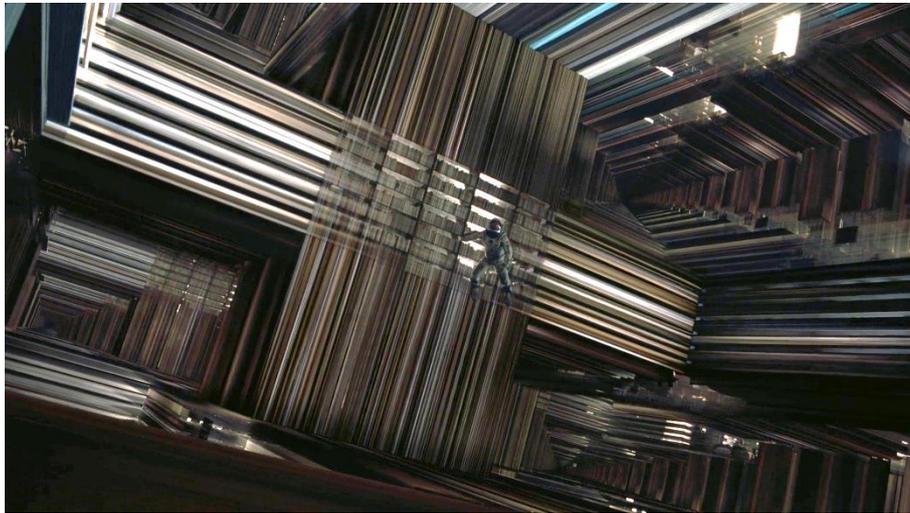


Mémoire de Master 2

Mention « Cinéma et Audiovisuel »

Parcours « Cinéma, Arts, Histoire et Sociétés »

**UNE EXPÉRIENCE DU MONDE DANS LE CINÉMA DE
CHRISTOPHER NOLAN, ENTRE TEMPS, MATIÈRE ET
PELLICULE**



THIVET Benjamin
Numéro étudiant : 3300644

Sous la direction de :
Hervé Joubert-Laurencin

Année Universitaire :
2018-2019

Mes remerciements vont à mon directeur de recherche,
Hervé Joubert-Laurencin, pour son aide, sa cinéphilie et ses conseils,
à ma famille et mes amis pour leurs relectures et leurs conseils,
et à Timothée Gérardin pour avoir eu la gentillesse de répondre à mes
nombreuses questions

Sommaire

INTRODUCTION	p.3
1 ^{ère} PARTIE : L'EXPÉRIENCE DU TEMPS.....	p.11
A. « Le maître du temps ».....	p.12
1. Les signes du temps.....	p.12
2. Un montage dans le temps.....	p.16
3. Un temps sensoriel.....	p.19
B. Le maître des illusions.....	p.22
1. Puzzles temporels.....	p.22
2. Le temps manipulé.....	p.26
C. Une expérience cinématographique.....	p.30
1. Le cinéma, art du temps.....	p.30
2. Le temps de la salle : la projection argentique.....	p.34
2 ^{ème} PARTIE : LA MATIÈRE : PARADOXE TEMPOREL.....	p.39
A. La pellicule, matière première.....	p.40
1. Support du réel.....	p.40
2. Les formats larges.....	p.44
B. <i>Interstellar</i> et le temps-matière.....	p.48
1. La matière prise dans le temps.....	p.48
2. Tesseract et temps-matière.....	p.51
C. Matière et manque de matière (toucher et mémoire).....	p.55
1. <i>La Création d'Adam</i>	p.55
2. Doute et mémoire.....	p.57
3. Il n'existe que le monde.....	p.61
3 ^{ème} PARTIE : L'EXPERIENCE DU MONDE À L'ÈRE DU <i>POST-ARGENTIQUE</i>	p.64
A. Le <i>Post-argentique</i>	p.65
1. L'argentique <i>par rapport</i> au numérique.....	p.65
2. Une histoire du cinéma.....	p.70
B. Une esthétique du temps présent.....	p.74
1. « <i>La matérialité des choses</i> ».....	p.74
2. Le temps restitué.....	p.77
3. Un cinéaste de son temps.....	p.79
C. <i>2001 : l'Odyssée de l'Espace</i> : une non-restauration.....	p.83
1. Cinquante ans après.....	p.83
2. Une esthétique de la non-restauration.....	p.85
3. Une expérience unique.....	p.88
CONCLUSION.....	p.92
BIBLIOGRAPHIE.....	p.98
ANNEXES.....	p.104
FICHES TECHNIQUES.....	p.116
TABLE DES MATIÈRES.....	p.124

Introduction



Christopher Nolan tenant l'interpositif de 2001 : l'Odyssée de l'Espace avec son chef opérateur, Hoyte Van Hoytema (photo Roko Belic)

Le 5 juin 2019, à l'Institut Lumière, devant une salle remplie, le critique de la revue *Positif* Philippe Rouyer consacrait une conférence sur Christopher Nolan, intitulée : « Christopher Nolan, le maître du temps », dans le cadre d'une rétrospective sur le cinéaste¹. A l'entrée de la salle, l'institut proposait les films du cinéaste et deux ouvrages sur son travail, l'un de Timothée Gérardin, *Christopher Nolan, La Possibilité d'un Monde*² ; l'autre de la revue *Eclipses*, « Christopher Nolan : Dédalles »³ : un choix bien mince pour un cinéaste qui cumule déjà dix longs-métrages et désormais une rétrospective à l'Institut Lumière. Mais ce ne sont que les deux ouvrages français existant sur le cinéaste, se joignant à une poignée d'ouvrages anglosaxons, qui montrent un relatif désintérêt des critiques et des universitaires envers le travail de Nolan. Rouyer ne manqua pas de souligner ce désintérêt, et fit un parallèle avec Jean-Pierre Melville, dont l'œuvre profitait également d'une rétrospective à l'Institut Lumière. Il expliqua au public, que de son vivant, Melville était lui aussi un cinéaste peu étudié, un « bon réalisateur de polars », de films du « dimanche soir ». Le temps a fait son œuvre et Melville est entré dans la postérité du cinéma français et mondial. Selon Rouyer, beaucoup de critiques ne considèrent pas Nolan aujourd'hui comme un auteur, mais comme un faiseur ; et Rouyer reste persuadé que comme pour Melville, le temps fera son œuvre.

Il nous semble que ce n'est pas tant un manque d'intérêt qu'une division qui frappe les critiques, théoriciens et esthéticiens sur le cinéma de Christopher Nolan. Depuis la fin du Nouvel Hollywood à l'aube des années 1980, peu de réalisateurs ont réussi à s'ancrer dans le système hollywoodien tout en ayant un statut d'auteur. Nolan, attaché depuis son troisième film à la société Warner Bros., réalise des films de studios qui se vendent comme grand public, ce qui l'empêcherait ainsi de se voir octroyer le statut d'auteur. C'est néanmoins oublier les débuts de Nolan, qui réalisa son premier long-métrage, *Following*, en 1998, à l'âge de 27 ans. Film auto-produit, il fallut entre douze et quatorze mois de tournages – le samedi uniquement comme les acteurs n'étaient pas rémunérés – pour voir un film d'1h 9min aboutir. Ecrit, produit, monté, photographié et réalisé par Nolan, ce film met en avant le côté touche-à-tout du cinéaste. Réalisé en noir et blanc pour économiser et cacher la pauvreté des décors du film, *Following* fut sélectionné à de nombreux festivals américains, ce qui permit à Nolan de rejoindre les Etats-Unis pour réaliser un second film : *Memento*.

¹ ROUYER, Philippe, « Christopher Nolan : Maître du Temps », conférence dans le cadre de la rétrospective *Christopher Nolan, un magicien à Hollywood*, donnée le 5 juin 2019, Institut Lumière, Lyon.

² GERARDIN, Timothée, *Christopher Nolan, La Possibilité d'un Monde*, Levallois-Perret, Playlist Society, 2018

³ CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), « Christopher Nolan : dédalles », *Eclipses*, n°59, Les Lilas, décembre 2016

Nolan traversa donc l'Atlantique pour son second long-métrage, qu'il réalisa et écrivit de nouveau, d'après une nouvelle éponyme de son frère Jonathan. Film sur la mémoire et la vengeance, *Memento* fut projeté dans des festivals indépendants du monde entier avant d'être distribué par la société française UGC. Nolan réalisa ensuite le remake d'un film norvégien – le seul film pour lequel il n'est pas crédité au scénario – *Insomnia* en 2002 pour la Warner Bros avant que cette dernière lui confie la franchise Batman pour laquelle il réalisa trois films en sept ans : *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight : Le Chevalier Noir* (2008) et *The Dark Knight Rises* (2012). Ces trois *blockbusters* qu'il réalisa et co-écrivit avec son frère Jonathan (sauf *Batman Begins* co-écrit avec David S.Goyer), furent des succès critiques et publics retentissants, lançant pour de bon la machine des super-héros, et donnant à Nolan suffisamment de poids pour qu'il réalise deux projets personnels entre chaque opus de l'homme chauve-souris.

Le premier fut l'adaptation assez libre du roman *Le Prestige* de Christopher Priest en 2006, une nouvelle fois co-écrit avec son frère, et le second en 2010, un *blockbuster* mental très original : *Inception*. Avec ses deux *Batman* à plus d'un milliard de dollars de recettes, et *Inception* à plus de huit-cents millions, ainsi que plusieurs oscars techniques – sans oublier l'oscar posthume du meilleur second rôle pour Heath Ledger dans *The Dark knight* – Nolan est ainsi arrivé à un statut quasi-unique dans le système hollywoodien actuel : pouvoir réaliser des *blockbusters* d'auteurs, des films qu'il réalise, écrit et produit. Il réalisa ainsi son odyssee spatiale, *Interstellar* en 2014, d'après une histoire d'abord écrite par son frère, puis remodelée par lui, et *Dunkerque* en 2017, basé sur la fuite des troupes anglaises en 1940, qu'il écrivit seul. Il supervisa enfin la ressortie du film de Stanley Kubrick *2001 : l'Odyssee de l'Espace* pour le cinquantenaire du film en 2018 au Festival de Cannes. Son prochain film dont le nom est un palindrome : *Tenet* (s'écrit *TENET*) sortira en juillet 2020, et il écrit et réalise ce onzième long-métrage. Il n'aura alors que cinquante ans.

La recherche sur le cinéaste est bien moins fournie que sa filmographie, contrairement à d'autres réalisateurs de sa génération comme Paul Thomas Anderson ou Quentin Tarantino. Nous citons préalablement les deux seuls ouvrages francophones dédiés au cinéaste, auquel nous ajouterons l'ouvrage de Todd McGowan, *The Fictionnal Christopher Nolan*⁴, remontant déjà à 2012, ainsi que le livre de Jacqueline Furby, *The Cinema of Christopher Nolan*,

⁴ MCGOWAN, Todd, *The Fictionnal Christopher Nolan*, Austin, University of Texas Press, 2012

*Imagining the Impossible*⁵, de 2015. À côté de ces ouvrages dédiés, nous trouvons quelques articles qui résument sa carrière, ou bien des ouvrages qui choisissent un de ses films dans un corpus plus global. Nolan n'est ainsi bien souvent envisagé que sous un angle biographique, ou bien par ses films séparément, comme si chacun de ses longs-métrages ne fonctionnaient qu'individuellement. La revue *Eclipses* choisit cette approche en refusant de lier les films de Nolan, ou alors par petit groupe de deux ou trois films. Finalement, il n'y a que Gérardin et McGowan qui proposent une véritable clé esthétique du cinéma de Nolan, le premier en émettant l'hypothèse de l'importance du monde perdu, manquant et à retrouver, face à la virtualisation à outrance d'un Hollywood numérisé :

« A la fois illusionniste qui a contribué dans les années 2000 à forger l'imagerie spectaculaire moderne et défenseur, à l'heure du numérique, de la possibilité de continuer de tourner et de projeter sur pellicule, ses contradictions se retrouvent jusque dans ses films. [...] En poussant à leur extrémité les jeux de perception et en élaborant des scénarios complexes mettant en regard ces différents types de représentation, ses films répondent à une seule question : que reste-t-il du monde dans l'expérience proposée au spectateur ? L'interrogation en dit autant sur la façon dont Nolan conçoit le cinéma que sur sa définition du monde – la matérialité du réel, l'harmonie des choses, la société comme partage d'un horizon commun -, qui se trouve sans cesse mise en cause. »⁶

L'ouvrage de McGowan insiste sur le mensonge et la tromperie. Cependant, le livre ayant déjà sept ans, il ne peut prendre en compte les derniers films du réalisateur, qui remettent en cause la thèse du chercheur américain. C'est là toute la difficulté d'aborder un cinéaste au milieu de sa carrière, ayant déjà fait plusieurs œuvres mais ayant encore tant à raconter.

Néanmoins, il nous semble que ces ouvrages omettent des thèmes fondamentaux de la filmographie de Nolan, en particulier le temps. Art du temps, le cinéma s'inscrit dans une durée, celui du temps de visionnage. Nolan interroge cette idée fondamentale du cinéma, en faisant du temps un concept malléable, réversible et dramatique, comme le souligne Hélène Vally dans son article « Face au temps » de la revue *Eclipses* : « le temps est un ressort dramatique incontournable pour comprendre son cinéma »⁷. Nolan est également un grand défenseur de la pellicule, au tournage comme à la projection, ces derniers films ayant bénéficiés de tournage et de sortie en 70 mm, qu'il s'agisse de l'*Imax*, un format large spectaculaire, ou encore ce vieux

⁵ FURBY, Jacqueline, *The Cinema of Christopher Nolan, Imagining the Impossible*, New York, Columbia University Press, 2015

⁶ GERARDIN, Timothée, *op. cit.* p. 15-16

⁷ CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), *op.cit.* p. 71-72

procédé *Super Panavision 70*, qui photographia des films comme *Lawrence d'Arabie* ou *2001 : l'Odyssée de l'Espace*.

Il nous paraît alors évident qu'il faut contextualiser Nolan dans son temps, à une époque où Hollywood est passé au tout numérique. Nolan défend une certaine idée du cinéma, mais ce n'est pas qu'une posture, et il nous semble que ses films sont aussi vecteurs de sa pensée du cinéma. Dans ce sens, il est important de dégager des grands axes, des grandes thématiques qui permettent de décoder le cinéma de Nolan, et ainsi l'inscrire dans une esthétique, voire sa propre esthétique. Auteur de films à petit budget comme de blockbusters, il nous semble que le cinéma de Nolan suit des règles qui lui sont propres, et qu'une continuité s'opère au sein de sa filmographie, « l'écran a la même taille quel que soit l'histoire. [...] Un plan d'une tasse de thé à la même taille qu'une armée descendant une colline. C'est juste de la narration. »⁸ Si le cinéma est un art du temps, le cinéma de Christopher Nolan est en mouvement, il évolue, il sera alors pertinent de voir en quoi ses évolutions forment un peu plus la place qu'il tient dans l'industrie. Car au-delà de son esthétique, Nolan fait partie de l'industrie hollywoodienne, et il s'agira de voir où est sa place, en même temps dans le sens, et à contre-courant des studios.

En effet nous avons dit que Nolan revendique le tournage en pellicule, notamment depuis *Interstellar*. Nolan a toujours tourné en argentique, et il fut frappé de plein fouet par l'apparition puis l'hégémonie quasi-totale de l'imagerie numérique, qu'il a d'abord utilisé, avant de l'abhorrer totalement. Ce qui pourrait n'être qu'un prolongement a été un profond bouleversement dans l'esthétique du cinéaste, et il faudra s'interroger sur cette idée paradoxale que ce n'est pas la même chose de tourner en argentique avant et après les années 2010. Nolan s'inscrit dans une esthétique que nous appellerons *post-argentique*, à l'instar de Quentin Tarantino, Paul Thomas Anderson, Damien Chazelle et d'autres. Par *post-argentique*, nous entendons les films réalisés en argentique à l'ère du tout numérique, où toute la production de la conception à la diffusion est passée au cinéma dématérialisé. Autrefois support du cinéma, l'argentique est aujourd'hui à la fois un fétiche mais paradoxalement, un nouveau moyen d'expression cinématographique. En utilisant le traditionnel 35 mm mais aussi des formats dit « substandards » comme le 16 mm ou le 70 mm, les cinéastes *post-argentiques* cherchent à se différencier et mettre en avant une certaine idée du cinéma. Pour Nolan comme pour ces cinéastes, la pellicule n'est plus qu'un support d'enregistrement – c'est à présent un moyen

⁸ NOLAN, Christopher, trad : THIVET, Benjamin, dans COLLIN, Robbie, « Christopher Nolan Interview: 'I'm Completely Invested in Every Project I Do' », *The Telegraph*, mis en ligne le 31 décembre 2014, "The screen is the same size for every story. [...] A shot of a teacup is the same size as an army coming over the hill. It's all storytelling."

d'expression propre et nous verrons comment se compose ce que nous appelons cette nouvelle esthétique.

La pellicule est liée au temps, mais pour Nolan, l'argentique a un rapport direct à la matière, qu'il défend et semble opposer à la virtualisation du numérique. Ainsi, envisager le cinéma de Christopher Nolan nous obligera à confronter son esthétique à la norme hollywoodienne, et voir comment il s'inscrit de façon nouvelle dans une contre-esthétique paradoxale : à la fois, innovante, traditionnelle et expérimentale. Il dit lui-même que « briser les règles n'est pas intéressant. C'est en fabriquer de nouvelles qui maintient les choses intéressantes. »⁹

Afin de répondre à ces interrogations, il faudra se référer à ses films, vecteurs de son esthétique. Nolan parle beaucoup durant la promotion de ses films, mais il n'est pas auteur d'ouvrage théorique et esthétique ; c'est un cinéaste avant tout. Nous laisserons certains de ses films en retrait, comme *Insomnia* et sa trilogie *Batman*, car ce sont avant tout des films de « commande » par les studios. Il n'a pas écrit le premier, et bien que ces films véhiculent forcément ses idées esthétiques, ils ne sont pas les vecteurs les plus importants des idées que nous analyserons. Il est évident que ces films sont importants pour Nolan, notamment sa trilogie *Batman* qui porte un vrai discours sur le monde actuel, mais nous éluderons volontairement ses aspects, qui ne nous semblent pas d'égal importance avec son esthétique du temps, de la matière et du *post-argentique* pour ce présent mémoire.

Ces quatre films pourront néanmoins venir en complément de ses autres films que nous traiterons en priorité, avec, par ordre chronologique, *Following*, son film le plus maîtrisé par le nombre de postes qu'il occupait lors du tournage. Véritable tour de force scénaristique avec trois temporalités imbriquées, ce premier film annonce un « style nolanien » dans le découpage scénaristique, mais est aussi fondateur de son esthétique de mise en scène. *Memento* porte lui aussi un découpage temporel marqué, avec la coexistence d'une temporalité principale allant en arrière, et d'une temporalité parallèle avançant. De la même façon que *Following*, *Le Prestige* présente une imbrication temporelle marquée, dans ce film de prestidigitateur qui est une merveilleuse métaphore du cinéma à la croisée de la chute de l'argentique et de l'affirmation du numérique. Quatrième film de notre corpus, *Inception* joue sur la temporalité à plusieurs niveaux, avec cette obsession de Nolan pour la multiplicité des temporalités, cette fois-ci évoluant sur des échelles temporelles différentes, le temps étant à la fois compressé et

⁹ *Ibid.* "Breaking rules isn't interesting. It's making up new ones that keeps things exciting."

extrêmement dilaté. Alors que Nolan a utilisé le pouvoir des rêves pour tordre le temps, il va par la suite utiliser la science et la relativité générale dans *Interstellar*, film de science-fiction, qui sera crucial dans son utilisation du temps et de la matière à l'ère du *post-argentique*. Son dernier film en date, *Dunkerque*, rejoue la multiplicité des trames narratives temporelles, tout en étant son premier film basé sur des faits réels et intégralement tourné en format dits large 70 mm. Nous ajouterons également à ce corpus la version restaurée de *2001 : l'Odyssée de l'Espace* de Stanley Kubrick, dont il a été superviseur, qui est très importante pour comprendre l'idée qu'il a du cinéma et de sa préservation. *2001* faisait d'ailleurs partie de la rétrospective sur le cinéaste à l'Institut Lumière.

Ces sujets et ce corpus seront ainsi traités sous un angle avant tout esthétique, allant de l'analyse de séquence à l'analyse de plan et de composition. La recherche esthétique ne sera pas que visuelle mais également sonore, le but étant d'analyser la mise en scène, la photographie, le montage, la musique et le son qui forment un tout dans le cinéma de Nolan. Cet angle esthétique sera doublé d'un fond théorique qui enrichira l'analyse mais qui sera nécessaire pour théoriser le style Nolan mais également le *post-argentique*. Nous insistons sur l'idée de contexte, ce qui nous amènera à aborder des sujets d'histoire du cinéma sur des questions à la fois contemporaines du numérique, mais aussi sur des sujets plus anciens comme les formats larges où le débat de la couleur que le *post-argentique* semble rejouer.

Le cinéma de Christopher Nolan se vit comme une expérience à la fois sensorielle et proprement cinématographique. En prenant comme point d'entrée le temps comme signe et créateur de sensation, nous affirmerons le statut d'auteur de Christopher Nolan, maîtrisant tous les aspects de ses productions. Nous analyserons en profondeur les outils et moyens qu'il utilise pour faire émerger le temps, le tordre et le dramatiser. Cette première partie insistera ensuite sur les différents effets spectatoriels créent par l'usage du temps. Puissant vecteur d'illusions et de manipulations, le temps chez Nolan a d'abord été utilisé pour tromper le spectateur d'une manière incompatible avec une narration classique. Enfin, si le temps est une expérience, c'est un point de vue, à la fois dans la diégèse et pour le public. Mais Nolan ne nous laisse pas qu'une expérience, Nolan nous donne une expérience du monde.

C'est ainsi que dans un deuxième temps, nous confronterons la temporalité nolanienne et l'idée de matière qui constitue le monde cinématographique. Cette matière se base sur le support qu'est la pellicule, mais aussi par la vision, le toucher et plus paradoxalement le temps. Nolan réuni ces concepts pour créer un *temps-matière* proprement unique dans l'histoire du cinéma. Afin de le démontrer, nous reviendrons sur l'histoire et la théorie de la pellicule et des formats

larges. Nous prendrons l'exemple de la séquence du tesseract (la cinquième dimension) dans *Interstellar* qui semble être un aboutissement du *temps-matière*. Mais la matière de son cinéma est également la mise en scène, et nous verrons l'importance du toucher et du gros plan dans son cinéma.

Dans un troisième et dernier temps, nous engloberons cette expérience du monde dans le *post-argentique*, véritable courant cinématographique, à la fois créateur d'une nouvelle pensée de la pellicule encore en mouvement. Il faudra tout d'abord théoriser le *post-argentique* dans le cinéma actuel, face au numérique et avec quelques figures du mouvement. Nous verrons ensuite ce que Nolan apporte à cette esthétique et comment cette dernière nourrit son cinéma avec *Interstellar* et *Dunkerque*, sans oublier la restauration de *2001 : l'Odyssée de l'Espace*, qui inscrit Nolan dans une perspective d'historien du cinéma tout en renforçant sa propre esthétique. Le *2001* supervisé par Nolan devient à la projection, une œuvre totalement nolanienne, et si certains l'annoncent comme le successeur de Kubrick, Nolan lui, continue de créer de nouvelles règles.

1^{ère} PARTIE :
L'EXPÉRIENCE DU TEMPS



L'explosion du vaisseau « horloge » Endurance dans Interstellar (2014)

« Comment pourrais-je guérir, si je n'ai plus la notion du temps ? »

Leonard, Memento

Qu'il s'agisse d'un film en noir et blanc avec des acteurs amateurs ou encore une super production faisant appel à des milliers de figurants sur l'évacuation des troupes anglaises en juin 1940, Christopher Nolan a toujours été obsédé par la notion du temps. Lorsque James Cameron lui pose la question sur son intérêt pour le temps, il répond simplement :

« Parce que j'ai toujours vécu dedans. Nous nous sentons pris au piège. Et nous le sommes réellement, ce n'est pas un concept philosophique abstrait. Nous essayons de nous accrocher au moment. Nous prenons des photos de tout. Nous voulons désespérément s'accrocher à cette réalité, et elle disparaît »¹⁰

De ce constat apparaît une clé d'entrée principale de sa filmographie, tous ses longs-métrages ayant pour protagoniste diégétique, dramatique ou structurel le temps et sa perception.

A. « Le maître du temps »¹¹

1. Les signes du temps

Au cinéma, le temps se mesure le plus souvent au travers d'une ou deux séquences. C'est la bombe à retardement qui va exploser, l'attente d'un personnage, le *flash-back* ou le *flash-forward*. Une séquence va intégrer la dimension temporelle pour insérer du suspense, de la tension, de l'émotion. Nolan n'envisage pas la donnée temporelle comme un simple élément scénique. Chez Nolan le temps est structurel et porteur de sens. *Following*, *Memento*, *Le Prestige* et *Dunkerque* (et même *Batman Begins*) proposent des temporalités imbriquées, tandis qu'*Inception* et *Interstellar*, bien qu'étant quasi-chronologiques, possèdent eux aussi des imbrications temporelles. Si l'on excepte ces deux films et *Memento* qui n'est composé que de deux temporalités, les trois temporalités dans les autres films s'enchevêtrent dès le début du film, de manière dissimulée. Ce n'est que progressivement que le spectateur doit se rendre compte qu'il s'agit de temps distincts. Ce sont ainsi les personnages qui vont marquer le temps par des différences plus ou moins soulignées.

¹⁰ CAMERON, James, trad: THIVET, Benjamin, « Christopher Nolan », *Story of Science Fiction*, San Rafael, Insight Editions, 2018, p. 146 "Because I've always lived in it. We feel trapped in it. And we genuinely do, it's not a philosophical abstract conceit. We try to hang on to the moment. We take photographs of everything. We desperately want to hang on to this reality, and it recedes."

¹¹ ROUYER, Philippe, *op. cit.*

Dans *Following* se confrontent trois temporalités : le personnage principal (Jeremy Theobald) va d'abord avoir les cheveux mi-longs (figure 1), puis courts (figure 2), et enfin courts mais ayant des bleus et du sang sur le visage (figure 3). Ces trois temporalités vont donc coexister tout au long du film.



Figure 1 : 1ère temporalité



Figure 2 : 2ème temporalité



Figure 3 : 3ème temporalité

Le cas de la triple temporalité intervient également dans *Le Prestige*, et les coupures entre les temporalités sont plus marquées car plusieurs narrateurs se succèdent*. Cependant, comme dans *Following*, des différences physiques viennent marquer le passage du temps, par exemple Angier (Hugh Jackman) qui marche normalement puis boîte et marche donc avec une canne dans une autre temporalité.

Le montage, par ailleurs, est un signe essentiel du temps pour Nolan. Comme dit Deleuze dans *l'Image-Temps*, « c'est le montage lui-même qui constitue le tout, et nous donne ainsi l'image du temps. Il est donc l'acte principal du cinéma. Le temps est nécessairement une représentation indirecte, parce qu'il découle du montage qui lie une image-mouvement à une autre. »¹² Mais d'autres marqueurs viennent inscrire les films dans une temporalité. A l'exception de *Batman Begins*, tous ses films comportent, en gros plan, une horloge, une montre ou un autre compteur temporel à un moment donné*². Ces enjeux peuvent être du suspense (*The Dark Knight Rises*), une obsession, un enjeu dramatique (*Memento*), un moyen d'expliquer la dilatation temporelle (*Inception* et *Interstellar*), et d'autres vecteurs que nous aurons l'occasion d'approfondir. Le temps n'est donc pas que signifié, il est aussi montré.



Figure 1: Le mole – une semaine

* Voir Annexe 1 p. 105

¹² DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2 : l'Image-Temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985, p. 51

*² Voir Annexe 2 p. 108

Dunkерque présente trois temporalités qui ne s'écoulent pas à la même vitesse. En effet, dans une temporalité terrestre, l'évacuation va durer une semaine (figure 1), en mer, une journée (figure 2), et dans les airs seulement une heure (figure 3). Ainsi, les trois temporalités sont imbriquées pour fusionner seulement au climax du film. Nolan annonce cette règle du film dès le début du film en l'inscrivant sur l'image. Même si le spectateur ne le comprend pas immédiatement, ces marqueurs viennent donner du sens au montage.



Figure 2: La mer – un jour



Figure 3: Les airs – une heure

Les marqueurs temporels visuels ne sont pas forcément des montres. Nous pouvons citer également la camionnette qui chute au ralenti dans *Inception*, car nous savons que la mission des protagonistes doit se terminer avant qu'elle ne touche l'eau. Cette symbolique du temps qui passe, qui reste, est au cœur des enjeux de ses films. Finalement, les personnages de Nolan courent souvent contre un temps qui passe inexorablement. La plus belle métaphore temporelle de son cinéma est sûrement le vaisseau



L'explosion de l'Endurance

spatial Endurance dans *Interstellar*, rond et composé de douze nacelles, représentant les douze heures d'une montre. À cause d'une dépressurisation, une partie du vaisseau explose, et les protagonistes doivent absolument rejoindre le vaisseau qui dérive et est en train de se désintégrer, afin de sauver

l'humanité. C'est une course contre la montre au sens propre pour des personnages qui courent après le temps perdu qui se consume et qu'ils ne retrouveront jamais.

Citons enfin le rôle décisif de la musique qui loin de n'être qu'un accompagnement, s'accorde aux données temporelles. Nolan intègre depuis *Interstellar* un tempo basé sur un « tic-tac » d'une horloge pour faire monter la tension et signifier le temps. La musique *Moutains* d'Hans Zimmer, le compositeur de Nolan, accompagne la séquence sur la planète dite de Miller. Cette planète se trouve à proximité d'un trou noir, et selon la relativité générale d'Einstein, la

dilatation temporelle est telle qu'une heure sur cette planète représente sept années sur Terre. De plus, les astronautes savent que le temps est compté avant que les habitants de la Terre ne meurent tous. Nolan et Zimmer insistent donc sur le temps précieux perdu à chaque tic de la musique. Alors que le danger approche et les possibilités de partir rapidement de la planète s'amenuisent, le rythme augmente crescendo, comme si le temps s'accélérait encore, dramatisant au maximum la séquence.

Mais il nous semble que l'aboutissement de cette musique jouant sur le temps atteint son paroxysme dans *Dunkерque*. Le musique démarre également par un « tic-tac » à la première image du film qui va rythmer presque l'intégralité de la bande son qui ne s'arrêtera qu'à 1 heure 33 minutes et 19 secondes de film, lorsque les soldats ont enfin pris place dans le train qui les ramènera chez eux. Ed Newton Rex analyse de façon sérieuse la musique du film, et la constante montée de tension qu'elle transmet grâce au *Shepard tone* ou Gamme de Shepard :

« La Gamme de Shepard, ou échelle de Shepard, est une façon de faire croire qu'un ton musical monte sans cesse. Pour y parvenir, empilez plusieurs gammes ascendantes, séparées par une octave, puis, au fur et à mesure que vous montez les gammes, vous atténuez les notes les plus hautes et les plus basses. De cette façon, vous pouvez donner l'impression que vous montez indéfiniment les gammes, sans que l'auditeur ne remarque les changements d'octave. (Cela fonctionne parce que nos cerveaux perçoivent les notes d'une octave sans prendre en compte les versions du même ton.) »¹³

Le film devient alors une montée de tension permanente, liant les trois temporalités jusqu'au *climax*. D'ailleurs, le *climax* où les trois temporalités fusionnent est souligné par la musique, comme le souligne à nouveau Newton Rex :

« Au *climax* du film - la réunion des soldats, du bateau et des pilotes en mer dans un bain de pétrole enflammé – ce n'est pas que l'utilisation de la Gamme de Shepard par Zimmer qui crée de la tension. Il en utilise trois, sur trois échelles de temps différentes, mais jouant en même temps, pour représenter les trois histoires décrites dans le film, le tout atteignant le *climax* au même instant. »¹⁴

¹³ NEWTON REX, Ed, trad: THIVET, Benjamin, "The Dunkirk Soundtrack is Way Cleverer Than You Think", *Medium*, mis en ligne le 5 septembre 2017 "The Shepard tone, or Shepard scale, is a way of making it sound like a musical pitch is perpetually rising. The way you achieve this is by stacking several ascending scales on top of each other, each separated by an octave, and, as the scales progress, fading the higher notes out and the lower notes in. This way, you can make it sound like you're endlessly rising up the scale, without the listener noticing the shifts in octave. (It works because our brains perceive notes an octave apart as versions of the same pitch.)"

¹⁴ *Ibid.* "At the film's climax — the meeting of the soldiers, the boat and the pilots out at sea in a fiery wash of oil — it's not just that Zimmer uses a Shepard scale to build tension. He uses three of them, on three different timescales but playing at the same time, to represent the three stories portrayed in the film, all building to a cliff at the same point."

Cette musique est *The Oil*, et même si à l'écoute cela est peu perceptible, la musique joue aussi la fusion de ces trois temporalités, en gardant en compte une différence d'écoulement du temps, ce que l'image ne fait pas (il n'y a pas de ralenti ou d'accélération).



The Oil à partir de 3min40 (source NEWTON REX, Ed)

Cette idée de différence de tempo musical dans l'association Nolan-Zimmer avait déjà eu lieu dans *Inception*. En effet dans les rêves du film, le temps s'écoule plus lentement, et les protagonistes utilisent la musique d'Edith Piaf *Je ne regrette rien* pour signifier que la fin du rêve est imminente. Pour les personnages du rêve, la musique est donc jouée plus lentement, ce qui a donné les trombones emblématiques de la musique du film, le thème du film se trouvant être l'introduction de la chanson de Piaf jouée très lentement.

2. Un montage dans le temps

Christopher Nolan accorde une place d'importance au montage dans ses films. Son monteur, Lee Smith, travaille avec lui depuis *Batman Begins*, et rappelons que Nolan a monté seul son premier film, *Following*. Nous parlerons plus de montage que de découpage, qui pour Vincent Amiel intervient « avant le tournage et procède surtout d'un processus d'articulation interne de la réalité décrite, et non d'un principe de fragmentation/association. »¹⁵ En effet, la multiplication des temporalités crée une vision du temps, mais qu'en est-il des associations et des jointures qui font le montage ?

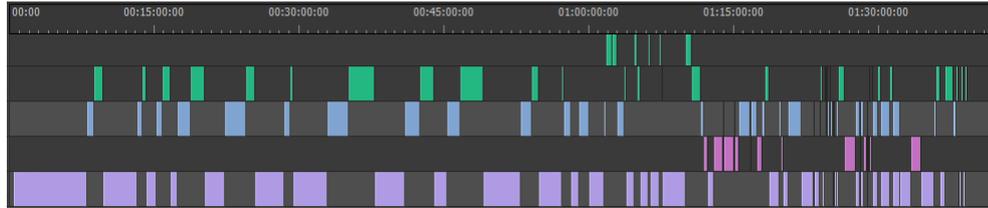
En imbriquant plusieurs temporalités, Nolan fait se croiser plusieurs séquences en même temps. Dans le cas où deux ou plusieurs actions convergent vers un même point, on parle de montage alterné, ce qui est le cas de *Dunkerque*, un immense montage alterné de presque deux heures. Timothée Gérardin parle du découpage de Nolan « qui tord les intrigues pour leur imposer une tension continue vers un même point. »¹⁶ La première heure du film est donc

¹⁵ AMIEL, Vincent, *Esthétique du Montage*, Paris, Armand Collin, 2010, p. 11

¹⁶ GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 44

Découpage de Dunkerque

AIR (2)
AIR
MER
TERRE (2)
TERRE



systématiquement un enchaînement de la terre, puis la mer, puis les airs. Cette continuité est rompue à une heure du film et ne sera jamais totalement reprise, le montage, comme la situation, devenant plus chaotique. Quelques minutes après la rupture du montage alterné, nous assistons à une double séquence qui va s'enchevêtrer : l'une d'un pilote ayant amarré et se noyant dans son cockpit, et l'autre des soldats à bord d'un bateau troué qui eux aussi vont vers la noyade. Dans cette séquence, la montée de la tension est extrême, le montage de plus en plus rapide. Les codes sont ceux du montage alterné, or, les deux actions sont séparées temporellement, et ne sont pas destinées à se rejoindre. Il y a un lien de sens entre ces deux séquences, qui rejoint plus le montage parallèle, qui joint deux séquences par le sens plus que par l'action. Cependant, les personnages vont finir par se retrouver dans le *climax* du film, cette imbrication peut donc faire partie de ce grand montage alterné. La force de Nolan est



donc de réunir logiquement et dramatiquement deux événements sans lien spatio-temporel à l'échelle des personnages, ce qui n'aurait pas été possible dans une narration proprement chronologique. Ces concepts de montage plient sous l'utilisation du temps par le cinéaste, et il en va de même pour d'autres notions comme le *flash-back* et le *flash-forward*. Finalement, chaque séquence des soldats pourrait être un *flash-back* pour les pilotes et les hommes en mer, ou bien c'est la mer et l'air qui seraient un *flash-forward* pour les soldats sur terre. En réalité, il n'y a pas de temporalité qui prime sur d'autres. Bien que la terre soit la temporalité ayant le plus de temps d'écran (presque 55 minutes et respectivement 24 et 20 pour la mer et la terre), Nolan ne cherche ni à prioriser ni à marquer les décalages temporels. Le montage donne un temps nouveau qui suit son ordre logique, la temporalité du film prime sur la temporalité des événements alors qu'il s'agit d'un événement historique réel, comme le souligne Hubert Niogret dans sa critique du film : « les actions se chevauchent parfois, mais sont transcrites

comme se succédant. »¹⁷ Nolan insiste lui-même sur le caractère temporel et subjectif de son film, interrogé par Joshua Levine dans son ouvrage sur *Dunkerque* :

« Je pense que le film est fondé sur [ce] postulat – celui de la nature illusoire d’une expérience subjective qui viendrait figer une réalité objective. Et c’est un fil rouge que l’on retrouve dans tous mes films. Ils parlent tous d’expérience individuelle, de potentielles contradictions avec la réalité objective. Le film s’efforce de laisser la place au nombre infini d’expériences et d’histoires qui se contrediraient ou se complèteraient de différentes manières. »¹⁸

Le temps permet donc à Nolan de proposer sa version subjective des faits, qui induit forcément une expérience et non une vérité brute. Gilles Deleuze explique que « les événements ne se succèdent pas seulement, ils n’ont pas seulement un cours chronologique, ils ne cessent d’être remaniés d’après leur appartenance à telle ou telle nappe de passé, à tel ou tel continuum d’âge, tous coexistants. »¹⁹ Ce remaniement du temps par le montage devient chez Nolan une expérience avant tout sensorielle.

Il nous semble difficile de trouver dans sa filmographie film plus sensoriel que *Dunkerque*, dépossédé de dialogues qui ne sont que rares et fonctionnels, décrit par son réalisateur comme « une évacuation. Une histoire de survie. Je ne le vois donc pas comme un film de guerre. Je le vois comme un *survival*. »²⁰ Nolan va ainsi jouer avec le suspense, « produit du montage »²¹ selon Pascal Bonitzer. Le suspense devient donc temporel, car à l’immédiateté du danger s’ajoute ces trois temporalités, agencées pour optimiser la tension.

Mais le suspense n’est pas créé que par le montage. Bonitzer nous dit que la profondeur de champ « est un agencement de plans »²², reprenant ainsi la notion de plan-séquence théorisée par André Bazin. Le plan peut donc être « monté », or dans *Dunkerque* chaque plan possède une seule temporalité : il est continu. Un changement temporel est toujours marqué par le montage, par une coupe dans le film. Cependant, parce qu’il a une durée, un plan laisse passer du temps et Nolan, dans *Dunkerque*, utilise énormément des caméras *Imax* qui, selon le premier assistant caméra du film, permettent d’avoir une grande profondeur de champ nette²³. À de nombreuses reprises durant le film, le cadrage laisse voir un personnage au premier plan, avec

¹⁷ NIOGRET, Hubert, « *Dunkerque* : Davantage sensoriel », *Positif*, n°679, Paris, septembre 2017, p. 34

¹⁸ LEVINE, Joshua, trad: BETRUGER, Virginie, *Dunkerque : dans les coulisses du film de Christopher Nolan* (2017), Paris, Harper Collins France, 2018, p. 24

¹⁹ DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2 : l’Image-Temps*, op.cit. p. 157

²⁰ LEVINE, Joshua, op.cit. p. 16

²¹ BONITZER, Pascal, *Le Champ Aveugle*, Paris, Gallimard : Les Cahiers du Cinéma, 1982, p. 35

²² *Ibid.* p. 85

²³ GOLDMAN, Michael, trad: THIVET, Benjamin, « Great Escape », *American Cinematographer*, Vol. 98, n°8, Hollywood, Août 2017, p. 38-40, “When you shoot *Imax*, you are basically losing 3 stops of depth of field.”

une menace se rapprochant au loin. L'action est temporalisée, c'est une sorte de compte à rebours qui traverse le champ de l'arrière jusqu'au premier plan. C'est un rythme, un tempo au sein d'un plan, comme le définit Tarkovski, « le maître tout-puissant de l'image cinématographique est le rythme, qui exprime le flux du temps à l'intérieur du plan. »²⁴



Figure 1 : Une série de balles est tirée à l'arrière-plan



Figure 2 : Les tirs se rapprochent du soldat



Figure 3 : La prochaine salve sera pour le soldat



Figure 1 : Un bombardier vient de lâcher plusieurs bombes



Figure 2 : Les bombes se rapprochent une à une



Figure 3 : La dernière bombe explose à quelques mètres du personnage au premier plan

3. Un temps sensoriel

Comment faire ressentir au spectateur l'amnésie à court terme de Leonard Shelby (Guy Pearce), le personnage principal de *Memento* ? La temporalité principale se déroule à l'envers, le spectateur ne peut donc pas savoir ce qu'il s'est passé auparavant, tout comme Leonard. Chaque séquence se termine par le début de la séquence précédente, et ainsi chaque séquence est entourée de mystère et présente un nouvel environnement, qui peut être hostile ou pas pour le personnage. Ainsi, c'est la mémoire de Leonard – plutôt le manque de mémoire – qui guide la temporalité et donc le spectateur, immergé dans sa subjectivité. La subjectivité est renforcée par la *voix-off* du personnage, mais elle provient tout autant de la narration. Le personnage, comme le spectateur se trompe et tombe dans des pièges. Par exemple, Leonard se réveille dans une salle de bain sentant l'alcool. Il prend une douche pensant être dans sa chambre d'hôtel.

²⁴ TARKOVSKI, Andreï, trad : DE BRANTES, Charles H., KICHILOV, Anne, *Le Temps Scellé*, Editions Philippe Rey, Paris 2014, p. 135

Or, un antagoniste arrive pour le tuer. La séquence qui suit montre alors une poursuite, Leonard se cachant dans cette salle de bain, attendant le tueur pour l'éliminer.

Mais en plus de cette sensation de confusion temporelle, Nolan ajoute une deuxième temporalité, chronologique en noir et blanc pour marquer une séparation. Les deux temporalités se confrontent durant tout le film, s'emboîtant l'une dans l'autre. À la fin du film, les deux temporalités se rejoignent, et alors que le spectateur pensait arriver au début de l'histoire, le film se conclut au milieu, renversant la notion de début, de milieu et de fin. Finalement, c'est comme si Nolan rejetait l'idée d'une chronologie, inversée ou non, et que pour adopter encore plus le point de vue de Leonard, la narration devait être complexifiée. Pour Todd McGowan, « *[Memento]* révèle que le temps chronologique est en lui-même une fantaisie. »²⁵ Au-delà de cette chronologie modifiée, Gérardin appuie l'idée que le point de vue de Leonard est adopté surtout par le morcellement du récit « aucune mise en perspective cohérente n'est possible : tout est découpé en détail, en fragments. »²⁶ En effet, en morcelant la temporalité principale en plus de vingt morceaux différents, le film apparaît comme fragmenté, jamais les coupes de Nolan n'ont semblé aussi brutales.

A l'inverse de *Memento*, *Inception* est dans sa quasi-intégralité narré chronologiquement, à l'exception du début du film, qui reprend la fin. Nous avons déjà remarqué que la musique jouait un rôle dans la dilatation temporelle du film, et de même que cette dernière, le ralenti a un rôle prépondérant dans cette œuvre, comme le souligne Théo Martineaud dans son article « La Plasticité du Ralenti » :

« Le ralenti [...] constitue l'une des formes qui cristallisent l'enjeu temporel du film. Sur le plan diégétique, il permet de rendre visible les différences temporelles entre les différents niveaux de rêves et la supposée réalité diégétique des personnages. »²⁷

En effet, dans l'une des nombreuses séquences explicatives du film, nous apprenons que dans les rêves le temps est plus long que dans la réalité, car le rêveur crée et perçoit le monde inventé simultanément. Dans la seconde moitié du film, les protagonistes s'endorment durant dix heures, ce qui représente une semaine dans le rêve. Il en va de même si un rêve s'emboîte dans un autre : au troisième niveau de rêve, cela correspond à des décennies. C'est d'ailleurs

²⁵ MCGOWAN, Todd, trad: THIVET, Benjamin, *op.cit.* p. 54 “[*Memento*] reveals that chronological time itself is the product of fantasy.”

²⁶ GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 20

²⁷ CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), *op.cit.* p. 62

un des points clés de l'intrigue, le personnage de Cobb ayant vécu des décennies avec sa femme dans un rêve.

Le film est extrêmement explicatif. Avec les nombreuses règles créées par Nolan, les personnages sont obligés d'expliquer concrètement les tenants et aboutissants des différents mondes rêvés. Cependant, un marqueur visuel va nous expliquer dès le début du film, que le temps est plus long dans un rêve. Grâce à un insert visuel et sonore sur la montre de Cobb, le personnage principal interprété par Leonardo DiCaprio, nous remarquons que l'aiguille avance très lentement, puis va s'accélérer, pour passer à un niveau supérieur du rêve. Cette idée de dilatation temporelle se joue aussi à la fin du film, avec une camionnette tombant d'un pont au premier niveau du rêve. Les protagonistes doivent revenir à ce niveau avant que la camionnette ne touche l'eau, et parce que le point de vue temporel est celui des protagonistes, la vision de la chute va être extrêmement ralentie. Ainsi, la camionnette va mettre presque trente minutes (en temps du film) à chuter, avec de nombreux plans sur celle-ci pour montrer l'urgence de la situation.

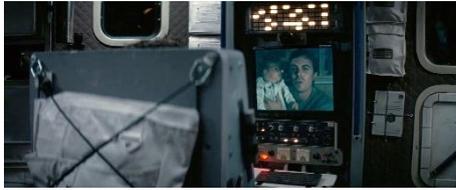


Alors que le ralenti cristallise les enjeux de tensions du film, l'idée d'un cycle, spiralé comme la toupie, pousse les règles de Nolan à leur maximum. Une fois perdue dans les limbes – le niveau le plus bas des rêves – les rêveurs peuvent y vivre des décennies, et ainsi perdre la



notion de leur réalité. Nolan insiste sur cette dimension temporelle, Cobb et sa femme Mal (Marion Cotillard) y vécurent presque cinquante ans. Par des petits inserts subjectifs faisant écho à une séquence précédente du film, nous voyons les mêmes personnages âgés, donnant une perspective temporelle unique : en une nuit, ils ont vécu toute une vie.

Le temps comme enjeu émotionnel, mélodramatique, traverse notamment *Interstellar*, puisque contrairement à *Inception*, la dilatation temporelle est « réelle », basée sur la relativité générale. Le personnage de Cooper, joué par Matthew McConaughey, qui part dans une autre galaxie à la recherche d'une terre habitable, revient finalement sur Terre pour trouver sa fille



plus vieille que lui, à la veille de sa mort. La dilatation temporelle dans le film trouve son paroxysme par une contraction. Alors que Cooper est revenu de la planète Miller, il s'est passé vingt-trois ans sur Terre. Cooper va regarder les messages de son fils, s'étendant sur cette durée. Il voit ainsi son fils grandir « en résumé », lui raconter sa vie amoureuse, la naissance puis la mort de son petit-fils, ainsi que celle de son beau-père en quelques minutes. Le professeur Brand, interprété par Michael Caine, responsable de la mission *Endurance*, dira dans le film qu'il n'a pas peur de la mort, mais du temps. Le

cinéma de Nolan contient en lui cette peur primale du passage du temps, incontrôlable et inarrêtable. Par le cinéma, Nolan essaye de le maîtriser.

B. « Le maître des illusions »^{28 29}

1. Puzzles temporels

Nolan est un bâtisseur d'univers aux règles complexes, autant pour les personnages que pour les spectateurs. Il n'est pas étonnant que le logo de sa société de production qu'il dirige avec sa femme et productrice Emma Thomas, *Syncopy*, soit un labyrinthe. Ces films sont non seulement imbriqués mais aussi codés. Le découpage est fait pour laisser planer un mystère révélé à la fin du film. *Memento* montre à son commencement que Leonard tue Teddy, le supposé meurtrier de sa femme. Puis le film se déroule à l'envers, chaque séquence montrant au spectateur les étapes qui ont mené à penser que Teddy était le coupable. Cependant, à la fin du film, nous comprenons que Leonard boucle sans cesse cette idée de vengeance, qu'il cherche toujours celui qui a tué sa femme, alors qu'il l'a déjà tué. Ce retournement n'aurait pas pu être possible sans ce découpage précis, et cet artifice est vrai dans la première partie de la carrière de Nolan. Selon Gérardin, c'est « un cinéaste de la construction trompeuse, du piège faussant la perception. »³⁰ En ce sens, la première phrase du *Prestige*, répétée sans cesse durant le film,



*logo de la société de production de
Christopher Nolan et Emma Thomas*

²⁸ GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 47

²⁹ CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), *op.cit.* p. 14

³⁰ GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 55

est un défi lancé au spectateur, qui s'applique plus généralement à sa filmographie : « regardez-vous attentivement ? ».

Cela veut-il donc dire que les constructions des films de Nolan ont pour principal objectif de tromper le spectateur, comme le pense Boris Henry ? :

« Christopher Nolan s'attache à brouiller la perception des faits, notamment par la construction des récits et, plus particulièrement, par le recours aux récits non-chronologiques qui, au fil de l'avancée du film, conduisent le spectateur à considérer les événements différemment, chaque nouvelle occurrence d'un élément les éclairant sous un jour nouveau, le spectateur constatant finalement que ce qui s'est déroulé n'est pas ce qu'il croyait. »³¹

Nous avons déterminé l'importance subjective des films de Nolan. Ils nous donnent un point de vue, une perception, celui du protagoniste. Ce n'est pas sans raison que la première phrase de son premier long-métrage, *Following*, est la suivante : « ce qui suit est ma version des faits. » En effet, la structure de ses films, jusqu'à *Inception*, suit toujours le point de vue du ou des protagonistes. Dans *Following*, c'est un interrogatoire, et même s'il n'intervient qu'au début et à la fin, le déroulé est un compte rendu, ce qui pourrait expliquer la structure complexe du film. Dans *Memento*, nous avons dit que c'est la condition de Leonard qui crée la structure inversée.

Dans *Le Prestige*, l'imbrication des temporalités est due à la narration en elle-même, puisque les personnages sont amenés à lire un journal intime. Le film raconte la confrontation de deux prestidigitateurs dans le Londres de la fin du XIX^{ème} siècle. Ces deux ennemis vont s'affronter jusqu'à la mort de l'un d'eux, l'autre étant accusé du crime et donc condamné à mort. La première temporalité (le présent), est celle du procès d'Alfred Borden (Christian Bale) et sa condamnation. Il va recevoir le journal intime de son ennemi Robert Angier et le lire, nous amenant dans une première strate du passé. Dans cette strate, Angier va voler le journal de Borden et le lire également, nous enfonçant dans une seconde strate. Finalement, nous pourrions envisager l'hypothèse suivante : il n'y a qu'une temporalité, celle de Borden lisant et se remémorant dans sa cellule, les strates étant créées par Borden, sa lecture et sa mémoire. Enfin dans *Inception*, les puzzles sont créés par les personnages, qui joueraient presque le rôle d'un metteur en scène qui crée des mondes irréels.

³¹ CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), *op.cit.* p. 15

Ainsi, les puzzles sont d'abord mentaux, créés par les personnages eux-mêmes. Cependant, la tromperie ne réside pas dans la création de ces puzzles mais dans leur impossible résolution. Le spectateur n'a que très peu d'indices permettant de résoudre le puzzle, ce qui a l'avantage de surprendre, et de comprendre à un deuxième visionnage, ce qui ne pouvait être compris avant. Dans *Memento*, on ne peut deviner que Leonard bouclait sans cesse sa vengeance et qu'il a volontairement truqué les faits. La fin du film donne du sens à des indices invisibles et montre que le spectateur s'est fait berner. La tromperie vient d'une illusion créée par le personnage lui-même. C'était donc le point de vue qui était faux. Comme dit Teddy à Leonard à la fin du film, « tu ne cherches pas la vérité. Tu t'en fabriques une. [...] Pour créer un puzzle que tu ne pourras jamais résoudre. » Leonard explique plusieurs fois durant le film l'histoire d'un certain Sammy Jankis, atteint de la même amnésie que lui. Il explique que les médecins devaient déterminer si sa maladie était pathologique ou psychologique (pour l'assurance). Jankis n'oubliait pourtant jamais de faire la piqure à sa femme diabétique. Pour tester son amnésie, sa femme lui demanda de faire plusieurs fois la piqure en remontant sa montre à l'heure quotidienne de la piqure, jusqu'à en mourir. En réalité, nous apprenons à la fin du film que c'était Leonard qui avait une femme diabétique, et que toute l'histoire de Jankis était fausse. C'est donc l'image cinématographique elle-même qui participe à l'illusion, représentant elle aussi la subjectivité du personnage :



Sammy Jankis piquant sa femme



Léonard piquant sa femme

« Jadis, le compositeur d'intrigue justifiait l'omission de détails-clefs en resserrant la focalisation sur le protagoniste, procédé courant dans *Sueurs froides* (1958). Les machinations récentes cependant ont recours à la subjectivisation complète du récit premier ; la présomption de vérité accolée à l'image cinématographique [...] ne tient plus [dans *Memento*]. »³²

Si le point de vue fait donc partie de l'illusion, la structure en fait partie également et donc l'utilisation du temps. *Le Prestige* joue beaucoup sur ces retournements, la prémisse de base des magiciens dans le film, marche aussi pour le cinéma :

« Tout tour de magie comporte trois parties ou actes. La première partie s'appelle 'la promesse'. Le magicien vous montre quelque chose d'ordinaire. [...] Il vous montre cet objet, il vous demande peut-être de l'inspecter, pour voir s'il est bien réel, inchangé, normal. Mais bien sûr, il ne l'est certainement

³² THERRIEN, Carl, *Le Cinéma sous l'emprise du Jeu*, « Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines », Scorbe Clairvaux, éditions Dis Voir, 2006, p. 101

pas. [...] Le deuxième acte s'appelle « le tour ». Le magicien prend cette chose ordinaire et lui fait faire quelque chose d'extraordinaire. Alors vous cherchez le secret mais vous ne le trouverez pas, car bien sûr, vous ne cherchez pas vraiment. Vous ne voulez pas vraiment savoir. Vous voulez être dupé. »

Dès le début du film, le personnage de Cutter parle ainsi à la fille de Borden mais tout autant au spectateur, pour lui annoncer que tout va être là mais qu'il sera dupé. Le film a deux rebondissements majeurs par rapport aux deux protagonistes mis en scène à la fin du film : Angier n'est pas mort, prend son vrai nom de famille, Caldlow, et sa machine le dédoublait, une copie se noyant dans la cuve. Secondement, Borden a un frère jumeau avec lequel il exécute ses tours. Nolan va glisser des indices en attirant l'attention du spectateur sur autre chose, pour forger et insérer l'illusion dans l'esprit du spectateur.

Afin de dissimuler l'identité de Lord Caldlow, son nom va apparaître très vite, pour l'identifier comme une tierce personne. En réalité, Angier est un lord d'une famille puissante, et nous l'apprenons à la dix-huitième minute du film lors d'une discussion entre Angier et sa femme, cette dernière lui rappelant qu'il a abandonné son nom et sa famille. Le spectateur ne peut faire le lien parce que ces deux événements ont lieu dans deux temporalités différentes, à deux moments différents et la conversation est suffisant banale et évasive pour ne pas éveiller l'attention du spectateur. Cette information n'est pas cachée dans le roman éponyme de Christopher Priest, qui se déroule aussi sur trois temporalités non-enchevêtrées. Néanmoins, la majeure partie du film, y compris la fin, ne figure pas dans le roman de l'écrivain britannique.



Nolan laisse également planer le doute sur la machine de Tesla. Elle semble dupliquer les objets mais ce n'est pas ce que veut Angier. Nolan insiste sur l'idée de la copie, c'est même le premier plan du film, celui qui accompagne le titre. Mais dès le retour d'Angier à Londres, la machine ne semble plus que téléporter le magicien, c'est d'ailleurs là un autre parallèle entre le tour et le film lui-même. Angier dit que « personne ne se soucie de l'homme dans la boîte, celui qui disparaît », toute l'attention est portée sur l'homme qui revient, le prestige.

L'idée est similaire pour le jumeau de Borden. La relation entre ce dernier et son ingénieur Fallon – qui se trouve être son jumeau – est étrange, comme certaines conversations. De plus, sa femme Sarah et Angier dénotent une double personnalité chez Borden, ce qui est normal puisque les deux échangent leur rôle. Cependant, l'idée du jumeau est tout de suite rejetée par Angier, pour sa simplicité. Borden lance aussi des fausses pistes avec la machine de Tesla qu'il n'a jamais utilisé, ce qui pousse Angier à partir le rejoindre dans le Colorado. Enfin, les jumeaux

ne sont jamais montrés dans un même plan avant la révélation, même lorsqu'ils exécutent leur tour. A la place, nous avons un raccord de regard sur Cutter dans le public. Nolan cherche ici à cacher des choses au spectateur, pour renforcer l'illusion, même s'il rompt *a priori* le point de vue des personnages en ne laissant pas le spectateur accéder à leur regard. Cette idée de cache permet à Nolan de manipuler le spectateur et le temps.



L'homme transporté débute



La fin du tour ne nous est pas révélée à l'image



Lors de la révélation finale, le même plan est répété mais cette fois-ci en voyant le même acteur sortir de la seconde porte sans coupe visible



2. Le temps manipulé

Jean-Louis Comolli dans son récent ouvrage *Cinéma, Numérique, Survie* s'attarde sur l'utilisation du temps au cinéma. Il explique que, « le 'temps réel', comme il est coutume de dire au cinéma, aura été découpé, monté, raccordé, compacté, réduit, accéléré... aussi bien qu'il aura été, à l'inverse, décomposé et ralenti... »³³ Nolan pousse cette idée à son paroxysme, en tordant le temps comme nous l'avons vu. Il se sert du temps et l'altère pour le faire plier sous le découpage. Cela est visible d'une façon presque anecdotique, lorsque dans *Interstellar*, le Professeur Brand explique à Cooper pourquoi le monde touche à sa fin. Cooper pose une question dans une pièce et la réponse qui suit instantanément est dans une autre salle, comme s'il y avait eu un saut temporel. Ce dialogue ne fait sens que par le *flash-forward* invisible :



Plan 1 : "Cooper: Il est temps de me dire votre plan pour sauver le monde.



Plan 2 : Brand: Nous ne sommes pas censés sauver le monde. Nous sommes censés le quitter."

³³ COMOLLI, Jean-Louis, *Cinéma, Numérique, Survie*, Lyon, ENS Editions, 2019, p. 17

« L'altération du point de vue est une manière de modifier la perspective. L'éclatement en est une autre. Les personnages de Nolan évoluent dans une réalité qui n'est pas saisissable d'un seul bloc. Pour en rendre compte, il faut moins acquérir une vision d'ensemble que s'appuyer sur la prolifération des points de vue, qui imite le désordre de la vie tout en dévoilant progressivement un ordre plus secret. D'où l'importance, dans ce cinéma, des structures narratives et des procédés de montage : ce qui importe réellement se cache dans les jointures, qui sont à la fois là pour séparer et relier. »³⁴

Les jointures temporelles chez Nolan sont une norme. *Interstellar* expérimente le montage alterné sur plusieurs temporalités que Nolan exécutera après dans *Dunkerque*. Le découpage alterne deux temporalités : une dans l'espace, l'autre sur Terre. Les deux blocs se rejoignent spatialement à la fin du film avec la bibliothèque de la chambre de Murphy la fille de Cooper. Ce dernier se trouve dans un Tesseract, un cube en cinq dimensions ; il est hors du temps. Néanmoins, il communique avec la jeune Murphy alors adolescente (Mackenzie Foy)



Plan 1



Plan 2

tandis ce que la Murphy adulte (Jessica Chastain) essaye de comprendre les messages laissés par son père. La séquence alterne des champs-contrechamps (plan 1 et 2), des raccords dans l'axe inverse et rend concomitantes les actions des deux personnages. Cooper ne pouvant utiliser que la gravité pour parler, il écrit un message en morse, que Murphy recompose des années plus tard, mais comme si les deux actions se déroulaient en même temps. C'est un montage alterné temporel liant un lieu et deux époques différentes.

Nolan aime manipuler le temps pour donner du sens à des actions séparées. Le temps sert ainsi de jointure logique comme lors du départ de Cooper de sa ferme pour quitter la planète et aller sauver le monde. La première partie du film était assez conventionnelle dans son utilisation du temps, et cette séquence très poignante accompagnée par l'orgue de la musique d'Hans Zimmer, va contracter le temps, annonçant la suite du film :

« La scène du départ, une des plus sidérantes d'*Interstellar*, lie la séparation du père et de sa fille à l'arrachement de la pesanteur. Cooper quitte ses enfants et la terre dans le même mouvement. Sa décision est redoublée par l'ellipse puissante qui entremêle le départ en voiture avec le décollage de la fusée par un montage fusionnel, accélère la temporalité du récit, comprime deux espace-temps. Un accord musical vif et très long s'intensifie au fur et à

³⁴ GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 37

mesure de l'inéluctable envol pour mieux en signifier à la fois le tragique (mélodramatique) et l'épique (science-fictionnel). »³⁵

Chez Nolan, le temps passe donc dans la jointure, mais le temps peut également y être caché. Les premières séquences d'*Inception* montrent la fin du film avant de repasser au début. Nolan effectue la boucle de manière dissimulée, par un simple champ-contrechamp dans un même lieu. Nous remarquons le changement des personnages mais l'accent n'est pas mis dessus. Par le raccord le plus utilisé du cinéma, Nolan fait passer le temps, il le cache. McGowan souligne que « la tromperie existe plus dans la forme que dans le fond, ce qui suggère que la tromperie est un phénomène structurel et non simplement empirique. »³⁶



Plan 1



Plan 2



Plan 3



Plan 4

Cette conclusion est logique puisque nous avons dit que la structure est subjective. Or, ici, l'illusion n'inclue pas les protagonistes, et la tromperie n'est réalisée que pour le spectateur. Le temps est donc aussi bien subjectivement reconstitué que manipulé, le temps est un leurre pour détourner l'attention du spectateur. Mais alors le temps n'est qu'une partie de l'illusion, une coordonnée, il participe mais ce n'est pas le sujet. Dans cet exemple, le temps est un moyen et non une fin. Cela nous indique le penchant de Nolan pour l'illusion et le mensonge qui « joue[nt] un rôle central dans tous les films de Christopher Nolan ». ³⁷ Un rôle oui, central, non. Nous disions que l'ouvrage de McGowan date de 2012, ce qui le rend passé par rapport à la filmographie de Nolan puisqu'il ne peut inclure *Interstellar* et *Dunkerque*. Cependant, même

³⁵ BALSÒ, André, BOYER, Elisabeth, FOULON, Charles, « Pas impossible, nécessaire : *Interstellar* », *L'Art du Cinéma*, n°91, Paris, 2015, p. 34

³⁶ MCGOWAN, Todd, trad: THIVET, Benjamin, *op.cit.*, p. 1 "The deceit exists in the form more than in the content, which suggests that deceit is a structural phenomenon and not simply an empirical one."

³⁷ *Ibid.* "The lie plays a central role in every Christopher Nolan film."

avant ces deux films, il nous semble que le parti pris de McGowan est partiellement faux. Le temps sert l'illusion mais Nolan porte un véritable discours sur le temps, c'est un cinéaste du temps selon Philippe Rouyer³⁸.

Nous l'avons analysé jusqu'ici mais même le temps manipulé permet d'explorer le cinéma de Nolan. L'ouverture de *Memento* se déroule à l'envers. La séquence est donc « rembobinée », s'inscrivant dans cette esthétique débutée par le célèbre *Démolition d'un mur* des frères Lumière en 1896. Cette séquence est le meurtre de Teddy, et Nolan choisit le polaroid pour nous faire comprendre que la séquence est à l'envers. Leonard va donc agiter la photo qui va peu à peu disparaître jusqu'à revenir dans l'appareil photo. Ainsi, le temps efface les faits, l'instant, la réalité. Qu'y a-t-il de plus réel qu'une photographie ? Nolan remet en perspective le concept de cause à effet, puisque l'effet précède la cause, et le temps va effacer l'effet. Si le temps se déroule à l'envers, il ne passe pas, il recule, et ce faisant, il efface ce qui s'est déroulé. Si la photo s'efface, elle n'a pu être prise, elle ne l'a pas encore été ; et si le temps recule, elle ne le sera jamais.



La structure de films comme *Le Prestige* ou *Following* permet également d'explorer cette rétrocausalité, c'est-à-dire lorsque l'effet se déroule avant la cause. Il s'agit de la jambe cassée d'Angier ou encore les blessures du protagoniste de *Following*. La remise en question de la causalité est ici structurelle, elle est liée au pouvoir du cinéma comme outil de torsion du temps. Nolan complètera cette idée dans *Interstellar*, où la physique quantique l'aidera à remettre en cause l'idée même de causalité, avec le tesseract.

Enfin, Nolan insère dans *Following* le principe d'une imbrication de causalité. Le protagoniste discute avec la blonde – c'est son nom dans le film – qui vient de se faire cambrioler. C'est l'effet. Peu après dans le film, nous apprenons que c'est ce dernier accompagné de Cobb qui ont cambriolé ses affaires. Nous avons ici la rétrocausalité. Cependant, ce cambriolage est l'effet du piège tendu par Cobb au protagoniste, qui se verra accusé du meurtre de la jeune fille parce qu'il lui a volé des affaires. Le piège se renferme

³⁸ ROUYER, Philippe, *op.cit.*

d'autant plus puisque nous pensions avoir trouvé la cause, mais ce n'était qu'une étape vers le retournement final. L'imbrication temporelle peut être infinie, comme le souligne Hélène Vally, « Nolan tend à étager, à décomposer le temps et à le concevoir comme des boîtes posées les unes au-dessus des autres, ou les unes à côté des autres comme dans *Interstellar*. »³⁹ Pour Nolan, l'infini est avant tout temporel, et donc cinématographique.

C. Une expérience cinématographique

1. Le cinéma, art du temps

« On peut enfermer un individu, un groupe, un pays, on peut dresser des barrières, des murs, des remparts, on ne peut pas enfermer le Temps. C'est lui qui nous enferme. Le rêve ou le fantasme d'un renversement du cours inexorable du Temps est lié à la condition humaine – il semble être universellement partagé. Le futur, ici et là, hier et aujourd'hui, a été pensé comme résurrection du vivant, dépassement de la mort, nécessaire et difficile accomplissement des destins collectifs. L'invention du cinéma répond à l'impérieux désir du *refaire, revivre, n'en pas finir, renouer* avec un 'début' du jeu de la vie. »⁴⁰

C'est ce sentiment humain mis en avant par Comolli qui nous permet d'expliquer une partie de l'attrait de Nolan pour le temps. Manipuler le temps pour revoir, distordre, créer des univers possibles par cette soumission du temps. Nolan n'est pas le premier cinéaste à prétendre faire du cinéma l'art du temps. Tarkovski parle du temps comme « une nouvelle muse »⁴¹, alors que l'un des premiers théoriciens du temps au cinéma, le réalisateur français Jean Epstein, disait déjà du temps ceci :

« À l'espace fixe et au temps invariable, qui sont habituellement considérés comme indépendants l'un de l'autre et qui forment ainsi les deux catégories primordiales classiques de l'entendement humain, s'oppose l'espace-temps, toujours mobile et changeant, cadre unique dans lequel le cinématographe inscrit ses représentations. [...] Cette relativité on ne peut plus générale se traduit par la rupture et par la confusion de toutes les classifications qui paraissent fondamentales et immuables dans l'univers extracinématographique. Selon les différentes valeurs momentanées que prennent les dimensions de l'espace-temps, la discontinuité peut y devenir continue ou la continuité discontinue, le repos produire du mouvement et le mouvement du repos, la matière acquérir de l'esprit ou en perdre, l'inerte s'animer ou le

³⁹ CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), *op.cit.* p. 74

⁴⁰ COMOLLI, Jean-Louis, *op.cit.* p. 81

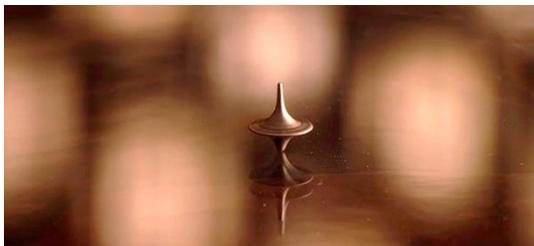
⁴¹ TARKOVSKI, Andreï, *op.cit.* p. 71

vivant se mortifier, l'aléatoire se déterminer ou le certain perdre ses causes... »⁴²

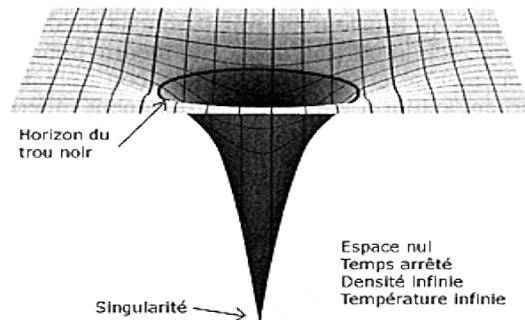
Ainsi, Epstein montre que le temps ou l'*espace-temps* produit au cinéma des effets proprement cinématographiques, qu'il est même le premier vecteur de fiction *a priori* puisqu'il modifie le réel. Il lie l'espace et le temps qui sont les deux coordonnées principales du cinéma. Nous l'avons dit, le montage fait passer le temps, dans les coupes et même dans la structure. Nolan est un cinéaste du montage et plus particulièrement du découpage, le travail d'enchevêtrement apparaît dès le montage. Mais c'est bien dans l'image qu'apparaît la réflexion principale de Nolan sur le temps : le temps est toujours à refaire. Nolan se rapproche ici de la réflexion de Deleuze sur le temps :

« D'après la belle formule de saint Augustin, il y a *un présent du futur, un présent du présent, un présent du passé*, tous impliqués dans l'événement, enroulés dans l'événement, donc simultanités, inexplicables. De l'affect au temps : on découvre un temps intérieur à l'événement, qui est fait de la simultanéité de ces trois présents impliqués, de ces *pointes de présent* désactualisées. C'est la possibilité de traiter le monde, la vie, ou simplement une vie, un épisode, comme un seul et même événement, qui fonde l'implication des présents. Un accident va arriver, il arrive, il est arrivé ; mais aussi bien c'est en même temps qu'il va avoir lieu, a déjà eu lieu, et est en train d'avoir lieu ; si bien que, devant avoir lieu, il n'a pas eu lieu, et, ayant lieu, n'aura pas lieu..., etc. »⁴³

Nolan présente un temps qui n'a de cesse de se boucler. La boucle permet à Nolan de donner l'aperçu de la notion d'infini, fondamentale pour son cinéma. L'infini chez Nolan part de la petite toupie d'*Inception*, dont la forme rappelle les reproductions en deux dimensions des trous noirs. L'infini se joue donc à deux niveaux. Premièrement, l'idée d'une toupie qui tourne



à l'infini, métaphore du temps qui se boucle sans cesse, mais aussi le concept physique du trou noir, où, plus on se rapproche de la singularité, plus la dilatation temporelle est grande, et l'on tend alors vers l'infini.



Ce concept lie l'espace et le temps qui viennent se rejoindre en une même image chez Nolan. Dans *Inception*, Nolan utilise le rêve pour permettre une boucle infinie avec le fantasme

⁴² EPSTEIN, Jean, « L'Intelligence d'une machine », *Ecrits Complets, Vol. V : 1945-1951*, Paris, Independencia Editions, 2014, p. 71

⁴³ DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2 : L'Image-Temps*, op.cit. p. 132

architectural de l'escalier de Penrose (figure 1). Arthur (Joseph Gordon-Levitt) et Ariane (Ellen Page) peuvent potentiellement monter cet escalier à l'infini puisqu'il n'a ni début, ni fin. La boucle est finie, le temps infini. L'infini tend à se perdre dans la profondeur de champ, ne laissant pas voir si le temps est bouclé, comme dans le tesseract d'*Interstellar* (figure 2). En géométrie, le tesseract est un cube en quatre dimensions (alors que le carré est un cube en deux dimensions) qui intègre la dimension temporelle. Il possède seize faces. Dans la séquence finale d'*Interstellar*, Cooper est coincé dans un tesseract se trouvant à l'intérieur d'un trou noir. Ce tesseract représente tous les instants de la chambre de la fille de Cooper. Passé, présent, futur, ces notions n'ont pas de sens ici, et Cooper peut potentiellement se déplacer du début jusqu'à la fin des temps. Le tesseract n'est peut-être pas infini, mais il tend vers lui. L'infini se situe à l'arrière-plan, aussi loin que la perspective de la caméra puisse aller.



Figure 1 : escalier de Penrose dans Inception

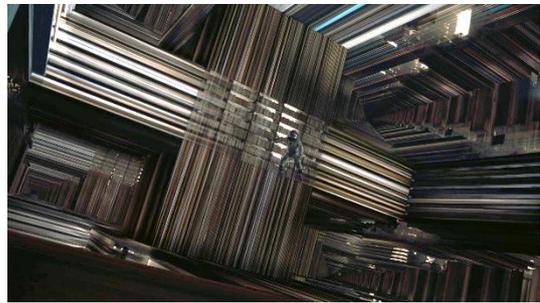


Figure 2 : tesseract dans Interstellar

Le *refaire* chez Nolan n'inclut pas nécessairement la boucle temporelle. Nolan peut faire coexister deux temps : un passé et un à venir ; dont l'un rejoue l'autre. *Interstellar* est un film de science-fiction se situant dans un temps non-défini mais futur. Cependant, bien que certaines technologies soient développées, notamment dans le domaine spatial (les robots TARS et CASE), la société semble vivre dans un temps passé. Cooper vit dans une ferme, et la population contient beaucoup d'agriculteurs pour nourrir toute la planète. Le film s'ouvre sur Cooper rêvant de son crash, avant qu'il ne soit réveillé par sa fille Murphy. Après un échange en champ-contrechamp, Cooper se lève et va à la fenêtre. Il regarde au loin pour nous laisser voir des champs de maïs à perte de vue (plan 9). Le premier plan à l'extérieur de la ferme montre Donald (John Lithgow) balayant la poussière du perron (plan 14), puis il retourne nettoyer la poussière sur la table et les assiettes. Il faut attendre le 21^{ème} plan pour voir un ordinateur, unique symbole de la technologie informatique.



Plan 9 : Cooper observe le champ de maïs



Plan 14 : Donald nettoie le perron



Plan 21 : Donald ouvre un ordinateur

Le passé n'est pas juste évoqué par le manque de technologie, mais il est signifié par les références au *Dust Bowl* qui frappa les Etats-Unis dans les années 1930. D'après l'encyclopédie Britannica, la surproduction agricole et la sécheresse tuèrent les récoltes et produisirent d'énormes tempêtes de poussières et de terres sèches qui frappèrent des régions entières du Texas et de l'Oklahoma notamment. Ces tempêtes de poussières frappent également la Terre dans le film de Nolan, certaines images évoquant des photographies de l'époque.



Une tempête de sable approchant dans Interstellar



Photographie : MARSH, Georges E., Dust Storm, Texas, 18 avril 1935

Nolan intègre même au début du film des interviews d'un documentaire télévisé réalisé en 2012 par Ken Burns, *The Dust Bowl*. Des personnes âgées encore en vie racontent leur quotidien de l'époque, et Nolan superpose leurs témoignages aux images du film, qu'il s'agisse des assiettes retournées ou encore de la description d'une tempête arrivant au loin. Ces interviews sont repris à la fin du film dans une station spatiale, pour montrer aux futurs générations comment était la vie sur Terre. Nolan intègre à ces interviews « réelles » une fictionnelle de la vieille Murphy (Ellen Burstyn) en reprenant le cadre des autres interviews. Nous pourrions ici accuser Nolan de détourner la réalité documentaire, mais jamais ces images ne sont utilisées comme possédant une quelconque vérité documentaire. Nolan les utilise comme témoin du passé du film. Lorsque ces interviews s'imbriquent au début du film, elles font figures de présent et l'histoire principale de passé. En effet, le premier plan après le titre est l'interview de Murphy, qui lance l'intrigue principal à la manière de *Following*. Nolan refait donc le *Dust Bowl* comme événement passé, ce qui fait coexister un monde science-fictionnel à la fois proprement futur et proprement passé. Pour reprendre la citation de Deleuze, « il y a un présent du futur, un présent du présent, un présent du passé, tous impliqués dans



Interview fictionnelle d'Ellen Burstyn



Interview d'une personne ayant assisté au Dust Bowl

l'événement, enroulés dans l'événement, donc simultanés, inexplicables ». ⁴⁴ Si le temps est bouclé, alors le futur sera passé, et le passé sera futur. Nolan prolonge ainsi sa réflexion sur la causalité, notamment avec *Interstellar*, qui met en avant la *loi de Murphy*, se posant ainsi : « ce qui peut arriver va arriver ». Puisque le temps est infini, tout ce qui est contingent – qui peut potentiellement arriver – va arriver. Le contingent devient donc nécessaire dans le cinéma de Christopher Nolan.

L'approche esthétique quasi-documentaire d'*Interstellar* rappelle ce que le début du film de Kubrick *2001 : l'Odyssée de l'Espace* devait être :

« [Kubrick] allait interviewer en les filmant les plus grands scientifiques, théologiens, astronomes et philosophes à s'être penchés sur la question de la vie extraterrestre et 'préfacer' *2001 : l'Odyssée de l'Espace* d'un montage de ces entretiens. » ⁴⁵

Le temps prédomine également dans le film de Kubrick, réputé pour la « plus grande ellipse de l'histoire du cinéma », entre l'aube de l'humanité et la colonisation spatiale. Le passé surgit dans la séquence de fin du film où Dave Bowman (Keir Dullea) vieillit de plan en plan jusqu'à se régénérer en un « enfant étoile ». La chambre où se déroule cette transformation mêle le futur et le passé avec le décor XVIIIème qui orne la pièce. Ce ne sont pas les seuls points communs entre ces deux films, ces derniers partageant surtout la nécessité de les voir dans la salle de cinéma, premier vecteur du temps.

2. Le temps de la salle : la projection argentique

Nolan assimile le cinéma à sa projection en salle. Tarkovski disait que « la motivation principale d'une personne qui va au cinéma est une recherche du temps : du temps perdu, du temps négligé, du temps à retrouver » ⁴⁶, ce qui ne semble pas très loin de ce que Nolan cherche à recréer avec son utilisation du temps. Pourtant quel rapport entre le temps et la salle ? Oui, l'expérience de la salle se déroule « dans le temps », mais de même dans un salon.

Nous vivons aujourd'hui dans une société connectée où il est possible de regarder un film sur de multiples écrans, à n'importe quel endroit. Cette démultiplication des supports a changé drastiquement la façon de regarder un film :

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ CASTLE, Adison (ed.), trad: SAFAVI, Philippe, *Les Archives Stanley Kubrick*, Köln, Taschen, 2016, p. 419

⁴⁶ TARKOVSKI, Andreï, op.cit. p. 75

« Les dispositifs de réception sont désormais pluriels et l'emportent sur les dispositifs de production. La planète audio-visuelle tourne autour d'un nouveau soleil, le consommateur-spectateur. C'est lui qui permet au film d'exister, ne serait-ce qu'en faisant la demande (VOD). Où il veut, quand il veut, comme il veut, avec quel film il veut. C'est encore lui qui a le choix des supports. »⁴⁷

Le numérique met en retrait la volonté d'un metteur en scène, qui pouvait autrefois donner des consignes précises sur la vision d'un film : il pouvait y avoir un entracte, une ouverture musicale, de la musique après le film (comme dans *2001*), etc... Au-delà de ces exigences, la salle de cinéma permettait au film de se dérouler du début à la fin, sans que le spectateur soit maître « du temps » et de la projection. Aujourd'hui, le spectateur peut « couper » l'expérience en mettant le film en pause, et ainsi segmenter le film. Cette méthode de « consommation » explique en partie le succès générationnel des séries télévisées, dont la coupe entre les épisodes est une des caractéristiques. Le dernier endroit où le temps du film est véritablement le temps de l'expérience est donc la salle de cinéma.

Cependant, aujourd'hui le spectateur peut regarder dans de bonnes conditions, avec une bonne qualité, un film sur sa télévision, son ordinateur ou même son téléphone. Il pourrait même suivre à la lettre les consignes d'un metteur en scène, faire un entracte de quinze minutes, etc... et ainsi reproduire l'expérience temporelle de la salle de cinéma. Mais la pellicule, contrairement au numérique, a toujours été complice de la salle de cinéma, on ne pouvait pas voir une pellicule 35 mm ou 70 mm ailleurs. Les expérimentations technologiques argentiques ont toujours eu comme visée la salle de cinéma (à part les formats amateurs comme le Super 8). Bien sûr, le numérique, avec la technologie 3D, les projections laser, les écrans LED, continue d'innover au cinéma, mais ce rapport n'est pas exclusif. Les films sont exploités en 2K, alors que l'offre des téléviseurs est passé à la 4K. Le numérique développe tout le secteur de diffusion, sans différenciation. Ce n'est donc sûrement pas anodin si, à une époque où tous les supports de diffusion se normalisent, certains réalisateurs se mobilisent pour apporter, par la projection, une expérience différente de ce que Tarantino appelle « la télévision en public ! »⁴⁸. Daney parle justement avec nostalgie des années 1950, la grande époque des formats larges et des débuts de la télévision : « on n'allait pas 'voir un film', on 'allait au cinéma'. »⁴⁹

⁴⁷ LEBLANC, Gérard, THOUARD, Sylvie (éds), *Numérique et Trans esthétique*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2012, p. 20-21

⁴⁸ GALLOWAY, Stephen, trad: THIVET, B., « Director Roundtable, 6 Auteurs on Tantrums, Crazy Actors and Quitting While They're Ahead », *The Hollywood Reporter*, mis en ligne le 28 novembre 2012 "it's television on public !"

⁴⁹ DANEY, Serge, *La Rampe : cahier critique 1970-1982*, Paris, Cahiers du Cinéma Gallimard, 1996, p. 9

Au-delà de cette identité originelle qu'a l'argentique avec la salle de cinéma, nous décelons une identité temporelle. Alors que le numérique n'est qu'un flux faisant passer des numéros binaires, la pellicule est une suite de photogrammes. Si le montage coupe deux plans, à la projection, la coupe se situe entre deux photogrammes. D'un point de vue de l'expérience du spectateur, cette variation est visible contrairement au numérique. Elle l'est d'autant plus sur une projection en 70 mm :

« Le projecteur 70 mm a une ouverture qui est environ quatre fois plus grande que celle des projecteurs standards 35 mm. Cette ouverture plus grande permet à plus de lumière d'atteindre l'écran. [...] À vitesse de projection normale de 24 images par seconde, la vitesse du film 70 mm est 25% plus rapide que la normale. »⁵⁰

D'un point de vue spectatorial, la projection 70 mm, notamment dans les blancs, présente une image qui semble vibrer, par la variation de distance entre la pellicule et la source de lumière, mais aussi par ces saccades accélérées. Laurent Mannoni a d'ailleurs parlé de l'expérience de *2001 : l'Odyssée de l'Espace* en 70 mm :

« La projection en 70 mm [...] ça reste un vrai spectacle tout à fait étonnant, qui ne peut être, à mon avis, en aucune façon comparée avec la projection numérique, même en 4K. Voir *2001*, en 4K, restauré [...] c'est une chose, mais la vraie expérience à vivre c'est voir *2001* de Kubrick en format 70. Ça n'a rien à voir, l'image respire beaucoup mieux, ne serait-ce qu'au niveau du mouvement de la pellicule qui donne aux images comme un battement de cœur [...]. Ce dont Godard parlait, *la pellicule vit à 24 images/seconde*. »⁵¹

Mannoni suppose donc qu'une des supériorités de l'argentique et du 70 mm résiderait dans sa « vie », l'idée d'une perception d'un rythme, d'une pellicule défilant, se déroulant devant une lumière, « la seule expérience où le temps m'est donné comme une perception »⁵² selon Jean-Louis Schefer. Ainsi, il n'y a que l'expérience argentique qui permettrait au spectateur de voir le temps, et ainsi de profiter d'une « vraie » expérience cinématographique.

En effet, Nolan est attaché à la projection argentique, en particulier la projection en formats larges. Depuis 2008 et *The Dark Knight*, Nolan a commencé à utiliser les formats larges dont *l'Imax*. Puis en 2009, *Avatar* de James Cameron révolutionna la projection en faisant

⁵⁰ CARR, Robert E., HAYES, R.M., trad: THIVET, Benjamin, *Wide Screen Movies: A History and Filmography of Wide Gauge Filmmaking*, Londres, McFarland, 1988, p. 164 "The 70mm projector has an aperture that is approximately four times larger than that of the standard 35mm machines. This larger aperture allows more light to reach the screen. [...] At the standard rate of projection of 24 frames per second, the 70mm film speed is 25 percent faster than normal."

⁵¹ MANNONI, Laurent, « Le cinéma en 70 mm », *La Cinémathèque française*, mis en ligne le 3 juin 2014

⁵² SCHEFER, Jean-Louis, *L'Homme ordinaire du cinéma*, Paris, Gallimard, 1980

passer peu à peu toutes les salles vers le numérique, jusqu'à l'abandon pur et simple de l'exploitation en argentique. Le tournage en pellicule à lui aussi failli disparaître, mais des réalisateurs, dont Nolan, ont manifesté l'envie de continuer à tourner en argentique. *Interstellar* et *Dunkerque* sont ses deux films qui sont sortis à la fin de la mutation totale vers le numérique. Grâce à son poids au sein de la Warner Bros, il a convaincu le studio de faire des sorties argentiques et 70 mm de ses films. Ainsi, « lorsque Warner Bros a sorti *Dunkerque* de Christopher Nolan [...], l'exploitation incluait 31 écrans *Imax* 70mm et presque 100 copies 70mm standard, l'incluant parmi les plus grandes exploitations en format large depuis 25 ans. »⁵³

Avec *Dunkerque* et son prochain film *Tenet*, Nolan utilise entièrement le 70 mm, un mélange d'*Imax* – ce sont des caméras bruyantes peu adaptées pour enregistrer des dialogues – et de *Super Panavision 70*. Nolan a été le premier réalisateur de fiction à utiliser l'*Imax*, le plus grand format au monde, mais aussi les plus grands écrans de cinéma au monde via leur réseau de salle, ce qui crée une expérience différente selon Valérie Peseux :

« Le spectateur ne perçoit plus les limites de l'écran comme dans le cinéma traditionnel, et accède à une tout autre lecture de l'image, ce qui oblige le réalisateur à modifier la grammaire de la mise en scène et du montage. La restitution sonore n'est pas seulement un élément narratif ou d'ambiance, mais permet de guider le regard du spectateur. »⁵⁴

L'expérience sensorielle doit ainsi autant venir du support que de la projection, de l'image comme du son, comme le rappelle Timothée Gérardin :

« Tout ce travail visuel et sonore trouve son aboutissement dans *Dunkerque*. Ce n'est pas un hasard si le premier film de Nolan entièrement conçu en *Imax* et en 70 mm est celui où la bande-son occupe une place centrale. À tous les niveaux, il s'agit de faire revivre au spectateur, *via* une bulle visuelle et sonore, l'expérience immersive vécue par les protagonistes. [...] *Dunkerque* a parfois des allures de film muet : les dialogues, rares et fonctionnels comme des intertitres, laissent place à une succession de situations. Réinterprété à tout moment par la musique, le film semble être conçu comme une performance ne pouvant être vue que dans une salle de spectacle – d'où l'attachement de Nolan aux conditions de visionnage du film. »⁵⁵

⁵³ GIARDINA, Carolyn, trad: THIVET, Benjamin, « Widescreen Format Gains Steam With 70mm 'Orient Express' », *The Hollywood Reporter*, mis en ligne le 15 novembre 2017, "When Warner Bros. released Christopher Nolan's *Dunkirk* [...], it included 31 *Imax* 70mm screens and roughly 100 standard 70mm sites, making it among the largest wide-format releases in the past 25 years."

⁵⁴ PESEUX, Valérie, *La Projection Grand Spectacle : Du Cinérama à l'Omnimax*, Paris, Dujarric, 2004, p. 193

⁵⁵ GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 28

La projection fait donc partie de cette expérience, de ce point de vue, que Nolan tente de montrer, de faire vivre, à chacun de ses films. C'est sur son utilisation du temps que cette expérience se veut sensorielle et à grand spectacle. Nous l'avons dit le temps est une clé d'entrée de son cinéma. Il est sûrement un peu plus : un point de vue, un objet d'étude proprement cinématographique, un antagoniste, une obsession. Le temps est souvent au centre de l'attention de Nolan en tant que scénariste, en tant que monteur, mais son cinéma, sa mise en scène, à plus à nous proposer qu'une simple expérience. Ce point de vue regarde le monde, c'est une expérience du monde, une expérience de la matière, visible jusqu'à la projection argentique :

« L'image projetée sur le grand écran porte les stigmates du passage par le petit écran filtrant du photogramme, et c'est à cause de ce passage par un filtre aux qualités matérielles appuyées que, sur le grand écran blanc, ce qu'on voit a une consistance lumineuse graduée, modulée, et si étrange pour peu qu'on y prête attention – allant de la pure absence au quasi solide, en passant par le granulé, le poreux, le fibreux, le délavé, le déteint et bien d'autres encore. Bref, *de la matière*. »⁵⁶

⁵⁶ AUMONT, Jacques, *Matière d'images, Redux*, Paris, Editions de la Différence, 2009, p. 242

2^{ème} PARTIE :
LA MATIÈRE : PARADOXE TEMPOREL



La toupie tournant à l'infini dans Inception

« Pour eux, le temps ne doit être qu'une autre dimension physique. Le passé peut très bien être un ravin dans lequel ils peuvent descendre et l'avenir une montagne qu'ils peuvent gravir. »

Amelia Brand, Interstellar

Si le temps fait partie de l'esthétique du cinéma de Christopher Nolan, la matière semble également y participer. Le terme 'matière' peut référer à une infinité de sens, que Jacques Aumont réduit à trois :

« *La matérialité* : la matière comme principe constitutif des choses. [...] *Le matériau* : la matière telle qu'elle existe dans le temps, c'est-à-dire telle que nous en avons l'expérience spontanée et normale. [...] *La forme matérielle ou matière informée*. La matière en effet, dans son état temporel, n'est pas concevable sans une forme qui l'affecte. [...] C'est tout le paradoxe de l'image lumineuse du cinéma [...] : elle n'a pas elle-même, à proprement parler, du matériau ; on ne peut la toucher ni même vraiment la localiser (elle n'est pas sur la pellicule seulement, ni sur l'écran seulement, ni dans la projection seulement). Pourtant, elle a une forme matérielle. »⁵⁷

Le cinéma semble aborder ces trois sens de la matière, constitutif d'un monde cinématographique. Timothée Gérardin place ce mot dans le titre de l'ouvrage sur le cinéaste « la possibilité d'un *monde* ». Cependant, si la matière est constitutive du cinéma, Nolan montre avant tout un point de vue, le prisme temporel. Il faudra ainsi analyser comment le temps et la matière se lient, créant un *temps-matière* unique.

A. La pellicule, matière première

1. Support du réel

Dans son très célèbre article « Ontologie de l'Image Photographique », André Bazin constate que l'homme cherche une « défense contre le temps »⁵⁸ en assurant la « pérennité matérielle du corps »⁵⁹. En quelques lignes André Bazin confronte ces deux données matérielles et temporelles qui sont les enjeux de l'histoire des représentations, débutant avec les statues et se prolongeant jusqu'à la pellicule photographique et cinématographique. Or, le cinéma, ne confronte plus mais associe les deux, « pour la première fois, l'image des choses est aussi celle de leur durée et comme la momie du changement. »⁶⁰ Tarkovski défend aussi cette particularité du cinéma de pouvoir emprisonner le temps :

« Pour la première fois dans l'histoire des arts et de la culture, l'homme avait trouvé le moyen de fixer le temps, et en même temps de le reproduire, de le répéter, d'y revenir autant de fois qu'il le voulait. L'homme était en possession d'une matrice de temps réel. Une fois vu et fixé, le temps pouvait

⁵⁷ *Ibid.* p. 20-21

⁵⁸ BAZIN, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les éditions du Cerf, 1985, p. 9

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ *Ibid.* p. 14

désormais être conservé dans des boîtes métalliques, théoriquement, pour toujours. »⁶¹

Il faut différencier la matière-temps à l'intérieur de l'image (celle sauvegardée) à la matière pellicule qui elle est soumise à l'effet du temps. La pellicule est donc avant tout une matière qui capture d'autres matières, elle est matérielle et tangible. Le spectateur n'est pas en mesure d'y accéder lors de la projection, cependant son rapport avec la pellicule est paradoxal, la matière n'est pas palpable, elle est visible comme le décrit Jacques Aumont :

« De l'image de film, *a fortiori* de sa matière, je n'ai d'expérience qu'à distance, visuelle, mentale. Et pourtant, il s'agit bien de l'expérience d'une matière, même si cette expérience demeure troublante parce qu'elle nous rappelle la matérialité paradoxale du visible. »⁶²

Nolan a toujours tourné en pellicule. Son premier long-métrage a été fait à la fin des années 1990, où le support numérique commençait à investir en masse l'industrie. Cependant, la pellicule, d'autant plus le 16 mm, était moins chère et beaucoup plus utilisée que le numérique. Ce n'est qu'au début des années 2010 que le support numérique est devenu hégémonique et s'est imposé comme la norme hollywoodienne. Nolan continue malgré tout à tourner en pellicule, et ses intentions ne semblent pas changer avec son prochain film. Ce n'est pas le seul réalisateur hollywoodien à rester à l'argentique, citons notamment Quentin Tarantino, Steven Spielberg, Damien Chazelle, Paul Thomas Anderson, J.J. Abrams, James Gray, et bien d'autres. Parfois décriés comme fétichistes, ces cinéastes tentent de sauvegarder le support historique du cinéma. Pour eux, cinéma numérique et cinéma argentique sont comme deux images possédant chacune des caractéristiques techniques et esthétiques différentes.

Si l'argentique se définit comme support d'enregistrement et de projection, le numérique semble plus difficile à définir, car il touche à un champ extrêmement vaste. John Belton, dans un article écrit pour *Film History*, questionne ces évolutions numériques. Il rappelle ainsi l'immensité de cette transformation :

« Le terme "cinéma numérique" n'est pas seulement associé aux images numériques, aux effets spéciaux ou encore au montage. C'est un terme qui englobe la numérisation de chaque aspect de la chaîne cinématographique, de la production et la post-production (montage), à la distribution et la diffusion (projection). »⁶³

⁶¹ TARKOVSKI, Andreï, *op.cit.* p. 73-74

⁶² AUMONT, Jacques, *op.cit.* p. 18-19

⁶³ BELTON, John, trad: THIVET, Benjamin, « Digital 3D Cinema: Digital Cinema's Missing Novelty Phase », *Film History*, Vol. 24, n°2, Sydney, 2012, p. 187 "The term "digital cinema" refers to more than just digital motion picture imaging, special effects, or editing. It's a term that properly encompasses the digitization of each aspect of the filmmaking chain from production and post-production(editing) to distribution and exhibition (projection)."

Le numérique bouleverse donc le cinéma, et avec cette nouvelle image, apparaissent de nouvelles possibilités. Philippe Lemieux décrit les nouveautés technologiques du numérique qui, selon lui, libèrent le cinéma d'anciennes contraintes esthétiques :

« Les techniques du numérique permettent aussi de simplement masquer la présence d'une coupe dans un plan-séquence ou encore de retoucher l'image afin de retirer les ombrages, les reflets et les appareils qui y font intrusion et qui détruisent l'illusion pour le spectateur. »⁶⁴

Le numérique offrirait donc une libération, un contrôle total sur l'œuvre, du scénario au montage. Selon Lemieux, le numérique profiterait surtout aux grands *blockbusters* hollywoodiens, dont les effets numériques réduisent les coûts, et augmentent les possibilités. Il parle du logiciel *Massive* créé par le néo-zélandais Stephen Regelous pour la trilogie de Peter Jackson *Le Seigneur des Anneaux* (2001-2003)⁶⁵. Cette trilogie, longtemps réputée irréalisable, n'a pu être mise en œuvre que grâce à l'arrivée du numérique.

Néanmoins si certains cinéastes déplorent cette transition au numérique, c'est qu'elle doit bien poser quelques problèmes. En effet, le numérique n'a pas été pensé comme une révolution esthétique. Selon Alain Bergala, « les recherches et le développement technique en numérique sont allés dans le sens de "faire aussi bien que..." le cinéma analogique. »⁶⁶ Cette idée de mimétisme a sûrement poussé l'industrie à se convertir au tout numérique. Si les frais sont moindres pour un résultat similaire, le spectateur ne sera pas troublé. Belton va même plus loin, en remettant en cause l'idée de « révolution numérique » :

« Les défenseurs du cinéma numérique ont glorifié cette technologie comme révolutionnaire et l'ont comparé à l'arrivée du son, de la couleur, et des écrans larges. [...] Il ne transforme pas l'expérience que les spectateurs ont des images en mouvement et du son au cinéma ; comme le son, la couleur, la 3D et l'écran large l'ont fait. Cela ne fait que reproduire l'expérience que les spectateurs ont toujours eue avec la pellicule 35 mm. »⁶⁷

Le cinéma numérique ne serait donc pas une révolution esthétique, mais une simple continuité de la pellicule, une copie. Gaudreault et Marion soulignent ainsi que « 'l'empreinte numérique' d'un film n'est pas aisément perceptible pour le spectateur qui fréquente les salles

⁶⁴ LEMIEUX, Philippe, *L'image numérique au cinéma : historique, esthétique et techniques d'une révolution technologique*, Paris, L'Harmattan, 2012, p. 79

⁶⁵ *Ibid*, p. 151-152

⁶⁶ AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel, VERNET, Marc, *Esthétique du Film : 120 ans de Théorie et de Cinéma*, Paris, Armand Colin, 2016, p. 282

⁶⁷ BELTON, John, trad: THIVET, Benjamin, *art. cit.* p. 188 "Advocates for digital cinema celebrated the technology as revolutionary and compared it to the coming of sound, color, and widescreen. [...] it does not transform the experience that spectators have of moving images and sound in the theater the way sound, color, 3D, and widescreen did. It merely duplicates the experience spectators have always had with 35mm film."

de cinéma. »⁶⁸ Dans leur ouvrage *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, ils vont alors développer l'idée que « le passage au numérique serait plutôt de l'ordre du tournant (ou du virage) que de l'ordre de la révolution. »⁶⁹ Si le numérique devient un tournant, qu'est-ce qu'apporte cette mutation ?

En effet il serait tout de même faux de dire que le numérique n'a pas changé l'image filmique. Le numérique, parce qu'il a dématérialisé l'image, a permis une expansion sans précédent des supports de diffusion. Jacques Aumont parle de « l'expérience de l'image mouvante [qui] est devenue, non seulement quotidienne, mais variée. »⁷⁰ La vidéo à la demande, les tablettes, les ordinateurs, les smartphones ont révolutionné les pratiques de consommation de l'image. Le cinéma n'est plus l'unique et encore moins le principal lieu de visionnage des images cinématographiques.

Ainsi, les évolutions esthétiques sont apparues par une simplification de la technique qu'apporte le numérique. Ces nouvelles possibilités d'images ont été intégrées par le spectateur et l'industrie, et les réalisateurs qui tournent encore aujourd'hui en pellicule tentent de faire eux aussi évoluer l'esthétique de l'image argentique en réaction au numérique.

Nolan semble en effet s'éloigner de cette virtualisation. Il utilise bien sûr les effets spéciaux numériques, deux de ses films ayant d'ailleurs reçu l'Oscar des meilleurs effets spéciaux (*Inception* et *Interstellar*). Cependant, cette tendance à numériser ses films s'est arrêtée avec l'hégémonie numérique. Depuis *The Dark Knight Rises* en 2012, Nolan favorise les effets réels, tournés directement à la caméra. Alors que nous parlions du logiciel *Massive*



Plan de soldats tombant à terre

reproduisant des mouvements de foule, pour *Dunkerque*, Nolan a préféré faire venir des milliers de figurants, comme les grandes productions de l'époque du muet.

Il y avait quatre cent mille soldats sur la plage de Dunkerque au moment de l'évacuation. Nolan, ne pouvant avoir autant

⁶⁸ GAUDREAU, André, MARION, Philippe, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 12

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ AUMONT, Jacques, *Que reste-t-il du cinéma ?* Paris, Vrin, 2012, p. 10

de figurants, a fait appel à des techniques de trompe-l'œil, dans l'arrière-plan, pour rajouter d'autres figures de soldats et du matériel. Comme dit le cinéaste, « il y a beaucoup de vieilles techniques de mise en scène, très intelligentes, qui ont été oubliés. »⁷¹



26 mai 2016 - Yann Fossurier

Finalement, cette volonté de Nolan de reproduire des vieilles méthodes, à s'inscrire dans une continuité du cinéma muet, correspond bien à son idée du « refaire ». Nolan s'inscrit dans l'histoire de l'argentique au cinéma, et plus particulièrement des formats larges, des films spectaculaires. C'est une des réponses de Nolan au numérique et son supposé spectaculaire : l'image argentique est capable d'être tout autant, voire plus spectaculaire, que l'image numérique.

2. Les formats larges

Les formats larges apparaissent dès la naissance du cinématographe en 1895, avec des pellicules 62 mm et 60 mm⁷². Ils connaissent un retour dans les années 1920 en Italie avec *Il sacco di Roma*, puis dans les années 1930 aux Etats-Unis avec le procédé *Fox Grandeur*, une pellicule 70 mm au ratio 2.13 :1⁷³. Puis le *Cinérama* apparaît en 1952 lançant la vague des formats larges à Hollywood. Notons tout de même qu'à part quelques exceptions, les formats larges ont toujours été utilisés pour tourner des films spectaculaires, avec beaucoup de figurants, recomposant des grandes batailles comme le *Napoléon*, d'Abel Gance en 1927 et son triple écran.

Le *Cinérama* est apparu pour concurrencer l'arrivée de la télévision, afin de réaliser des films qui ne pourraient être vus qu'au cinéma. Les formats larges qui sont ensuite apparus comme le *CinémaScope* de la Fox, le *Todd-AO* avec une pellicule 65 mm, ou encore le *Super Panavision 70* et l'*Ultra Panavision 70*, sont à la fois un moyen de concurrencer la télévision, mais aussi de concurrencer les autres studios avec leur format propre ayant ses caractéristiques propres. Bien que leurs fonctionnements soient très différents – la largeur du format, les pellicules, l'anamorphose, le défilement vertical ou horizontal de la bobine – ils ont tous une

⁷¹ WISEMAN, Andreas, trad: THIVET, Benjamin, « Christopher Nolan explains why 'Dunkirk' was a gamble that required a "leap of faith" », *Screen International*, Londres, 11 décembre 2017 "There are a lot of very smart, old-fashioned techniques in filmmaking that have been forgotten"

⁷² CARR, Robert E., HAYES, R.M., *op. cit.* p. 2

⁷³ *Ibid.* p.3 p.9

esthétique qui tranche avec les anciens formats presque carrés. Selon Pierre Véronneau, « l'écran géant mise sur sa capacité à absorber le spectateur, à faire entrer le corps de celui-ci dans une image qui amplifie l'illusion du réel et fait disparaître la perception du cadre. »⁷⁴ L'agrandissement du cadre et de l'écran a ainsi rapproché le spectateur de l'œuvre, créant plus de réalisme et d'investissement de la part du spectateur.

Malgré l'enthousiasme du public, le coût de production élevé, mais surtout l'équipement coûteux des salles ont freiné les investissements, ne créant pas de pérennité pour ces formats. Carr et Hayes montrent que « seulement un tiers des cinémas existant au début des années 1950 »⁷⁵ pouvaient absorber les frais de ces technologies. Mais l'évolution des formats larges ne s'est pas arrêtée dans les années 1950. En effet, le dernier grand format argentique créé, l'*Imax* – qui est également une société canadienne – d'abord réservée aux documentaires, s'est fait une place à Hollywood en 2008, grâce à Christopher Nolan. Andrew Cripps et Brian Bonnick, deux membres de cette société, rappellent dans un entretien aux *Cahiers* que leurs « caméras pellicule continuent d'être considérées comme 'l'étalon-or' de l'industrie en termes de définition, et on ne s'attend pas à ce que ça change avant quelque temps. »⁷⁶



Plan tourné en Imax, plus vertical (1.90 :1)



Plan Tourné en Super Panavision 70 (2.20 :1)

Nolan utilise donc l'*Imax* et les formats larges pour leur ultra-réalisme, dans un sens avant tout spectatorial. Hoyte van Hoytema, le chef opérateur de Nolan sur *Interstellar* et *Dunkerque*, parle de l'*Imax* comme étant « une des plus belles et plus claires fenêtres sur le monde. [...] C'est une telle expérience cinématographique, conçue pour un écran plus grand ; une image qui vous enveloppe. Nous voulions créer des images que vous pourriez presque toucher avec vos

⁷⁴ MEUSY, Jean-Jacques (sous la direction de), *Le CinémaScope : entre Art et Industrie*, Paris, Association Française de Recherche sur l'Histoire du Cinéma, 2004, p. 329

⁷⁵ CARR, Robert E., HAYES, R.M., trad: THIVET, Benjamin, *op. cit.* p. 63 "only a third or so of the existing theaters in the early fifties"

⁷⁶ BEGHIN, Cyril, « Caméras : Du côté de l'industrie : Imax, l'étalon-or : Entretien avec Andrew Cripps et Brian Bonnick de Imax », *Cahiers du Cinéma*, n°719, février 2016, p. 35

doigts. »⁷⁷ Le format large permet donc au spectateur de se rapprocher de la matière filmique, de s'assimiler selon Nolan à de « la réalité virtuelle sans lunettes ». ⁷⁸

Nolan utilise souvent des termes numériques pour le comparer à l'argentique. Pour lui, nous croyons à tort que les images numériques de plus en plus définies, comme la 4K, 6K et bientôt 8K, dépasseront les capacités du numérique. D'après Nolan, l'*Imax* s'apparente à du 18K numérique*, et une fois converti sur ce format, il pense qu'il s'agit « du film avec la plus haute résolution jamais réalisé »⁷⁹. Ainsi cette volonté de tourner et projeter en argentique viendrait de cette hyper-résolution, que le numérique n'est pas près d'atteindre. Le format large sied à la fois aux grands espaces comme à l'intimité, donnant énormément de détails et de textures aux objets. Ce gigantisme presque microscopique fait écho à la phrase de Nolan dont nous parlions dans notre introduction, « l'écran a la même taille quel que soit l'histoire. [...] Un plan d'une tasse de thé à la même taille qu'une armée descendant une colline. »⁸⁰ Hoytema l'a bien compris en tournant pour la première fois en *Imax* pour *Interstellar* :

« Et si nous utilisions ce très beau médium, avec tant de profondeur, de clarté et de taille, pour faire des choses plus intimes avec une mise au point rapprochée et une faible profondeur de champ ? C'est magnifique comme les lentilles *Imax* rendent sur les visages. Ils sont comme des portraits immobiles en format large. »⁸¹



Lors du passage de l'*Endurance* près du trou noir *Gargantua*, Nolan alterne des plans gigantesques du trou noir et du vaisseau au loin, avec des gros plans sur les astronautes, filmés en contre-plongées pour donner encore plus de grandeur aux personnages. Nolan ne laisse jamais vraiment sa caméra s'éloigner des protagonistes,



les plans larges étant d'autant plus prégnants. Dans *Interstellar*, même lorsque la caméra est

⁷⁷ SALISBURY, Mark, trad: THIVET, Benjamin, « How *Dunkirk* cinematographer Hoyte van Hoytema created 'virtual reality without the goggles' », *Screen International*, Londres, 8 février 2018 "Imax is one of the brightest and clearest windows on to the world. [...] It's such a cinematic experience, made for a bigger screen; an image that wraps around you. We wanted to create images you could almost touch with your fingers."

⁷⁸ Ibid. "virtual reality without the goggles"

*Voir Annexe 3 p. 110

⁷⁹ GOLDMAN, Michael, trad: THIVET, Benjamin, *art.cit.* "a very good claim about being the highest-resolution feature film that has ever been made."

⁸⁰ NOLAN, Christopher, trad : THIVET, Benjamin, *dans* COLLIN, Robbie, *art.cit.*

⁸¹ STASUKEVICH, Iain, trad: THIVET, Benjamin, « Cosmic Odyssey », *American Cinematographer*, Vol. 95, n°12, Hollywood, Décembre 2014, p. 41 "What if we used this extremely beautiful medium, with so much depth and clarity and size, to do more intimate things with close focus and a short depth of field? It's beautiful how the ImaX lenses render faces. They're like big-format still portraits."



placée à l'extérieur du vaisseau, elle semble accrochée, ce qui renforce la subjectivité et permet aussi à Nolan d'avoir toujours un élément, une matière à filmer. En effet, les vaisseaux ont été construits à échelle réduite, et tous les plans du film comporte au moins un élément « réel », en dur. Nolan s'accroche à la matière, toujours palpable même dans une autre galaxie.

Pour les effets spéciaux, Nolan refuse de travailler avec des écrans verts ; il utilise ainsi des écrans avec des images déjà incrustées dans le décor pour que les acteurs voient ce que leur personnage est censé voir. Cela permet d'avoir une lumière « réaliste », le vaisseau étant une centrifugeuse, la lumière tourne autour du vaisseau. Même le trou noir a été créé à partir de véritables équations. La récente photo du premier trou noir photographié montre que Nolan et son équipe n'étaient pas loin de l'image photoréaliste.

Le 27 juillet 2019 était projeté à la cinémathèque une copie 70 mm d'*Interstellar*, la seule copie exploitable en France. Cette copie avait déjà été utilisée lors de la sortie du film au Grand Rex pour une avant-première, puis au Gaumont Champs-Élysées durant 15 jours. Nous avons eu la chance d'assister à ces deux exploitations, en 2014 et en 2019. Nous pouvons ainsi nous vanter d'avoir vu, véritablement, le même film, la même bobine, qui, comme nous, avait vieilli de cinq ans. Il faut sûrement voir l'attachement de Nolan à la pellicule sous cet angle. Cette dernière était plus rayée, contenait plus de poussières qu'à sa première exploitation, mais ce film, nous l'avions déjà vu. La pellicule est une matière prise dans le temps, qui va évoluer et se dégrader, comme toute matière. Cela fait particulièrement sens par rapport à ce film, qui traite du temps et du passage du temps. Une copie numérique sera démultipliée et toujours la même, elle n'évoluera pas fondamentalement, son support – bientôt elle n'en aura plus – peut se dégrader, mais la matière filmique ne sera pas prise dans le temps.

Ainsi, l'attachement de Nolan à l'argentique ne réside pas dans une simple préférence de matière, de fétichisme. La pellicule est à la fois du temps et de la matière qui se dégrade, ce qui la rend profondément tangible et visible. Le format large magnifie la matière, il la rend sensorielle. L'expérience du monde pour Christopher Nolan est matérielle et temporelle, car ses films ne sont pas figés dans un temps passé, ils sont en constante évolution, et dégradation. La

matière se perd et se dégrade parce qu'elle existe. Son cinéma est là pour le rappeler et le signifier. Aucun autre film du réalisateur n'exprimera mieux cette association *matière-temps* et *temps-matière* que son odyssée spatiale : *Interstellar*.

B. *Interstellar* et le temps-matière

1. La matière prise dans le temps

À tous les niveaux, *Interstellar* est un film qui s'intéresse au temps et à sa perception. Dans ce scénario reposant sur des trous de vers, des trous noirs, et la dilatation temporelle, Nolan a pu continuer son travail sur la perception du temps. La relativité d'Einstein nous dit que le temps n'est pas une donnée fixe, il peut être courbé et influencé par la gravité. Plus l'objet est massif, plus le temps se dilate pour l'observateur proche de l'objet massif, et se contracte pour l'observateur qui n'est pas touché par ce changement temporel. Nolan fait donc coexister deux trames qui ne vont pas être liées à la même temporalité, ce qui a pour conséquence qu'environ quatre-vingts ans se déroulent sur la Terre durant le voyage interstellaire de Cooper. Nolan le montre très simplement en changeant d'acteur et d'actrice pour les enfants de Cooper. Alors que le changement d'acteur était nécessaire de l'enfance à l'âge adulte, Mackenzie Foy et Timothée Chalamet puis Jessica Chastain et Casey Affleck, Nolan aurait pu user de maquillage pour la vieille Murphy, comme il l'avait fait avec Saito (Ken Watanabe) dans *Inception*. Or, le but de Nolan est ici de marquer une rupture temporelle forte, et en changeant d'acteur, il y a de toute façon une coupure. Le temps passé semble tout de suite colossal. Dans ce cas-là, Nolan ne cherche pas tant le réalisme que le dramatique. Plusieurs critiques ont d'ailleurs parlé du film comme un mélodrame.

Le temps passe donc comme une rupture, entre les coupes (23 ans sur la planète Miller et 51 ans aux abords du trou noir), et c'est donc par la matière que ce temps est signifié. A la manière de *Following* ou *Le Prestige*, les protagonistes sont les premiers à évoluer



Murphy, 10 ans - Mackenzie Foy



Murphy, 40 ans - Jessica Chastain



Murphy, 90 ans - Ellen Burstyn

physiquement. Il est intéressant de voir que c'est la matière constitutive du monde qui évolue et pas le monde en lui-même. Nous avons déjà analysé le rétrofuturisme du film, mais celui-ci est doublé par un manque d'évolution durant les quatre-vingts ans d'absence de Cooper. Cette idée d'éternel retour est suggérée par Cooper à la fin du film qui ne se satisfait pas de ce *vaisseau-monde* dans lequel l'humanité habite. Il ne veut pas rester figé, il veut savoir « où nous allons ». Cependant, plutôt dans le film, il voulait retrouver le temps perdu en retournant auprès de ses enfants, rongé par le remord de les avoir abandonnés. Cette dualité est au centre de la réflexion de Nolan sur le temps, entre le refaire et l'évolution.

Cette coexistence du passé et du futur se joue également par le rôle de la poussière dans le film. Élément narratif, la poussière est à la fois antagoniste et « révélateur »⁸² selon Benoît Rivière. Il parle d'ailleurs plus de « matière en suspension »⁸³ que de poussière. En effet cette matière en suspension, ces particules, permettent à Cooper de trouver les coordonnées de la Nasa qui l'emmènera par la suite dans le trou de vers. En réalité, c'est Cooper lui-même, dans le tesseract, qui va coder en binaire des rayons de poussières pour s'envoyer à la Nasa, bouclant la causalité.



La poussière en suspension est striée



Le dépôt de la poussière

La poussière est également un marqueur temporel. Ce sont à la fois les résidus de la matière qui se dégrade et la marque du temps passé. Le monde d'*Interstellar* est recouvert de poussière. Ce phénomène, bien que climatique, métaphorise le passage du temps. Le fait que la poussière se dépose en permanence joue l'accélération continue du temps, comme si le présent était déjà passé. De la même façon que *Le Prestige* ou *Memento*, le premier plan du film, dans lequel s'inscrit le titre, cristallise les enjeux du film. L'ouverture du fondu laisse voir une bibliothèque, ses livres et ses objets qui l'ornent, déjà recouverts par la poussière. Les objets sont ici la matière passé voire abandonnée (ce plan peut être temporellement inscrit à la fin du film lorsque les humains ont déjà quitté la Terre) et la poussière, le temps qui marque la matière,

⁸² CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), *op.cit.* p. 136

⁸³ *Ibid.*

couche par couche. La poussière devient alors une matière temporelle, une représentation physique du temps.



La poussière fait bien évidemment écho à celle qui se dépose sur la pellicule, et au grain qui la compose. Nolan cherche un rendu « argentique » à l'image cinématographique, mais surtout lie la matière filmique à la matière argentique, l'image et le support ne font plus qu'un. Cette identification esthétique au support est rejouée dans *Dunkerque*, avec la présence du sable et de la mousse, autant de matières en suspension qui se lèvent et qui représentent « la danse de grains éphémères sur un écran »⁸⁴, comme le dit poétiquement James Gray. La différence est que chez Nolan, la matière temporelle est abrasive comme le sel, elle ronge et détruit la matière.



La mousse se dépose sur les soldats endormis

Cette matière en suspension est ce que Deleuze définit comme *image-cristal* dans *l'Image-Temps* :

« Ce qui constitue l'image-cristal, c'est l'opération la plus fondamentale du temps : puisque le passé ne se constitue pas après le présent qu'il a été, mais en même temps, il faut que le temps se dédouble à chaque instant en présent et passé, qui diffèrent l'un de l'autre en nature, ou, ce qui revient au même, dédouble le présent en deux directions hétérogènes, dont l'une s'élance vers l'avenir et l'autre tombe dans le passé. Le temps consiste dans cette scissions, et c'est elle, c'est lui qu'on voit dans le cristal. L'image-cristal n'était pas le temps, mais on voit le temps dans le cristal. »⁸⁵

⁸⁴ GOMBEAUD, Adrien, « Entretien avec James Gray », *Positif*, n°673, mars 2017, p. 12

⁸⁵ DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2 : L'Image-Temps*, op.cit. p. 108-109

Cette coexistence des temporalités est au centre du concept physique du tesseract, cœur d'*Interstellar*, et du cinéma de Christopher Nolan.

2. Tesseract et temps-matière

« L'univers (que d'autres nomment la Bibliothèque) se compose d'un nombre indéfini, et peut-être infini, de galeries hexagonales, avec au centre de vastes puits d'aération bordés par des balustrades très basses. De chacun de ces hexagones on aperçoit les étages inférieurs et supérieurs, interminablement. La distribution des galeries est invariable. »⁸⁶

Cette nouvelle de Jorge Luis Borges a sûrement influencé Christopher Nolan lorsqu'il écrivit la séquence du Tesseract dans *Interstellar*. La Terre va devenir inhabitable, la Nasa doit donc envoyer dans l'espace quatre astronautes à la recherche d'un nouveau monde. Miraculeusement, un trou de vers – sorte de portail galactique physique permettant de tordre l'espace et ainsi changer de galaxie – s'est formé dans le système solaire, menant vers plusieurs planètes habitables. Ce phénomène n'étant pas naturel, la Nasa conclut que des êtres pentadimensionnels (« *les êtres du bulk* ») nous ont aidés afin que nous puissions. Après de nombreux rebondissements, Cooper doit se sacrifier et plonger dans un trou noir où il espère voir la singularité cachée par la gravité et ainsi trouver des données nécessaires à la Terre pour sa survie (concilier la relativité et la mécanique quantique). Au cœur du trou noir, Cooper est d'abord frappé par une traversée de lumières. Sous la pression de la gravité, il doit s'extraire de son vaisseau, et ainsi « tomber » à l'intérieur de ce qui semble être à l'arrière-plan une sphère, mais est en réalité un gigantesque tesseract, représentant la chambre de sa fille Murphy, à tous les instants : un espace clos et un temps infini.



Passage de Cooper dans le trou noir



Cooper et le tesseract au loin

Le tesseract est un concept géométrique, un cube en quatre dimensions (possédant seize faces). Dans le domaine de la physique, nous évoluons dans quatre dimensions : trois spatiales et une temporelle. Nous ne « maîtrisons » en revanche que

⁸⁶ BORGES, Jorge Luis, trad : CAILLOIS, Roger, IBARRA, Nestor, VERDEVOYE, Paul, « La Bibliothèque de Babel », *Fictions* [nouvelle édition], Paris, Gallimard, 2018, p. 79

les trois premières, le temps nous échappant toujours. Or, un tesseract, dans le champ physique, inclue la dimension temporelle, et, théoriquement, il représente physiquement le temps.

Si tous les instants sont représentés, et si Cooper peut potentiellement se balader à chacun des instants, Nolan crée ici une représentation spatio-temporelle de l'infini, puisque si le temps est infini, le lieu l'est également dans le tesseract. Ce parallèle à *La Bibliothèque de Babel* de Borges semble donc valable puisque cette bibliothèque est censée contenir dans des ouvrages toutes les combinaisons possibles de toutes les lettres dans plusieurs langues, de tous les chiffres, invariablement :

« De ces prémisses incontrovertibles il déduit que la Bibliothèque est totale [...] Tout : l'histoire minutieuse de l'avenir, les autobiographies des archanges, le catalogue fidèle de la Bibliothèque, des milliers et des milliers de catalogues mensongers, la démonstration de fausseté de ces catalogues, la démonstration de la fausseté du catalogue véritable, l'évangile gnostique de Basilide, le commentaire de cet évangile, le commentaire du commentaire de cet évangile, le récit véridique de ta mort, la traduction de chaque livre en toutes les langues, les interpolations de chaque livre dans tous les livres. »⁸⁷



Le tesseract et ses galeries dans *Interstellar*

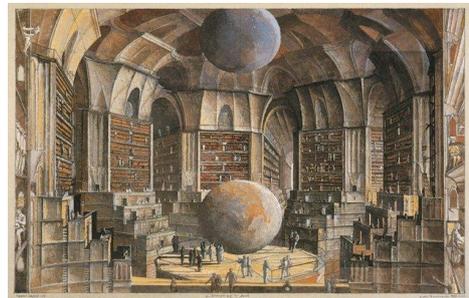


Illustration du livre de Borges par Erik Desmazières en 1977*

Ces deux espaces aux architectures semblables – et la présence de la bibliothèque – nous confrontent à l'infini, et aux paradoxes que cela apporte. Nous parlions de la causalité que Nolan renverse souvent. Le temps étant infini mais coexistant dans un même espace, tout a déjà eu lieu, a lieu et aura lieu, s'agissant « juste l'infinité immobile et flottante de toutes les présences de sa fille. »⁸⁸ Mais ce n'est pas une suite d'événements causals, car dans le tesseract tout a lieu en même temps. Murphy est *à la fois* enfant et adulte. Le temps est donc plus que jamais subjectif puisque l'observateur (Cooper), choisit le temps « qu'il veut » voir, et peut se balader dans le temps comme tout autre espace physique. Nolan rompt même la continuité filmique, en créant des paradoxes temporels.

⁸⁷ *Ibid.* p. 84-85

⁸⁸ BALSÒ, André, BOYER, Elisabeth, FOULON, Charles, *art.cit.* p. 33

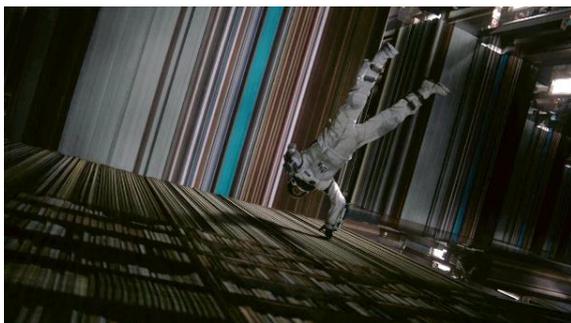
*Voir Annexe 4 p. 112 – série d'illustration d'Erik Desmazières

En effet la séquence du tesseract boucle avec le début du film, où une série d'événements surnaturels ont lieu : les rayons de poussières et les chutes de livres. Tous ces événements sont causés par Cooper dans le tesseract, ce dernier créant les causes et les effets. Il s'envoie à lui-même les coordonnées de la Nasa qui lui ont permis d'arriver là. Le futur devait donc déjà avoir lieu pour que le passé reçoive le message. Dans ce paradoxe réside à nouveau la pensée du temps chez Nolan : si le temps est cyclique et infini, si c'est une donnée physique déjà inscrite, il n'y a pas ni paradoxe ni causalité : tout est là. De cette réflexion est tirée la loi de Murphy dont la fille de Cooper porte le nom : tout ce qui peut arriver arrivera. Le contingent est nécessaire dans l'infini, Borges achevant sa nouvelle ainsi :

« Je viens d'écrire 'infinie'. Je n'ai pas intercalé cet adjectif par entraînement rhétorique ; je dis qu'il n'est pas illogique de penser que le monde est infini. [...] Antique problème où j'insinue cette solutions : 'la Bibliothèque est illimitée et périodique.' S'il y avait un voyageur éternel pour la traverser dans un sens quelconque, les siècles finiraient par lui apprendre que les mêmes volumes se répètent toujours dans le même désordre – qui, répété, deviendrait un ordre : l'Ordre. Ma solitude se console à cet élégant espoir. »⁸⁹

Cependant là où la *Bibliothèque de Babel* est gravée dans le marbre, le tesseract d'*Interstellar* est encore en mouvement. « Ils ne nous ont pas conduit ici pour changer le passé » dit TARS à Cooper, ce dernier pouvant exercer une force à travers l'espace-temps, et ainsi le modifier ; nous sommes dans la contingence, puisque les événements peuvent ne pas arriver.

Cette évolution est possible par la représentation physique du temps. Nolan fait du temps une matière « qu'il peut sculpter à son gré »⁹⁰ comme le souligne Hélène Vally. Il accomplit ainsi son désir de cinéaste d'assujettir le temps, de le rendre aussi fragile que la matière. C'est un *temps-matière*, une association fusionnelle, formant un seul tout. Pour s'assurer que ce ne soit pas juste un concept mais aussi un élément visible à l'écran, Nolan a fait construire une partie du tesseract en décors réels, accrochant McConaughey à des câbles. La dimension



Cooper touchant les livres à travers l'espace-temps



Décor du tesseract

⁸⁹ BORGES, Jorge Luis, *op.cit.* p. 90-91

⁹⁰ CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), *op.cit.* p. 74

sensorielle est d'ailleurs primordiale dans la séquence, puisqu'elle se base surtout sur le toucher. Cooper doit utiliser la gravité pour faire passer ses messages en morse et en binaire, ce qui l'oblige à toucher cette matière temporelle. Tous ces enjeux se cristallisent avec l'encodage de



Cooper touchant des flux de temps-matière



La montre recevant le message

la meilleure signification matérielle du passage du temps : la montre. Cooper et TARS s'en servent afin de transmettre les fameuses données primordiales à la survie de l'humanité. En morse, Cooper va utiliser le temps, littéralement le toucher et ainsi se servir de sa matérialité pour le tordre à sa guise.

La montre joue un rôle à la fois scénaristique et dramatique dans le film, puisqu'elle est donnée par Cooper à sa fille, ce lien permettant à cette dernière de comprendre que ces aiguilles indiquent l'équation capable de sauver l'humanité.



L'insistance de plusieurs très gros plans sur la montre codée, avec un champ réduit, montre toute l'importance de cet objet, *temps-matière* du film, et solution narrative pour sauver l'humanité.

Tout comme la montre, le tesseract semble jouer un rôle métaphorique d'importance, en étant la représentation cinématographique de la pellicule. Qu'est-ce qu'un instant si ce n'est le



photogramme d'une pellicule ? Le temps du tesseract est ainsi découpé à la manière de la pellicule filmique. De plus, l'aspect visuel de ces livres étirés crée des longues bandes similaires à des rouleaux de pellicule. La chambre de Murphy est celle de la réalité diégétique, sauf la lumière, blanche et frappante, nécessaire à impressionner

les actions des personnages. Nolan associe alors le *temps-matière* diégétique au *temps-matière*

cinéma qu'est l'argentique. En effet, le temps est prisonnier de la pellicule, dans la matière, comme le soulignait André Bazin. Le temps existe en instant, il est visible, imprimé et réel sur la pellicule. Il est également compressé en un instant, celui de la bobine. Le spectateur n'a pas le loisir de se déplacer dans la pellicule, mais le réalisateur peut modeler, agencer et rembobiner le temps comme il le souhaite, comme Cooper. Le *temps-matière* devient alors une esthétique liée au support que Nolan choisit pour réaliser et projeter ses œuvres. Le temps intéresse donc Nolan pour sa matérialité ; par la matière qu'il devient grâce au cinéma. Comme l'écrit si bien Hélène Vally :

« Cooper est le seul protagoniste qui a réussi à rattraper le futur en dialoguant avec le passé, le seul à avoir regardé le temps dans toute sa complexité, et même à avoir fait corps avec lui. Là est la force de ce personnage, d'être devenu lui-même temps, une matière visqueuse, glissante et errante dans l'espace, qui réussira malgré tout à retrouver sa fille bien plus âgée que lui. Dialogue entre un visage figé dans un présent lointain et un visage marqué par le mouvement du temps dans un futur tout aussi lointain. »⁹¹

C. Matière et manque de matière (toucher et mémoire)

1. La Création d'Adam

Jonathan Nolan est difficilement séparable de son grand frère Christopher. Ils ont collaboré sur six scénarios différents, qu'il s'agisse d'écriture commune (la trilogie *Batman*, *Le Prestige*), d'adaptation par Christopher (*Memento*) ou de réécriture par ce dernier (*Interstellar*). Ils forment un couple scénaristique de frères, comme il en existe d'autres dans le cinéma mondial. Leur collaboration artistique semble être mise de côté avec *Dunkerque* et *Tenet* dont Christopher est le seul crédité au scénario, et la série HBO *Westworld* dont Jonathan est *showrunner* avec sa femme. Mais les Nolan ont partagé beaucoup d'idées et de références.

La série *Westworld* débuté en 2016 sur la chaîne américaine HBO développe des concepts de science-fiction liés notamment à l'intelligence artificielle. En effet la série se concentre sur des robots conçus pour peupler un parc se déroulant au *far west*. La première saison joue également sur la pluri-temporalité puisque deux histoires se déroulant sur une trentaine d'années sont mélangées de telle sorte que le spectateur ne le comprenne qu'à la fin de la saison. L'un des créateurs du parc, Arnold (Jeffrey Wright) voulait faire acquérir à ses robots une

⁹¹ *Ibid.* p. 74-75

conscience propre, mais l'autre créateur du parc, Ford (Anthony Hopkins) l'en empêche et Arnold se suicide, laissant les robots contrôlés par les humains. Le parallèle entre le statut de Dieu de Ford et celui d'humain des robots est entretenu toute la première saison, et atteint son paroxysme dans l'une des dernières séquences de la saison.



La copie de La Création d'Adam dans l'épisode 10 de la saison 1 de Westworld

Dans l'un de ses bureaux, Ford possède une copie du tableau de Michel-Ange, *La Création d'Adam* (1508-1512) qui orne le plafond de la chapelle Sixtine au Vatican. Ce tableau illustre le toucher de Dieu et d'Adam, le premier homme, qui, par ce geste, passe de l'état de matière à celui d'être doté de vie et de conscience. Dolores (Evan Rachel Wood) l'une des plus vieilles créations de Ford et Arnold, pense que Ford refuse de lui donner ce « don divin », et ainsi passer d'un état d'être contrôlé à celui d'être libre et conscient. Or, Ford lui révèle tout le contraire. Il lui fait remarquer qu'un docteur ayant analysé le tableau avait émis l'hypothèse que Dieu se trouvait à l'intérieur d'une forme ressemblant au cerveau humain. Et qu'ainsi « le



Cooper touchant Brand depuis la cinquième dimension



Photo du tournage de cette même séquence qui évoque d'autant plus l'œuvre de Michel-Ange

don divin ne venait pas d'une puissance supérieure, mais de notre propre esprit. »

Christopher émet la même idée dans *Interstellar*, les êtres de la cinquième dimension, ces dieux, se révèlent n'être que nous, lorsque nous aurons évolué. Ainsi, ce n'est pas un Dieu mais bien Cooper qui transmet les données, qui touche le temps avec son doigt à la manière de Dieu avec Adam. C'est également lui qui vient toucher Amelia Brand (Anne Hathaway) dans le vaisseau *Endurance*, via une autre dimension. Cette analyse du tableau corrobore donc avec les propos de Christopher Nolan dans le film, nous ne sommes confrontés qu'à notre propre subjectivité, mais surtout, si notre esprit possède ce « don divin », celui de la vie, nous sommes des « matières divines » ou plutôt nous sommes matière et c'est par elle que nous existons et évoluerons vers des êtres de temps en cinq dimensions.

Le toucher est un échange entre deux matières, *a fortiori* dans le cinéma de Christopher Nolan. Par cet acte souvent anodin, Nolan insiste sur la transmission d'information d'une

matière à l'autre. Cooper transmet au temps les données quantiques dans *Interstellar*, mais le toucher est un acte omniprésent dans l'œuvre globale du cinéaste. Il se symbolise par le nombre important de gros plan, ou plutôt d'inserts qui font coexister une partie du corps et un objet quelconque. C'est d'ailleurs l'une des particularités des personnages de Nolan, ils ne font pas que regarder : ils touchent. La première séquence de *Following*, donc la première séquence de la filmographie de Nolan, se concentre sur les mains d'un personnage, enfilant un gant et touchant une série d'objets. Gérardin indique que le toucher participe de l'idée qu'étant des « expériences sensorielles, les films de Nolan sollicitent autant la vue et l'ouïe des personnages que leur toucher. »⁹² L'insert des polaroids dans *Memento* inclue également toujours la main de Léonard, comme si Nolan avait ce besoin d'inclure une matière animée et vivante, à l'inverse d'une « pulsion de mort »⁹³ que Daney analyse dans les inserts chez Kramer. Selon Deleuze :



Premier plan du cinéma de Nolan, un homme enfilant un gant

« Le gros plan n'arrache nullement son objet à un ensemble dont il ferait partie, dont il serait une partie, mais, ce qui est tout à fait différent, il l'abstrait de toutes coordonnées spatio-temporelles, c'est-à-dire il l'élève à l'état d'Entité. Le gros plan n'est pas un grossissement et, s'il implique un changement de dimension, c'est un changement absolu. »⁹⁴

Ainsi, le gros plan et *a fortiori* l'insert déspatialise et détemporalise les objets. Il faut donc à Nolan un mouvement, un échange de matières pour revitaliser le plan. Si le temps peut s'abstraire du plan, la matière elle, doit rester.

2. Doute et mémoire

La matière est constitutive du monde diégétique des films de Nolan. Elle est fondamentalement présente et nécessaire dans le support et sur le support. Cependant le cinéma de Nolan se veut sensoriel. L'expérience du monde est subjective mais autant sur le plan du réel que le plan fictionnel. Nous l'avons dit les univers des films nolanien sont régis par des règles qui créent une réalité diégétique. Cette réalité peut être subjectivement mise à mal par les personnages, dont l'interprétation peut tromper ce dernier mais aussi le spectateur. Ainsi, la

⁹² GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 29

⁹³ DANEY, Serge, *op.cit.* p. 97-98

⁹⁴ DELEUZE, Gilles, *Cinéma 1 : L'Image-Mouvement*, Paris, Les Editions de Minuit, 1983, p. 136

matière elle-même, fondamentale et constitutive, peut être amenée à tromper les personnages qui sont « fréquemment l'objet d'illusions dues à leurs sens »⁹⁵ selon Boris Henry dans son article *Le Maître des Illusions*.

Mais ces illusions sont plutôt dues au manque d'un sens. Nous l'avons dit, la matière diégétique est tangible, c'est le manque d'informations qui crée la mauvaise perception. Il s'agit même de la perte dans *Memento*, puisque Leonard n'a pas accès à sa mémoire à court terme. Ce manque va le duper sur la matière qu'il a à disposition : des tatouages et des polaroids, qui sont des témoignages inaltérables par définition. Ce sont des faits et l'erreur de Leonard est de croire que ce qu'il écrit sur ses polaroids en sont également. La défaillance n'est pas matérielle mais mémorielle. Myriam Villain dit même que « la mémoire est une reconstruction [...] voire une révision. »⁹⁶ C'est le cas dans *Memento* puisque Leonard détourne lui-même les photos pour l'orienter vers une mauvaise compréhension des événements. Les révélations finales chez Nolan apparaissent donc souvent comme des évidences pour les personnages et le spectateur, puisque la matière manquante nous est rendue, permettant d'avoir un tableau complet des événements. L'intelligence de Nolan est de rendre ce tableau obscur jusqu'à sa révélation complète, signifiant ainsi que le manque ou la perte de la matière paralyse et altère la perception des personnages et du spectateur.

La perception du monde par notre subjectivité chez Nolan rejoint le doute cartésien. Si la matière est effectivement là, nous l'expérimentons, nous la voyons à travers notre subjectivité. Descartes et Nolan passent tous les deux par le rêve pour argumenter sur le doute. Dans sa première méditation, Descartes pose cette question : « combien de fois m'est-il arrivé de songer, la nuit, que j'étais en ce lieu, que j'étais habillé, que j'étais auprès du feu, quoique je fusse tout nu dedans mon lit ? »⁹⁷ Il met ainsi en avant ce que Cobb expliquera dans *Inception* : « les rêves nous semblent réels tant qu'on est dedans. » Mais bien que le rêve semble terre à terre (parce qu'il paraît réel au rêveur), il ne peut être tangible puisque la réalité diégétique n'est pas celle du rêve. Descartes dit que la matière du rêve est fausse et trompeuse, qu'elle n'existe pas ailleurs



Eames (Tom Hardy) prenant les traits de Browning (Tom Berenger) dans un miroir dans *Inception*

que dans notre esprit. Nolan fait de même dans *Inception*, il parle de la matière comme des « projections » de l'esprit. Ainsi, comment différencier le rêve de la réalité ? Comment

⁹⁵ CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), *op.cit.* p. 12

⁹⁶ *Ibid.* p. 33

⁹⁷ DESCARTES, René, *Méditations Métaphysiques*, [1^{ère} édition 1647], Paris, Flammarion, 2009, p. 82

différencier la matière de la projection ? C'est toute la difficulté de la pensée cartésienne et donc nolanienne puisque même la réalité est perçue subjectivement. La chose est vue subjectivement ou créée subjectivement, comme le souligne Merleau-Ponty dans *L'Œil et l'Esprit* qui s'intéresse à la pensée cartésienne, « la ressemblance de la chose et de son image spéculaire n'est pour elles qu'une dénomination extérieure, elle appartient à la pensée. »⁹⁸

Dans le film de Nolan, les personnages utilisent la matière elle-même pour ne plus douter, par un « totem ». Ce sont des objets conçus par leur détenteur afin d'obtenir des résultats truqués : par exemple, avec un dé, toujours tombé sur le six. Ainsi, s'ils rêvent dans une autre subjectivité, ils n'ont qu'à sortir leur totem et il ne pourra pas être truqué puisque l'inconscient qui rêve ne pourra connaître le truquage. Ainsi, contrairement à Leonard dans *Memento*, les personnages de *Inception* ne font pas confiance en leur mémoire qui peut être biaisée, mais plutôt en la matière et ses propriétés. La toupie a une propriété particulière puisque Cobb explique que Mal l'a conçue pour que dans ses rêves elle ne s'arrête jamais. Cobb s'en sert alors non pas pour savoir s'il est dans un rêve, mais bien dans celui de Mal. Il l'utilise d'ailleurs toujours après l'avoir vue dans un rêve, lors de l'entraînement d'Ariane ou lorsqu'il essaye le composé de Yusuf (Dileep Rao). Ainsi, le dernier plan du film qui se recadre peu à peu vers la toupie n'est pas là pour renseigner Cobb s'il s'agit d'un rêve ou de la réalité, mais bien pour savoir si ce dernier est dans le rêve de sa femme. Mais il se désintéresse de la question et va voir retrouver ses enfants, ce qui lui importe réellement. L'ouverture finale réside donc plutôt sur le doute de savoir si tout cela a eu lieu, et si sa femme est réellement décédée. Le réel totem de Cobb étant plutôt son alliance, ce dernier disant que dans les rêves, il est encore marié avec Mal et porte donc l'alliance. Dans la réalité, il ne porte pas son alliance, ainsi que dans la dernière séquence du film. Cependant, cette dernière n'est jamais mentionnée par un dialogue ou un insert, laissant ces théories au plan de simple spéculation.



Le totem de Mal puis Cobb



Le totem d'Arthur



Le totem d'Ariane

La perte et le manque de matière agissent également dans la réalité diégétique. Les personnages de Nolan ne ressentent pas seulement un manque de sens, mais un manque des

⁹⁸ MERLEAU-PONTY, Maurice, *L'Œil et l'esprit* [1^{ère} édition 1964], Paris, Gallimard, 2006, p. 28-29



La femme d'Angier noyée dans *Le Prestige*



Souvenir de Mal et Cobb ensemble

êtres. La figure de la femme morte hante les protagonistes nolanien : Leonard dans *Memento*, Angier dans *Le Prestige*, Bruce Wayne dans les deux derniers *Batman*, Cobb dans *Inception* et Cooper dans *Interstellar*, ce dernier film ayant la particularité de ne jamais montrer la femme décédée. Car malgré la mort de la femme, son image semble parfois surgir du passé, la rappelant au protagoniste. Cette matière ressuscitée n'est jamais entière, il y manque toujours le son.

Ce manque est aussi symbolisé par la perte des enfants, dans *Inception* et *Interstellar*. Dans ce dernier exemple, le passé surgit de la même façon que pour la femme morte, c'est une pensée du personnage qui le hante. Dans *Inception*, Cobb doit retrouver ses enfants et ainsi effectuer un dernier travail. Tout le long du film, il voit la même image de ses enfants dans son environnement comme une plage ou un appartement. C'est le dernier souvenir que Cobb a d'eux avant de partir de chez lui, et cette image ne cesse de le hanter. Ce n'est pas à proprement parler un souvenir mais un présent réactualisé comme le dit Deleuze, « le passé ne succède pas au présent qu'il n'est plus, il coexiste avec le présent qu'il a été. Le présent, c'est l'image actuelle de son passé contemporain, c'est l'image virtuelle, l'image en miroir. »⁹⁹ Ainsi, Deleuze dit que le souvenir n'est pas le passé mais le souvenir présent que nous en avons, et qu'il ne peut pas faire office de passé. Les images des enfants de Cobb évoluent donc durant le film (par le décor), pour montrer que ce n'est qu'une projection et pas la réalité diégétique. Chez Nolan, le manque hante mais ne ressuscite pas, il faut avancer pour accepter la perte, ou retrouver ses enfants perdus. Leonard, parce qu'il n'a pas de mémoire, ne peut plus se créer des souvenirs, il ne peut que boucler. Comme il dit à la fin du film en voix off, « j'ai besoin de croire que le monde est toujours là quand je ferme les yeux ». Il est condamné à rester dans sa propre illusion, Hélène Vally souligne que « pour contrecarrer son impossibilité d'habiter et de contrôler pleinement le



Dernière image vue de ses enfants



Première projection



Seconde projection

⁹⁹ DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2 : L'Image-Temps*, op.cit. p. 106

moment qu'il est en train de vivre, il fige le présent en des instants photographiques. »¹⁰⁰ Ses photos, ainsi que ses souvenirs, même déformés, sont les dernières matières qui lui restent.

3. Il n'existe que le monde

Le temps a beau être manipulé, tordu, inversé, les personnages de Nolan sont tous confrontés, *in fine*, au passage continu du temps. Le temps abîme, il enlève. Le cinéma conserve les êtres sur son support, il capture le temps et la matière, mais ce n'est pas le cas des protagonistes nolanien. Ils s'accrochent donc à la matière qui leur reste, en plus de chercher celle qui manque. C'est aussi pourquoi ils touchent la matière, ils touchent les corps. Merleau Ponty analyse le toucher comme un acte très cartésien, « le mieux est de penser la lumière comme une action par contact, telle que celle des choses sur le bâton de l'aveugle. Les aveugles, dit Descartes, 'voient des mains'. Le modèle cartésien de la vision, c'est le toucher. »¹⁰¹ L'exemple des aveugles est d'autant plus pertinent pour le cinéma de Nolan car, comme nous l'avons dit, les protagonistes de ses films ne peuvent pas se reposer sur tous leurs sens. Ils sont pour la plupart aveuglés par un monde qu'ils ne peuvent pas totalement saisir. Toucher, se rendre compte que la matière est là, c'est s'assurer qu'ils existent et que le monde autour d'eux aussi.

Cette obsession de la matière est prolongée par Nolan lui-même qui s'efforce dans ses films à « conserver un rapport de première main avec les choses. »¹⁰² Gérardin poursuit en prenant l'exemple de *Memento* :

« Dans ses films, Nolan s'intéresse autant à l'origine des images à ce qu'elles produisent. C'est toute l'histoire de *Memento* que de proposer une généalogie des représentations. Au début du film, Leonard dispose d'un certain nombre de photographies, souvent couvertes d'indications manuscrites. La fonction du récit construit à rebours est précisément de faire découvrir au spectateur dans quel contexte ces photographies ont été prises. Au fur et à mesure du film, les Polaroid sont dépouillés de leurs commentaires et finissent par renvoyer au moment qui a été photographié. Il n'est pas anodin que le trajet se fasse dans ce sens-là : de la copie à l'original. »¹⁰³

La matière n'est donc pas faite pour être anodine, elle joue un rôle précis. Il n'est pas étonnant que le futur d'*Interstellar* soit l'inverse de ce que notre société de consommation à outrance tend à continuer d'être. La technologie est limitée à son minimum, pas nécessairement

¹⁰⁰ CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), *op.cit.* p. 72

¹⁰¹ MERLEAU-PONTY, Maurice, *op.cit.* p. 28

¹⁰² GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 78

¹⁰³ *Ibid.*

parce que Nolan a un message sociétal à faire passer, mais plutôt parce que ce sujet ne l'intéresse pas dans le cadre de son film. En effet ce dernier évite les décors fastes et les pléthores d'objets. Il favorise le minimalisme et le cadre épuré, pas pour y faire ressentir un vide, mais plutôt pour montrer que chaque chose présente est importante. Ainsi, dans *Dunkerque*, la grande plage peut parfois sembler vide, seuls les soldats, quelques caisses et camions subsistent sur l'immensité de la plage de la ville française. Ce minimalisme frappe d'autant plus lorsque l'on voit la représentation de l'évacuation faite par Joe Wright dans *Reviens-moi* (*Atonement*, 2007).



Le plage au début de Dunkerque



La plage de Dunkerque dans Atonement

Cependant les objectifs des deux films sont très différents. Le film de Joe Wright n'a qu'une partie du film qui se déroule durant l'évacuation, l'idée est de faire un plan-séquence au milieu des figurants pour montrer le monde et le chaos de cette plage et des soldats. Nolan veut faire un film sur la survie, et la traversée des protagonistes. La vie sur la plage n'est que peu abordée. C'est un film subjectif, une triple expérience de l'événement vécue à des échelles de temps différentes. De plus, Nolan a utilisé des navires de guerre déjà en service durant la guerre, des voiliers qui ont servis au sauvetage, ainsi que des vrais avions *spitfire*, tout en tournant sur la plage de Dunkerque et sur la Manche. L'idée n'était donc pas seulement d'éviter les effets spéciaux, mais d'avoir une démarche authentique, de rejouer l'évacuation presque quatre-vingts ans après. La beauté de la démarche réside ainsi dans cette utilisation de la matière de la guerre, les objets qui l'ont faite, et voir que malgré le temps qui passe, ces



Un spitfire dans les airs portant une Caméra Imax sur l'aile droit

29 juillet 2016 – Richard Davies



Des voiliers et un navire de guerre authentique

bateaux et ces avions sont toujours en capacité de traverser cette petite mer qui sépare la France et l'Angleterre.

Cette authenticité et ce minimalisme des décors semble s'être installés au fur et à mesure des films et des années, bien que Nolan ait toujours eu une affection pour les décors réels. Dans



Tramway numérique dans Batman Begins



Moitié du visage numérique dans The Dark Knight

Batman Begins, Nolan n'hésite pas à créer numériquement un tramway au milieu de la ville de Chicago (Gotham City dans le film), puis dans *The Dark Knight*, même si la majorité des explosions et courses-poursuites sont réalisées en vrai ou en miniature, il recourt de nouveau aux effets spéciaux pour le personnage de Double Face. De même dans *Inception*, malgré la prouesse de la séquence de changement de gravité dans l'escalier réalisé en vrai, Nolan construit dans les limbes une ville entièrement numérique. Puis, en 2012 avec *The Dark Knight Rises*, Nolan refuse en très large majorité les effets spéciaux et fait se confronter des milliers de figurants au milieu de Wall Street. Enfin dans *Interstellar* et *Dunkerque*, Nolan ne fait plus appel aux écrans verts et préfère utiliser des décors naturels (parfois légèrement truqués) sans aucun plan intégralement créé à l'ordinateur, contrairement aux autres films de divertissement où il ne reste presque plus que l'acteur de réel comme dans *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013). Même le trou noir Gargantua a été créé à partir des vrais simulations scientifiques, dont la résultat n'est pas loin de la première photo d'un trou noir cinq ans après la sortie du film.

Cette esthétique authentique s'est affirmée avec la montée du numérique comme outil de montage, puis de captation et enfin de projection. Nolan a ainsi fait le choix de s'affirmer comme auteur de films en pellicule, avec de vrais décors, à voir en argentique, comme si l'expérience du monde proposée dans ses films était impossible en numérique. En s'imposant comme norme, le numérique a relégué l'argentique à un statut marginal, ce qui lui a cependant permis, à l'instar du muet et du noir et blanc, de se différencier et participer à un langage cinématographique nouveau, que nous appelons le *post-argentique*.

3^{ème} PARTIE :
L'EXPÉRIENCE DU MONDE À L'ÈRE
DU POST-ARGENTIQUE



Trou noir généré à partir d'équations scientifiques

« Lors de mes voyages, j'ai vu l'avenir. Et il s'agit certes d'un étrange avenir. Le monde, mesdames et messieurs, est au bord de nouvelles et terrifiantes possibilités. Ce à quoi vous allez assister n'est pas de la magie. C'est de la science pure. [...] La portée de l'homme dépasse son imagination. »

Angier, Le Prestige

En novembre 2011, alors que la complète transition vers le cinéma numérique était presque achevée, *Les Cahiers du Cinéma* intitulèrent leur 672^{ème} numéro « Adieu 35 », en référence au support historique du cinéma. Dans son éditorial, le rédacteur en chef Stéphane Delorme part du constat que le numérisation des salles va entraîner la disparition définitive du support argentique, car « quel intérêt de continuer à filmer en 35 [mm] si à l'arrivée l'image est numérique ? »¹⁰⁴ Cette question pointe du doigt la transition très rapide des exploitants avec l'arrêt progressif des copies argentiques. Aujourd'hui, seulement une poignée de cinéma ont gardé leur projecteur 35 mm, tout simplement parce qu'ils avaient la place de le garder dans la cabine. Selon Delorme, l'hégémonie du numérique s'est installée car « comme le 'progrès' a toujours été capable de penser la synchronie, logiquement, une technique débarque l'autre. »¹⁰⁵ Il est vrai que l'histoire du cinéma nous montre que « l'évolution technologique » a toujours été favorisée et a fini par faire disparaître celle qui la précédait. Néanmoins, bien que la transition numérique soit achevée, des réalisateurs continuent à réaliser en argentique. Certains d'entre eux, dont Nolan, continuent même d'exploiter leur film – dans une poignée de salles – en argentique ! Leur attachement au support historique du cinéma regroupe ces cinéastes aux ambitions bien différentes, sous la bannière d'un support historique mais paradoxalement marginal. Qu'est-ce qu'un film tourné en argentique, à l'ère du numérique ou plutôt à l'ère du *post-argentique* ?

A. Le Post-Argentique

1. L'argentique par rapport au numérique

Dans la production cinématographique actuelle se joue une dualité qui agite l'histoire des arts cycliquement depuis des siècles : la norme et la marge. À quelques exceptions près qui revendiquent et explorent les possibilités du cinéma numérique, la grande majorité des cinéastes tournent en numérique parce qu'il s'est imposé comme support de prédilection. Néanmoins, tourner en argentique est un choix, une volonté assumée d'un metteur en scène qui s'affirme esthétiquement. Le support pellicule devient donc un outil de langage de la grammaire cinématographique, au même titre que le cadre, le montage, les décors, etc... Parmi ces cinéastes qui tournent encore en argentique, il existe trois catégories. Il y a ceux qui tournent

¹⁰⁴ DELORME, Stéphane, « Editorial, Adieu 35 », *Les Cahiers du Cinéma*, n°672, novembre 2011, p. 5

¹⁰⁵ *Ibid.*

encore en 35 mm, ceux qui utilisent des formats substandards 16 mm ou 70 mm, et ceux qui hybrident leur production entre formats standards, substandards et numériques. Dans ces trois catégories, certains se battent encore pour projeter leur film en argentique, même si la grande partie de l'exploitation est numérique. Nous pouvons citer le cas extrême de Dennis Hauck en 2015 qui n'a souhaité projeter son film *Too Late* qu'en 35 mm, et donc dans quelques salles seulement aux Etats-Unis¹⁰⁶. Ce type d'exploitation n'est bien sûr limité qu'à des projets de cinéma d'auteur, bien loin de l'industrie hollywoodienne qui doit sortir les films dans des milliers de salles à travers le monde.

Il nous semble ainsi difficile de rassembler des dizaines de films sous une même esthétique, certains étant des blockbusters hollywoodiens, et d'autres des films d'auteurs pays différents. Cependant, nous pouvons dégager dans la très récente réutilisation des formats argentiques substandards, en particulier le 16 mm et le 70 mm, une volonté de créer une image différente. Le développement de l'image numérique s'est fait de manière mimétique par rapport 35 mm, le format principal de l'argentique. Il est certes difficile aujourd'hui de déceler des différences pour le spectateur, entre l'image numérique et le 35 mm standard, d'autant plus lors d'une projection numérique. Or le 16 mm présente une image moins définie que le numérique car la pellicule sensible étant plus petite. La production de films en 16 mm n'a jamais totalement été arrêté, mais de plus en plus de films réutilisent, du moins partiellement ce format typique des années 1960 et du cinéma direct. Nous pouvons citer le film *Jackie* de Pablo Larraín en 2016 et une partie du film *First Man* de Damien Chazelle de 2018 qui utilisent le 16 mm pour recréer une certaine esthétique des films des années 1960. Les films se déroulent ainsi à cette époque, que ce soit par la texture recherchée ou le grain, s'inscrivant dans l'esthétique de l'époque. C'est comme si les cinéastes souhaitaient s'inscrire dans le passé du film. L'utilisation du 16 mm ne s'inscrit pas seulement dans une esthétique d'époque, avec le film *Amanda* de Mikhaël Hers de 2018 qui cherche une image granuleuse et poétique pour aborder le sujet des attentats parisiens. *

Au contraire les formats larges jouent sur une hyper-résolution créant une image supérieure au cinéma numérique. Les cinéastes utilisent également les formats larges pour leur ratio différent du scope numérique et argentique qui est de 2.35 :1 ou 2.39 :1. Damien Chazelle a tourné sa comédie musicale *La La Land* en *CinémaScope* qui n'est pas, *stricto sensu*, un

¹⁰⁶ CHUMO, Peter, « A 70 resurgence-just in time or too late? Interviews with Dennis Hauck and John Hawkes », *Post Script*, V.34, n°2, Commerce, hiver-été 2015

*Voir Annexe 5 p. 113 pour les photogrammes des différents formats

format large puisque le film est impressionné sur une pellicule 35 mm standard mais anamorphosé (étiré à la projection). Le résultat donne du 2.55 :1 et l'image est beaucoup plus horizontal est plus écrasante. L'anamorphose est également utilisée par Quentin Tarantino dans son western *Les Huit Salopards*, utilisant une pellicule 65 mm similaire au *Super Panavision 70* (de *Dunkerque* et *2001 : l'Odyssée de l'Espace*) mais anamorphosée donnant une image au ratio de 2.76 :1, appelé *Ultra Panavision 70*. Ce western n'est que le onzième film tourné avec ce format, le dernier étant *Khartoom* de Basil Dearden en 1966 !

C'est dans cette esthétique des formats larges que s'inscrit Nolan depuis *The Dark Knight* en 2008 où il utilise partiellement l'*Imax*. Son premier film intégralement en format large est *Dunkerque*, et son prochain film *Tenet* le sera également. Tarantino et Nolan partagent également leur volonté de projeter leur film en argentique, voire en 70 mm, comme se fut le cas pour *Dunkerque* et *Les Huit Salopards* qui bénéficièrent des plus larges sorties en argentique 70 mm depuis des décennies, utilisant les mêmes vieux projecteurs reconditionnés. Le dernier film de Tarantino *Once Upon a Time...In Hollywood* sorti cet été qui a été tourné en 35 mm a également bénéficié d'une sortie en argentique aux Etats-Unis, et à l'Arlequin à Paris.

Nous parlons ainsi d'esthétique puisque la plupart de ces cinéastes qui utilisent ces formats substandards portent un discours sur le refus du numérique, utilisant les moyens uniques de l'argentique, et en particulier des images différentes. Ils se refusent ainsi à utiliser l'imagerie numérique, un film comme *First Man* a utilisé les mêmes méthodes d'écrans qu'*Interstellar*. Le positif original de *Dunkerque* n'a même pas été scanné sur ordinateur, « selon la volonté de Nolan, le film avait été terminé photo-chimiquement chez *FotoKem*, sans numérisation ni enregistrement numériques. [...] Seul un nombre limité de plans à effets visuels [...] a été touché par un ordinateur. »¹⁰⁷ Gérardin cite Nolan qui répondait à une question lors d'une interview pour *DGA Quaterly* :

« Interrogé sur les effets numériques, il déclare par exemple qu'il croit en 'une différence absolue entre animation et photographie' : si ces effets ont une utilité, ils doivent être au service du réalisme photographique des images. La réalité représentée à l'écran n'a pas pour lui vocation à être entièrement retraitée ou même recréée – comme elle l'est notamment par des cinéastes connus pour leur attachement au numérique, comme David Fincher ou les sœurs Wachowski. Si le monde est bien reproductible en autant de tirages photographiques, il semble importer à Nolan que ces reproductions aient une fin, au double sens d'une limite et d'un but. Et cette fin n'est autre, pour lui, que ce sentiment de réalité restitué par l'image photographique. À l'inverse,

¹⁰⁷ GOLDMAN, Michael, trad: THIVET, Benjamin, *art.cit.* p. 40-41 « Per Nolan's edict, the movie was finished photochemically at FotoKem forgoing digital scanning and recording. [...] Only *Dunkirk's* limited number of visual-effects shots [...] were touched by a computer. »

dans l'image numérique, c'est moins le modèle d'origine qui importe que sa réinterprétation infinie par le montage, intervenant jusque dans le détail du plan. »¹⁰⁸

Ces propos théoriques semblent trouver écho dans *Le Prestige*, dont Gérardin analyse également la parenté avec ces prestidigitateurs qui « illustre[nt] l'approche de Christopher Nolan comme cinéaste. »¹⁰⁹ En effet, l'intertextualité du film ne s'arrête pas au parallèle entre le film et le tour de magie. Les deux magiciens, Borden et Angier, vont utiliser des moyens différents pour réaliser le même tour : le dédoublement. Borden représente la magie traditionnelle, faite de truquages et d'illusions. Il utilise son jumeau et fait croire qu'il s'agit de la même personne. Angier va faire appel à la figure scientifique de Tesla (David Bowie) pour lui créer une machine capable de le dédoubler. Cette machine copie donc la matière, lui permettant d'atteindre le même résultat que Borden. Lors de la première de son tour, Angier prononce un discours qui fait écho à l'émergence du numérique au début du XXIème siècle lors de la sortie du film :

« Lors de mes voyages, j'ai vu l'avenir. Et il s'agit certes d'un étrange avenir. Le monde, [...] est au bord de nouvelles et terrifiantes possibilités. Ce à quoi vous allez assister n'est pas de la magie. C'est de la science pure. [...] La portée de l'homme dépasse son imagination. »

Nolan semble ainsi opposer la « magie » qui serait le cinéma argentique, à la « science » qui serait le numérique et ses « terrifiantes possibilités ». En effet, le numérique peut tout réaliser. Les moyens technologiques semblent illimités au point de dépasser l'imagination humaine. Alors où se trouve l'émerveillement si tout est possible ? Face aux bouillies technologiques proposées après chaque *blockbusters* poussant toujours plus loin les limites, Nolan propose un cinéma qui au contraire est fait avec des limites, avec des truquages réels. Nolan ne veut pas incruster 400 000 soldats britanniques sur la plage de Dunkerque, mais faire venir des milliers de figurants et voir comment donner l'impression qu'il y en a 400 000 :

« La réalité représentée à l'écran n'a pas pour lui vocation à être entièrement retraitée ou même recréée [...] Si le monde est bien reproductible en autant de tirages photographiques, il semble importer à Nolan que ces reproductions aient une fin, au double sens d'une limite et d'un but. Et cette fin n'est autre, pour lui, que ce sentiment de réalité restitué par l'image photographique. »¹¹⁰

Angier meurt à la fin du *Prestige* mais existe-t-il encore vraiment ? S'est-il perdu dans les dizaines de copies qu'il a noyé à chaque spectacle ? Nolan pose ainsi la valeur de l'original, qui n'a plus d'authenticité avec le numérique. L'authenticité recherché par Nolan ne peut donc

¹⁰⁸ GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 76

¹⁰⁹ *Ibid.* p. 75

¹¹⁰ *Ibid.* p. 15

être acquise qu'avec la pellicule dont chaque copie est différente du positif original, chaque bobine, étant une matière propre. Comme le dit Alain Damasio dans son dernier roman : « le numérique se duplique, la matière est unique. »¹¹¹



Les copies d'Angier noyées dans l'eau

Nolan construit donc son esthétique post-argentique *par rapport* au numérique. Il oppose « réalité photographique » et « animation » comme si le numérique, parce qu'il transforme l'image en code binaire, ne pourrait restituer la réalité. Il oppose donc la matière et la virtualité, comme le faisait déjà Deleuze dans les années 1980, « la matière, c'est ce qui n'a pas de virtualité. Dans la matière, il n'y a jamais rien de caché. »¹¹² Certes, Deleuze ne parle pas ici du numérique, mais ces termes ont été associés à cette image, le monde virtuel étant numérique. L'exemple du *Prestige* montre que la volonté de Nolan de défendre l'authentique est plus ancienne que le *post-argentique*. Elle est aussi mise en avant dans *Inception*, un film sur le monde virtuel.

Cobb est un protagoniste du réel et des rêves. Avec sa femme, il a vécu plus longtemps dans ce monde virtuel que dans la réalité. Néanmoins, malgré sa volonté intérieure figurée par les projections de sa femme, Cobb choisit de rester dans le monde réel. *Inception* annonce la difficulté toujours plus grande de séparer le réel du virtuel. Le numérique étant de plus en plus photoréaliste, nos sociétés sont entrées dans une crise du réel, symbolisée par les *fake news*. Dans le film, Nolan utilise des effets spéciaux photoréalistes et la barrière entre le rêve et la réalité est floue, d'où l'éventuelle ouverture finale du film.

Autrefois, comme le souligne Yannick Mouren dans son ouvrage *La Couleur au Cinéma*, la séparation entre rêve et réalité était marquée factuellement, « avec *Le Magicien d'Oz* se met en place une opposition entre un noir et blanc (sépia) exprimant le réel et une couleur exprimant le monde intrapsychique (imaginaire, onirique, hallucinatoire). » Aujourd'hui, il y a une difficulté supplémentaire à reconnaître des films hybrides comme *Ready Player One* de Steven Spielberg (2018). Le film se déroule en partie dans le monde réel en 35 mm et en partie dans un monde virtuel en numérique. Le film allie des décors réels avec un vrai long plan-séquence d'introduction, et des séquences entièrement numériques, dont la plus incroyable est la

¹¹¹ DAMASIO, Alain, *Les Furtifs*, Clamart, La Volte, 2019, p. 300

¹¹² DELEUZE, Gilles, *Cours sur le Cinéma 5, Cours du 5 janvier 1982* [enregistrement sonore], Paris, Bibliothèque Nationale de France, 1997

reconstitution du film *Shining* de Stanley Kubrick (1980), où la texture et le grain de l'image ont été retrouvés.



Ready Player One



Shining

Cela semble une des limites du *post-argentique* si le numérique copie le grain de la pellicule et imite les différentes images de l'argentique. Cependant, les cinéastes tournant en pellicule semblent décidés à continuer, car il se joue là d'autres enjeux pour le cinéma.

2. Une histoire du cinéma

Le cinéma, art technologique, a subi de multiples transformations technologiques tout au long son histoire. Nous pouvons principalement retenir le passage au son en 1927, dont la transformation fut rapide malgré des divergences artistiques entre les cinéastes, qui s'estompèrent au fil des années. Puis le passage du noir et blanc à la couleur se fit de manière plus progressive, débutant dans les années 1930 et s'achevant dans les années 1960. Certains films continuent d'être tournés en noir et blanc aujourd'hui. À la même période, l'écran s'allongea à l'horizontal avec la concurrence de la télévision dès les années 1950. La réponse d'Hollywood fut les formats larges qui disparurent à leur tour, laissant comme héritage le scope au ratio 2.35 :1, beaucoup plus grand que le format dit académique 1.37 :1. Nous l'avons vu, les multiples ratios sont toujours utilisés, car ils déterminent le cadre et les besoins sont toujours différents. Puis enfin vint le numérique, qui fut d'abord une image incrustée, puis un nouveau support et enfin un nouveau moyen de projection. Les différences technologiques n'ont jamais été autant marquées qu'avec le numérique, le cinéma a en effet changé de support pour la première fois. Pourtant, peut-on parler de révolution pour le spectateur ? Le son, la couleur, l'agrandissement de l'écran sont des changements qui font appels à nos sens, ils sont visibles. Le numérique a modifié visiblement l'intérieur de l'image, par les effets spéciaux notamment. C'est donc principalement sur l'image en elle-même et le moyen de diffuser cette image, que

le *post-argentique* s'engouffre, pour proposer, à la manière des films en noir et blanc, des films « différents ».

Le cinéma en couleur a d'abord affronté de vives attaques de la part de nombreux cinéastes, pour des raisons avant tout artistiques, reprochant « à la couleur de manquer les nuances et/ou d'être trop agressive. »¹¹³ Le numérique a également été critiqué pour sa moins grande qualité en termes de contrastes. Le refus de la couleur a également été plus vivement critiqué par Truffaut lui-même – qui passera à la couleur plus tard – dans les années 1950 :

« La couleur, c'est l'ennemie. À partir du moment où un film est en couleurs, qu'il est tourné dans la rue, aujourd'hui, avec de l'ombre et du soleil, ce n'est plus du cinéma. Ce n'est pas de l'art, c'est ennuyeux. Lorsque tous les films étaient en noir et blanc, très peu étaient laids, même lorsqu'ils étaient dépourvus d'ambition artistique. Maintenant, la laideur domine. »¹¹⁴

Les mêmes invectives sont prononcées par Nolan aujourd'hui vis-à-vis du numérique, en parlant des spectateurs qui ont désormais à leur « disposition une pièce vide avec une télé pour que vous puissiez regarder un film. »¹¹⁵ Dans les deux cas, l'image technologiquement supérieure est dévaluée et n'est même plus considérée comme un art. Nolan et les autres sont convaincus, comme Chaplin lorsqu'il réalise *Les Lumières de la Ville* au début du parlant, que leur image est fondamentalement supérieure, et doit être montrée et préservée comme une œuvre de plus grande qualité.

Les Huit Salopards de Tarantino a bénéficié d'une sortie *roadshow* voulu par son réalisateur, à la manière des grandes productions des années 1950-1960 avec ouverture musicale et entracte, en 70 mm. Une dizaine de minutes a également été intégrée en plus pour ces séances « spéciales ». Le film est sorti en avant-première dans toutes les salles qui diffusaient le film en *roadshow* 70 mm. Cela encourageait les spectateurs à aller voir le film tel qu'il avait été conçu, comme s'il y avait une seule et unique bonne façon de voir le film. Lorsque vous voyez la version *roadshow*, l'entracte dure quinze minutes, et à la reprise, une voix-off nous indique « qu'environ quinze minutes ont passé depuis que nous avons quitté nos personnages ». Cette réplique métatextuelle n'est compréhensible qu'en voyant le film ainsi, ce qui montre qu'il a été réalisé pour le cinéma et le *roadshow*.

¹¹³ MOUREN, Yannick, op. cit. p. 10

¹¹⁴ RABOURDIN, Dominique (texte réunis par), *Truffaut par Truffaut*, Paris, Chêne, 1985, p. 217

¹¹⁵ ROSSER, Michael, trad : THIVET, Benjamin, « Christopher Nolan issues warning over the future of cinema », *Screen International*, Londres, 10 octobre 2015 "we're providing an empty room with a TV in it for you to watch a film."

Nolan propose également différentes manières de voir ses films qui influent la vision du spectateur*. *Dunkerque* a été réalisé avec deux formats différents, comme *The Dark Knight*, *The Dark Knight Rises* et *Interstellar*, dont un est commun : l'*Imax*. Cette image très définie a la particularité d'être très verticale, avec un ratio de 1.43 :1 (figure 1), très différent du scope d'*Interstellar* 2.39 :1 et du *Super Panavision 70* de *Dunkerque* 2.20 :1. Pour atténuer ces différences, l'*Imax* est croppé (coupé) à la verticale pour correspondre au ratio 1.90 :1 (figure 2) dans les cinémas et 1.78 :1 sur les télévisions (le format 16/9). En effet, le ratio absorbant de l'*Imax* est créé pour la grandeur et la proximité de l'écran. Dans un cinéma traditionnel, un format presque carré n'aurait pas le même effet. Ainsi, pour voir le film dans les bonnes proportions, il faudrait le voir en *Imax* 70 mm, dont la France ne possède aucune salle.



Figure 1 : Ratio Imax 1.43:1



Figure 2 : Ratio Imax numérique 1.90:1

La différence de cadre crée une analyse de l'image différente, l'*Imax* ayant plus de contraste et de profondeur car l'image est plus grande. La projection argentique ne pouvant toucher qu'une niche – avec le peu de salles équipées – Nolan et Tarantino élitisent leur cinéma. Bien sûr, ils travaillent également les versions numériques de leurs films, mais semblent plus préoccupés par « la vraie » projection de leur film, non numérique.

De plus en plus, des séances en argentique refont surface, et pas seulement dans les cinémathèques. Le succès des films de Nolan et Tarantino pousse les producteurs à réinvestir dans l'argentique. *Le Crime de l'Orient Express* de Kenneth Branagh¹¹⁶, *First Man*, *Ready Player One*, *Phantom Thread* de Paul Thomas Anderson, et bien d'autres durant ces deux dernières années ont eu une sortie limitée en argentique. Ce qui semble rassembler ces cinéastes est la volonté de voir les films en pellicule, comme ils ont été faits. La question du support n'a

*Voir Annexe 3 p. 110

¹¹⁶ GIARDINA, Carolyn, *art.cit.*

jamais semblé si cruciale, comme les conditions de visionnage d'un film avec l'émergence de la vidéo à la demande. L'argentique permet un retour aux fondements du cinéma et de la séance collective, qui redevient une expérience unique. Le paradoxe est qu'en réalisant des films hollywoodiens qui rendent parfois hommages au cinéma comme Tarantino et Chazelle, ces cinéastes ont une posture transgressive grâce à l'argentique comme support de captation et de projection.

Ce courant esthétique qui se développe veut plus que jamais retrouver une essence perdue, une authenticité cinématographique. En se rapprochant de son support d'origine et de ses projections spectaculaires, les réalisateurs *post-argentiques* font une nouvelle archéologie du cinéma, réutilisant des anciens objectifs et des anciennes caméras, et se démarquent du numérique comme si le cinéma se scindait désormais en deux médiums. Mannoni dans la conclusion de son ouvrage sur l'exposition à la cinémathèque française *De Méliès à la 3D : La Machine Cinéma*, fait un état des lieux de ces deux images :

« Le numérique, par essence, est frappé d'une obsolescence rapide et mortelle : essayez de refaire fonctionner les premières caméras numériques professionnelles, ou bien les premiers projecteurs numériques apparus en France à la fin des années 1990 : les logiciels ont disparu, les composants ont fondu, l'informatique ne répond plus... A *contrario*, un Cinématographe Lumière de 1895, avec ses vieux rouages, ses griffes, ses rubans de pellicule, fonctionne toujours aujourd'hui. Il suffit d'allumer la lampe, de tourner la manivelle, pour qui jaillissent sur le mur blanc des images dansantes et saisissantes. C'est peut-être la plus belle leçon que nous laisse Louis Lumière : la force concrète intemporelle de la cinématique et la force mémorielle du Cinématographe, face à la virtualité et la volatilité du numérique. Le combat entamé par Tarantino et ses amis tend à retrouver la mémoire du cinéma et, dans le même temps, constitue un hommage à l'œuvre d'Edison, de Marey et de Lumière. »¹¹⁷

Mais cette recherche d'authentique et d'archéologie ne se tourne pas que vers le passé glorieux de l'argentique. Ces cinéastes et Nolan, parce qu'ils sont contemporains, développent de nouvelles idées et parlent de notre monde. Le *post-argentique* n'est pas le courant d'un support désuet, mais l'esthétique d'un temps présent.

¹¹⁷ MANNONI, Laurent, *De Méliès à la 3D : La Machine Cinéma*, Paris, Liénart Editions : La Cinémathèque Française, 2016, p. 296

B. Une esthétique du temps présent

1. « La matérialité des choses »¹¹⁸

La première musique qui accompagne *Interstellar*, *Dreaming of the crash*, débute lors des logos du film. Ce sont tout d'abord des bruits de nature, la pluie et l'orage. Le vent et les vagues rejoignent la partition, alors que les notes de l'orgue montent peu à peu. La musique du film fait d'ailleurs beaucoup appel aux bruits de la nature terrestre, les vagues et le vent revenant tels des leitmotifs. En se réveillant aux abords de Saturne, Cooper fait écouter à Romilly (David Gyasi) ces mêmes bruits de nature, qui vont ensuite accompagner le vaisseau dans le vide spatial devant la planète géante en contrepoint sonore, accentuant le contraste entre la petitesse de l'homme et la grandeur de la nature et de l'espace. La partition composée par Hans Zimmer est surtout jouée à



Le vaisseau Endurance n'étant qu'un point face à Saturne et le tonnerre grondant en contrepoint

l'orgue, enregistrée dans une église en Angleterre. Durant tout le film, l'orgue vient appuyer la grandeur du récit mais va également jouer un rôle « humain » sur les planètes que visitent les astronautes. En effet, notamment dans la musique *Coward* et *Moutains*, toutes deux très stressantes et montant crescendo, l'orgue va se mettre à « respirer », c'est-à-dire que nous entendons l'air soufflé par les tuyaux. Nolan insiste ainsi sur l'importance de notre planète, ses bruits et son souffle. A la manière de Cooper pensant à ses enfants à des milliards de kilomètres, le spectateur est ramené à la matérialité terrestre des éléments.

A contrario la musique de *Dunkerque* est stridente et se mélange souvent aux bruits diégétiques. Il faut attendre la dernière musique du film, *Variation 15*, qui accompagne le retour des protagonistes en Angleterre, pour entendre un air mélodieux et triomphant marquant le retour à la paix de la campagne britannique. Mais cette musique qui accompagne l'action sans cesse, repose aussi sur les objets tangibles du film. Les sonorités rappellent des taules froissées, des moteurs en marche, autant d'objets de guerre qui sont matérialisés par la musique.

Comme dans *Interstellar*, les éléments se déchaînent d'ailleurs souvent face aux protagonistes. Dans *Dunkerque*, les vagues repoussant les soldats sur la plage (figure 1) sont

¹¹⁸ GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 78

autant un frein que les vagues géantes de la planète Miller d'*Interstellar* (figure 2). Nous l'avons dit cette matière est abrasive, elle abîme les protagonistes et les lieux comme cette immense mer frappant les limbes d'*Inception*, détruisant peu à peu les immeubles créés par Cobb et Mal. Les vagues ouvrent d'ailleurs le film, le premier plan les laissant voir se fracasser sur des rochers (figure 3), faisant échouer Cobb (figure 4), perdu et rongé par le sel.



Figure 1 : La mer et la mousse sur le sable dans Dunkerque

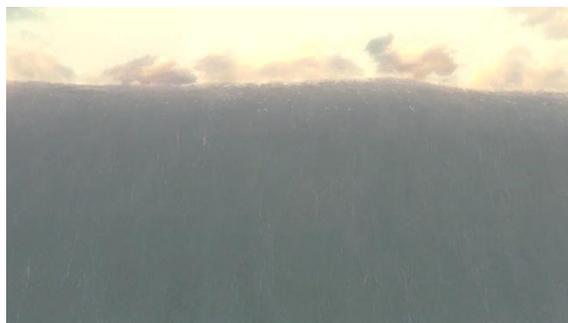


Figure 2 : La vague géante sur la planète Miller dans Interstellar



Figure 3 : Premier plan d'*Inception*, des vagues se fracassant sur des rochers



Figure 4 : Cobb s'échouant sur la plage

Les éléments de la nature se déchaînent dans les films de Nolan, en particulier pour *Dunkerque* qui a été filmé sur place, en extérieur. Le climat changeant de la côte du nord de la France n'a cependant pas été un problème pour les équipes de Nolan :

« Le désir d'immersion et d'authenticité de Nolan s'est étendu au fait de filmer quelque que soit la lumière naturelle et les conditions météorologiques qu'ils rencontraient un jour donné. 'Nous voulions rencontrer ces éléments de la même manière que les soldats et les inclure dans le film', déclare van Hoytema. 'Cela signifiait que nous devions être plutôt tolérants envers la continuité. La continuité devient soudainement une règle filmique inutile et banale.' »¹¹⁹

¹¹⁹ SALISBURY, Mark, trad : THIVET, Benjamin, *art.cit.* "Nolan's desire for immersion and authenticity extended to filming with whatever natural light was available in the weather conditions they encountered on any given day. 'We wanted to meet those elements the way those soldiers would have met them, and include them into the film somehow' says van Hoytema. 'This meant we had to be quite tolerant towards continuity. Continuity suddenly becomes a fairly banal, unnecessary film rule.'"

En effet, les plans tournés sur la plage présentent des faux raccords de météos, la brume succédant au soleil d'un plan à l'autre. Ainsi, le désir d'authenticité de la matière et des éléments naturels chez Nolan est supérieur à la continuité filmique.



La maison des Cooper allant être frappée par une tempête de poussière, symbolisant la détresse de la Terre entière

Dans *Interstellar*, la présence sonore de la nature peut également référer au désir des protagonistes nolaniens de retrouver leur maison. Ses personnages sont souvent en quête d'une maison perdue ou inaccessible. Bien sûr Cooper veut retrouver ses enfants, mais cela est musicalement métaphorisé par la Terre elle-même. Cette même Terre semble

tenir dans la ferme où sa famille habite. Cette véritable maison familiale où son fils Tom continuera à vivre est un microcosme de la Terre en flamme et à l'air étouffant. Les films de Nolan s'achèvent souvent par le retour à la maison, dans *Inception* tout d'abord, et dans *Dunkerque*, également, le mot anglais « *Home* » faisant référence à la maison et à la patrie, souvent cité dans le film. La maison fait partie de l'identité du personnage, de sa construction. Lorsqu'il n'en a plus comme Leonard, il ne peut plus y avoir de repère, ni même de mémoire. Comme explique Cobb (Alex Haw) dans *Following* « chaque objet est une clé qui ouvre la porte de leur mémoire ». La maison, les objets, définissent ce que nous sommes, au moins dans son cinéma. Ses objets sont forcément matériels, Cobb prend une identité dans le film en se rattachant à des objets qui ne sont pas les siens. Gérardin explique que les objets chez Nolan, et en particulier les totems d'*Inception* « rattach[ent] au monde matériel »¹²⁰ les personnages de ses films. Ainsi, cet attachement à l'authenticité des objets, comme à la pellicule, confère une méfiance des reproductions des objets :

« Plus profondément, la peur de la reproductibilité et de la standardisation du monde hante le cinéma de Nolan jusqu'à la fin d'*Interstellar*. Lorsque Cooper, en attendant de rendre visite à sa fille Murph, découvre une réplique de sa maison et de ses champs, il semble marqué par l'insatisfaction d'une vie standardisée et irréelle. »¹²¹

Cette insatisfaction de Cooper montre le prix à payer pour quitter la Terre. Nolan dit dans son film qu'il faudra peut-être un jour la quitter, mais rien ne vaudra jamais cette planète. Ainsi, la fin d'*Interstellar* n'est sûrement pas si optimiste et ce vaisseau-monde semble être une

¹²⁰ GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 53

¹²¹ *Ibid.* p. 75

métaphore du numérique. Si la poussière symbolisait les grains de la pellicule, la propreté remarquée par Cooper renvoie au numérique. Face au propre et au reproductible, Cooper, double de Nolan, préfère quitter ce vaisseau numérisé, et aller vers les étoiles, autant de grains lumineux, que d'aventures à vivre. Nolan ne peut pas nier les effets du numérique sur la matière qui intéresse tant Nolan. Son cinéma pose donc cette question formulée par Gérardin : « que reste-t-il du monde dans l'expérience proposée au spectateur ? »¹²² Cette question, formulée au présent, interroge aussi bien sa réflexion autour de l'expérience du spectateur que la matière. Le temps présent chez Nolan est temporalisé, marqué par ce qu'il reste et ce qui n'existe plus.

2. Le temps restitué

« En mai 2016, alors que je me tenais sur le môle de Dunkerque, côté rivage [...], j'ai vu la plage bondée de soldats, ou d'hommes qui ressemblaient à des soldats. Il y avait des navires de guerre sur l'eau, et un bateau-hôpital blanc ostensiblement marqué de croix rouges amarré au bout du môle. De la fumée noire s'élevait dans le lointain. [...] C'était à nouveau le Dunkerque de la fin du mois de mai 1940. »¹²³

Dans la préface de son ouvrage sur le film *Dunkerque*, Joshua Levine, historien spécialiste de l'opération dynamo et consultant historique du film, explique sa stupeur face à la grandeur et la précision avec laquelle la reconstitution de l'évacuation a été dépeinte par Nolan et ses équipes. En plus d'utiliser des vrais navires et avions d'époques, l'équipe de décorateurs du film dirigée par Nathan Crowley qui travaille avec Nolan depuis *Insomnia*, a reconstruit la jetée (ou mole) en bois comme à l'époque, « la structure en béton est encore là, dit-il. Nous en avons reconstruit environ trois cents mètres, jusqu'à son extrémité. »¹²⁴ Le travail de reconstitution historique a donc été d'une importance capitale, pour que la plage ressemble à 1940. Mais l'authenticité de Nolan ne peut que s'arrêter à cette ressemblance. Il n'aurait pas suffi de revenir à l'époque pour filmer l'événement, puisqu'il est déjà impossible de reconstituer exactement cette évacuation comme le concède Crowley :

« On ne peut pas refaire ce que ces gens ont fait pendant la guerre. On ne peut pas piloter un avion comme eux, on ne peut pas manœuvrer un bateau comme ils le faisaient. On ne peut pas laisser les hommes se jeter à terre de la même façon... parce que c'est dangereux, tout bêtement. [...] C'est ça ou la mort. »¹²⁵

¹²² *Ibid.* p. 16

¹²³ LEVINE, Joshua, *op.cit.* p. 11

¹²⁴ *Ibid.* p. 334

¹²⁵ *Ibid.* p. 342

Plus poétiquement, cette impossibilité est inhérente à l'œuvre d'art d'après Merleau-Ponty puisque l'art c'est « Être ce qui n'est jamais tout à fait. »¹²⁶ Mais l'authenticité de *Dunkerque* peut être questionnée dès le début du film. À la cinquième minute du film, le spectateur peut apercevoir à l'arrière-plan, durant plusieurs secondes, des bâtiments qui



Des pavillons récents à l'arrière-plan

semblent anachroniques pour la seconde guerre mondiale. Une telle « erreur » ne peut être involontaire, et pour plusieurs raisons. Tout d'abord, nous avons parlé dans la première partie de la maîtrise de Nolan des caméras *Imax* et de leur grande profondeur de champ. Avec son chef opérateur, ils auraient dû apercevoir ces bâtiments, et ainsi changer de location, car nous imaginons que ce décor naturel est très présent dans la région de Dunkerque. Cela nous permet de tirer deux conclusions : la première est la volonté d'utiliser la pellicule comme réalité photographique. En effet, que la présence de ces habitations soit volontaire ou non, le refus de les effacer numériquement (ce qui aurait été invisible et très rapide) symbolise l'engagement de Nolan envers la vérité photographique de l'image. Elle importe plus que son contexte ou sa continuité, « les virtualités esthétiques de la photographie résident dans la révélation du réel »¹²⁷ comme disait Bazin. Ce refus du numérique s'explique par la question de la qualité que nous avons traitée, comme l'explique Hoyte van Hoytema, le chef opérateur :

« Chris et moi essayions de filmer autant que possible sur caméra pour la simple raison que nous voulions éviter de numériser et d'imprimer sur la pellicule, ce qui aurait entraîné une perte de qualité considérable. »¹²⁸

La seconde raison est que ces habitations ont été laissées volontairement dans le cadre, dès le début du film, afin de refuser de s'inscrire dans une quelconque temporalité. Il faut rappeler que le nom de la guerre et de l'ennemi ne sont jamais mentionnés durant le film. Ainsi, « les images obsédantes ne sont plus celles du passé, mais celles d'un présent dans lequel les soldats sont plongés. »¹²⁹ La pellicule et, *a fortiori*, l'image ne découle donc pas du passé, mais est directe, nouvelle. L'image n'a d'autre référent qu'elle-même, et l'authenticité du film dépasse celle de l'événement. Nolan ne cherche donc pas à reconstituer l'événement

¹²⁶ MERLEAU-PONTY, Maurice, *op.cit.* p. 62

¹²⁷ BAZIN, André, *op.cit.* p. 16

¹²⁸ GOLDMAN, Michael, trad: THIVET, Benjamin, *art.cit.* "Chris and I were trying to do as much as possible in camera for the simple reason that we wanted to avoid scanning and printing back to film, where there would be a huge loss of quality."

¹²⁹ GERARDIN, Timothée, *op.cit.* p. 28

directement, mais à prendre le prisme du cinéma de manière assumée. Le film est authentique parce qu'il ne se repose pas entièrement sur l'Histoire, ce qui serait une gageure. D'ailleurs, contrairement à la mode actuelle, le film n'a jamais la prétention d'écrire qu'il est inspiré de faits réels.

Plutôt qu'une reconstitution, Nolan semble réaliser une actualisation de l'événement. Ce dernier est passé mais la matière est toujours là, les fondations du mole le sont encore, malgré avoir subi le passage du temps, ce temps que Nolan aimerait contrôler. Ainsi, cette coexistence temporelle qui touchait *Interstellar* avec le *Dust Bowl* semble affecter également *Dunkerque*. Le film se déroule en 1940 mais en même temps en 2017. Les maisons, les conditions météorologiques et autres anachronismes par rapport à l'événement inscrivent alors le film dans un autre temps non-diégétique, celui du tournage. Deleuze annonce l'idée que « l'œuvre d'art réussisse à inventer ces nappes paradoxales, hypnotiques, hallucinatoires, dont le propre est à la fois d'être un passé, mais toujours à venir. »¹³⁰ Les images de *Dunkerque* ne sont peut-être pas à venir, mais elles ne sont pas que passées. Cette longue profondeur de champ de l'*Imax* faisant couler le temps fait également coexister deux temporalités, celle de la fiction et celle de la ville de Dunkerque. L'image se dédouble ainsi « comme rapport au monde et comme élément d'une histoire. »¹³¹

Ainsi, en faisant coexister deux images, une historisée et l'autre actualisée par rapport à celle-ci, Nolan crée un nouvel événement authentique, actualisant celui de 1940, qui lui a disparu. C'est un temps restitué plus que reproduit, par l'enregistrement de la matière de l'événement et de la matière qui l'a suivi. Ce n'est pas le temps passé qui intéresse Nolan, ce dernier étant très investi dans la sauvegarde de ce qu'il croit être le cinéma.

3. Un cinéaste de son temps

Christopher Nolan ne possède pour l'instant qu'un statut d'auteur. Alors qu'il va avoir cinquante ans l'an prochain, Nolan n'a sorti que des films, et pas encore d'ouvrage, esthétique ou biographique. Il nous semble que si un jour il venait à le faire, sa vision donnerait des textes intéressants à étudier. Cependant, nous vivons dans un monde de communication où les metteurs en scène sont plus invités à prendre la parole qu'auparavant. Nolan participe activement aux campagnes de promotions de ses films avec les acteurs, son nom seul étant capable de vendre des tickets de cinéma. Mais Nolan ne parle pas que de ses films, il lui arrive

¹³⁰ DELEUZE, Gilles, *op.cit.* p. 162

¹³¹ WORMS, Frédéric, « Vivre avec ou sans images : quelle différence ? » in Dork Zabunyan (*dir*), *Les images manquantes*, coll. « Les carnets du BAL », n°03, 2013, p. 18

de prendre la parole à des cérémonies où dans la presse, comme sa tribune dans le *Wall Street Journal* avant la sortie d'*Interstellar*. Il a certes moins écrit que les critiques-réalisateurs de la Nouvelle Vague dans *Les Cahiers du Cinéma*, mais ses opinions sur le présent et l'avenir du cinéma en disent beaucoup sur son cinéma.

Son attachement au support argentique semble dépasser le cadre de son cinéma, puisque selon lui, seul l'argentique peut sauvegarder l'expérience de la salle de cinéma. Comme le rappelle Laurent Mannoni :

« Le numérique a entraîné un changement profond des pratiques. L'iPhone, l'iPad, le DVD, le Blu-ray, Internet, l'e-cinéma, la réalité virtuelle, etc., démocratisent l'accès aux images animées tout en les transformant, pour le meilleur et pour le pire. Demain, les salles de cinéma auront peut-être disparu, au profit des images de synthèse visionnées en 3D et 4D à l'aide d'un casque immersif. »¹³²

Cette disparition des salles de cinéma, Nolan la craint également dans une certaine mesure. Selon lui, le numérique va modifier la façon dont les films sont exploités, « la vraie valeur que les entreprises voient est la flexibilité d'un support dématérialisé. »¹³³ Dans cette tribune écrite pour le *Wall Street Journal*, Nolan poursuit en expliquant que cette dématérialisation dévalorise les films numériques, « en tant que flux de données, les films seraient associés à d'autres images sous le terme réducteur de 'contenu'. »¹³⁴ Il est vrai que lorsque l'on voit comment des plateformes de vidéo à la demande comme Netflix archivent et vendent les films et séries qu'ils produisent, le terme « contenu » semble approprié. Le contenu est un produit de consommation, pas une œuvre d'art. Ce contenu va ainsi devenir manipulable, aux mains des investisseurs et des distributeurs :

« C'est un avenir dans lequel le cinéma devient ce que Tarantino a appelé de 'télévision en public'. L'idée du changement de chaîne est clé. Le distributeur ou le directeur du cinéma [...] pourrait modifier le contenu lu instantanément. [...] Ce processus pourrait même être automatisé sur la base de la vente de billets dans pour 'l'équité'. »¹³⁵

En d'autres termes, certains films qui ne trouveraient pas tout de suite leur public pourraient être supprimés automatiquement de l'exploitation. Cela favoriserait les studios et les

¹³² MANNONI, Laurent, *op. cit.* p. 278

¹³³ NOLAN, Christopher, trad: THIVET, Benjamin « Films of the Future Will Still Draw People to Theaters », *The Wall Street Journal*, mis en ligne le 7 juillet 2014, "The real prize the corporations see is the flexibility of a nonphysical medium"

¹³⁴ *Ibid.* "As streams of data, movies would be thrown in with other endeavors under the reductive term 'content'."

¹³⁵ *Ibid.* "This is a future in which the theater becomes what Tarantino pinpointed as 'television in public'. The channel-changing part is key. The distributor or theater owner [...] would be able to change the content being played instantly. [...] This process could even be automated based on ticket sales in the interests of 'fairness'."

films à grands budgets – dont les films de Nolan – qui engrangent de l’argent dès leur sortie. En revanche, cela aurait pour conséquence de faire sortir le cinéma d’auteur – d’où Nolan vient – de la salle de cinéma, l’économie étant basée sur le bouche-à-oreille. Ce « sombre avenir »¹³⁶ n’atteint pour l’instant pas les salles de cinéma, mais depuis cette tribune, une entreprise comme Netflix a commencé à mettre en œuvre des actions similaires. En effet pour un de leur programme phare *13 Reasons why* qui parle du suicide chez les jeunes, Netflix a décidé de couper la séquence du suicide du protagoniste deux ans après la sortie de la série, à la suite du nombre toujours croissant de cas de suicides aux Etats-Unis¹³⁷. Ce qui effraie ainsi Nolan, c’est cette toute puissance des studios qui n’auraient aucune difficulté à remodeler les films dématérialisés, une fois la sortie en salle effectuée.

Nolan semble avoir une défiance envers certains producteurs qui ne voient que les profits du passage au numérique, dont « des opérations de réduction des coûts déguisés en ‘améliorations’ numériques ou en gadgets visant à justifier la tarification variable des billets. »¹³⁸ Selon lui, les producteurs ne veulent pas comprendre la différence que lui voit entre l’image numérique et l’image argentique :

« J’ai des conversations avec des chefs de studio et à un moment donné, lorsque je défends passionnément le tournage argentique et la projection argentique, ils me disent : ‘à la fin de la journée, la narration ne l’emporte-t-elle pas sur tout ?’ Non, ou nous ferions des pièces de radio. Ce serait beaucoup moins cher. Le support fait partie du contenu. Vous ne pouvez pas séparer les deux. »¹³⁹

Nolan a également peur que le numérique, car ce n’est pas un support exclusif du cinéma, finisse par ne plus attirer les spectateurs dans les salles obscures. Lorsqu’il emprunte à Tarantino la notion de « télévision en public », Nolan veut dire que l’expérience cinématographique n’est plus mise en avant, et que si cela continue, « les gens ne vont plus venir. »¹⁴⁰ Ainsi, pour sauvegarder l’expérience unique du cinéma, Nolan va utiliser les formats

¹³⁶ *Ibid.* “bleak future”

¹³⁷ CHIU, Alysson, « A graphic suicide scene in ‘13 Reasons Why’ drew outcry. Two years later, Netflix deleted it. », *The Washington Post*, mis en ligne le 16 juillet 2019

¹³⁸ NOLAN, Christopher, trad: THIVET, Benjamin « Films of the Future Will Still Draw People to Theaters », *art.cit.* “cost-cutting exercises disguised as digital ‘upgrades’ or gimmickry aimed at justifying variable ticket pricing.”

¹³⁹ ROSSER, Michael, trad : THIVET, Benjamin, *art. cit.* “I have conversations with studio heads and at some point – when I’m passionately advocating shooting on film and projecting on film – they’ll say, ‘Well at the end of the day, doesn’t storytelling trump everything?’ Well, no or we’d make radio plays. It would be a lot cheaper. The medium is part of the content. You can’t separate the two.”

¹⁴⁰ NOLAN, Christopher, trad: THIVET, Benjamin « Films of the Future Will Still Draw People to Theaters », *op.cit.* “If that experience isn’t valued, people will stop going”

larges et en particulier, l'*Imax*, dont le faible réseau de salles est une des raisons de cette expérience unique de cinéma :

« Le format 70 mm, tout en ayant un développement dans le cinéma traditionnel, s'avère le format clef de l'histoire du cinéma à grand spectacle. Il est à l'origine de nombreux spectacles et surtout de la quatrième génération, de procédés sur écran large, que sont les formats de la société *Imax Corporation*. [...] Ils vont favoriser l'apparition d'un circuit d'exploitation marginal, basé sur l'attraction cinématographique spectaculaire grand public. »¹⁴¹



Affiche promotionnelle de Dunkerque en Imax

Pour Nolan, l'attractivité de la salle de cinéma doit donc venir de son unicité, voire de son authenticité. Mais le cinéma ne peut pas que se reposer sur des technologies :

« Les cinémas du futur seront plus grands et plus beaux que jamais. Ils utiliseront des formats de projection coûteux qui ne peuvent être ni accessibles ni reproduits à la maison (comme, ironiquement, de la pellicule). [...] Car le cinéma du futur ne dépendra pas juste de la taille de l'image, mais dans l'émergence de cinéastes assez inventifs pour commander l'attention du public pendant des heures. [...] C'est ce dont je suis le plus impatient. »¹⁴²

L'optimisme de Nolan montre ses convictions fortes envers l'argentique, qui n'est pas juste un langage esthétique pour ses films, mais un choix de mise en scène qui semble définitif. En effet, le combat de l'argentique est celui de la salle de cinéma. Le numérique aura toujours le choix entre le cinéma et les autres supports de diffusion. La pellicule, elle, appartiendra toujours à la salle.

Mais le combat de Nolan pour sauvegarder une expérience argentique pour le cinéma du futur ne concerne pas que ses films. En effet, Nolan, parce qu'il réalise des films à la Warner, a été chargé de restaurer *2001 : l'Odyssée de l'Espace* de Stanley Kubrick, une autre figure du studio. Cette restauration a eu lieu pour le cinquantenaire du film. Ce film a lui aussi été réalisé

¹⁴¹ PESEUX, Valérie, *op. cit.* p. 211

¹⁴² NOLAN, Christopher, trad: THIVET, Benjamin « Films of the Future Will Still Draw People to Theaters », *art.cit.* "The theaters of the future will be bigger and more beautiful than ever before. They will employ expensive presentation formats that cannot be accessed or reproduced in the home (such as, ironically, film prints). [...] Because the cinema of the future will depend not just on grander presentation, but on the emergence of filmmakers inventive enough to command the focused attention of a crowd for hours. [...] That's the part I can't wait for."

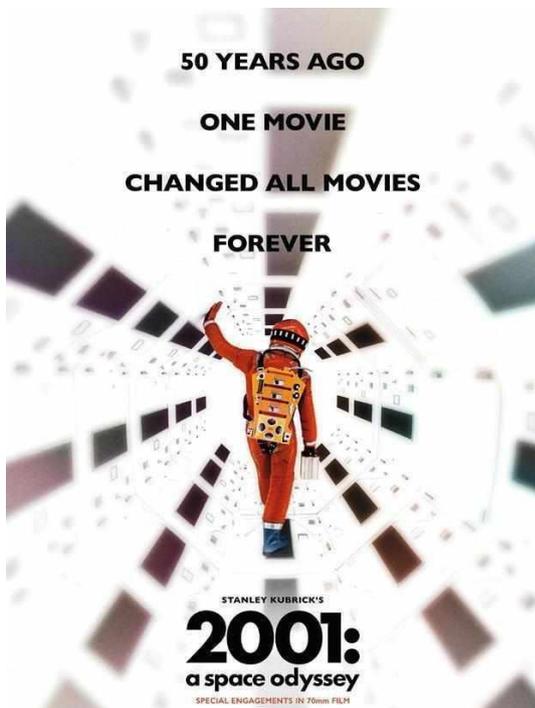
et sorti en 70 mm à l'époque, utilisant le même format *Super Panavision 70* que Nolan avec *Dunkerque*. Pour Nolan, cette restauration devait se faire, et être projetée en 70 mm :

« La technologie numérique a permis un accès exceptionnel à l'histoire du cinéma. C'est quelque chose de phénoménal. Mais je ne crois pas que les gens sont suffisamment mis au courant qu'un quelconque transfère digital sera une translation du film original. »¹⁴³

Nolan se bat donc pour la préservation des films tels qu'ils ont été faits, et tels qu'ils doivent être vus, « je me bats pour montrer les spécificités de la pellicule, son unicité. Le numérique, il faut comprendre que ça n'a rien à voir, il y a une ligne claire à tracer entre les deux. »¹⁴⁴

C. 2001 : l'Odysée de l'Espace : une « non-restauration »

1. Cinquante ans après



L'affiche du film pour sa ressortie, en précisant la diffusion en 70 mm sous le titre

Christopher Nolan fut dès son plus jeune âge marqué par le film de Kubrick. Plus que le film, ce fut une projection en 70 mm qu'il vu avec son père alors qu'il n'avait que sept ans. Nolan étant né en 1970, il n'a pas pu voir le film à sa sortie, mais le succès de *Star Wars* en 1977 incita les grands cinémas britanniques à faire une ressortie du film de Kubrick. Cette projection argentique marqua le cinéaste, qui lui aussi réalisa son odyssée spatiale qu'il tourna et projeta en 70 mm : *Interstellar*. Comme bien d'autres films de science-fiction, le long-métrage de Nolan fut comparé et associé à celui de Kubrick, chef d'œuvre du genre, et source d'inspiration d'un grand nombre de cinéastes du monde entier. Il nous semble pourtant que Nolan

apporte un point de vue bien différent au film de Kubrick. Non pas un désaveu de l'œuvre de

¹⁴³ ROSSER, Michael, trad : THIVET, Benjamin, *art. cit.* "Digital technology has allowed tremendous access to the history of cinema. That's a phenomenal thing. But I don't think people are being made aware enough that any digital transfer is ever only going to be a translation of the original film."

¹⁴⁴ CADIEUX, Axel, « Nolan face au monolithe », *So Film*, n°60, mai 2018, p. 47

Kubrick, mais plutôt une antithèse. *2001* présente un monde où la technologie, symbolisée par le robot HAL, remplace l'homme. *Interstellar* remonte le temps jusqu'au *Dust Bowl* et met en retrait la technologie humaine, abandonnée par la société. *2001* place un monolithe extraterrestre nous faisant évoluer. *Interstellar* montre que l'humanité évoluera seule jusqu'à devenir penta dimensionnelle. Ces différences dénotent tout de même de l'influence qu'a eu le film de Kubrick sur Nolan, le réalisateur de *2001* ayant une vision assez similaire que Nolan sur l'avenir de l'humanité, dans un entretien avec Renaud Walter à la sortie du film :

« Dès qu'on essaie d'imaginer les capacités de l'Intelligence dans un million d'années, on se rend compte que le vie atteindra plusieurs niveaux. [...] On aboutira à des entités qui auront une connaissance totale et pourront devenir des êtres d'énergie pure, des esprits en quelque sorte. Elles auront probablement une puissance quasi divine : communication télépathique avec tout l'Univers, maîtrise complète de toutes les matières, capacité de faire des choses que nous ne croyons possibles qu'à Dieu. »¹⁴⁵

Kubrick n'utilise pas les mêmes mots mais pointe du doigt les êtres qui créent le tesseract d'*Interstellar*. Nolan poursuit ainsi la réflexion kubrickienne basée sur Nietzsche et sa théorie du *Surhomme*. Il est difficile aujourd'hui de ne pas voir la filiation quand on sait que c'est la Warner qui a commandité Nolan pour superviser la restauration du film de Kubrick, avec l'aide de son chef opérateur Hoyte van Hoytema et Kristen Zimmermann. Le studio américain possédait l'interpositif original du film, (la version intermédiaire de travail), d'après le négatif, et dupliqué ensuite pour créer le positif qui servira à l'exploitation. À partir de cet interpositif, dont la Warner voulait tirer une exploitation en 4K, Nolan a proposé de réutiliser le réseau de salles équipées en projecteur 70 mm pour diffuser des séances dans le format voulu par Kubrick. Après des négociations avec Thierry Frémaux, délégué général du Festival de Cannes (et directeur de l'Institut Lumière qui a fait une rétrospective sur Nolan), les deux parties sont tombées d'accord pour faire l'avant-première de cette ressortie durant le 71^{ème} Festival de Cannes, en 70 mm dans la salle principale. Nolan en a profité pour faire une *masterclass* encadrée par le critique Philippe Rouyer, qui a pu assister à la projection du film en argentique :



Christopher Nolan tenant l'interpositif de *2001*, avec Hoyte van Hoytema (à gauche) et Kristen Zimmermann (à droite)

¹⁴⁵ CIMENT, Michel (dir.), *L'Odyssée de 2001*, Arles, Actes Sud Institut Lumière, 2018, p. 112

« *2001* est une expérience sensorielle avant d'être un chef d'œuvre qui a suscité tant de commentaires et d'analyses. Nul doute que le support argentique décuplait l'intensité de la projection : par la profondeur des couleurs (et des noirs), par la puissance du mixage. Comment oublier ce pic acoustique lors de la fameuse séquence de 'la Porte des étoiles', qui semble dilater l'image pour un rendu jamais ressenti à ce point en 35 mm, pour ne rien dire de la vidéo ? Je pourrais évoquer aussi bien la stridence du signal sonore émis depuis le cratère lunaire ou le moelleux des séquences de vie quotidienne à bord de la navette *Discovery* et le charme infini de la valse des engins spatiaux au son du *Beau Danube bleu*. »¹⁴⁶

Rouyer insiste sur l'expérience sonore du 70 mm, les six canaux magnétiques rendant un meilleur son que n'importe quelle technologie numérique. Pour avoir assisté à cette projection 70 mm mais à l'Arlequin à Paris, nous pouvons confirmer le rôle capital du son dans le film. Rouyer a raison de souligner la stridence du signal sonore, presque insupportable à l'oreille. La plus grande proximité et subjectivité vient du son, plus naturel et inconfortable pour le spectateur. Pour la comparaison, nous étions allés voir la version 4K au Grand Rex deux semaines après, elle aussi supervisée par Nolan. L'écoute n'a rien à voir, le son semble moins pur et plus distant. L'expérience générale du film est très différente. Le 70 mm embarque plus subjectivement le spectateur. La séquence dite de 'la Porte des Etoiles' est un véritable *trip* hypnotisant. Alors que le numérique montre plus une certaine froideur plus stressante. Au-delà de notre ressenti, ce qui frappe est la différence de l'expérience du même film dans deux formats, comme s'il s'agissait de deux *2001* différents. Le contexte de la salle peut changer l'expérience : l'écran du Grand Rex est plus grand, il y a plus de monde, etc... mais l'image et le son n'étaient pas les mêmes. Pour Nolan, l'important n'est pas de savoir quelle est la meilleure projection, mais qu'elle est celle que Kubrick voulait pour son film.

2. Une esthétique de la non-restauration

En mai 2017, un an avant la restauration de *2001*, Nolan recevait un prix de la FIAF, la Fédération Internationale des Archives des Films, pour être « un avocat passionné qui se fait entendre pour la sauvegarde de la pellicule au tournage, à la projection, et à la préservation à l'ère du numérique. »¹⁴⁷ Durant son discours, Nolan insista sur « la responsabilité permanente de maintenir l'accès aux copies des films sur pellicule, de voir les films de la manière dont ils ont été projetés, de la manière dont ils ont été conçus à l'origine, et de les préserver pour les

¹⁴⁶ *Ibid.* p. 126-127

¹⁴⁷ NOLAN, Christopher, trad: THIVET, Benjamin, « The 2017 FIAF Award Acceptance Speech », *Journal of Film Preservation*, n°97, Bruxelles, octobre 2017, p. 55 "a passionate and vocal advocate of the continued use of film stock for film production, exhibition, and preservation in the digital age."

générations futures. »¹⁴⁸ Cette préservation sert un double objectif. Tout d’abord, le moyen le plus sûr de préserver les films dans le temps est la pellicule. En France, sur demande du CNC, tous les films distribués doivent réaliser une copie 35 mm du film, pour être conservée au Fort de Bois d’Arcy, aux archives nationale du film. Si elle est bien conservée, une bobine n’a pas de raison de se détériorer, contrairement à un film en numérique. En effet, le problème du stockage numérique, c’est qu’il se fait sur un disque dur dont la durée de vie est limitée, ou bien, il est dématérialisé sur des serveurs géants, qui pourraient s’arrêter à tout moment. Ainsi, le premier rôle de la pellicule pour les archives est la préservation en elle-même. Cependant, les copies d’archives ne sont pas consultables pour justement préserver le film. Il faut donc copier la bobine ou la numériser. C’est là qu’intervient le second objectif de la préservation argentique.

Jusqu’à l’arrivée récente du support numérique, au début du XXIème siècle, tous les films étaient réalisés sur pellicule. Comme un seul support existait, la question de la projection ne se posait pas à moins de réaliser un film dans un autre format que le 35 mm. Avec l’arrivée du numérique qui facilite la duplication, une vague de restaurations de films frappe l’industrie. Cela permet à un plus grand public de voir le film au cinéma, ou chez soi, dans une très bonne qualité. Cependant, même si l’immense majorité des films ne se souciait pas du support à proprement parler, c’est ainsi qu’ils ont été faits, et il semblerait logique de continuer à les projeter ainsi. Puis en 2018, Nolan a supervisé la restauration de *2001 : l’Odyssée de l’Espace*, qu’il estime être une ‘non-restauration’ :

« Nolan a expliqué comment [...] il avait procédé à sa ‘non-restauration’. A savoir, refuser la pratique habituelle pour la restauration d’un film en vue de son transfert numérique, qui consiste à enlever tout ce qui paraît des défauts de fabrication dus à la pellicule : poussières, sauts, déchirures. Un nettoyage qui, selon lui, altère l’expérience du spectateur. [...] De même pour le son, c’est bien la version stéréo sur six canaux (avec cinq haut-parleurs derrière l’écran) qui a été projetée. »¹⁴⁹

Philippe Rouyer met ici en avant la volonté esthétique que Nolan défend aussi pour ses films. Même protégé, l’interpositif original de *2001* a changé en cinquante ans. Comme la copie 70 mm d’*Interstellar* dont nous avons parlé. Nolan ne souhaite pas projeter au spectateur un film d’il y a cinquante ans qui paraîtrait avoir été réalisé hier, il souhaite prouver qu’après

¹⁴⁸ Ibid. p. 56 “The ongoing responsibility to maintain access to photochemical film prints, to see films the way in which they were intended to be shown, the way in which they were originally made, and to preserve them for future generations”

¹⁴⁹ CIMENT, Michel, (dir), *op. cit.* p. 125-126

cinquante ans, une bobine peut toujours procurer une expérience de cinéma unique et hors du commun. Comme nous le voyons sur l'image non-restaurée (figure 1), la pellicule a jauni sous l'effet du temps, alors que les équipes ayant restauré le film pour sa ressortie de 2014 ont « rajeuni » l'image. La différence s'aperçoit visuellement et c'est à nouveau l'expérience du spectateur qui est amenée à varier selon la version du film. Alors qu'en 2014, l'équipe de restauration souhaitait redonner de l'éclat au film, Nolan voulait au contraire préserver la pellicule flétrie :

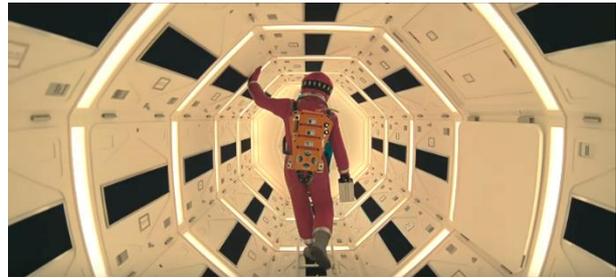


Figure 1 : La version non-restaurée de 2018



Figure 2 : La version restaurée de 2014

« Avec cette version de *2001*, je veux sentir le passage du temps. Oui, il y a quelques éclats, des joints brisés, des égratignures, des anomalies... Mais qui en a quelque chose à faire d'un grain de saleté, franchement ? Surtout quand on gagne en échange les couleurs de l'argentique et la splendeur du 70 mm ? [...] Et puis, ça va encore au-delà : je veux remonter dans le temps, montrer aux gens ce que c'était que de découvrir ce film en 1968. Dans des conditions identiques, donc, avec ce 70 mm qui véhicule cette émotion si particulière qui lui est propre et transcende tout le reste. »¹⁵⁰

Cette supervision est donc très nolanienne. Il applique au film de Kubrick son expérience du temps, il montre au spectateur la temporalité inhérente à la bobine. Mais il pose aussi une question sur ce qu'est un film à travers le temps : Est-ce l'instant zéro de la création du positif (ce que la restauration numérique cherche à accomplir) ou bien évolue-t-il avec le temps ? Un film est-il figé ou toujours en mouvement ? Nolan croit que la matière permet cette évolution temporelle, et que c'est ainsi que les films doivent être préservés. Paradoxalement, la préservation doit abîmer, modifier, et pas figer, rajeunir, par le numérique.

Il nous semble que c'est ainsi que Kubrick souhaitait voir évoluer son *2001*. L'ouverture musicale du film fait dérouler trois minutes de bobine noire. L'idée est que de projection en projection, le noir va laisser apparaître de la poussière, des rayures, que le spectateur pourra facilement percevoir. Ce vieillissement, cette évolution continuelle, permet au film d'acquiescer cette unicité recherchée par Nolan dans un art de la reproduction.

¹⁵⁰ CADIEUX, Axel, *op. cit.* p. 44

3. Une expérience unique

La numérique a apporté à la projection une stabilité et une pérennisation de la copie qui était impossible à atteindre avec l'argentique. L'une des caractéristiques du support argentique était sa reproductibilité qui a permis au cinéma de devenir un art de masse. Le numérique a achevé cette reproductibilité, puisque l'image est désormais fixée quelque soit le support de diffusion. Cette fixité remet forcément en perspective le cinéma argentique dont les copies s'usent de projection en projection, et dont la fabrication limitée rarifie l'expérience. Gérardin repose ainsi la théorie de Walter Benjamin dans son ouvrage de 1939 *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, qui critiquait le cinéma (alors argentique) et sa capacité de reproduction :

« La technique de reproduction – ainsi la désigne-t-on généralement – détache l'objet reproduit du cadre de la tradition. En multipliant les reproductions, elle remplace l'autorité de sa présence unique par une existence en masse. Et en autorisant la reproduction future à entrer en contact avec le récepteur à l'endroit où il se trouve, elle actualise l'objet reproduit. »¹⁵¹

Selon Benjamin, la reproductibilité fait perdre à l'original sa valeur, son « autorité » par rapport aux copies. Comme une copie peut potentiellement être créée n'importe où et n'importe quand, l'œuvre d'art perd sa temporalité. Gérardin repose donc la question à l'ère du numérique :

« Pour [Walter] Benjamin, à l'ère de la reproductibilité technique, l'opposition entre la copie et l'original n'avait plus lieu d'être, la valeur de l'œuvre ne résidant pas dans sa rareté, mais au contraire dans son exposition. D'une certaine manière le numérique pose à nouveau cette question de la reproductibilité : face à l'image numérique, qui pousse un cran plus loin la possibilité d'exposition des images, le film sur pellicule n'acquiert-il pas une valeur d'expérience authentique ? »¹⁵²

L'idée de Gérardin est ici pertinente, les attaques de Benjamin semblant être déjouées par le projet de restauration de Nolan. En effet, Nolan a dû copier l'interpositif original qui est l'œuvre d'art pour Benjamin. Mais par rapport au numérique qui efface le passage du temps, la démarche de Nolan n'est-elle pas de retrouver l'œuvre dans sa temporalité et ses conditions de projection ? Il nous semble que son authenticité matérielle et temporelle dans l'industrie actuelle rejoint l'authenticité définie par Benjamin :

¹⁵¹ BENJAMIN, Walter, trad : DUVOY, Lionel, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [1^{ère} édition 1939], Paris, éditions Allia, 2018, p. 22 (en italique dans le texte)

¹⁵² GERARDIN, Timothée, *op. cit.* p. 77

« L'authenticité d'une chose réside dans tout ce qu'elle peut transmettre d'elle depuis son origine, de sa durée matérielle à son pouvoir d'évocation historique. Puisque celui-ci se fonde sur celle-là, si la chose tombe dans la reproduction, là où sa durée matérielle s'est dérobée aux hommes, son pouvoir de témoignage historique s'en trouve tout aussi ébranlé. »¹⁵³

Ainsi, selon Benjamin, une œuvre reproductible ne peut pas acquérir une durée matérielle. Or, cette recherche de « l'origine », de la « durée matérielle » des œuvres et « l'évocation historique » sont au cœur du cinéma de Nolan et de son principe de restauration. Bien sûr, le cinéma argentique est reproductible par essence. Nolan n'a pas utilisé le positif original du film pour projeter *2001*. Mais la démarche de copier une œuvre à la fois dans ce qu'elle est et ce qu'elle est devenue produit le même effet que l'art traditionnel défendu par Benjamin. Dans la version « non-restaurée » du film, sa durée matérielle est le changement de texture de l'image, et son évocation historique les conditions de projection telles qu'elles avaient été soumises par Kubrick en 1968.

Ce renversement de la théorie de Walter Benjamin n'est possible que depuis l'arrivée du numérique. Si Nolan avait fait la restauration pour le trentenaire du film en 1998, en reprenant l'interpositif et en projetant en 70 mm, sa démarche aurait été moins authentique car, technologiquement, il n'avait pas le choix. Il faut ici saisir l'idée que le numérique a augmenté les possibilités de l'argentique, et pas seulement dans son unicité, mais aussi dans son authenticité et sa légitimité par rapport à l'histoire du cinéma. En ce sens, le numérique est une transformation fondamentale qui change le paradigme de l'image argentique.

Cette idée peut également être appliquée aux œuvres de Nolan, projetées en pellicule. La recherche d'authenticité de ses films ne peut que se comprendre pleinement dans la projection rare et matérielle de l'argentique. Nous citons la double expérience de la même bobine 70 mm d'*Interstellar*, projetée au Grand Rex à sa sortie, puis cinq ans plus tard à la Cinémathèque Française :

« Christopher Nolan insiste souvent sur le fait que ses films sont faits pour être vus en salle [...] La rareté et l'unicité de l'expérience sont précisément des caractéristiques que Benjamin accordait à l'art traditionnel, et que Nolan revendique également pour un art populaire comme le cinéma. »¹⁵⁴

Pour Nolan, une expérience authentique ne peut donc n'être que temporelle. Un film doit posséder une origine qui inscrit sa durée matérielle. En ce sens, avec des films comme *Dunkerque* et *Interstellar*, dont la temporalité diégétique est difficilement perceptible

¹⁵³ BENJAMIN, Walter, *op. cit.* p. 21

¹⁵⁴ GERARDIN, Timothée, *op. cit.* p. 78

(coexistence d'un double temps), Nolan cherche à créer des œuvres toujours à venir, dont le temps viendra abîmer la pellicule, mais pas la force interne à l'histoire. Il met en pratique au sens propre la parole de Tarkovski, « le cinéma [...] est le seul art où l'auteur peut créer une réalité absolue, littéralement son propre monde. »¹⁵⁵

Auparavant comme disait Alain Fleischer, il y avait « une responsabilité face à la matière, au support filmique, dans leur relation au temps. »¹⁵⁶ Fleischer parle du travail sur le support pellicule en tant que matière et pas en tant que support de diffusion. L'originalité du *post-argentique* et surtout de Nolan est d'accorder de l'importance à la pellicule servant à la projection. L'original n'est plus l'interpositif, mais bien la bobine projetée sur l'écran. Sur les dizaines créées à la sortie des films de Nolan, chacune est différente, et vit véritablement. Chaque bobine change, et au cours du temps, devient de plus en plus unique.

Nolan dit que « le pur cinéma, à [ses yeux], est une expérience subjective. »¹⁵⁷ Mais une expérience subjective du monde créé pour le cinéma. C'est le support qui crée le monde, qui est sa base, puisqu'il le délimite, le rend matériel et lui permet d'exister. La matière filmique est ce qui peuple ce monde. Matière parfois virtuelle, parfois authentique, elle ne peut s'envisager que dans un rapport au temps. Car le temps qui fait vivre ce monde, qui nous permet son expérience, est à la fois cette donnée de mise en scène, et le témoin de la porosité de la matière, de l'œuvre d'art.

Farrier, le pilote interprété par Tom Hardy dans *Dunkerque*, n'a d'autre choix que d'atterrir en terrain ennemi à la fin du film. Pour que ces derniers ne récupèrent pas la technologie britannique, Farrier met le feu à son *spitfire*, avant qu'il ne se fasse arrêter. Dans la version définitive du script, le dernier plan devait être celui de l'avion en feu « jusqu'à ce que les flammes remplissent le cadre. »¹⁵⁸ Nolan utilise le terme *frame* qui en anglais signifie aussi bien le cadre que le photogramme lui-même. Le feu symbolise cette destruction progressive (et donc temporelle) de la matière, qui va même jusqu'à détruire métaphoriquement la matière pellicule avec un fondu au noir. Le film ne s'achève donc pas là-dessus. Un court plan de Tommy, le protagoniste, le montre en train de relever les yeux après sa lecture du discours de Churchill. Bien qu'optimiste, ce discours parle de défaite. Le regard de Tommy sonne comme

¹⁵⁵ TARKOVSKI, Andreï, *op. cit.* p. 208

¹⁵⁶ FLEISCHER, Alain, *Les Laboratoires du temps*, Paris, Galaade Editions, 2008, p. 72

¹⁵⁷ LEVINE, Joshua, *op. cit.* p. 47

¹⁵⁸ NOLAN, Christopher, trad: THIVET, Benjamin, *Dunkirk - The Complete Screenplay with Selected Storyboards*, Londres, Faber & Faber Ltd, Juillet 2017, p. 72 "until the flames fill the frame"

du scepticisme, ce dernier sachant qu'il reste des années de guerre, que cette destruction de l'avion, n'est que la première matière détruite avant tout ce qui va suivre.



la destruction du spitfire de Farrier, avant dernier plan du film

Conclusion



La perte des repères spatiaux dans Dunkerque

En juillet 2020, lorsque *Tenet*, le onzième film de Christopher Nolan sortira dans les salles obscures, il apportera des éléments nouveaux, peut-être contradictoires avec ce que nous avons essayé de développer au fil de ce présent mémoire. Nous savons d'ores et déjà qu'il sortira en 70 mm, car c'est ainsi qu'il a été conçu, et qu'il doit donc être vu ; et que ce palindrome aura comme protagoniste le temps, à la vue de diverses photos et vidéos du tournage qui montrent des voitures roulant à l'envers.

Nous envisageons le temps comme un point d'entrée dans la filmographie de Nolan, et il a fallu voir comment et jusqu'à quel point ce dernier jouait un rôle dans ses films. Le temps est structurel dans les films de Nolan, ses effets créent l'expérience subjective que Nolan prône pour son cinéma. Le temps se mesure à la fois dans la mise en scène, dans le cadre dans l'écriture, au découpage, au montage, dans la musique, dans les décors, etc... Il met en avant la grande maîtrise qu'a Nolan sur ses œuvres, véritable auteur. Cette subjectivité temporelle permet à Nolan de tromper le spectateur mais aussi ses personnages dans des puzzles insolubles jusqu'à la révélation finale.

Le temps est structurel mais également porteur de sens. Nolan s'inscrit dans la théorie de l'art du temps, comme Jean Epstein ou Andreï Tarkovski. En tordant et retournant le temps, Nolan interroge le principe de causalité qui s'effondre face à l'infini et la notion de boucle temporelle. Plusieurs films de Nolan ont comme enjeu l'infini, qu'il s'agisse de la toupie dans *Inception* ou le tesseract dans *Interstellar*. De plus, par la boucle, les films de Nolan rejouent un temps passé, faisant coexister deux temporalités et créant un temps diégétique unique. C'est le cas du futur d'*Interstellar* et sa filiation avec le *Dust Bowl* des années 1930 aux Etats-Unis. Enfin, Nolan soutient l'importance de l'expérience du temps au cinéma, par la projection argentique en format large. Nolan voit un lien identitaire entre l'argentique et la salle de cinéma, et ses récents films ont tous bénéficiés de projections en 70 mm. Un retour dans le passé pour certain, une volonté d'expérience pour Nolan. Mais cette expérience subjective doit porter un regard sur le monde, sur la matière.

Dans un second temps, nous devons voir en quoi cette matière est capitale pour l'esthétique de son cinéma, à une époque où la virtualisation et la dématérialisation s'accélère. Le premier élément constitutif de la matière chez Nolan est la matière filmique, la pellicule, qu'il a toujours utilisée, et qu'il défend à l'ère du numérique. Il s'inscrit dans le prolongement de la pensée bazinienne et son « Ontologie de l'Image Photographique », qu'il inverse à la virtualité du numérique. Nolan veut séparer les deux supports, alors que le numérique s'est imposé comme support majeur de captation et de projection en imitant l'argentique. Il le rejette

ainsi que ce soit au tournage ou au montage, préférant tourner le maximum en décors réels avec des figurants. Selon lui, l'image numérique n'est pas compatible avec l'ultra-réalisme des formats larges argentiques, qu'il utilise depuis 2008 et *The Dark Knight*. Il utilise ainsi les caméras 70 mm *Imax*, au ratio très particulier, et qui se trouve être l'image la plus définie au monde. Jusqu'à *Dunkerque*, il combinait l'*Imax* avec du 35 mm, mais il travaille désormais un autre format large, le *Super Panavision 70*, vieux format des années 1950.

Cette matière filmique est confrontée au passage du temps dans le cas de la projection argentique, les bobines s'abîmant au fur et à mesure des projections. Cette association temps et matière semble n'avoir jamais été aussi prégnante qu'avec *Interstellar*. Film sur le passage du temps, cette œuvre de 2014 traite de sujets physiques sérieux, dont le tesseract, objet en cinq dimensions, que le protagoniste franchit. Il accède ainsi à une infinité de temps, tous accessibles, tous existants au même instant. Le temps est matière dans le tesseract, tangible, et c'est par lui que passe la clé du film. Métaphore de la pellicule qui est la seule autre matière à enfermer le temps, le tesseract est une séquence décisive pour comprendre les enjeux du cinéma de Christopher Nolan.

Ce plan où Cooper touche le temps, illustre un autre élément fétiche du réalisateur : le toucher. Toucher la matière permet aux protagonistes de se rassurer sur leur réalité qui est souvent en péril. Face au manque de matière et aux copies de la matière, les personnages doutent, ayant des interrogations cartésiennes sur la nature de la réalité. En effet, Nolan cherche dans la matière une authenticité mise en danger par la virtualité du numérique. La matière au sens propre est constitutive du monde chez Nolan. La matière acquiert un statut authentique avec l'arrivée du numérique, qui a bouleversé son esthétique de metteur en scène.

Enfin, nous devons comprendre quels enjeux se cachaient sous le terme *post-argentique* que nous avons défini. En quoi ces enjeux sont importants pour le cinéma de Nolan et le cinéma au sens large ? Mais surtout comment ses enjeux affectent l'expérience du monde dans les films de Nolan. Il a ainsi fallu parler de l'argentique à l'ère du numérique car, à l'instar de l'arrivée de la couleur pour le noir et blanc ou de l'arrivée du son pour le muet, le numérique a redéfini les limites du support argentique qui le précédait historiquement. Nolan vient rejoindre d'autres cinéastes qui se tournent encore en argentique, et utilisent souvent des formats substandards comme le 16 mm ou le 70 mm, pour se démarquer visuellement de l'image numérique. Ce n'est pas juste une recherche esthétique mais une recherche d'unicité dans un monde normalisé. Nolan ne peut donc montrer que dans très peu de salles la « vraie » version de ses films, par le coût et les difficultés techniques que présentent l'*Imax*. Ces séances spéciales pour les

spectateurs sont des expériences authentiques. Mais l'authenticité ne signifie pas la recherche du passé. Nolan cherche à faire expérimenter un temps toujours présent, la matérialité des choses, par des éléments simples comme la prédominance des forces de la nature. Même lorsqu'il traite un fait réel comme dans *Dunkerque*, Nolan refuse de temporaliser son film et l'inscrit dans un temps à la fois reconstitué et anachronique. Le surgissement du présent actualise l'événement et le fait tendre vers l'intemporalité.

Nolan est également un cinéaste de son temps, portant un regard, ayant une voix sur les transformations qui affectent son art. Il prône un retour de l'argentique qui aura toujours un rapport exclusif à la salle de cinéma. Dans ce sens, il a souhaité que la restauration pour le cinquantenaire du film *2001 : l'Odyssée de l'Espace* de Stanley Kubrick soit faite pour le 70 mm, format souhaité par Kubrick à la projection. Ce travail qu'il a effectué nous en dit encore beaucoup sur son rapport au cinéma argentique, bien que ce ne soit pas son film. Il a ainsi souhaité faire une « non-restauration », reprendre l'interpositif original après cinquante ans d'existence, et laisser sur la pellicule tous les éléments qui auraient pu le flétrir. *2001* est une expérience unique, et l'argentique permet non seulement de sublimer le film, mais aussi l'inscrire dans son temps. Nolan refuse ainsi de temporaliser le monde de ses films, mais garde la marque du temps sur la matière filmique pour son authenticité en tant qu'œuvre d'art.

Cette utilisation de l'argentique remet en perspective la théorie de Walter Benjamin sur *l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. En 1939, ce dernier voyait dans le cinéma un art reproductible qui l'empêchait d'avoir une durée matérielle puisque son original n'était pas considéré. Mais à l'ère du numérique, support de reproduction par excellence, la rareté et les imperfections de l'argentique lui confèrent un statut unique et authentique par le biais de la projection argentique, abîmant peu à peu les bobines.

Le numérique offre à l'argentique ce nouveau paradigme, montrant bien que le *post-argentique* doit être pensé *par rapport* au numérique, car en supplantant le support historique du cinéma, il a offert de nouvelles possibilités, de nouveaux éléments à l'image argentique. Nolan refuse le numérique mais préfère voir le champ des possibles toujours plus vaste, maintenant que deux supports existent :

« C'est exactement ce qu'il faut faire, choisir le format en fonction de son projet, et ne pas se laisser guider par autre chose que cela. [...] L'essentiel est d'avoir le choix, et de comprendre pourquoi on s'oriente vers tel ou tel médium. »¹⁵⁹

¹⁵⁹ CADIEUX, Axel, *art. cit.* p. 47

Pour Nolan, l'expérience du monde est ainsi nécessairement liée à son support de captation et surtout de projection, sur lequel se base le monde ; le temps qui nourrit l'expérience et participe à l'authenticité du support ; authenticité atteinte par la présence décisive de la matière dans ses films qui sauvegarde le monde filmique.

Nous espérons donc avoir apporté une lumière nécessaire sur le travail de ce cinéaste, encore trop peu étudié par les critiques et les universitaires. Il nous a semblé que son travail apportait de nouvelles idées pour le cinéma, notamment le *temps-matière*, porteur de réflexions cinématographiques et philosophiques. Nous espérons également avoir été pertinents dans la définition de ce courant *post-argentique*, dont ce travail n'a pu qu'effleurer les enjeux esthétiques qu'il soulève. Nous ne doutons pas que l'amour porté par certains cinéastes pour l'image argentique emmènera ce courant encore plus loin.

Nolan avance que « désormais qu'il soit photochimique ou numérique, un film peut être vu et entendu de quelque manière que ce soit. »¹⁶⁰ Il espère que l'expérience de la projection argentique continuera de pérenniser son économie encore marginale. De cette possible synchronie entre argentique et numérique, Nolan veut dresser un constat simple : « S'il n'y a pas de norme alors il n'y pas de règle. »¹⁶¹ Nous l'avons vu, son originalité n'est pas de détourner les règles ou les genres. Il veut créer des nouvelles règles. L'arrivée du numérique et du *post-argentique* lui en donne la possibilité. Il nous semble que c'est la vraie force de ce cinéaste de s'être adapté à une industrie qui rejetait son support, en montrant par le cinéma toute la puissance et le spectaculaire d'une image qui ne fait que capter la matière et le temps.

¹⁶⁰ NOLAN, Christopher, trad: THIVET, Benjamin « Films of the Future Will Still Draw People to Theaters », *art.cit.* "Whether photochemical or video-based, a film can now look or sound like anything."

¹⁶¹ *Ibid.* "no standard means no rules"

Bibliographie



La bibliothèque pleine de poussière dans Interstellar

Sur Christopher Nolan

CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme, (coord.), « Christopher Nolan : dédales », *Eclipses*, n°59, Les Lilas, décembre 2016

CAMERON, James, « Christopher Nolan », *Story of Science Fiction*, San Rafael, Insight Editions, 2018, p.126-149

CAREW, Anthony, « Christopher Nolan », *Screen Education*, n°80, Melbourne, 2016, p.68-81

COLLIN, Robbie, « Christopher Nolan Interview: 'I'm Completely Invested in Every Project I Do' », *The Telegraph*, mis en ligne le 31 décembre 2014, consulté le 30 juin 2019, URL : <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/11317410/Christopher-Nolan-interview-Im-completely-invested-in-every-project-I-do.html>

FURBY, Jacqueline, *The Cinema of Christopher Nolan, Imagining the Impossible*, New York, Columbia University Press , 2015

GERARDIN, Timothée, *Christopher Nolan, La Possibilité d'un Monde*, Levallois-Perret, Playlist Society, 2018

McGOWAN, Todd, *The Fictionnal Christopher Nolan*, Austin, University of Texas Press, 2012

NOLAN, Christopher, « Films of the Future Will Still Draw People to Theaters », *The Wall Street Journal*, mis en ligne le 7 juillet 2014, consulté le 27 septembre 2017 URL: <https://www.wsj.com/articles/christopher-nolan-films-of-the-future-will-still-draw-people-to-theaters-1404762696>

NOLAN, Christopher, « The 2017 FIAF Award Acceptance Speech », *Journal of Film Preservation*, n°97, Bruxelles, octobre 2017

ROSSER, Michael, « Christopher Nolan issues warning over the future of cinema », *Screen International*, Londres, 10 octobre 2015

ROUYER, Philippe, « Christopher Nolan : Maître du Temps », conférence dans le cadre de la rétrospective *Christopher Nolan, un magicien à Hollywood*, donnée le 5 juin 2019, Institut Lumière, Lyon.

Sur le corpus

BALSO, André, BOYER, Elisabeth, FOULON, Charles, « Pas impossible, nécessaire : *Interstellar* », *L'Art du Cinéma*, n°91, Paris, 2015, p.31-40

CADIEUX, Axel, « Nolan face au monolithe », *So Film*, n°60, mai 2018, p.40-50

CASTLE, Adison (ed.), trad: SAFAVI, Philippe, *Les Archives Stanley Kubrick*, Köln, Taschen, 2016

CHION, Michel, *Des Sons dans l'Espace*, Paris, Capprici, 2019

CIMENT, Michel (dir.), *L'Odyssée de 2001*, Arles, Actes Sud Institut Lumière, 2018

DEB, Sopan, « Christopher Nolan's Version of Vinyl: Unrestoring '2001' », *The New York Times*, mis en ligne le 11 mai 2018, consulté le 11 mai 2018, URL :

<https://www.nytimes.com/2018/05/11/movies/2001-a-space-odyssey-christophernolan-cannes.html>

GOLDMAN, Michael, « Great Escape », *American Cinematographer*, Vol. 98, n°8, Hollywood, Août 2017, p30-41

GIARDINA, Carolyn, « Widescreen Format Gains Steam With 70mm 'Orient Express' », *The Hollywood Reporter*, mis en ligne le 15 novembre 2017, consulté le 15 novembre 2017 URL :

<https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/widescreen-format-gains-steam-70mm-orient-express-1058739>

LEVINE, Joshua, trad: BETRUGER, Virginie, *Dunkerque : dans les coulisses du film de Christopher Nolan (2017)*, Paris, Harper Collins France, 2018

NEWTON REX, Ed, "The Dunkirk Soundtrack is Way Cleverer Than You Think", *Medium*, mis en ligne le 5 septembre 2017, consulté le 20 novembre 2018 :

<https://medium.com/world-of-music/the-dunkirk-soundtrack-is-way-cleverer-than-you-think-18f5dc155d91>

NIOGRET, Hubert, « *Dunkerque* : Davantage sensoriel », *Positif*, n°679, Paris, septembre 2017, p.34-35

NOLAN, Christopher, *Dunkirk - The Complete Screenplay with Selected Storyboards*, Londres, Faber & Faber Ltd, Juillet 2017

SALISBURY, Mark, « How *Dunkirk* cinematographer Hoyte van Hoytema created 'virtual reality without the goggles' », *Screen International*, Londres, 8 février 2018

STASUKEVICH, Iain, « Cosmic Odyssey », *American Cinematographer*, Vol. 95, n°12, Hollywood, Décembre 2014, p38-53

TAPLEY, Krustopher, « Christopher Nolan goes analog route to preserve celluloid beauty of *2001: A Space Odyssey* », *Variety*, mis en ligne le 16 mai 2018, consulté le 16 mai 2018 :

<https://variety.com/2018/artisans/production/christopher-nolan-2001-a-space-odyssey-1202811669/>

THERRIEN, Carl, *Le Cinéma sous l'emprise du Jeu*, « Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines », Scorbe Clairvaux, éditions Dis Voir, 2006, p.101

WISEMAN, Andreas, « Christopher Nolan explains why 'Dunkirk' was a gamble that required a "leap of faith" », *Screen International*, Londres, 11 décembre 2017

Sur le temps

COMOLLI, Jean-Louis, *Cinéma, Numérique, Survie*, Lyon, ENS Editions, 2019

EPSTEIN, Jean, « L'Intelligence d'une machine », *Ecrits Complets, Vol. V : 1945-1951*, Paris, Independencia Editions, 2014

FLEISCHER, Alain, *Les Laboratoires du temps*, Paris, Galaade Editions, 2008

TARKOVSKI, Andreï, trad : DE BRANTES, Charles H., KICHILOV, Anne, *Le Temps Scellé*, Paris, Editions Philippe Rey, 2014

Sur la matière

AUMONT, Jacques, *Matière d'images, Redux*, Paris, Editions de la Différence, 2009

DAMASIO, Alain, *Les Furtifs*, Clamart, La Volte, 2019

DELEUZE, Gilles, *Cours sur le Cinéma 5, Cours du 5 janvier 1982* [enregistrement sonore], Paris, Bibliothèque Nationale de France, 1997

DUFOUR, Eric, *David Lynch : matière, temps et image*, Paris, Vrin, 2008

Sur la pellicule et le numérique

AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel, VERNET, Marc, *Esthétique du Film : 120 ans de Théorie et de Cinéma*, Paris, Armand Colin, 2016

AUMONT, Jacques, *Que reste-t-il du cinéma ?* Paris, Vrin, 2012

BARR, Charles, « CinemaScope: Before and After », *Film Quarterly* 16, n°4, Summer 1963, p8-9
BELTON, John, *Widescreen Cinema*, Cambridge; Londres, Harvard University Press, 1992

BEGHIN, Cyril, « Caméras: Du côté de l'industrie: Imax, l'étalon-or: Entretien avec Andrew Cripps et Brian Bonnick de Imax », *Cahiers du Cinéma*, n°719, février 2016, p.35

BELTON, John, « Digital 3D Cinema: Digital Cinema's Missing Novelty Phase », *Film History*, Vol. 24, n°2, Sydney, 2012, p.187-195

CARR, Robert E., HAYES, R.M., *Wide Screen Movies: A History and Filmography of Wide Gauge Filmmaking*, Londres, McFarland, 1988

CHUMO, Peter, « A 35mm resurgence-just in time or too late? Interviews with Dennis Hauck and John Hawkes », *Post Script*, V.34, n°2, Commerce, hiver-été 2015

CHIU, Alysson, « A graphic suicide scene in '13 Reasons Why' drew outcry. Two years later, Netflix deleted it. », *The Washington Post*, mis en ligne le 16 juillet 2019, consulté le 16 juillet 2019, URL :

<https://www.washingtonpost.com/nation/2019/07/16/reasons-why-suicide-scene-pulled-netflix/?noredirect=on>

DELORME, Stéphane, « Editorial, Adieu 35 », *Les Cahiers du Cinéma*, n°672, novembre 2011

GALLOWAY, Stephen, « Director Roundtable, 6 Auteurs on Tantrums, Crazy Actors and Quitting While They're Ahead », *The Hollywood Reporter*, mis en ligne le 28 novembre 2012, consulté le 20 mars 2018, URL:

<https://www.hollywoodreporter.com/news/ben-affleck-quentin-tarantino-4-394576?page=2>

GAUDREULT, André, MARION, Philippe, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013

GOMBEAUD, Adrien, « Entretien avec James Gray », *Positif*, n°673, mars 2017, p.10-13

LEBLANC, Gérard, THOUARD, Sylvie (éds), *Numérique et Transesthétique*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2012

LEMIEUX, Philippe, *L'image numérique au cinéma : historique, esthétique et techniques d'une révolution technologique*, Paris, L'Harmattan, 2012

MANNONI, Laurent, *De Méliès à la 3D : La Machine Cinéma*, Paris, Liénart Editions : La Cinémathèque Française, 2016

MANNONI, Laurent, « Le cinéma en 70mm », *La Cinémathèque française*, mis en ligne le 3 juin 2014, consulté le 27 juillet 2019 :

<https://vimeo.com/97232478>

MEUSY, Jean-Jacques (sous la direction de), *Le CinémaScope : entre Art et Industrie*, Paris, Association Française de Recherche sur l'Histoire du Cinéma, 2004

PESEUX, Valérie, *La Projection Grand Spectacle : Du Cinérama à l'Omnimax*, Paris, Dujarric, 2004

Appui Esthétique

AMIEL, Vincent, *Esthétique du Montage*, Paris, Armand Colin, 2017

- BAZIN, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les éditions du Cerf, 1985
- BENJAMIN, Walter, trad : DUVOY, Lionel, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [1^{ère} édition 1939], Paris, éditions Allia, 2018
- BONITZER, Pascal, *Le Champ Aveugle*, Paris, Gallimard : Les Cahiers du Cinéma, 1982
- DANEY, Serge, *La Rampe : cahier critique 1970-1982*, Paris, Cahiers du Cinéma Gallimard, 1996
- DELEUZE, Gilles, *Cinéma 1 : l'Image-Mouvement*, Paris, Les Editions de Minuit, 1983
- DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2 : l'Image-Temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *L'Œil et l'esprit* [1^{ère} édition 1964], Paris, Gallimard, 2006
- MOUREN, Yannick, *La Couleur au Cinéma*, Paris, Editions du CNRS, 2012
- RABOURDIN, Dominique (texte réunis par), *Truffaut par Truffaut*, Paris, Chêne, 1985
- SCHEFER, Jean-Louis, *L'Homme ordinaire du cinéma*, Paris, Gallimard, 1980
- WORMS, Frédéric, « Vivre avec ou sans images : quelle différence ? » in Dork Zabunyan (*dir*), *Les images manquantes*, coll. « Les carnets du BAL », n°03, 2013, p. 18

Appui philosophique

- BORGES, Jorge Luis, trad : CAILLOIS, Roger, IBARRA, Nestor, VERDEVOYE, Paul, « La Bibliothèque de Babel », *Fictions* [nouvelle édition], Paris, Gallimard, 2018
- DESCARTES, René, *Méditations Métaphysiques*, [1^{ère} édition 1647], Paris, Flammarion, 2009

ANNEXES



Des camions en trompe l'œil dans Dunkerque

Annexe 1

Le Prestige, Christopher Nolan, 2006

(Structure Narrative)

A : Angier

B : Borden

C : Cutter

F : Fallon

O : Olivia

T : Tesla

Seq	Narrateur	Action	Ordre	Temps (chronolo)	Time Code
1		titre			00 :00 :45
2	V.O Cutter	« every magic trick »	22	3	00 :01 :00
3	V.O Cutter	Tour puis Mort d'Angier	43	2	00 :01 :19
4		Voix off de Cutter (seq2,3) / procès	1	3	00 :03 :21
5		Prison – journal intime d'Angier	2	3	00 :04 :50
6	Journal Angier	Train, USA	1	2	00 :07 :40
7	Journal A	Colorado Springs	2	2	00 :08 :21
8	Journal A	Hôtel, C.S.	3	2	00 :09 :08
9	Journal A	Maison de Tesla – rencontre Alley	4	2	00 :09 :39
10	Journal A	Hôtel – lire Journal Borden	5	2	00 :11 :27
11	Journal Borden	Spectacle – après leur rencontre	1	1	00 :11 :46
12	Journal B	Après le spectacle	2	1	00 :13 :28
13	Journal B	Chinois Magicien	3	1	00 :16 :04
14	Journal B	Discussion autour du chinois	4	1	00 :16 :39
15	Journal A	Discussion A et sa femme	5	1	00 :17 :06
16	Journal A	A écrit dans son journal	6	2	00 :18 :05
17		B lit depuis la prison – répondre à A	4	3	00 :18 :16
18	Souvenir B	Rencontre avec Sarah	6	1	00 :18 :25
19	Souvenir B	Coulisse	7	1	00 :19 :36
20	Souvenir B	Leçon à l'enfant	8	1	00 :19 :55
21	Souvenir B	Palier de Sarah	9	1	00 :20 :30
22		B dans la prison	5	3	00 :21 :15
23		Découverte de la machine avec C	6	3	00 :21 :20
24	C raconte	mort de la femme d'A	10	1	00 :23 :18
25	??	A tente de se suicider	11	1	00 :25 :44
26	??	Enterrement	12	1	00 :26 :00
27	??	Annonce Bébé puis explication Tour avec l'arme	13	1	00 :27 :15
28	??	A prépare sa vengeance	14	1	00 :30 :26
29	Journal B	A tire sur B	15	1	00 :30 :36

30	Journal A	A lit le journal de B	7	2	00 :32 :52
31		B lit le journal de A	7	3	00 :33 :13
32	Souvenir B	S soigne B	16	1	00 :33 :20
33	Journal A	A et C se réunissent	17	1	00 :34 :00
34	Journal A	A choisit son nom de scène	18	1	00 :35 :05
35	Journal A	Mise en place du spectacle	19	1	00 :35 :35
36	Journal A	Spectacle – B tue la colombe	20	1	00 :38 :47
37	Journal A	Coulisse, A renvoyé du théâtre	21	1	00 :40 :44
38	Journal A	Alley parle avec A	8	2	00 :41 :42
39	Journal A	Les lampes dans la neige	9	2	00 :43 :24
40	Journal A	Exposition Albert Hall	22	1	00 :44 :29
41	Journal A	A suit B – il voit la famille de B	23	1	00 :45 :57
42	Journal A	A essaie de comprendre B	10	3	00 :46 :50
43		B en prison	8	3	00 :47 :15
44		B voit sa fille en prison et F	9	3	00 :47 :24
45		B fait un tour de magie en prison	10	3	00 :48 :12
46	Journal A	A va voir Tesla	11	2	00 :49 :14
47	Journal A	Rencontre avec T	12	2	00 :49 :28
48	Journal A	Déjeuner A et T	13	2	00 :50 :31
49	Journal A	Discussion A et Olivia	24	1	00 :52 :16
50	Journal A	L’homme transporté / Retour d’A	25	1	00 :53 :29
51	Journal A	Discussion A/C/O	26	1	00 :54 :41
52	Journal B	Nouvelle maison	27	1	00 :55 :53
53	Journal A	Rencontre avec la doublure	28	1	00 :56 :37
54	Journal A	Présentation de l’illusion	29	1	00 :57 :28
55	Journal A	Le Nouvel homme transporté	30	1	00 :59 :46
56	Journal A	Succès du spectacle	31	1	01 :01 :08
57	Journal A	Test avec T	14	2	01 :03 :06
58	Journal A	Rencontre B et O	32	1	01 :04 :01
59	Journal A	Payer la doublure plus cher	33	1	01 :05 :37
60	Journal A	A lit le journal de B	15	2	01 :06 :45
61	Journal B	Rencontre B et la doublure / Spectacle	34	1	01 :06 :48
62	Journal A	A lit le journal de B	16	2	01 :07 :53
63	Journal B	B et la doublure / Spectacle	35	1	01 :07 :55
64	Journal A	Spectacle qui tourne mal	36	1	01 :08 :49
65	Journal A	C soigne A	37	1	01 :10 :11
66	Journal A	O rapporte le cahier à A	38	1	01 :10 :21
67	Journal B	Effraction chez B	39	1	01 :12 :45
68	?	Spectacle de B	40	1	01 :12 :59
69	?	A suit B – F suit A – piège	41	1	01 :13 :27
70	?	Rencontre A et B	42	1	01 :15 :13
71	Journal A	C à l’hôpital	43	1	01 :16 :42
72	Journal B	Diner B est saoul	44	1	01 :17 :48
73	Journal A	A rencontre les gens d’Edison	17	2	01 :19 :51
74	Journal A	A lit le journal de B	18	2	01 :20 :23
75	Journal B	O trahit A	45	1	01 :20 :30

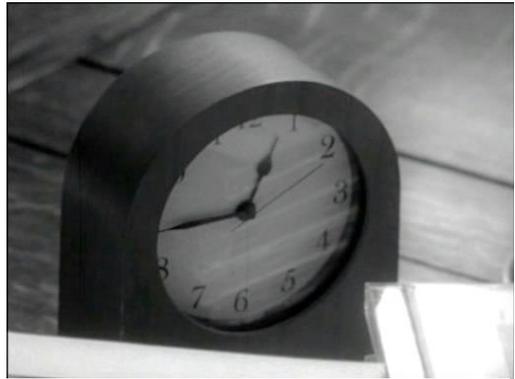
76	Journal B	Montage – B veut tester O	46	1	01 :21 :48
77	Journal A	A s’est fait avoir	19	2	01 :22 :28
78	Journal A	A va chez T – nouvel essai	20	2	01 :23 :17
79	Journal A	Découverte des chapeaux	21	2	01 :25 :11
80	Journal A	T étudie les chapeaux	22	2	01 :26 :00
81		B chez lui avec S et sa fille	23	2	01 :26 :29
82		B et F	24	2	01 :27 :35
83		B et O	25	2	01 :28 :07
84	Journal A	A voit les hommes d’Edison	26	2	01 :28 :50
85	Journal A	A retourne chez T – maison brûlée	27	2	01 :28 :59
86		B rigole des déboires d’A	11	3	01 :29 :24
87	Journal A	A quitte l’hôtel	28	2	01 :29 :28
88	Journal A	A découvre la machine	29	2	01 :29 :43
89	Lettre T	Départ de T	30	2	01 :30 :09
90	Journal A	Test de la machine par A	31	2	01 :30 :55
91		A parle à B dans son journal	12	3	01 :31 :28
92		B doute de la provenance du journal – il donne ses tours	13	3	01 :31 :48
93		Dispute B et S	32	2	01 :32 :41
94		S à l’entrepôt – elle se suicide	33	2	01 :34 :22
95		C reçoit une carte	34	2	01 :35 :08
96		Retrouvailles C et A	35	2	01 :35 :29
97		Rencontre d’un directeur de théâtre	36	2	01 :36 :51
98		B et O déjeunent – séparation	37	2	01 :38 :13
99		Préparation financière	38	2	01 :40 :02
100		Le Véritable homme transporté (lien avec le cinéma numérique)	39	2	01 :40 :20
101		B et F se creusent la tête	40	2	01 :43 :23
102		F regardent les machinistes / B abandonne	41	2	01 :43 :48
103		C suit les machinistes	42	2	01 :45 :01
104		Mort d’A	43	2	01 :45 :15
105		C identifie A à la morgue	44	2	01 :47 :34
106		B est condamné à mort	3	3	01 :47 :48
107		C rencontre Owens et veut rencontrer Caldlow	14	3	01 :48 :02
108		B rencontre Caldlow	15	3	01 :49 :03
109		C rencontre Caldlow	16	3	01 :51 :58
110		Adieu B et F	17	3	01 :53 :38
111		C récupère Jessica	18	3	01 :54 :43
112		C rapporte la machine	19	3	01 :54 :51
113		Exécution de B / C dit adieu à A	20	3	01 :55 :07
114		F et A – conclusion	21	3	01 :58 :10
115		Every magic trick/the man in the box	22	3	02:03:27

Annexe 2

Les Montres, horloges et compte à rebours dans les films de Christopher Nolan



Doodlebug (Court-métrage, 1997) – 1er insert et 5ème plan de sa filmographie



Following (1998) – le personnage principal la pose sur une table



Memento (2000) – la femme d'un amnésique remonte le temps de sa montre pour tester son amnésie



Insomnia (2002) – le personnage principal ne peut pas dormir avec la présence permanente du soleil en Alaska



Le Prestige (2006) – Cutter chronomètre le temps durant lequel la femme d'Angier est dans l'eau. Elle sera noyée à la fin de cette séquence



The Dark Knight (2008) – jeu sadique du Joker qui s'achève à minuit



Inception (2010) – gros plan qui souligne l'accélération et le ralentissement du temps



The Dark Knight Rises (2012) – compte à rebours d'une bombe prête à exploser



Interstellar (2014) – explication de la relativité générale



Interstellar (2014) – inscription de la matière dans le temps



Dunkerque (2017) - Farrier note le temps d'essence qu'il lui reste

Annexe 3

Le guide des formats pour voir *Dunkirk* et *Interstellar* selon la projection

DUNKIRK FORMAT GUIDE

FILM

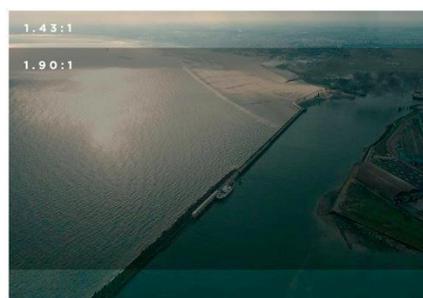
IMAX® 70MM



1.43:1 ASPECT RATIO
DIGITAL EQUIVALENT: -18K PIXELS
15 PERFORATIONS - RUNS HORIZONTALLY

DIGITAL

IMAX® WITH LASER



1.43:1
1.90:1
1.9:1/1.43:1 ASPECT RATIO (LOCATION-DEPENDENT)
4K RESOLUTION - DUAL PROJECTION

IMAX® XENON



1.9:1 ASPECT RATIO
2K RESOLUTION - DUAL PROJECTION

PLEASE BE AWARE - "TRADITIONAL" 1.43:1 ASPECT RATIO
IMAX THEATRES WITHOUT **IMAX LASER** OR **70MM IMAX**
FILM PROJECTION WILL PRESENT THE FILM ON XENON.
THE XENON SYSTEM WILL NOT BE ABLE TO FILL THE
FULL HEIGHT OF THE SCREEN.

NON-IMAX FORMATS

70MM



2.20:1 ASPECT RATIO
DIGITAL EQUIVALENT: -12K/13K PIXELS
5 PERFORATIONS - RUNS VERTICALLY

35MM



2.40:1 ASPECT RATIO
(HORIZONTALLY STRETCHED IN PROJECTION)
DIGITAL EQUIVALENT: -6K PIXELS
4 PERFORATIONS - RUNS VERTICALLY

NON-IMAX FORMATS

DCP



ASPECT RATIO TBC (2.20:1 OR 2.40:1)
RESOLUTION: VENUE DEPENDENT
4096 X 1716 (4K) OR 2048 X 858 (2K)

CHRISTOPHER NOLAN SHOT THE ENTIRETY OF **DUNKIRK** ON 70MM AND IMAX FILM
APPROXIMATELY 75% OF THE FINAL FILM FEATURES FOOTAGE SHOT WITH IMAX FILM CAMERAS

INFOGRAPHIC BY @ANTOVOLK. IMAGES USED COURTESY WARNER BROS. PICTURES AND IMAX. IMAX® IS A REGISTERED TRADEMARK OF IMAX CORPORATION

FROM THE DIRECTOR OF THE DARK KNIGHT TRILOGY AND INCEPTION

INTERSTELLAR

IS AVAILABLE IN THE FOLLOWING FORMATS:

IMAX® 70mm Film

Select IMAX® theatres will be offering The IMAX Experience® featuring 15 perf/70mm film projection which combines the brightest, clearest images at almost 10 times the resolution of standard projection formats, with powerful, laser-aligned digital sound and customized theatre geometry to create the world's most immersive movie experience.

70mm Film

70mm film offers a brighter, clearer image, with 3 times the resolution of standard projection formats, using the process of projecting light through celluloid to deliver clear images in rich analog color with state-of-the-art digital sound.

35mm Film

35mm film presentations project light through the 35mm frame to deliver clear, high resolution images with rich analog color combined with state-of-the-art digital sound in most locations.

IMAX®

IMAX® digital projection uses dual projectors with sub-pixel alignment to produce clear, high contrast images, with powerful, laser-aligned digital sound and customized theatre geometry, creating the world's most immersive digital movie experience.

4K Digital

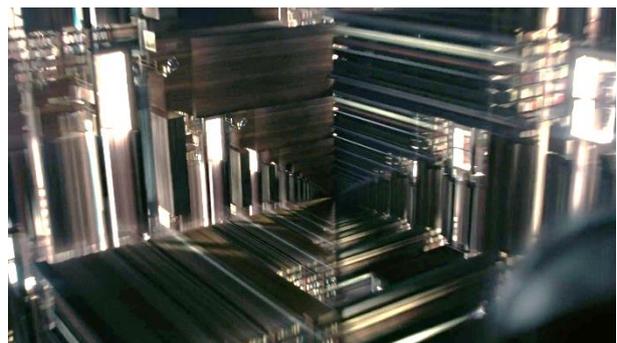
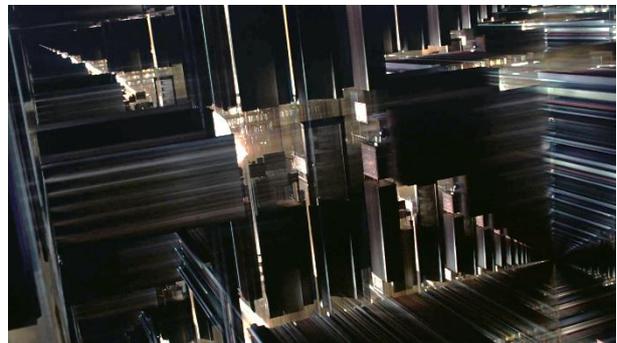
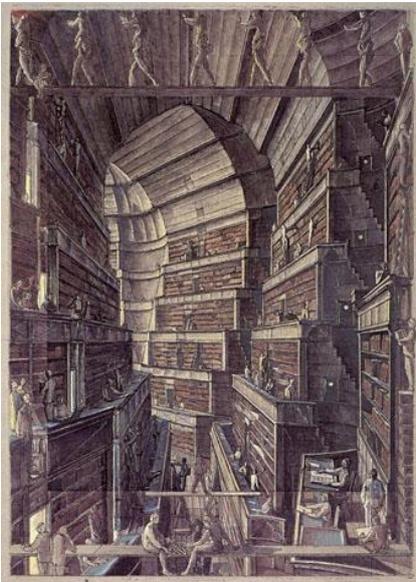
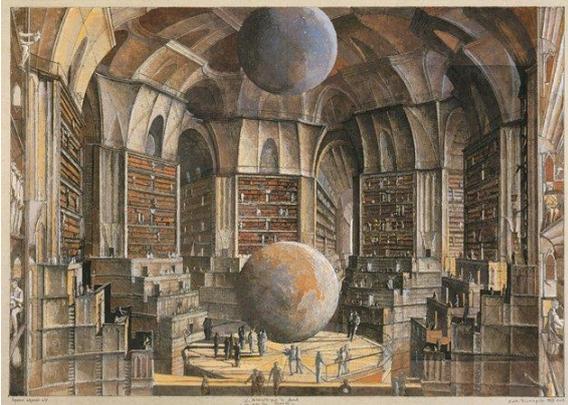
4K digital projection produces a clear, bright, high-resolution image with absolute stability and cleanliness, combined with uncompressed digital sound for a powerful movie-going experience.

Digital

Digital projection presents a clear, bright, stable image that never degrades in terms of cleanliness or fidelity and uses uncompressed digital sound for a powerful movie-going experience.

Annexe 4

Les illustrations de *La Bibliothèque de Babel* par Erik Desmazières face au tesseract dans *Interstellar*



Annexe 5

Les différentes images des formats substandards

Jackie, Pablo Larraín, 2016 – 16 mm (chef opérateur : Stéphane Fontaine)



Ratio : 1.66 :1

Amanda, Mikhaël Hers, 2018 – 16 mm (chef opérateur : Sébastien Buchmann)



Ratio 1.85 :1

First Man, Damien Chazelle, 2018 – 16 mm / 35 mm / 70 mm (chef opérateur : Dinus Sandgren)



16 mm - Ratio : 2.39 :1



35 mm - Ratio : 2.39 :1



Imax 70 mm - Ratio : 1.43 :1

La La Land, Damien Chazelle, 2016 – 35 mm *CinémaScope* (chef opérateur : Dinus Sandgren)



Ratio: 2.55 :1

Les Huit Salopards, Quentin Tarantino, 2015 – 70 mm (chef opérateur : Robert Richardson)



Ratio : 2.76 :1

Fiches Techniques



Christopher Nolan tenant une Caméra Imax en Islande pour le tournage d'Interstellar

Following, le suiveur (1998)

Titre Original : *Following*

Scénariste et Réalisateur : Christopher Nolan

Durée : 69 minutes

Genre : Film-Noir

Producteur : Christopher Nolan, Emma Thomas, Jeremy Theobald

Société de Production : Auto-Production

Société de distribution (France) : Les Acacias

Chef opérateur : Christopher Nolan

Musique originale : David Julyan

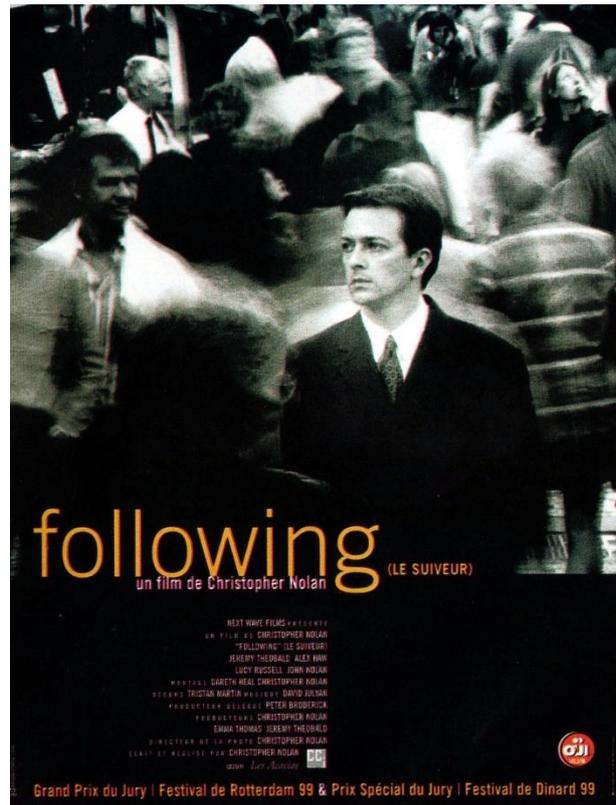
Monteur : Christopher Nolan, Gareth Heal

Budget : 6 000 livres sterling

Caractéristiques Techniques : 1.85 :1 ; Noir & Blanc ; 16mm

Distribution : Jeremy Theobald, Alex Haw, Lucy Russell, John Nolan

Synopsis : Un jeune écrivain en quête d'un sujet d'écriture, suit des gens dans la rue, jusqu'à sa rencontre avec Cobb, un voleur, qui va le prendre sous son aile.



Memento (2000)

Scénariste et Réalisateur : Christopher Nolan

Adaptation : d'après *Memento Mori*, une nouvelle de Jonathan Nolan

Durée : 113 minutes

Genre : Film-Noir

Producteur : Jennifer Todd, Suzanne Todd

Société de Production : Newmarket Films, Team Todd, Summit Entertainment

Société de distribution (France) : UGC

Chef opérateur : Wally Pfister

Musique originale : David Julyan

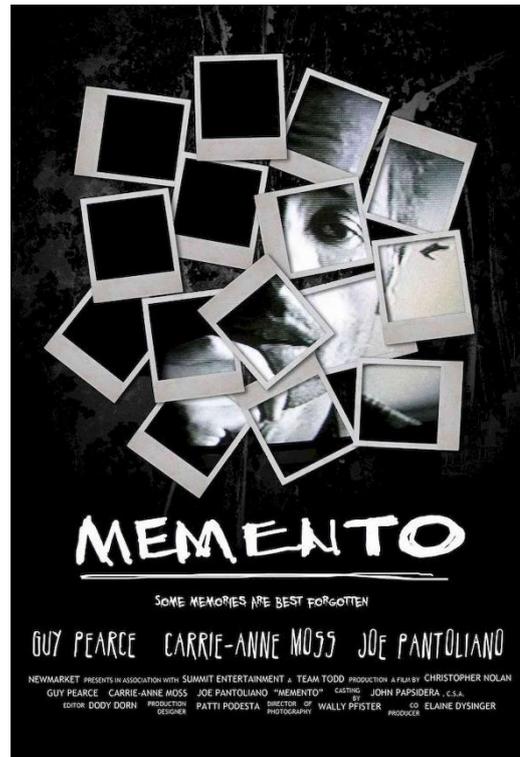
Monteur : Dody Dorn

Budget : 9 millions de dollars

Caractéristiques Techniques : 2.35 :1 ; Couleur / Noir & Blanc ; 35mm

Distribution : Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior, Russ Fega, Jorja Fox

Synopsis : Un homme atteint d'une amnésie lui faisant perdre la mémoire à court terme cherche à retrouver le meurtrier de son épouse.



Le Prestige (2006)

Titre original : The Prestige

Réalisateur : Christopher Nolan

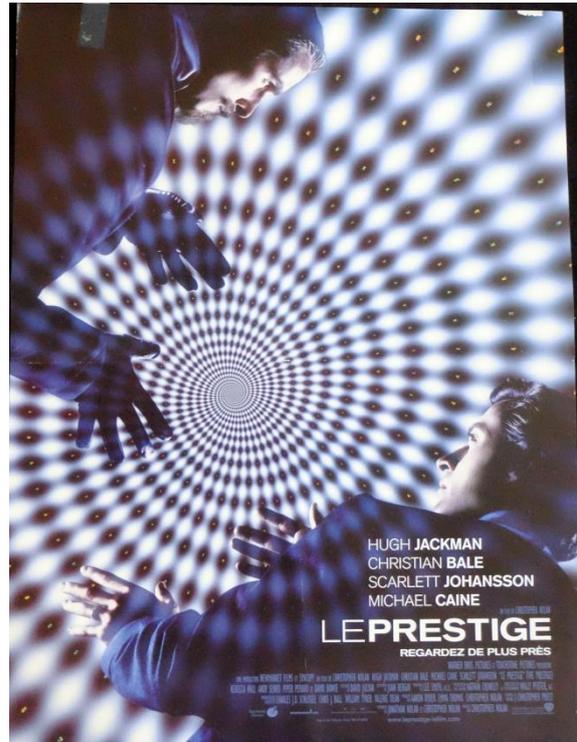
Scénaristes : Christopher Nolan, Jonathan Nolan

Adaptation : d'après le roman éponyme de Christopher Priest

Durée : 130 minutes

Genre : Drame, Science-Fiction

Producteur : Christopher Nolan, Emma Thomas, Aaron Ryder



Société de Production : Syncopy Films, Newmarket Productions, Touchstone Pictures

Société de distribution (France) : Warner Bros

Chef opérateur : Wally Pfister

Musique originale : David Julyan

Monteur : Lee Smith

Budget : 40 millions de dollars

Caractéristiques Techniques : 2.35 :1 ; Couleur ; 35mm

Distribution : Christian Bale, Hugh Jackman, Michael Caine, Rebecca Hall, Scarlett Johansson, Piper Perabo, David Bowie, Andy Serkis

Synopsis : La confrontation de deux magiciens à la fin du 19^{ème} siècle, cherchant à s'écraser mutuellement.

Inception (2010)

Scénariste et Réalisateur : Christopher Nolan

Durée : 148 minutes

Genre : Science-Fiction

Producteur : Christopher Nolan, Emma Thomas

Société de Production : Warner Bros, Legendary Pictures, Syncopy Films

Société de distribution (France) : Warner Bros

Chef opérateur : Wally Pfister

Musique originale : Hans Zimmer

Monteur : Lee Smith

Budget : 160 millions de dollars

Caractéristiques Techniques : 2.35 :1 ; Couleur ; 35mm

Distribution : Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Tom Hardy, Ken Watanabe, Dileep Rao, Cillian Murphy, Marion Cotillard, Tom Berenger, Michael Caine

Synopsis : Une équipe de « voleurs de rêve » tente d'implanter une idée dans le subconscient d'un riche héritier industriel afin qu'il vende son entreprise.



Interstellar (2014)

Réalisateur : Christopher Nolan

Scénaristes : Christopher Nolan, Jonathan Nolan

Durée : 169 minutes

Genre : Science-Fiction

Producteur : Christopher Nolan, Emma Thomas, Lynda Obst

Société de Production : Paramount Pictures, Warner Bros, Legendary Pictures, Syncopy Films, Lynda Obst Productions

Société de distribution (France) : Warner Bros

Chef opérateur : Hoyte Van Hoytema

Musique originale : Hans Zimmer

Monteur : Lee Smith

Budget : 165 millions de dollars

Caractéristiques Techniques : 1.43 :1 (cinéma *Imax*) – 1.90 :1 (séquences *Imax*) – 2.39 :1 ;
Couleur ; 65mm – 35mm

Distribution : Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Wes Bentley, David Gyasi, Bill Irwin, Michael Caine, Mackenzie Foy, John Lithgow, Timothée Chalamet, Jessica Chastain, Casey Affleck, Ellen Burstyn

Synopsis : Dans un futur proche, un groupe d'astronautes part d'une Terre mourante dans une autre galaxie par un trou de vers, afin de trouver une nouvelle planète à coloniser.



Dunkerque (2017)

Titre Original : *Dunkirk*

Scénariste et Réalisateur : Christopher Nolan

Durée : 106 minutes

Genre : Guerre

Producteur : Christopher Nolan, Emma Thomas

Société de Production : Warner Bros, Syncopy Films

Société de distribution (France) : Warner Bros

Chef opérateur : Hoyte Van Hoytema

Musique originale : Hans Zimmer

Monteur : Lee Smith

Budget : 100 millions de dollars

Caractéristiques Techniques : 1.43 :1 (cinéma *Imax*) – 1.90 :1 (séquences *Imax*) – 2.20 :1 (séquences *Super Panavision 70*) ; Couleur ; 65mm

Distribution : Fionn Whitehead, Tom Glynn-Carney, Jack Lowden, Harry Styles, Aneurin Barnard, James D'Arcy, Barry Keoghan, Kenneth Branagh, Mark Rylance, Tom Hardy

Synopsis : La retraite de l'armée anglaise de la ville de Dunkerque en 1940, vue du ciel, de la mer et de la plage.



2001 : l'Odysée de l'Espace (1968) / Version restaurée (2018)

Titre Original : *2001 : A Space Odyssey*

Réalisateur : Stanley Kubrick

Scénaristes : Stanley Kubrick, Arthur
C. Clarke

Durée : 149 minutes

Genre : Science-Fiction

Producteur : Stanley Kubrick

Société de Production : Metro-Goldwyn-
Mayer

Société de distribution (France) : Warner
Bros

Chef opérateur : Geoffrey Unsworth

Monteur : Ray Lovejoy

Budget : 12 millions de dollars

Caractéristiques Techniques : 2.20 :1 (*Super Panavision 70*) ; Couleur ; 65mm

Distribution : Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Douglas Rain, Leonard
Rossiter

Synopsis : La découverte d'un étrange monolithe sur la surface de la Lune va envoyer un groupe
d'astronaute dans une exploration spatiale vers l'inconnu, à bord d'un vaisseau contrôlé par un
ordinateur réputé infallible.

Restauration : Christopher Nolan, Hoyte Van Hoytema, Kristen Zimmermann



Table des Matières

SOMMAIRE.....	p.2
INTRODUCTION	p.3
1 ^{ère} PARTIE : L'EXPÉRIENCE DU TEMPS.....	p.11
D. « Le maître du temps ».....	p.12
1. Les signes du temps.....	p.12
<i>Un temps structurel</i>	p.12
<i>Les marqueurs temporels</i>	p.13
<i>Le rôle de la musique</i>	p.14
2. Un montage dans le temps.....	p.16
<i>Montage alterné et montage parallèle</i>	p.16
<i>Une expérience subjective</i>	p.18
<i>Le temps dans le plan</i>	p.18
3. Un temps sensoriel.....	p.19
<i>Memento : le temps retourné</i>	p.19
<i>Inception : le temps dans les rêves</i>	p.20
<i>Interstellar : le temps dilaté</i>	p.21
E. Le maître des illusions.....	p.22
1. Puzzles temporels.....	p.22
<i>Un découpage trompeur</i>	p.22
<i>Une subjectivité aveuglée</i>	p.23
<i>Le cas du Prestige</i>	p.24
2. Le temps manipulé.....	p.26
<i>Les jointures temporelles</i>	p.26
<i>Le temps dissimulé</i>	p.28
<i>Le piège de la causalité</i>	p.29
F. Une expérience cinématographique.....	p.30
1. Le cinéma, art du temps.....	p.30
<i>Théories sur le temps au cinéma</i>	p.30
<i>La boucle et l'infini</i>	p.31
<i>Refaire le temps</i>	p.32
<i>Le cas du Dust Bowl dans Interstellar</i>	p.33
2. Le temps de la salle : la projection argentique.....	p.34
<i>Les multiples supports de diffusion</i>	p.34
<i>Le lien entre l'argentique et la salle de cinéma</i>	p.35
<i>La Projection 70 mm</i>	p.36
<i>Nolan et le 70 mm</i>	p.36
2 ^{ème} PARTIE : LA MATIÈRE : PARADOXE TEMPOREL.....	p.39
D. La pellicule, matière première.....	p.40

3.	Support du réel.....	p.40
	<i>Le cinéma emprisonne le temps, ontologie photographique.....</i>	p.40
	<i>L'image numérique.....</i>	p.41
	<i>Le numérique, une révolution ?.....</i>	p.42
	<i>Nolan et le refus du numérique.....</i>	p.43
4.	Les formats larges.....	p.44
	<i>Histoire des formats larges.....</i>	p.44
	<i>L'ultra-réalisme.....</i>	p.45
	<i>L'Imax.....</i>	p.46
	<i>La copie 70 mm d'Interstellar.....</i>	p.47
E.	<i>Interstellar et le temps-matière.....</i>	p.48
3.	La matière prise dans le temps.....	p.48
	<i>Le temps qui passe.....</i>	p.48
	<i>Le rôle de la poussière.....</i>	p.49
4.	Tesseract et temps-matière.....	p.51
	<i>Cooper dans le trou noir.....</i>	p.51
	<i>Le tesseract, représentation physique du temps.....</i>	p.52
	<i>Montrer l'infini.....</i>	p.52
	<i>Le temps-matière.....</i>	p.53
	<i>Le parallèle avec la pellicule.....</i>	p.54
F.	Matière et manque de matière (toucher et mémoire).....	p.55
4.	<i>La Création d'Adam.....</i>	p.55
	<i>Jonathan Nolan.....</i>	p.55
	<i>Westworld et La Création d'Adam.....</i>	p.56
	<i>Interstellar et La Création d'Adam.....</i>	p.56
	<i>Le toucher et le gros plan.....</i>	p.56
5.	Doute et mémoire.....	p.57
	<i>Le manque de sens.....</i>	p.58
	<i>Inception et le doute cartésien.....</i>	p.58
	<i>Le totem, matière du réel.....</i>	p.59
	<i>La perte de matière.....</i>	p.60
6.	Il n'existe que le monde.....	p.61
	<i>Toucher la matière.....</i>	p.61
	<i>La matière constitue le monde.....</i>	p.61
	<i>L'authenticité.....</i>	p.62
3 ^{ème}	PARTIE : L'EXPERIENCE DU MONDE À L'ÈRE DU <i>POST-ARGENTIQUE</i>	p.64
D.	<i>Le Post-argentique.....</i>	p.65
3.	<i>L'argentique par rapport au numérique.....</i>	p.65
	<i>L'argentique à l'ère du numérique : catégorisation.....</i>	p.65
	<i>Les formats substandards, pour une différenciation.....</i>	p.66
	<i>Le refus du numérique, la métaphore du Prestige.....</i>	p.67
	<i>Le réel est authentique.....</i>	p.69
	<i>Limite du post-argentique.....</i>	p.69

4.	Une histoire du cinéma.....	p.70
	<i>Les différentes évolutions technologiques au cinéma.....</i>	p.70
	<i>Un spectacle spécial.....</i>	p.71
	<i>Le ratio, différentes images.....</i>	p.72
	<i>Une esthétique transgressive et authentique.....</i>	p.72
E.	Une esthétique du temps présent.....	p.74
4.	« <i>La matérialité des choses</i> ».....	p.74
	<i>Musique d'Interstellar et Dunkerque.....</i>	p.74
	<i>Les vagues et les éléments de la nature.....</i>	p.74
	<i>Le symbole de la maison.....</i>	p.76
5.	Le temps restitué.....	p.77
	<i>La reconstitution dans Dunkerque.....</i>	p.77
	<i>Le surgissement du présent.....</i>	p.78
	<i>Actualisation de l'événement.....</i>	p.79
6.	Un cinéaste de son temps.....	p.79
	<i>Une voix pour la sauvegarde de l'expérience de la salle.....</i>	p.79
	<i>Contre le cinéma dématérialisé.....</i>	p.80
	<i>L'unicité de l'expérience de la salle.....</i>	p.81
F.	2001 : l'Odyssée de l'Espace : une non-restauration.....	p.83
4.	Cinquante ans après.....	p.83
	<i>L'influence du film de Kubrick sur Nolan.....</i>	p.83
	<i>Une histoire de restauration.....</i>	p.84
	<i>L'expérience de 2001 en 70 mm.....</i>	p.85
5.	Une esthétique de la non-restauration.....	p.85
	<i>L'argentique pour conserver les films.....</i>	p.85
	<i>Qu'est-ce qu'une non-restauration ?.....</i>	p.86
	<i>Une restauration dans le temps.....</i>	p.87
6.	Une expérience unique.....	p.88
	<i>L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique, W.Benjamin.....</i>	p.88
	<i>Le numérique change l'argentique.....</i>	p.89
	<i>L'argentique acquiert une authenticité matérielle et temporelle.....</i>	p.90
	CONCLUSION.....	p.92
	BIBLIOGRAPHIE.....	p.98
	<i>Sur Christopher Nolan.....</i>	p.98
	<i>Sur le corpus.....</i>	p.99
	<i>Sur le temps.....</i>	p.100
	<i>Sur la matière.....</i>	p.101
	<i>Sur la pellicule et le numérique.....</i>	p.101
	<i>Appui Esthétique.....</i>	p.102
	<i>Appui Philosophique.....</i>	p.103
	ANNEXES.....	p.104

<i>Annexe 1 – Structure narrative du film Le Prestige</i>	p.105
<i>Annexe 2 – Les Montres, horloges et compte à rebours dans les films de Christopher Nolan</i>	p.108
<i>Annexe 3 – Le guide des formats pour voir Dunkerque et Interstellar selon la projection</i>	p.110
<i>Annexe 4 – Les illustrations de La Bibliothèque de Babel par Erik Desmazières face au tesseract dans Interstellar</i>	p.112
<i>Annexe 5 – Les différentes images des formats substandards</i>	p.113
FICHES TECHNIQUES	p.116
<i>Following, le suiveur (1998)</i>	p.117
<i>Memento (2000)</i>	p.118
<i>Le Prestige (2006)</i>	p.119
<i>Inception (2010)</i>	p.120
<i>Interstellar (2014)</i>	p.121
<i>Dunkerque (2017)</i>	p.122
<i>2001 : l’Odyssée de l’Espace, Kubrick (1968) – version non-restaurée (2018)</i>	p.123
TABLE DES MATIÈRES	p.124