

Identité et mémoire

Le système Nolan : un cinéma d'illusions

Sylvain Lavallée

Number 279, July–August 2012

Christopher Nolan

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/66973ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Lavallée, S. (2012). Identité et mémoire : le système Nolan : un cinéma d'illusions. *Séquences*, (279), 40–41.

Identité et mémoire

Le système Nolan : un cinéma d'illusions

Les personnages de Christopher Nolan sont toujours obsédés par le passé, généralement par une femme morte qu'il faut venger ou honorer (**Memento**, **The Prestige**, **Inception**, ou, dans **Batman Begins**, les parents de Bruce Wayne), une perte originelle provoquant un tel choc que toutes les certitudes s'effondrent, le monde s'écroule. Pour survivre, il faut devenir quelqu'un d'autre, mais ainsi l'identité se brouille; les personnages ne savent plus qui ils sont ni qui ils étaient, ils se perdent dans un monde qu'ils ne savent plus voir: «You don't know who you are, do you?» se fait rappeler souvent Leonard, le personnage principal de **Memento**, une phrase qui pourrait s'adresser à tous les protagonistes de Nolan.

Sylvain Lavallée



The Following | Refuser de vivre dans réel

À chaque film, Nolan revient sur cette idée d'un souvenir unique constitutif. Pour lui, nous avons tous une boîte à mémoire renfermant ce que nous avons de plus intime, cette boîte que les voleurs de **The Following** et d'**Inception** tentent de dérober ou de désorganiser afin de bouleverser l'identité de son propriétaire, ou plutôt pour altérer sa perception du monde. Notre identité ne peut pas se résumer à un seul événement, aussi fondamental soit-il, mais les personnages de Nolan (Leonard, Angier dans **The Prestige**, Batman, le Cobb d'**Inception**) se replient toujours sur un souvenir traumatisant autour duquel toutes leurs actions s'articulent, d'où leur obsession malade (ils n'ont souvent en tête que la vengeance), et d'où aussi leurs difficultés à établir des relations sociales normales. La dernière scène de **Memento** présente Leonard au volant de sa voiture, il ferme les yeux et se demande, en voix off, si le monde continue d'exister même s'il ne le voit plus: «*I have to believe in a world outside my own mind. I have to believe that my actions still have meaning, even if I can't remember them. I have to believe that when my eyes are closed, the world's still there. Do I believe the world's still there? Is it still out there?... Yeah.*» À ce moment, la caméra nous montre bien ce monde, elle s'attarde à la rue parcourue par Leonard, mais lorsque celui-ci ouvre les yeux il est filmé en gros plan, isolé dans un cadre qui le coupe du monde, il regarde droit devant lui et ne semble pas voir cette rue que le spectateur, lui, a vue, le «*Yeah*» concluant sa réflexion sonnait alors particulièrement ironique.

Nolan ne doute donc pas de la réalité du monde, il présente plutôt des personnages aveuglés par leurs obsessions, vivant dans une réalité artificielle qu'ils ont créée de toutes pièces. D'ailleurs, ces personnages ont besoin d'un «système», dans **Following**, **Memento** et **Inception** surtout, ils s'imposent eux-mêmes des règles, souvent arbitraires, afin d'appréhender plus facilement une réalité jugée trop étrangère, dangereuse, et leur perte découle toujours d'une infraction à leurs propres règles, comme si la réalité ne pouvait être contenue dans un tel système, elle finit par les rattraper. Ils ne changent pas pour autant, ces personnages refusent de vivre dans le réel jusqu'à la dernière image, ce que nous montre cette scène en voiture dans **Memento**, ou encore le dernier plan d'**Inception**,

qui ne présente non pas une ambiguïté ontologique (la toupie tombera, ne tombera pas?), mais un homme ne se préoccupant plus de cette distinction entre réel et rêve, tournant le dos à cette toupie qui pourrait lui permettre de savoir.

Nolan cherche ainsi par divers moyens à exprimer formellement l'identité de ses personnages, à l'extérioriser (Leonard arbore sa mémoire sur son corps, Bruce Wayne revêt un costume de chauve-souris représentant sa plus grande peur, dans **Inception** Cobb utilise un ascenseur pour accéder à ses souvenirs les plus personnels, etc.), sans nécessairement confondre le point de vue de sa caméra avec celui du personnage principal; il ne fait pas dans la subjectivité, il ne veut que présenter de façon visuelle des processus internes. **Memento** demeure le meilleur exemple à ce jour: comme l'argumentent Phil Hutchinson et Rupert Read dans leur article *Memento: A Philosophical Investigation*¹, quand Leonard se réveille aux côtés d'une femme inconnue, qu'il cherche une photographie pour l'identifier, pour savoir s'il peut lui faire confiance, il ne s'agit au fond que d'une transposition en gestes de ce qu'un homme «normal» effectue en esprit. Notre mémoire fonctionne en associant les images mentales des personnes que nous connaissons à nos expériences passées avec elles, un processus qui se déroule instinctivement chaque fois que nous rencontrons quelqu'un, mais que Leonard, lui, doit reproduire plus laborieusement en consultant ses photographies annotées, qui ne représentent pas des faits, ce qu'il croit à tort, mais des



interprétations, la mémoire étant aussi, comme il le dit lui-même, une interprétation du passé.

Le premier plan de *Memento*, décrit en introduction du dossier, part de la photographie pour remonter jusqu'au réel, Nolan nous disant déjà ainsi qu'il ne faut pas en rester à l'image, ou plutôt au cliché, tout le film s'employant ensuite à déconstruire notre première interprétation de cette photographie d'un homme mort. Contrairement à ce qui a souvent été dit, la structure du film, cette fameuse chronologie inversée, ne met pas le spectateur dans la même position que Leonard, ce qui n'est vrai que pour la première scène : en fait, plus le film avance, plus cette structure installe une distance entre nous et Leonard puisque nous en savons toujours plus que lui, nous connaissons son futur et, à partir de celui-ci, nous pouvons reconstituer un récit qui, lui, sera toujours inconnu; nous allons découvrir peu à peu tout ce que recouvre cette photographie de la première image, mais Leonard restera prisonnier de sa réalité fabriquée. Lors de la confrontation finale, c'est-à-dire le point de départ du récit, Teddy tente de persuader Leonard qu'il vit dans une gigantesque fiction. Teddy peut ou non mentir, mais l'important c'est que Leonard choisit de ne pas le croire, il décide de poursuivre sa quête de vengeance même si elle est au moins partiellement illusoire. Ainsi, plus le film avance, plus le spectateur comprend que le problème de Leonard n'est peut-être pas physiologique mais bien moral: Leonard a choisi la vengeance, toutes ses actions sont déterminées par cette volonté, et cette faillite morale le coupe du monde bien plus que ses troubles de mémoire. Dans cette scène en voiture décrite plus tôt, Leonard pourrait voir la rue, rien ne l'en empêche, être amnésique ne rend pas aveugle, mais il n'y parvient pas. Par contre, Nolan, lui, la montre cette rue, dans sa mise en scène il fait un pas de plus que son personnage,

comme dans la structure de son scénario, un pas qu'il ne fait malheureusement pas assez souvent.

En effet, il s'agit peut-être de son seul film vraiment réussi. Le dernier plan d'*Inception*, par exemple, montre bien la limite de son cinéma: la coupe au noir terminant le film place le spectateur dans la même position que Cobb, ni l'un ni l'autre ne pourront savoir si la toupie tombera, mais en plaçant celle-ci en avant-plan, Nolan crée aussi un écart entre le désir de savoir du spectateur, dont le regard est concentré sur la toupie, et le désir d'oubli de Cobb, à l'arrière-plan, flou, heureux de retrouver ses enfants, peu importe que ce soit vrai ou rêvé. En plaçant cette toupie en avant-plan, Nolan nous dit implicitement qu'on ne devrait pas lui faire dos, qu'elle a plus d'intérêt à ses yeux que les retrouvailles en arrière-plan, car que valent ces retrouvailles si elles ne sont pas réelles? Mais il faut se demander alors pourquoi il laisse

la question en suspens, terminant son film en restant avec la perspective de son protagoniste (l'incertitude) qu'il réprouve du même mouvement (la toupie en avant-plan), s'encombrant en plus à la dernière minute de considérations inutiles. Cette image représente mieux le cinéma de Nolan que le premier plan de *Memento*, car sauf quelques images exceptionnelles, des éclats de mise en scène ponctuant tous ses films, Nolan ne parvient pas à problématiser en images ce qu'il semble vouloir nous dire par ses scénarios: dans *Batman Begins*, par exemple, Batman n'arrive jamais à devenir à l'image un symbole, une idée, alors qu'il s'agit d'un des enjeux les plus importants du film, et dans *The Dark Knight*, rien dans l'image ne révèle cette crise éthique que Batman est supposé vivre, entre autres parce que Nolan n'accorde jamais l'espace et le temps nécessaire à son acteur (Christian Bale), prisonnier de cadrages serrés et de montage effréné lui refusant toute possibilité d'introspection. L'image type de Nolan est donc amnésique, elle en reste au cliché, à la surface, comme si à l'instar de ses personnages Nolan entretenait son propre système pour se tenir en retrait du réel: le cinéma.

Tout le problème alors peut être résumé par ces mots d'Angier, qui sont filmés, à la fin de *The Prestige*, comme s'il s'agissait d'une grande vérité: «*The audience knows the truth: the world is simple. It's miserable, solid all the way through. But if you could fool them, even for a second, then you can make them wonder...*» Mais l'art ce n'est pas de la poudre aux yeux, une illusion, l'art ne sert pas à nous berner, à nous éloigner de la réalité pour nous émerveiller; au contraire, il nous permet de mieux voir ce monde misérable, de le voir autrement pour mieux y vivre, ce que Nolan semble trop souvent oublier. ❸

¹Film as Philosophy (Palgrave Macmillan, 2005), p. 72-93.