

Le petit Kubrick illustré

Georges Privet

Number 55, Summer 1991

L'adaptation au cinéma

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/22812ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Privet, G. (1991). Le petit Kubrick illustré. *24 images*, (55), 34–40.



Stanley Kubrick (deuxième en partant de la droite) sur le tournage de *Dr. Strangelove...* (*Dr. Folamour, ou comment j'ai appris à ne plus m'en faire et à aimer la bombe*) 1963.

Stanley Kubrick sait tout faire. Tout, sauf créer une histoire. Des douze films qu'il a signés à ce jour, dix s'inspirent d'œuvres littéraires, les deux premiers étant les seuls dont il ait écrit, avec d'autres, les scénarios de toutes pièces. Manifestement, personne ne souffre plus que le cinéaste de cette dépendance à la chose écrite, puisqu'elle l'oblige à attendre, pendant des intervalles de plus en plus longs, de trouver une histoire qu'il puisse plier à ses fins. On peut d'ailleurs imaginer l'angoisse constante que doit représenter cette quête aléatoire pour un homme dont l'art et les méthodes laissent le moins possible place au hasard. Après tout, Stanley Kubrick n'a-t-il pas fait un film d'horreur sur l'angoisse de la page blanche?

Si le cinéma kubrickien donne cette impression si caractéristique d'autarcie et d'étanchéité (comme si chacun de ses films était un sous-marin qui recyclait tout ce dont il avait besoin, jusqu'à l'air qu'on y respire), c'est paradoxalement parce que Kubrick est à la merci de la seule chose qu'il ne sache pas créer : une bonne histoire, et qu'il a fait du moyen de pallier cette impuissance — l'adaptation — le sujet même de son cinéma. Il va de soi que ce n'est pas seulement «une bonne histoire» que Kubrick demande à un livre, mais un regard équivalent, qui lui permette de la raconter tout en la court-circuitant. Quelque chose comme un monolithe inerte traversant quatre millions d'années, ou un enfant-lumière sachant sortir d'un labyrinthe enneigé. Ce que Kubrick cherche dans un livre, c'est d'abord un regard.

Dans ce circuit fermé qu'est l'adaptation kubrickienne, inutile de chercher une faille. Tout au plus peut-on tenter d'y indiquer des pistes, de soulever des hypothèses, de suggérer des indices... Voici donc sans autres préliminaires notre modeste index, sorte de Kubrick-à-brac, de ce grand livre fermé qu'est la création kubrickienne.

LE PETIT KUBRICK ILLUSTRÉ

PAR GEORGES PRIVET

Adaptation : Qu'il suive les sentiers de la gloire ou l'odyssée de l'espace, la révolte de Spartacus ou les charmes d'une Lolita, le héros kubrickien (homme-singe, enfant-lumière ou fœtus astral) est toujours en transformation, dans l'acte de devenir — comme le récit dont il provient — cette autre chose qui n'est plus ce qu'elle était mais qui en prolongera l'existence. Ce voyage vers cette autre version de soi, c'est le programme même du film, annoncé d'avance par son titre: qu'il en suggère le mode (*Les sentiers...*, *L'odyssée...*), l'évolution (Redmond Barry devient *Barry Lyndon*) ou le résultat (...*comment j'ai appris à ne plus m'en faire et à aimer la bombe*).

Si cette transformation trouve dans l'histoire sa manifestation objective (d'où son importance), elle n'en demeure pas moins essentiellement abstraite, son sujet

restant toujours, en dernier ressort, la conscience humaine: qu'on en suive l'évolution (*2001*), l'éternel retour (*Shining*) ou la programmation (*Orange mécanique* et *Full Metal Jacket*). C'est là, dans les dédales qui séparent les pulsions de l'homme (incontrôlables) des limites de son regard (imparfait), que se joue — et que se perd, le plus souvent — une stratégie dont l'échec est le parfait scénario kubrickien, à savoir: la réorganisation perpétuelle d'un plan (livre) dont l'objectif (film) se heurte à une réalité (le tournage). Mais avant d'en arriver là, il faut apprendre les règles du jeu, inventorier ses forces et étudier le terrain. Bref, faire le point.

Briefing : Case départ du «game board» kubrickien. Les joueurs en partent et y retournent dès qu'un élément imprévu (voir **X**) bouleverse les données du plan ou la nature de son objectif. Trouve évidemment chez le cinéaste un terrain des plus fertiles, comme en témoigne la multiplication des salles de jeu, de guerre, de conférence ou de presse, où l'on ne cesse de «faire le point», de *Dr. Strangelove* à *Full Metal Jacket*.

Lieu privilégié des contre-vérités, mensonges et sophismes chers à l'auteur («Gentlemen, you can't fight here; this is the War Room!»), qui trahit, tant par son décor que par la manière dont il est filmé, les tautologies confortantes d'un cercle particulièrement vicieux: ainsi l'immense table ronde des généraux dans *Dr. Strangelove*, ou le travelling circulaire autour de la salle de presse de *Full Metal Jacket*. Sa présence annonce d'abord l'approche d'un désastre imminent (l'éveil lunaire du monolithe dans *2001* ou l'offensive du Têt dans *Full Metal Jacket*), avant d'en exposer l'échec et d'en révéler l'objectif véritable: le plan de *Dr. Strangelove*, les révélations de Grady dans *Shining* ou la mission secrète

Orange mécanique



Séance de briefing dans *Shining* (1979)*Full Metal Jacket**Barry Lyndon**Shining*

de 2001. C'est la divulgation de ce nouvel objectif qui relancera le film (au moment même où il commence à stagner) vers sa conclusion inéluctable — sur le terrain. Notons en terminant que le briefing trouve un écho paramilitaire dans sa version domestique: la chicane de ménage. Étudier en particulier celles de *Lolita* et *Shining*, insurpassables modèles du genre.

Communications : Leur effondrement systématique est le moteur du récit kubrickien, et leur reconduction par des voies autres, son objectif éventuel. Chez Kubrick, un mode de communication s'active dès qu'un autre s'effondre: dans *Shining*, Danny «appelle» Halloran, une fois l'hôtel isolé par les pannes et la tempête. Véritable obsession du cinéaste — sa fascination pour les moyens la perpétuant est légendaire —, elle nous intéresse ici pour ce qu'elle creuse, à même le récit, le problème de l'adaptation. Coupés du monde comme du récit, les personnages doivent, pour le réintégrer, se poser les mêmes questions que le cinéaste, à savoir: comment faire pour passer d'un médium à un autre? Une chose est sûre: pour y arriver, il faut d'abord changer de décor.

Décor : Le parfait décor kubrickien est un relais abandonné, veillant entre deux frontières inconnues sur un no man's land anonyme. Du vaisseau *Discovery* à l'hôtel *Overlook* en passant par le camp des Marines, il a tout du sous-marin en temps de guerre, la mutinerie — de Hal, de Jack ou de Pyle — étant d'ailleurs au programme. Son isolement soudain permet alors à Kubrick de poser une vieille question: que reste-t-il pour soutenir l'homme quand il n'a besoin de rien et qu'il est coupé de tout? Réponse: Pas grand-chose

Une fois isolé dans la neige, le sang ou l'espace, le décor redevient une surface abstraite et close, où tout ce que l'on craignait peut arriver: la partie va commencer.

Échecs : Décrit à la fois le jeu et son résultat. Occupe chez ce joueur invétéré (qui a atteint très jeune le rang de maître) une place importante, puisqu'il y puise à même ses règles et ses stratégies les fondements de son art. Préfigure parfois dans le scénario la mort d'un personnage (la mise en échec de Poole annonce son meurtre subséquent par Hal...) mais s'infiltré plus souvent dans la structure même du récit, qui va comme le jeu en s'épurant sans cesse, au fur et à mesure que ses personnages disparaissent, souvent comme des pièces: ainsi les soldats de *Full Metal Jacket*, déci-

més par une reine vietnamienne, ou les transformations de Bowman dans 2001, évoquant celles d'un pion en fin de partie-métamorphoses filmées par Kubrick du point de vue du joueur, surveillant Bowman sur un plancher-échiquier. Les échecs donnent au cinéma kubrickien son aspect insaisissable: à la fois terriblement concret (surabondance de règles, d'objectifs et de données) et parfaitement abstrait (parce que l'on n'a pas besoin des pièces ou du jeu pour y jouer). D'où l'impression que le récit se joue dans l'esprit de son créateur, avec des personnages et des éléments peu nombreux, comme s'il en coûtait à l'imaginaire de les conjurer...

Fiction : Une histoire inventée. Le plus souvent par un autre.

Guerre : Création collective à grand déploiement.

Histoire : Pour Kubrick, un mal nécessaire où le mal est nécessaire.

Improvisation : Méthode d'exploration du réel ayant donné aux films de Kubrick leurs meilleurs moments: les dernières scènes de Peter Sellers dans *Dr. Strangelove*, Malcolm McDowell entonnant «Chantons sous la pluie» dans *Orange mécanique* et Jack Nicholson hurlant «Heeere's Johnny!» dans *Shining*. Trouve son écho dans les scènes où le héros kubrickien déjoue le destin en usant du hasard: Danny perdant son père dans le labyrinthe, ou Bowman réintégrant le *Discovery* sans son casque... L'inspiration est la seule vraie marge de liberté dans l'univers kubrickien.

Jeu : Qu'il soit de guerre ou de société (les deux se confondent), il finit toujours par faire du joueur un jouet: voir en particulier *Barry Lyndon* où une dette de jeu sépare une partie de cartes d'un duel.

Kubrick : Omniscient et invisible, il apparaît pourtant en spectre dans *Shining*, au hasard d'une réflexion dans une vitre accompagnant Jack à son entrevue. Inerte et silencieux comme un monolithe (v. **Monolithe**), il n'a pas donné signe de vie depuis quatre ans. Reste la certitude réconfortante de savoir qu'en ce moment, quelque part, il doit être en train de lire.

Labyrinthe : Chez Kubrick, il représente la plus courte distance entre deux points. Il offre, par son alternance de répétition et de renouvellement, une métaphore

séduisante de son cinéma. Comme lui, il avance dans l'espace tout en se repliant sur lui-même.

Monolithe : À la fois porte et dalle funèbre, il est l'emblème parfait du récit kubrickien. Trouve un frère cadet dans le sergent Hartman de *Full Metal Jacket*, venu comme lui de nulle part pour inspirer une tribu d'hommes-singes. Est-ce un hasard si Kubrick lui a donné la forme d'un livre?

Narration : Zoom out verbal par lequel le cinéaste indique au spectateur la distance à observer par rapport à ses personnages. Elle nous place aux côtés d'Alex dans *Orange mécanique*, juste derrière Joker dans *Full Metal Jacket*, et à une bonne longueur d'avance de Redmond dans *Barry Lyndon*. Occupe jusqu'à *Dr. Strangelove* un rôle essentiellement fonctionnel (renvoyant implicitement aux documentaires des années cinquante). Trouve par la suite un rôle beaucoup plus ambigu, occultant ou désamorçant tour à tour l'émotion qu'elle aurait ailleurs dévoilée ou amplifiée : elle nous apprend par exemple la mort du fils de Barry dix minutes avant que l'on voie l'accident qui la provoquera. Atteint le summum de sa perversion dans *Full Metal Jacket*, où elle prête assez de voix à Joker pour le distinguer des figurants, mais trop peu pour en faire un véritable personnage. Il y en avait originellement des pages dans *2001*, jusqu'à ce que Kubrick en élimine toute trace. D'où l'une des clés du mystérieux envoûtement du film : l'absence d'une narration là où elle était originellement prévue.

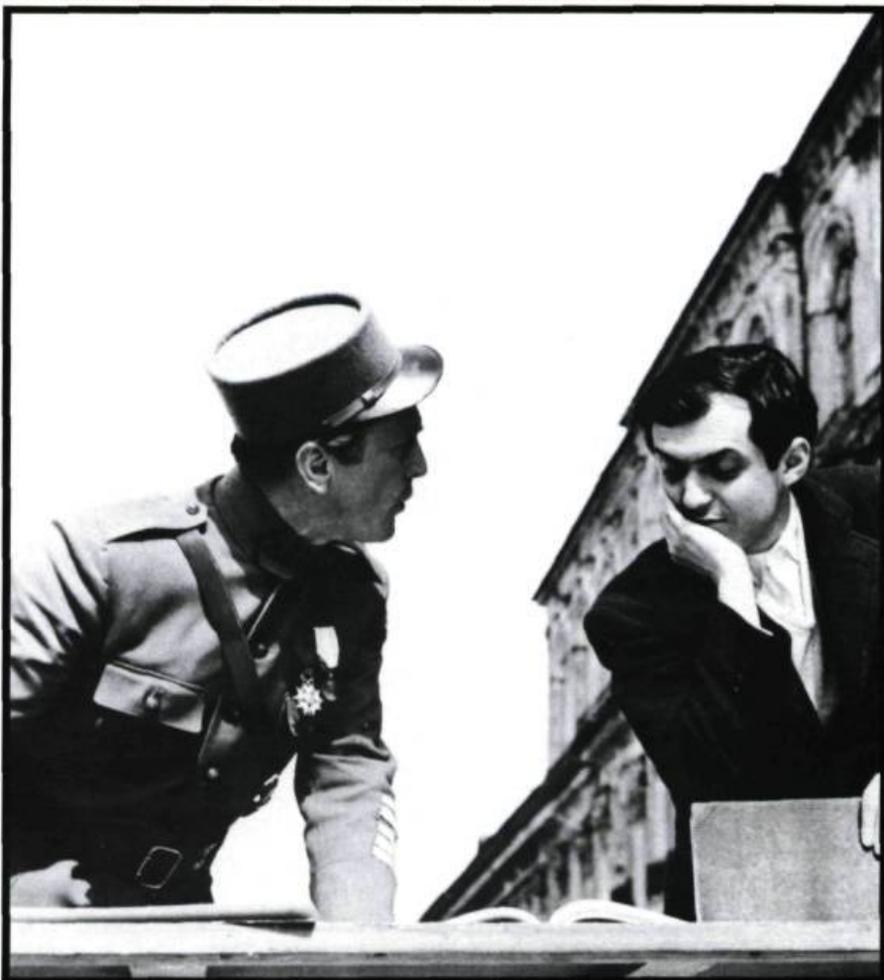
Objectif : Pour l'atteindre il faut le devenir — paradoxe kubrickien.

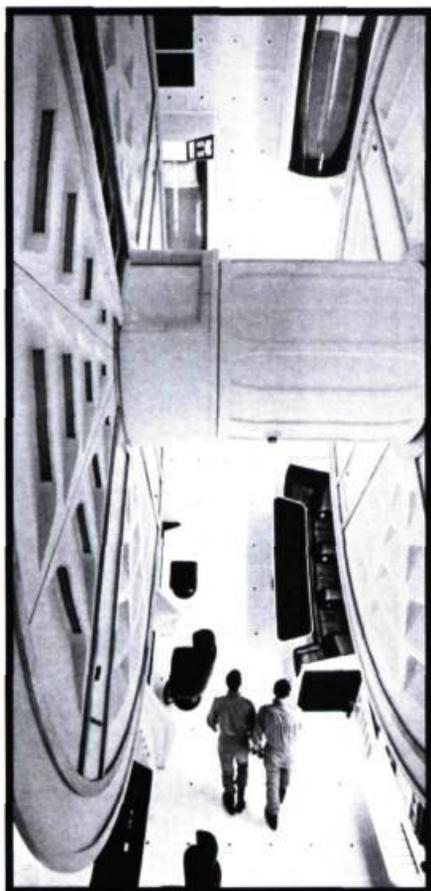
Projets : Le cinéaste en a eu plusieurs, mais jamais deux en même temps. Un survol sommaire permettra toutefois d'en reconnaître des traces parmi ceux qui se sont réalisés — c'est ça aussi l'adaptation... : *Laughter in the Dark*, récit pré-*Lolita* de Nabokov, finalement porté à l'écran par Tony Richardson; *The Killer Inside Me*, de son vieux complice Jim Thompson, un polar schizo écrit à la première personne (oui, mais laquelle?); *The Last Parallel*, un journal de la guerre de Corée écrit par Martin Russ, un ex-Marine, dont le ton neutre annonçait déjà *Full Metal Jacket* (dont il contient d'ailleurs le titre!); *Rien qu'un rêve* d'Arthur Schnitzler, subtil entrelacs d'aventures, réelles et imaginaires, jugé infilmable par le cinéaste



Le cinéaste et les comédiens en répétition. *Orange mécanique* (1971).

Kirk Douglas et Kubrick sur le tournage de *Les sentiers de la gloire* (1957).





2001 : l'odyssée de l'espace



M. Alexander, l'écrivain d'Orange mécanique



Full Metal Jacket

(bien que son élégance onirique ait manifestement teinté l'adaptation de *Shining*); *Brûlant secret* de Stefan Zweig, *Lolita* inversé dans lequel un homme devient l'ami d'un garçon pour mieux séduire sa mère (récemment filmé par Andrew Birkin, un de ses anciens assistants); et *The Shadow Knows* de Diane Johnson (qui allait devenir la coscénariste de *Shining*), un récit à la première personne racontant l'angoisse quotidienne d'une femme (paranoïaque?) persuadée que tous veulent la tuer.

Mentionnons aussi, pêle-mêle, *J'ai volé 16 millions de dollars*, aventures d'un perceur de coffres-forts développé pour Kirk Douglas qui s'en désintéressa; un projet de comédie avec Steve Martin (!) et une adaptation de l'extraordinaire roman de Patrick Süskind, *Le parfum*, abandonnés eux aussi.

Pour compléter ce survol de la littérature kubrickienne, il faudrait bien sûr ajouter ces ouvrages parallèles venus nourrir, plus ou moins directement, les œuvres adaptées (par exemple *La psychanalyse des contes de fées* de Bettelheim, dans le cas de *Shining*) et ces autres où il a occasionnellement puisé une scène ou deux (par exemple *Dispatches* de Michael Herr, dont il a tiré quelques scènes et répliques de *Full Metal Jacket*). Mentionnons enfin pour les kubricologues purs et durs le fascinant recueil de Arthur C. Clarke, *The Lost Worlds of 2001*, l'une des rares portes ouvertes sur le monde de la création kubrickienne.

Reste, au delà de ces projets, l'espoir de le voir un jour réaliser son *Napoléon*, mis en chantier après 2001 et arrêté faute de fonds après six mois du tournage, la MGM, en faillite, ayant gardé dans ses tiroirs — comble d'ironie — le seul scénario original de Stanley Kubrick (mais il est vrai que la vie de l'empereur était déjà un roman...).

Quarantaine : Condition des personnages kubrickiens, de l'équipage de 2001 à la famille Torrance enfermée dans l'Overlook comme dans l'Arche de Noé, pour quarante jours et quarante nuits. Passe-temps idéal : l'écriture.

Roman : Il est évident — trop d'ailleurs pour que cela puisse être vrai — que l'écrivain frustré de *Shining*, réécrivant sans arrêt une même phrase pendant des mois d'isolement, évoque l'image de Stanley Kubrick, travaillant loin de tout et cherchant pendant des années un livre à adapter. L'image est d'autant plus irrésistible qu'elle est absente du roman de Stephen King. Mais y accorder trop d'importance serait oublier que Kubrick a toujours filmé —

peut-être plus que tout autre — des écrivains en panne d'inspiration : du professeur de littérature amoureux de *Lolita* au correspondant de guerre de *Full Metal Jacket*, en passant par l'écrivain victime et bourreau d'*Orange mécanique*.

Que ces personnages soient d'abord les doubles de leurs auteurs semble évident autant dans le cas de Humbert-Nabokov (tous deux professeurs de littérature et étrangers en Amérique) et de Torrance-King (eux aussi professeurs de littérature et écrivains alcooliques) que dans ceux d'Anthony Burgess (dont le double écrit également un livre intitulé *Orange mécanique*) et de Gustav Hasford (qui fut comme son héros, correspondant de guerre à Hué). Que ces personnages se posent les mêmes questions que leurs auteurs quant à la manière de voir le monde et d'en traduire la forme et le fond semble aussi probable. Comme l'est le fait que Kubrick profite des questions qu'ils posent à leur art pour interroger le sien; substituant au pouvoir des mots celui des images...

Sexualité : Mode primitif de communication non verbale. Omniprésente et dysfonctionnelle, elle s'exprime surtout par ses déviations, nombreuses et diverses. (Voir *Dr. Strangelove*, dont le titre même — «étrange amour» — annonce le programme déviationniste (programme analysé des caresses à l'orgasme nucléaire dans l'étonnant «Sex and Dr. Strangelove» de F. Anthony Macklin, *Film Comment*, été 1965). Si elle est brutale et mécanique chez l'homme, elle devient sensuelle chez les machines qui en prennent le relais (voir les valse érotiques des vaisseaux spatiaux de 2001). Représente un mal nécessaire, en ce qu'elle assure l'avancement — tout relatif soit-il — de l'espèce. Les machines-perfectibles — vont se multipliant, alors que l'humanité — faillible — est condamnée à se répéter.

Se déplace rapidement des femmes (invariablement bourreaux ou victimes) aux objets de guerre auxquels l'homme a juré sa fidélité (voir les recrues de *Full Metal Jacket*, qui couchent avec leurs armes, les caressent et leur donnent des noms de femmes). C'est souvent a contrario qu'elle s'impose chez Kubrick (brillant par son absence ou explosant à force d'être réprimée) et lorsqu'elle se manifeste, elle confine souvent à l'impuissance (Alex après son traitement, Jack face à la femme de la chambre 237), que cette impuissance soit propre ou figurée (cf : l'obsession récurrente de la chaise roulante).

Nous intéresse ici pour ce qu'elle

révèle de cette autre impuissance (celle de générer un récit original), car il n'y a pas plus de procréation que de création chez Kubrick (la naissance y étant généralement remplacée par la réincarnation, mode cosmique de l'adaptation). Comme si elle demeurait pour lui une abstraction jusqu'à la fin : pensons à l'extraordinaire chasteté de *2001*, récompensée par une immaculée conception intergalactique. Fin qui n'est jamais, chez Kubrick, qu'un nouveau début...

Travelling : Mouvement perpétuel unissant le début à la fin. Qu'il précède ou poursuive un personnage, il finit toujours par en annuler le parcours, puisqu'il banalise l'espace qu'il conquiert à force de ne jamais en rendre la perspective. Donne du coup l'impression au spectateur d'être dans un labyrinthe — on se déplace beaucoup sans aller nulle part. Se faufile de tranchée en couloir dans les voies de service du roman, pour y creuser, au fil de ses communications, l'espace abstrait du non-verbal si cher à l'auteur (voir le travail pur sur les formes, le mouvement et les couleurs dans le «trip» de *2001* ou le labyrinthe de *Shining*). Produit deux types de mouvement, selon qu'il file droit ou qu'il tourne en rond.

Ubiquité : Don propre, mais non exclusif, à Peter Sellers.

Violence : de *Fear and Desire* à *Full Metal Jacket*, son apprentissage n'est qu'une redécouverte.

Water-closet : Riez tant que vous le voulez mais le petit coin occupe une grande place dans l'univers kubrickien. Des toilettes de *2001* aux latrines de *Full Metal Jacket* (surnommées «Head» — «la tête» en langage militaire), ils en sont l'ultime refuge et le dernier cul-de-sac : Wendy s'y enferme dans *Shining*, alors que Ripper et Pyle s'y suicident respectivement dans *Dr. Strangelove* et *Full Metal Jacket*. Lieux d'aisance rappelant l'homme à ses fonctions vitales, et ce, jusqu'au bout de l'univers, ils sont toujours chez Kubrick l'endroit où l'on expose (dans tous les sens) son identité : tandis qu'Alex la révèle dans *Orange mécanique*, Jack apprend la sienne dans *Shining*.

Leur apparition précède souvent la case briefing sur le «game board» kubrickien (voir **Briefing**), histoire de nous rappeler d'entrée de jeu que sa nature comdamne d'avance l'homme à perdre la partie. Signale aussi par sa présence la riche veine scatologique — vaguement swiftienne — trop souvent négligée chez Kubrick, des



George C. Scott, Peter Sellers et Stanley Kubrick derrière la caméra, *Dr. Strangelove*... (1963).



Orange mécanique

PHOTO: COLL. CINÉMATHEQUE QUÉBÉCOISE



Kubrick sur le tournage de *2001 : l'odyssée de l'espace* (1968)



PHOTO : COLL. CINÉMATHEQUE QUÉBÉCOISE

Orange mécanique

ZERO GRAVITY TOILET

PASSENGERS ARE ADVISED TO READ INSTRUCTIONS BEFORE USE

- 1 The toilet is of the standard zero-gravity type. Depending on requirements, system B or system C can be used. Details of which are clearly marked on the toilet compartment. When operating system B, depress lever 1 and a plastic drainage chamber will be discharged through the vent immediately underneath. When you have finished the abdomen to attach connection marked by the large "X" symbol. Twist the silver-colored ring one inch below the connection point until you feel it lock.
- 2 The toilet is now ready for use. The Senesec cleaner is activated by the small switch on the top. When operating, twist the ring back to its initial position, so that the two orange fans stop. Disconnect. Place the drainage chamber in the recessed receptacle to the rear. Activate by pressing the blue button.
- 3 The controls for system B are located on the opposite wall. The red release switch places the unit in the "standby" position. It can be adjusted upward or down by pressing the blue manual release button. The system is self-venting. To reverse air flow, press the green button which automatically activates the expander and returns the armature to its storage position.
- 4 You may save the contents of the green and light in one shot. When the red light is illuminated, one of the control facilities is not properly secured. Press the "Release" key before the right side of the door. The red light will function from the control panel and only when green and light are on one way upon the door and leave. Please close door behind you.
- 5 To use the Senesecover, first activate and place all your clothes in the clothes rack. Put on the rubber slippers located in the cabinet immediately below. Enter the chamber. On the control panel to your right, upon entering, you will see a "Shower" roof button. Press it activate. A green light will then be illuminated immediately below the diamond knob which the desired setting. Now depress the Senesec activation lever. Bath complete.
- 6 The Senesec will automatically go off after three minutes unless you activate the "Manual off" door-side switch by flipping it on. When you are ready to leave, press the blue "Shower" fan release button. The door will open and you may leave. Please remove the rubber slippers and place them in their container.
- 7 If the red light above this panel is on, the toilet is in use. When the green light is illuminated you may enter. However, you must carefully follow all instructions when using the facilities during operating. Lower to right. Inside there are three facilities: (1) the Senesecover, (2) the Senesecover, (3) the toilet. All three are designed to be used under emergency conditions. Please observe the substance of operation for each individual facility.
- 8 Two modes for Senesecover your face and hands are available, the "wash towel" mode and the "Senesec" ultrasonic cleaning mode. The way select either mode by moving the appropriate lever to the "activate" position.
- 9 If you choose the "wash towel" mode, depress the indicated yellow button and with draw from. When you have finished, choose the level of the vacuum chamber, holding the indicated lever in an "active" position until the green light goes on. When the red light has passed the level completely into the slippers. If you desire an additional level, press the yellow button and repeat the cycle.
- 10 If you prefer the "Senesec" ultrasonic cleaning mode, press the indicated blue button when the hand signals stop, and forward by using a lever B. For cleaning the hands, use in the position. Set the timer to positions 15, 30, 45 or 60. Indicators of the number of seconds required. The knob to the left, just below the blue light, has three settings, low, medium or high. For normal use, the medium setting is suggested.
- 11 After these settings have been made, you can activate the device by switching to the "ON" position the clearly marked red switch. If, during the washing operation, you wish to change the settings, place the "manual off" door-side switch in the "off" position. You may now make the change and repeat the cycle.

Une lecture essentielle pour les passagers de 2001

noms des personnages (Col. Bat Guano — fiente de chauve-souris... dans *Dr. Strange-love* au délire excrémental du sergent Hartman dans *Full Metal Jacket*). Souligne aussi l'obsession maniaque de ses personnages pour l'hygiène, de l'inspection physique de Hartman aux « précieux fluides corporels » de Ripper.

Siège de la psychose kubrickienne.

X : L'inconnue, grain de sable ou de folie, capable d'enrayer tous les plans. Sa seule constante est d'être variable.

Yeux : Au pluriel, car même singulier, le regard se dédouble toujours chez Kubrick : de l'œil unique de Hal 9000, pourtant reproduit à l'infini, au don de double vue que partagent deux personnages dans *Shining*. Qu'ils soient judas, miroirs ou lentilles, ils reflètent la vision de l'auteur : voir et prévoir, c'est avoir le pouvoir. Omniprésents, des yeux du fœtus astral clôturant 2001 au regard d'Alex introduisant *Orange mécanique*, ils bouclent la boucle du récit, et renvoient les spectateurs à eux-mêmes. Rappelant par cela aussi que le film kubrickien se suffit à lui-même.

Zéro : Il est dans l'ordre des choses kubrickiennes que le premier chiffre soit notre dernière lettre. Par-delà son ambi-

guité intrinsèque — il est à la fois nul et infini —, le zéro représente le cercle vicieux qui emprisonne et régit le mouvement perpétuel kubrickien, des valse qui accompagnent les vaisseaux, les astres et les orbites (oculaires et planétaires) de 2001 à la structure centrifuge et centripète d'*Orange mécanique* (dont le titre même souligne la nature doublement circulaire.)

Représente aussi toutes ces coordonnées, de Hal 9000 à la chambre 237, qui jalonnent comme des balises l'univers kubrickien éclairant soit la fin (1789, dans le cas de *Barry Lyndon*), soit le début (2001 dans *L'odyssée de l'espace*) d'un monde à la fois semblable et nouveau. Car chez Kubrick, nous l'avons vu, rien ne se perd ou ne se crée, tout se transforme — peu ou prou. (Voir **Adaptation**) ■