



HAL
open science

Les Manifestations oniriques dans le cinéma de Terry Gilliam

Erwan Cadoret

► **To cite this version:**

Erwan Cadoret. Les Manifestations oniriques dans le cinéma de Terry Gilliam. Art et histoire de l'art. Université de la Sorbonne nouvelle - Paris III, 2011. Français. NNT : 2011PA030148 . tel-01334857

HAL Id: tel-01334857

<https://theses.hal.science/tel-01334857>

Submitted on 21 Jun 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE – PARIS 3
École doctorale Arts & Médias
Institut de recherche sur le cinéma et l’audiovisuel (Ircav)

Erwan CADORET

LES MANIFESTATIONS ONIRIQUES
DANS LE CINÉMA DE TERRY GILLIAM

Thèse

pour obtenir le grade de
docteur de l’Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3

discipline : Cinéma et audiovisuel

sous la direction de M. François THOMAS

présentée et soutenue publiquement le 21 novembre 2011

JURY

Mme Christa BLÜMLINGER, professeur (Paris 8)
Mme Laurence SCHIFANO, professeur (Paris 10)
M. Guillaume SOULEZ, maître de conférence (Paris 3)
M. François THOMAS, professeur (Paris 3)

Remerciements :

Je tiens tout d'abord à remercier le directeur de cette thèse, M. François Thomas, pour la confiance, l'aide et le temps précieux qu'il m'a accordé au cours de ces dernières années.

Je remercie ensuite mes parents et ma sœur Allison, qui m'ont soutenu moralement et matériellement bien au-delà du raisonnable.

J'ai aussi une pensée particulière pour mes amis quimpérois, qui m'ont toujours encouragé dans mes entreprises, surtout universitaires.

Ma gratitude va également vers mes amis rennais pour leurs paroles réconfortantes et leur précieuse aide à la dernière minute.

Quant à mes amis parisiens, leur hospitalité indéfectible a rendu possible mes séjours de recherche dans la capitale.

Il me faut encore remercier les membres du ciné-club Le Cantepio à Chantepie, qui m'ont donné l'opportunité régulière d'échanger sur le cinéma avec des cinéphiles.

Un grand merci enfin à mes collègues du musée des Beaux-arts de Rennes, vacataires, titulaires et stagiaires, pour m'avoir supporté durant la rédaction de cette thèse.

Table des matières

Introduction	4
Première partie :	
L'espace onirique	25
CHAPITRE I : IDENTIFICATION DES MANIFESTATIONS ONIRIQUES	28
A - Les rêves.....	29
B - Les hallucinations	50
C - Projections oniriques	81
CHAPITRE II : ORGANISATION DRAMATIQUE DE L'ESPACE ONIRIQUE	101
A - Le rêve comme monde parallèle.....	104
B - L'autonomie progressive des hallucinations.....	135
C - Apparition/disparition.....	155
CHAPITRE III : EFFETS ONIRIQUES	171
A - Transformation des corps et des décors.....	173
B - Exacerbation de l'image	198
C - L'environnement sonore et musical.....	212
Deuxième partie :	
Le corps du héros, une interface entre réel et onirisme.....	241
CHAPITRE I : LE CORPS MARGINAL.....	244
A - Marginalité sociale, marginalité physique.....	245
B - La double dynamique du corps onirique.....	265
C - De l'errance à la quête	278
CHAPITRE II : LE POIDS DU REGARD.....	294
A - Regards et points de vue.....	295
B - Mise en scène de la subjectivité.....	310
CHAPITRE III : SOUS LE SIGNE DU DOUBLE	321
A - Dédouplements du protagoniste	323
B - Le dédoublement chez les autres personnages	339
Troisième partie :	
L'onirisme comme contre-pouvoir ?.....	353
CHAPITRE I : LE PARADOXE DE GILLIAM.....	356
A - L'hypothèse démiurgique.....	357
B - Contamination onirique	372
C - La victoire du réel ?.....	373
CHAPITRE II : LA MANIFESTATION ONIRIQUE, UNE MÉTAPHORE DE L'EXISTENCE HUMAINE	383
A - Un manichéisme de façade.....	385
B - Le héros gilliamien, une allégorie de l'individu contemporain	396
C - Onirisme et création artistique.....	407
Conclusion.....	421
Annexes.....	431
Annexe I : Filmographie de Terry Gilliam	432
Annexe II :	433
Génériques des films.....	433
Bibliographie.....	446

Introduction

Définir l'univers de Terry Gilliam comme « onirique » peut sembler un constat évident, décelable dès la première vision de ses films. Cette dénomination, conférée par la plupart des critiques, sous-entend le plus souvent une liberté d'invention échevelée (voire désordonnée), d'où l'emploi récurrent d'un autre qualificatif, tout aussi approximatif, celui de « baroque », pour désigner le style d'ensemble de son œuvre. Au-delà du sentiment d'évidence, l'épithète « onirique » tend à dissimuler chez le réalisateur une réflexion plus complexe autour de la représentation de l'imaginaire et des capacités de perception et d'invention de l'esprit humain, quel que soit le sujet des scénarios qu'il porte à l'écran. Le metteur en scène revient en effet sans cesse sur cette question, faisant des dix longs métrages qu'il a réalisés jusqu'à présent une œuvre aussi variée dans ses thèmes particuliers que cohérente dans son propos d'ensemble.

Afin de mieux saisir la richesse et la complexité du travail de Gilliam, il faut bien évidemment dépasser les généralités d'usage pour chercher à

comprendre de quelle manière le réalisateur développe, à partir du concept d'onirisme, un discours autour du principe d'imagination qui s'élabore de film en film, sur le plan tant dramatique que formel. Ce propos se traduit à l'écran par les différents modes de représentation des manifestations oniriques que l'on observe dans six de ses films : *Brazil* (1985), *Fisher King* (*The Fisher King*, 1991), *L'Armée des douze singes* (*Twelve Monkeys*, 1995), variation science-fictionnelle autour du court métrage de Chris Marker *La Jetée* (1962), *Las Vegas parano* (*Fear and Loathing in Las Vegas*, 1998) et *Tideland* (2006), deux adaptations de livres écrits respectivement par Hunter S. Thompson et Mitch Cullin, enfin *L'Imaginarium du docteur Parnassus* (*The Imaginarium of Doctor Parnassus*, 2009).

Afin de cerner les éléments qui composent ce discours, le but principal de cette thèse consistera à mettre en évidence les principaux mécanismes qui régissent l'onirisme selon Gilliam, ainsi que les fonctions principales attachées à ces mécanismes. Mais avant d'en venir à la définition d'une problématique, il convient de revenir rapidement sur le concept d'onirisme cinématographique afin d'éviter une importante source d'ambiguïté, entre deux notions différentes, l'impression d'onirisme et la manifestation onirique.

L'onirisme au cinéma, une notion ambiguë

Un certain flou entoure en effet cette notion d'onirisme cinématographique. La critique réunit parfois sous un même terme deux éléments qui, s'ils peuvent coexister dans un même film, n'en possèdent pas moins des fonctions et des codes différents : d'une part, l'impression d'onirisme ressentie à la vision de chacun des mondes créés par le réalisateur et ses collaborateurs, que la langue anglaise désigne sous le mot *dreamlike* (« comme dans un rêve ») ; d'autre part, les manifestations oniriques effectivement présentes à l'écran, c'est-à-dire les représentations audio-visuelles de la vie inconsciente d'un ou plusieurs personnages. C'est la présence de ces

manifestations oniriques qui définit en premier lieu le choix des six films étudiés dans cette thèse : les rêves-cauchemars de Sam Lowry (Jonathan Pryce) dans *Brazil* ; les hallucinations de Henry Sagan, alias Parry (Robin Williams) et de Jack Lucas (Jeff Bridges) dans *Fisher King* ; les rêves-souvenirs de James Cole (Bruce Willis) dans *L'Armée des douze singes* ; les hallucinations toxicomanes de Raoul Duke (Johnny Depp) dans *Las Vegas parano* ; les hallucinations enfantines de Jeliza-Rose (Jodelle Ferland) dans *Tideland* ; enfin, les visions oniriques créées par l'esprit de Parnassus dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*.

Si la confusion entre l'impression d'onirisme et la manifestation onirique, entre un concept et l'un de ses modes de représentation, éclate au grand jour lorsqu'on observe la perception publique et critique de l'œuvre de Gilliam, elle se comprend mieux lorsqu'on la rattache à une autre donnée problématique, celle, plus générale, de la représentation de l'onirisme au cinéma.

Dans les premiers temps du cinéma, comme en témoignent par exemple les films de Georges Méliès, la notion d'onirisme se présente rapidement comme une voie distincte du souci de retranscription de la réalité, hérité des frères Lumière. Cette manière d'utiliser le médium cinématographique apparaît d'emblée motivée moins par le souci de témoigner du présent que par le désir du metteur en scène d'exprimer visuellement son imaginaire personnel ou d'illustrer un imaginaire collectif. Mais l'ambiguïté du terme « onirisme » se révèle au moment même de son apparition à l'écran, se cristallisant dans le choix du mode de représentation de cet imaginaire. En effet, par onirisme cinématographique, on désignera tantôt un ou plusieurs épisodes précis de la dramaturgie, au sein desquels l'inconscient d'un personnage, endormi ou à l'état de veille, se trouve activé par sa représentation même à l'écran, tantôt l'ambiance générale du film lui-même, teintée d'irréalité et d'irrationnel, mais où la présence de scènes de manifestations oniriques n'est pas systématique.

Ainsi, dès les années vingt, on peut constater que deux grandes conceptions de l'onirisme s'élaborent dans les films.

D'un côté, on trouve un onirisme « ponctuel », montré à l'occasion de scènes précises, souvent liées entre elles d'un point de vue dramatique et/ou visuel, les plus courantes restant aujourd'hui encore les scènes de rêve. On y trouve un certain nombre de codes dramatiques et visuels permettant au spectateur de l'identifier formellement comme une manifestation issue de l'inconscient d'un personnage : plans d'endormissement et de réveil qui encadrent la scène, transitions optiques par des fondus enchaînés mâtinés d'effets, distorsion visuelle (puis sonore à partir du parlant), le tout dans une ambiance d'absurdité fondamentale mélangeant éléments du monde conscient et motifs présentés comme illogiques et irrationnels.

Le recours à l'onirisme ponctuel suppose l'élaboration d'un cadre à l'intérieur duquel il peut s'exprimer, ce qui aboutit à établir une division du film en deux ensembles, l'un recouvrant l'espace du réel de la fiction, l'autre, l'espace de l'onirisme. A partir de cette dichotomie originelle, les films de Gilliam ne cessent de jouer avec les limites et les échanges entre les deux espaces.

D'un autre côté, se développe dans de nombreuses œuvres un onirisme « permanent », qui joue au contraire sur l'effacement plus ou moins progressif de ces frontières entre le réel et l'espace onirique. L'effet recherché par cet effacement est le plus souvent celui d'une impression de rêve (ou de cauchemar) éveillé, beaucoup plus abstraite et diffuse, qui parcourt l'ensemble du métrage et répond à un autre système de codification. Celui-ci repose essentiellement sur une perturbation de ce qui est considéré comme le réel, que l'on peut observer dans la transformation ou le détournement de motifs connus et banals comme dans la modification sensible du comportement des personnages, souvent en décalage avec leur environnement ou la fonction symbolique qu'ils représentent dans la fiction.

Dans le cas précis de Gilliam, qui au fil de sa carrière a eu recours de façon égale à l'onirisme ponctuel et à l'onirisme permanent, le choix de l'un ou de l'autre type de représentation ne se limite pas à un moyen d'organisation de la fiction, apparemment dicté par les scénarios qu'il met en scène. Il fait naître chez les protagonistes deux types de comportements très différents, qui définissent autant leur rapport au monde dans lequel ils évoluent que la relation intime avec leur espace onirique. Si ces deux façons d'agir se rapportent l'une et l'autre à la notion d'imagination, elles engendrent, par la façon dont les personnages mettent leur imagination en œuvre (et donc en images), deux façons de concevoir l'univers représenté.

La première s'ancre systématiquement dans l'onirisme ponctuel. Elle porte un point de vue que l'on peut qualifier de « pessimiste » en ce qu'elle signe la victoire quasi irrémédiable du réel sur l'univers né de l'inconscient du protagoniste et est principalement composée de scènes de rêve et d'hallucination aux limites plus ou moins clairement définies.

La seconde voie, plus « optimiste », correspond à l'onirisme de type permanent. Dans ce cas, l'imagination des personnages ne produit pas de manifestations au sein d'un espace onirique délimité mais se présente comme le déclencheur d'un onirisme sous-jacent, destiné à investir progressivement l'espace du réel pour mieux en révéler la superficialité et l'étroitesse de vue. Afin d'explicitier le choix des films analysés dans cette thèse, il faut revenir plus précisément sur ces deux formes de l'onirisme et sur les rôles respectifs qu'elles jouent dans l'œuvre de Gilliam.

Onirisme ponctuel et vision pessimiste

L'onirisme de type ponctuel est un compagnon régulier du cinéma « classique », muet ou sonore, depuis les premières manifestations oniriques fameuses que l'on trouve dans *La Vie d'un pompier américain* (*Life of an American Fireman*, 1903) d'Edwin S. Porter jusqu'aux *Passions d'une âme*

(*Geheimnisse einer Seele*, 1926) de Georg Wilhelm Pabst, tentative de transposition cinématographique de certains concepts freudiens, en passant par le célèbre *Sherlock Junior* (*Sherlock, Jr.*, 1924) de Buster Keaton.

Dans ce cadre classique, la manifestation onirique sert le plus souvent une finalité dramatique. Sa fonction principale, tout comme la figure du flash-back, est essentiellement de mettre au jour une clé dramatique qui permet la progression de l'histoire ou la compréhension par le spectateur du comportement et des actes d'un personnage donné. Ce type d'onirisme en forme d'énigme à résoudre possède souvent une coloration psychanalytique, très présente dans le cinéma hollywoodien à partir des années quarante, période de popularisation des écrits de Sigmund Freud. Scénaristes et réalisateurs adaptent alors certaines théories élaborées par l'inventeur de la psychanalyse, notamment celui de l'interprétation des rêves, pour dessiner le profil psychologique de leurs personnages et expliciter leurs actions, leurs comportements ou leurs peurs. Sous cette forme interprétative, l'onirisme ponctuel contamine rapidement l'ensemble des genres, plus particulièrement le film fantastique, le drame psychologique et le film criminel. On pourrait presque évoquer dans ce dernier cas un modèle onirique « hitchcockien », dans la mesure où les scénarios de certains des films du réalisateur à compter des années quarante – plus particulièrement *La Maison du docteur Edwardes* (*Spellbound*, 1945), *Sueurs froides* (*Vertigo*, 1958) et *Pas de printemps pour Marnie* (*Marnie*, 1964) – offrent des exemples particulièrement maîtrisés de cette fonction dramatique de révélation que porte en lui l'onirisme ponctuel. Ce modèle classique de représentation de l'onirisme reste encore valable aujourd'hui, même s'il est à présent tempéré par une certaine méfiance vis-à-vis de l'interprétation psychanalytique (à laquelle souscrivent en partie les films de Gilliam), réserve directement issue de l'esprit anti-psychiatrique qui souffle sur de nombreux scénarios hollywoodiens depuis les années soixante-dix.

Chez Gilliam, malgré une apparente célébration du pouvoir de l'imagination, cette reprise de l'onirisme ponctuel développe un discours foncièrement pessimiste. Si les scènes oniriques traduisent chez les héros une très forte capacité d'imagination, elles ne disposent d'aucun pouvoir, naturel ou surnaturel, qui leur permettrait d'investir la réalité qui les encadre. Bien que le réel soit le plus souvent irrationnel dans sa structure comme dans sa représentation (quoique aveuglément admis comme rationnel par l'ensemble des personnages de la fiction, à l'exception du ou des héros), il semble, de manière paradoxale, totalement imperméable à la transformation du monde au moyen de l'onirisme, voire à l'expression d'une quelconque faculté d'imagination.

Cette réalité se fait d'autant plus inacceptable lorsque son fonctionnement met en œuvre une absurdité froide et mécanique, parée du masque de la rationalisation. Les mondes de *Brazil*, *Fisher King*, *L'Armée des douze singes*, *Las Vegas parano* ou *Tideland* se présentent tous sous la forme d'une folie à la logique d'autant plus destructrice qu'elle semble immuable. Qu'il s'agisse de l'enfer administratif dans *Brazil*, de l'univers glacé et carcéral des décideurs dans *Fisher King*, du monde inconscient de sa propre destruction dans *L'Armée des douze singes*, de la ville décadente aux couleurs acidulées dans *Las Vegas parano* ou de la ruralité tantôt élégiaque, tantôt inquiétante dans *Tideland*, les espaces réels ne laissent aux protagonistes qu'une faible marge de manœuvre dans l'expression de leur imaginaire intime.

Lorsque les personnages tentent de modifier, voire de combattre ce réel qui ne leur apporte que frustration, ils y perdent le plus souvent la raison ou la vie. Ce conflit entre le pouvoir de l'imagination et celui de la réalité (incarnée par l'institution ou la famille) sert de base à la fois dramatique et formelle aux six films du corpus, qui rejouent sans cesse cette opposition insoluble, et apparaît dès lors comme une des thématiques principales de Gilliam. Dans les films pessimistes, le héros n'a d'autre choix que de se réfugier dans les retranchements balisés de l'espace onirique, qu'il soit rêve ou hallucination, pour pouvoir se

confronter à cette réalité et combattre par l'imagination ce qu'il ne peut affronter à l'état conscient. Comme on le voit dans *Brazil*, la pression est telle pour le protagoniste que le rêve devient cauchemar pour s'achever en délire complet, mélangeant les éléments du réel et ceux du monde onirique. Ici, c'est à l'évidence la réalité, aussi absurde soit-elle, qui finit par l'emporter, comme le suggère fortement la réapparition dans le cadre de la manifestation onirique, puis dans celui de l'espace du réel, des personnages symbolisant la dictature de la raison, le fonctionnaire Jack Lint (Michael Palin) et le ministre de l'Information, Mr. Helpman (Peter Vaughan). Sam Lowry finit ainsi broyé par la même machine institutionnelle et administrative qu'il refuse de toutes ses forces conscientes et inconscientes. Le rêve ne suffisant plus, la seule solution acceptable pour lui sera la fuite dans la folie.

La situation se répète dans *Fisher King*, où Parry fuit un réel hanté par la mort soudaine de son épouse en se réfugiant dans des hallucinations moyenâgeuses. De même, Cole, dans *L'Armée des douze singes*, se pose la question de sa propre folie, pensant ainsi échapper aux effets perturbants d'une existence tiraillée entre différentes strates temporelles. Les scènes hallucinatoires de *Las Vegas parano* et de *Tideland* relèvent également de cet affrontement avec le réel : Duke et son ami avocat Gonzo (Benicio Del Toro) se droguent autant pour conjurer le constat d'échec de la génération des années soixante que pour supporter l'ambiance décadente et délétère de Las Vegas, tandis que Jeliza-Rose se protège de la mort de ses parents, de la solitude et de la perte de ses repères (due au passage d'un cadre urbain à un espace rural) par le recours à l'hallucination visuelle et sonore, notamment à travers des dialogues imaginaires avec les têtes sans corps de ses poupées. Quant au docteur dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, il s'entête, malgré l'indifférence de ses contemporains, à faire de son attraction un espace onirique capable d'influer sur le réel par le biais de la conversion des visiteurs qui y pénètrent.

Cette confrontation douloureuse avec la réalité n'est pas uniquement décelable dans les films pessimistes de Gilliam puisque tous les personnages de ses films, sans exception, sont amenés à ressentir ce conflit au plus profond d'eux-mêmes. La grande différence entre les films comportant des scènes oniriques et les autres réside dans la durée de ce choc, permanent dans les premiers, temporaire dans les seconds, car toujours vaincu *in fine* par le pouvoir d'imagination des personnages principaux.

Onirisme permanent et discours optimiste

A la différence de l'onirisme ponctuel, l'onirisme de type permanent semble apparaître un peu plus tardivement au cinéma, et ce même si plusieurs cinéastes muets (Wiene, Murnau, Lang) développent déjà une esthétique que l'on peut qualifier d'onirique et qui ne se limite pas aux scènes de rêve ou d'hallucination. Son acte de naissance « officiel » au sein d'un film est signé de manière fracassante à la fin des années vingt par Luis Buñuel. Dans ses deux premiers films (*Un chien andalou*, 1928, et *L'Âge d'or*, 1930), la représentation de l'onirisme déborde largement le cadre d'une ou plusieurs scènes identifiables et vise bien moins à donner une explication qu'à perdre le spectateur dans le but de lui faire ressentir une impression d'onirisme qui n'est pas soumise à une nécessité de cohérence et de vraisemblance. Affranchie de cette soumission aux impératifs de révélation voulus par le scénario, la scène onirique surréaliste permet dans le même temps de se détacher des principes de convenance et de morale liés à la dramaturgie classique, d'où l'aspect profondément transgressif de cette représentation.

Plus encore, la dimension antirationnelle se révèle comme le fondement même de la poésie qui se dégage de ces scènes. Elle constitue également la base de son « pouvoir », celui de dépasser le cadre strict de la manifestation onirique pour investir l'atmosphère générale du film, le monde qui y est décrit et le comportement des personnages qui y évoluent. Si l'onirisme ponctuel s'accorde

harmonieusement au cinéma classique à caractère psychologique ou social, renforçant son caractère logique et explicatif *via* un détour par l'irrationnel, la voie de l'onirisme permanent se trouve plus souvent convoquée par des genres tels que le fantastique, la science-fiction ou la comédie musicale et empruntée depuis la fin des années cinquante par des réalisateurs très divers, dont le style est parfois hâtivement qualifié par la critique de « maniériste » ou de « baroque ».

Cette liberté prise par un onirisme qui déborde de son cadre permet chez Gilliam de mettre en œuvre un propos plus ouvertement optimiste quant à la question du pouvoir de l'imagination. Ceux de ses films relevant de l'onirisme permanent sont *Jabberwocky* (1977), *Bandits, bandits (Time Bandits)*, 1981), le sketch *The Crimson Permanent Insurance* (1983)¹, *Les Aventures du baron de Münchhausen* [(*The Adventures of Baron Münchhausen*, 1989) et *Les Frères Grimm (The Brothers Grimm)*, 2005). Ils mettent en scène des héros dont la puissance d'imagination est telle qu'elle leur permet de modeler jusqu'à l'univers physique dans lequel ils vivent, le monde s'accordant physiquement à la vision subjective du personnage. Cette capacité démiurgique de transformation de la réalité se traduit toujours par un investissement progressif de l'espace réel par le produit de l'imagination du héros. L'impression d'onirisme y est présente à l'état de veille, et non plus seulement lors des moments privilégiés et délimités que sont les rêves ou les hallucinations.

Dans l'œuvre du réalisateur, le représentant le plus extrême de cette tendance est le baron de Münchhausen (John Neville), dont le verbe même, lorsqu'il se fait conte, transforme le monde qui l'entoure. Les capacités d'imagination et de transmission de cette parole sont telles que le baron peut même échapper à la mort pour devenir aussi éternel que son modèle littéraire.

¹ Ce court métrage de 16 minutes, prévu au départ pour s'intégrer au sein du film à sketches *Monty Python, le sens de la vie (Monty Python's The Meaning of Life)*, 1983) réalisé par Terry Jones, fut finalement diffusé en salles en guise d'avant-programme du long métrage.

Pourtant, *Münchhausen* n'échappe pas à une certaine ambivalence. Le spectateur s'y trouve souvent ballotté entre deux ambiances très différentes : d'un côté, une représentation fortement fantasmatique du monde qui se traduit par une grande circulation dans l'espace (de l'Espagne à la Turquie, de la Terre à la Lune, de l'Etna à la mer des Antipodes) et le temps (de l'Antiquité – Vulcain, Vénus – jusqu'au présent du film, c'est-à-dire le XVIII^e siècle) ; d'un autre côté, des moments plus terre à terre, où le réalisateur vient rappeler au public la triste réalité d'une ville méditerranéenne affamée par le siège de l'armée ottomane.

Au cours de plusieurs scènes ironiques, l'imagination de Münchhausen se heurte donc fatalement à l'espace du réel et à ceux chargés de le représenter, tel le personnage éminemment rationnel du Très Ordinaire Horatio Jackson (Jonathan Pryce), gouverneur de la cité qui n'hésite pas à faire fusiller un héros de guerre (interprété par le chanteur Sting) sous prétexte qu'il sape le moral des troupes par trop de bravoure. Lorsque ce réel reprend ses droits, l'imagination du baron perd du terrain. Les vieillissements et rajeunissements physiques successifs du personnage témoignent d'ailleurs en partie de cette lutte entre une réalité qui le vieillit et une imagination qui le maintient éternellement fringant. Mais, en définitive, la victoire revient à celui qui utilise ses facultés d'imagination : Münchhausen finit par vaincre les Turcs comme la Mort et libère la ville à la fois des assaillants et du joug tyrannique et par trop rationnel d'Horatio Jackson.

Le *happy ending*, qui voit l'onirisme l'emporter sur le réel, est également de rigueur dans les autres films de Gilliam fondés sur l'onirisme permanent, où les protagonistes sont tout autant protégés de la réalité par la capacité qu'ils ont de la transformer physiquement au moyen de leur pouvoir d'imagination.

Ainsi, dans plusieurs scènes de *Jabberwocky*, des personnages secondaires s'entêtent à faire d'une pierre un diamant et d'une pomme de terre un viatique, bien qu'il s'agisse encore de *running gags* ponctuels, dans l'esprit des sketches du Monty Python's Flying Circus, la troupe comique britannique de télévision

dont Gilliam fut membre de 1969 à 1983 au côté de John Cleese, Graham Chapman, Eric Idle, Michael Palin et Terry Jones. Quant au héros du film, le maladroit et naïf Dennis (Michael Palin), il voit en une paysanne vulgaire une princesse de conte de fées alors qu'à l'inverse la vraie princesse (Deborah Falender) idéalise le protagoniste, qu'elle identifie comme son prince charmant. La rencontre à la fin du film avec la chimère Jabberwocky, figure tellement instrumentalisée par les notables de la cité au long du film que le spectateur en venait presque à douter de son existence, se chargera de transformer Dennis en réel prince charmant puisqu'il finit par affronter puis tuer la bête et épouser la princesse. Le conflit entre imagination et réalité n'aura été que temporaire pour la plupart des personnages, à l'exception ironique de Dennis, qui voit sa vision déformée du monde remplacée de force par une autre, celle propre aux contes de fées.

Dans *Bandits, Bandits*, le cercle familial est d'emblée présenté comme une réalité pesante pour le jeune Kevin (Craig Warnock), à l'imagination fertile et en quête d'un modèle paternel. Fuyant des parents qui apparaissent comme les plus dignes représentants d'un matérialisme qui s'exprime littéralement à travers le rapport obsessionnel que le couple entretient avec les biens de consommation, le garçon se réfugie alors dans un long rêve, qui occupe la majorité du film, avant d'être rappelé par la réalité à son réveil, tandis qu'un début d'incendie oblige les pompiers à intervenir dans sa maison. Mais ce retour à la réalité est un gigantesque trompe-l'œil, puisqu'il voit resurgir des éléments du monde onirique (la figure d'Agamemnon [Sean Connery], habillée en pompier) et s'achève par l'élimination physique des propres parents du héros après la découverte d'un morceau de minerai qui contient rien de moins que le Mal absolu.

A ce titre, le film apparaît d'ailleurs comme un cas particulier : si la présence d'un espace onirique est indéniable et quantifiable, puisqu'il est limité par des scènes d'endormissement et de réveil, il se présente comme un bloc

dramatique unique. Il ne reprend donc pas la division en scènes distinctes propre à la représentation ponctuelle de l'onirisme telle qu'on l'observe dans les autres films du réalisateur, faits d'allers et retours entre les espaces du réel et de l'onirisme. Le songe ininterrompu du jeune protagoniste se révèle n'être qu'une portion d'un univers enchanté où l'onirisme s'exprime en continu sur un mode fantastique.

Dans le court métrage *The Crimson Permanent Insurance*, où une équipe de vieux comptables s'imaginent en galériens asservis par de jeunes loups libéraux, l'immeuble londonien qui abrite les employés grabataires se transforme en bateau pirate (révélant la présence incongrue d'une ancre plantée dans le béton du trottoir adjacent) au fur et à mesure que la rébellion contre la nouvelle génération de comptables grandit et gagne en violence. A nouveau, le conflit avec le réel se résout, rapidement, par l'élimination des cibles des pirates puis par la disparition soudaine des flibustiers eux-mêmes, chutant du haut d'une terre plate en conclusion du sketch.

Enfin, dans *Les Frères Grimm*, la réalité de la guerre et de la misère dans la Prusse occupée du début du XIX^e siècle, représentée par le général français Vavarin Delatombe (Jonathan Pryce, à nouveau), se voit combattue et vaincue par le monde magique qui peuple la forêt de Marbaden. Même la tentative de destruction du lieu par le feu ne peut empêcher la survivance des créatures fantastiques qui la peuplent, l'incendie étant éteint par le réveil et le souffle puissant de la sinistre reine de Thuringe (Monica Bellucci), l'une de ses résidentes les plus maléfiques. Les croyances du cadet des frères Grimm, Jacob (Heath Ledger), jugées stupides par son frère aîné Wilhelm (Matt Damon), se révèlent donc tout à fait réelles et effectives, permettant aux personnages de survivre au monde horrifique dans lequel ils sont plongés.

Du fait de cet investissement du réel par l'espace onirique, la mise en images de cette réalité modifiable par le ou les héros se situe toujours à la limite entre la vision onirique et la réalité diégétique. Les personnages, eux-mêmes, en

viennent parfois à se poser la question de la réalité de ce qu'ils vivent, à l'image de la jeune Sally (Sarah Polley) à la fin de *Münchhausen*, demandant au baron de lui confirmer que ce qu'elle a vécu n'était pas un rêve.

Un double rapport à l'imagination

Comme on le voit, Gilliam, à l'instar de plusieurs autres cinéastes américains contemporains (David Lynch, Tim Burton, Joel et Ethan Coen), se situe à la croisée de ces deux modes de représentation de l'onirisme, qu'il intègre pour mieux se les approprier et les relier à son propre imaginaire. Cette oscillation permanente, qui le fait passer de l'onirisme ponctuel à l'onirisme permanent selon les films, est également révélatrice d'une ambivalence propre au réalisateur quand au regard qu'il porte sur la notion d'imagination.

Le réalisateur, habitué des *Sunday matinees*² durant l'enfance, reste en effet très marqué par le cinéma hollywoodien des années cinquante et du début des années soixante. Respectueux des schémas classiques de l'onirisme ponctuel, il établit dans ses propres œuvres des manifestations oniriques très élaborées dramatiquement (principalement des rêves et des hallucinations), aussi essentielles à la compréhension de l'intrigue qu'à la caractérisation de ses protagonistes.

Dans le même temps, il reste le représentant d'une génération de cinéastes américains marqués par le doute et la désillusion nés des années soixante-dix. Ainsi, il situe toujours ces manifestations dans le cadre plus général d'une réalité marquée du sceau d'une logique absurde, source de comique comme de tragique qui participe à ce sentiment d'onirisme permanent si puissant que, aux yeux de la critique, il tend à se substituer à l'onirisme en tant que manifestation visible ou audible à l'écran. C'est donc de la coexistence de ces deux états, ponctuel et permanent, que naît cette ambiguïté qui pousse à définir l'ensemble du cinéma

² Dans les cinémas américains, il s'agit de séances de cinéma qui ont lieu le dimanche matin et sont le plus souvent vouées aux *serials* et aux films pour enfants.

de Gilliam comme « onirique », alors qu'il s'agirait plutôt d'une série d'univers fictionnels d'abord absurdes, habités pour six d'entre eux par des manifestations oniriques.

Ce qui néanmoins singularise la filmographie de Gilliam de celle des cinéastes cités à l'instant, c'est que la conception de ces mondes marqués par l'absurde ne procède pas d'une culture principalement cinéphilique, mais concerne plus généralement l'ensemble des procédés de création artistique, du dessin à la peinture en passant par la littérature, la sculpture ou l'architecture. La littérature, qu'elle relève du fantastique ou de la *fantasy*³ plus propre à la culture anglo-saxonne, est particulièrement convoquée, les fictions de Gilliam reprenant toujours le postulat qu'il existe une interaction (et donc une distinction, apparemment nette) entre cet espace du réel fondamentalement absurde et l'espace onirique, et que, dans le cas de l'onirisme ponctuel, cette interaction se ressent à travers les manifestations oniriques qui en découlent.

La relation entre les deux espaces de la fiction dérive également du fait que ces manifestations sont toujours attribuées à des héros possédant sensiblement les mêmes caractéristiques. Qu'il s'agisse de Sam Lowry dans *Brazil*, de Parry et Jack dans *Fisher King*, de James Cole dans *L'Armée des douze singes*, de Raoul Duke dans *Las Vegas parano*, de Jeliza-Rose dans *Tideland* ou de Parnassus dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, le protagoniste gilliamien se présente avant tout comme une figure d'anti-héros : Sam apparaît comme un bureaucrate renfermé et passif, dominé par sa mère ; Parry est un sans-abri exalté, ancien professeur d'histoire médiévale devenu fou après avoir vu sa femme mourir sous ses yeux, tandis que Jack est un animateur de radio déchu plongé dans le sarcasme et l'autodénégation ; Cole est le survivant d'une apocalypse virale, dont les va-et-vient entre passé et présent

³ Ce terme s'applique à un pan très large de la littérature anglo-saxonne qu'André-François Ruaud définit comme « une littérature fantastique incorporant dans son récit un élément d'irrationnel qui n'est pas traité seulement de manière horrifique, présente généralement un aspect mythique et est souvent incarné par l'irruption ou l'utilisation de la magie ». Voir André-François RUAUD, *Cartographie du merveilleux*, Denoël, Paris, 2001, p. 10.

sèment le trouble dans son esprit ; Duke et son compère Gonzo sont deux adultes irresponsables profitant pleinement de leur séjour à Las Vegas sans se préoccuper des conséquences des actes qu'ils commettent sous l'emprise des drogues ; Jeliza-Rose, est bien loin de la petite fille idéale et doit affronter à la fois la solitude, le déracinement et la mort soudaine de ses parents ; Parnassus, enfin, est une figure de créateur aux pouvoirs immenses mais qui multiplie les problèmes personnels tels que la dépression, l'alcoolisme, le mensonge et le goût pour les paris.

A la base de la caractérisation de tous ces personnages, on retrouve un certain nombre de sources littéraires classiques : l'Alice de Carroll, le Don Quichotte de Cervantès et le Joseph K. de Kafka, mais aussi, notamment dans le cas des scènes oniriques, les héros des traditions antiques et médiévales, plus particulièrement celles du cycle arthurien, popularisées dans les pays anglo-saxons par la « Matière de Bretagne » et en France par l'œuvre de Chrétien de Troyes. Apparemment disparates, ces sources contribuent pourtant à définir un type précis de protagoniste, aux caractéristiques psychologiques récurrentes : inadéquation au monde réel, justifiant des comportements « marginaux » selon les normes admises par la société représentée ; désir ardent de liberté et refus plus ou moins délibéré de la hiérarchie et des institutions ; quête de l'amour idéal ; rapports ambigus aux figures parentales ; tendance profonde à un individualisme voué au repli sur soi ; et surtout, un imaginaire débordant.

Signalons néanmoins que cette façon de concevoir le héros d'une fiction ne se limite pas aux protagonistes des six films comportant des scènes oniriques, mais participe également aux fondements psychologiques de deux des personnages principaux de *Jabberwocky* : Dennis, le héros malgré lui, et la princesse qui voit en ce dernier le prince charmant. Il en va de même pour Kevin, le petit garçon de *Bandits, bandits*, et pour le baron de Münchhausen. Plus récemment, Jacob Grimm dans *Les Frères Grimm* se rapproche lui aussi de

cette description, par sa difficulté à accepter autrement qu'à la lettre les contes traditionnels qu'il recueille et consigne par écrit.

Quel que soit le comportement du protagoniste gilliamien, et quel que soit le type d'onirisme auquel il se trouve confronté, resurgit toujours un rapport d'affrontement entre le réel et la faculté d'imagination. Si, dans les films optimistes du réalisateur, la solution passe par le recours à l'onirisme permanent, les films au ton pessimiste se cristallisent à l'écran autour de la représentation ponctuelle de la dimension onirique, marquée par un paradoxe : plus les films donnent de l'importance à cette représentation ponctuelle (en termes de durée mais également en tant que rouage dramatique), plus les manifestations oniriques montrent leur incapacité à protéger, au sein de la fiction, les protagonistes face aux agressions du monde extérieur. Au sein de mondes à l'absurdité proche du cauchemar kafkaïen, la manifestation onirique apparaît simultanément comme un moyen de libération et comme un principe d'autodestruction du héros. La situation devient paradoxale : comment un individu peut-il concilier ces deux tendances, libératrice et destructrice, vers lesquelles le poussent sa propre imagination ? L'onirisme permanent répond à cette question par une victoire éclatante de l'imagination du protagoniste, mais l'onirisme ponctuel présente un questionnement plus complexe.

Sam Lowry sombre ainsi dans le délire qui conclut *Brazil* de façon apocalyptique, délire dont il ne sortira plus jamais, préférant une éternelle illusion de vie heureuse au retour à un présent traumatisant où il n'a plus sa place. De même, le rêve récurrent de *L'Armée des douze singes* révèle sa nature mortifère, annonçant la mort du héros sans qu'il puisse pour autant empêcher la propagation de l'épidémie mortelle. Les « trips » hallucinatoires de *Las Vegas parano* n'aboutissent pas plus à la libération de l'imagination, et les protagonistes, sans cesse en fuite, perdent leur combat contre une société qu'ils détestent, comme le montrent les constats amers qui nourrissent la voix *off* du film, tenue par Duke.

Seuls le finale de *Fisher King*, qui voit la résolution du traumatisme vécu par Parry, et, dans une certaine mesure, celui de *Tideland* (la petite fille trouve une mère adoptive à la suite d'un accident de train qu'elle a indirectement contribué à provoquer) sont porteurs d'une relative note d'espoir, bien que l'ensemble des deux longs métrages reste caractérisé par une certaine noirceur. Dans ces deux films, en effet, l'imagination, si elle se révèle finalement victorieuse, tend là aussi à reculer sans cesse devant les manifestations beaucoup plus concrètes de la réalité contemporaine : misère, solitude, violence sociale, égoïsme, sentiment de culpabilité, etc.

Au-delà de la réflexion personnelle du cinéaste, cette contradiction qui habite les protagonistes reflète aussi, de façon ironique, l'image de Gilliam en tant qu'artiste, toujours tiraillé entre des visions débordantes et les problèmes matériels qu'elles engendrent. Du point de vue du film et de la mise en scène, les manifestations oniriques apparaissent donc clairement comme un élément porteur, autour duquel s'organise la représentation audio-visuelle du rapport de force auxquels se livrent réel et imaginaire.

L'« écueil » psychanalytique

Face à une œuvre qui accorde autant d'importance à l'onirisme et à ses représentations dramatique et formelle, il serait tentant d'orienter la problématique de cette thèse en direction d'une interprétation psychanalytique du travail du réalisateur. Si cette approche pourrait être stimulante, mes compétences en la matière sont trop limitées pour mener une analyse sous cet angle. En outre, ce type d'interprétation me paraît mener l'interprétation des films vers une sorte d'impasse.

En effet, Gilliam n'a jamais prétendu donner une représentation fidèle de l'onirisme dans ses films. Au contraire, dans de nombreux entretiens, il refuse de se livrer à toute interprétation psychanalytique des images qu'il crée. Cette distance vis-à-vis de la psychanalyse se vérifie également dans ses films, où la

figure du psychanalyste, comme le processus de la cure analytique, brillent par leur absence, à l'exception notable de *L'Armée des douze singes*, où apparaissent plusieurs personnages de psychiatres, dont la protagoniste féminine, Kathryn Reilly (Madeleine Stowe). Encore faut-il préciser que, dans ce film, la pratique de la psychiatrie est représentée moins comme pratique professionnelle que comme un moyen pour la jeune femme de rationaliser l'élément fantastique que constitue le voyage temporel. A ce titre, la psychiatrie est même explicitement évoquée par Reilly comme une croyance semblable à n'importe quelle religion.

En terme de représentation à l'écran, le réalisateur s'en tient à la vision la plus répandue de l'onirisme au cinéma, dans laquelle « *la réalité de la science des rêves est sacrifiée afin de sauvegarder l'illusion propre à l'intrigue*⁴ ». Si l'on trouve bien chez le réalisateur des éléments issus des théories psychanalytiques (traumatisme infantile ou adulte, absence du père, dimension castratrice de la mère, désir refoulé ou sublimé, narcissisme), leur mise en images sur le plan formel et esthétique a plus pour objectif de contribuer au développement d'un discours critique sur la question de l'imagination que de chercher à transposer fidèlement ces éléments.

Afin de résister à cet écueil en rapport avec le discours psychanalytique, la problématique de cette thèse suivra un mouvement inverse : plutôt que d'élargir le contenu des films en direction d'une discipline extra-cinématographique, je choisirai délibérément de conserver la plus grande proximité possible avec le matériau filmique du corpus pour atteindre, non pas une vérité inconsciente de l'œuvre de Gilliam, mais la production d'une analyse des mécanismes de représentation concrets de l'onirisme dans chacun des six films et entre les films eux-mêmes.

La mécanique de l'onirisme ponctuel

⁴ Leslie HALPERN, *Dreams on Film. The Cinematic Struggle Between Art and Science*, McFarland, Jefferson, N.C., 2003, p. 5.

Mon analyse dramatique et formelle prendra en compte les ressemblances comme les différences entre les éléments du corpus et tiendra compte de la place et des différentes fonctions que l'espace onirique occupe chez un metteur en scène aux films toujours centrés autour de cette relation souvent conflictuelle entre réel et imaginaire, entre monde conscient et *fantasy* onirique.

Pour pouvoir prospecter au sein de l'espace onirique, il faut d'abord en fixer les contours et les principales caractéristiques. Une première partie sera donc consacrée à l'identification et à la délimitation des manifestations au sein des six films, afin d'établir une sorte de cartographie des territoires de l'onirisme gilliamien, divisé en trois catégories : le rêve, l'hallucination et les manifestations isolées (flash-back, projection mentale). J'y définirai également les fondements de l'organisation dramatique de ces scènes oniriques, ainsi que la manière dont elles s'articulent au sein de la fiction.

Le conflit qui agite les deux espaces de la diégèse soulève une deuxième série d'interrogations autour des liens entre réel et imaginaire propres à l'onirisme ponctuel qui font que, paradoxalement, la manifestation onirique n'existe que dans le cadre de fictions où elle est précisément battue en brèche par la réalité. Je tenterai ainsi, dans une deuxième partie, de montrer comment ces rapports conflictuels se cristallisent plus particulièrement dans le corps du ou des protagonistes (et dans une certaine mesure dans celui des figures secondaires), permettant les différents échanges entre les deux zones de la fiction.

La troisième et dernière partie démontrera comment les enjeux dramatiques et formels proposés par la représentation de l'onirisme permettent à Gilliam de développer un discours de type mythique, au dualisme fortement manichéen, pour mieux le tempérer par une importante dimension satirique. Il s'agira ensuite de voir de quelle manière ce discours contribue lui aussi à l'homogénéité du corpus en faisant des rapports entre le réel et l'espace onirique le champ d'une critique virulente du réel contemporain.

Première partie :

L'espace onirique

Afin d'établir une typologie des manifestations oniriques pour ensuite en dégager les principales caractéristiques récurrentes, il est important de distinguer, dans les six films de Gilliam, les sphères du réel de celles de l'onirisme. La question qui se pose en premier lieu est celle des limites, souvent poreuses, que le réalisateur établit entre les deux espaces de la fiction. Il paraît essentiel de tracer de façon aussi précise que possible les contours pris par les manifestations, ainsi que leur étendue au sein de chaque film, leur dramaturgie propre et leur insertion dans une intrigue plus générale.

Je distinguerai donc d'abord deux formes de manifestation onirique employées de façon récurrente par le réalisateur que sont le rêve (présent dans *Brazil* et *L'Armée des douze singes*) et l'hallucination (visible dans tous les films du corpus mais dominant l'espace onirique de *Fisher King*, *Las Vegas parano* et *Tideland*). Un troisième chapitre sera consacré aux manifestations qui ne relèvent ni du rêve, ni de l'hallucination (flash-backs et projections mentales), et qui apparaissent dans *Las Vegas parano*, *Tideland* et, surtout, *L'Imaginarium du docteur Parnassus*.

Je montrerai ensuite comment le recours au rêve ou à l'hallucination, s'organise à partir d'une structure en épisodes marquée par un double impératif de succession et de progression qui participe à l'homogénéité des scènes au sein d'un même film et par une autonomisation croissante des manifestations au fur et à mesure de la carrière de Gilliam. Mais la nature des manifestations entraîne des propositions relativement différentes en termes d'articulation avec l'espace réel, le rêve privilégiant une distinction nette entre réel et onirisme tandis que

l'hallucination repose sur un principe de superposition des deux espaces de la fiction. Le choix de l'un ou l'autre type de manifestation joue également un rôle important quant à l'apparition et de disparition des manifestations au sein de la fiction. Cette dernière étape s'attachera donc à définir les caractéristiques principales, à la fois visuelles et sonores, qui permettent au spectateur d'identifier les frontières entre la réalité admise et son versant onirique, même si cette identification se montre parfois difficile

Enfin, je dégagerai certaines caractéristiques communes aux manifestations des six films, qui se révèlent à travers les procédés mis en œuvre pour figurer les effets oniriques sur le plan visuel autant que sonore.

CHAPITRE I :

IDENTIFICATION DES MANIFESTATIONS
ONIRIQUES

De *Brazil* au récent *Imaginarium du docteur Parnassus*, Gilliam et les scénaristes avec lesquels il a collaboré ont fondé leur représentation de l'inconscient d'un personnage sur l'utilisation récurrente de deux modes principaux d'expression de l'onirisme que l'on peut sans peine rattacher à des concepts identifiables. Ces modes d'expression, s'ils partagent parfois l'espace onirique d'un même film, sont représentés de manière sensiblement différente, ne serait-ce que parce qu'ils se définissent en fonction du degré de conscience du ou des protagonistes, l'un se rapportant à l'état de sommeil du protagoniste (le rêve), l'autre ayant lieu à l'état de veille (l'hallucination).

Commençons donc par identifier et distinguer ces deux types de manifestation onirique dans les six films du corpus, en tenant compte du fait que, comme souvent dans le cinéma occidental, la représentation de ces deux états de la vie inconsciente du sujet de la fiction reste davantage confinée dans ce que Joël Birman nomme la « *représentation populaire de la psychanalyse* ⁵ » plutôt que liée à sa stricte définition psychanalytique.

A - Les rêves

⁵ Joël BIRMAN, « Le personnage du psychanalyste au cinéma. A propos de la psychanalyse, de la modernité et des nouvelles formes de savoir sur le psychique », dans Murielle GAGNEBIN (dir.), *Cinéma et Inconscient*, Seyssel, Champ Vallon, 2001, p. 23.

Dans deux des six films étudiés, *Brazil* et *L'Armée des douze singes*, nous observons une série de scènes oniriques correspondant à cette représentation populaire de la psychanalyse qui, en se basant sur les travaux de Freud, propose, au cinéma, une transposition très simplifiée des concepts psychanalytiques. Plusieurs de ses caractéristiques se retrouvent à l'écran dans les songes de ces deux films, notamment à travers le contexte d'un état de sommeil, le lien profond du contenu manifeste du rêve avec le récent vécu conscient des personnages, la transposition à l'écran de certains principes de bases de figuration onirique décrits par le fondateur de la psychanalyse ⁶ ou encore le lien essentiel établi entre l'onirisme et le concept de désir. Malgré cet ancrage commun, outil essentiel à la dramaturgie développée dans ces ensembles de scènes, les manifestations de ces deux films suivent des modes d'organisation et des buts très différents en fonction des nécessités particulières de leurs scénarios.

Les rêves-cauchemars de *Brazil*

Troisième long métrage de Gilliam, *Brazil* représente l'un des projets les plus personnels du réalisateur qui est à la fois l'auteur de l'idée originale et le co-scénariste du film, au côté du journaliste et romancier Charles Alverson (avec qui il rédige le premier jet) ⁷, du dramaturge Tom Stoppard (à qui l'on doit la structure d'ensemble ainsi qu'une grande partie des dialogues du film) ⁸ et de Charles McKeown ⁹, qui aide le cinéaste à retravailler la version écrite par Stoppard. Il s'agit sans doute (avec *Münchhausen*, également co-écrit avec

⁶ Pour un résumé de ces principes, voir Sigmund FREUD, *Sur le rêve (Über den Traum)*, Gallimard, Paris, 1990 (1901).

⁷ Charles Alverson, prédécesseur de Gilliam comme rédacteur en chef assistant de la revue *Help !* au début des années soixante, est aussi le coscénariste de *Jabberwocky*.

⁸ Dramaturge britannique spécialisé dans la relecture de l'oeuvre de William Shakespeare, Tom Stoppard, outre *Brazil*, a également écrit plusieurs scénarios, dont *Empire du soleil (Empire of the Sun)*, 1987) de Steven Spielberg, *Billy analogie* (1991) de Robert Benton et *Shakespeare in Love* (1998) de John Madden.

⁹ Charles McKeown, collaborateur régulier du Monty Python's Flying Circus depuis *La Vie de Brian* a également coécrit pour Gilliam *Les Aventures du baron de Münchhausen* et *L'Imaginarium du docteur Parnassus*.

McKeown) du film du metteur en scène qui pose le plus directement la question du pouvoir de l'imagination, une qualité présentée d'emblée comme une caractéristique psychologique fondamentale du protagoniste, Sam Lowry, reprenant ainsi les éléments de caractérisation psychologique qui définissaient déjà Dennis dans *Jabberwocky*, Kevin dans *Bandits, bandits* ou les comptables de *The Crimson Permanent Insurance*.

Le film s'articule donc comme un va-et-vient entre les deux espaces distincts qui composent la fiction : le premier représenté, que nous découvrons au début du film, est l'espace du réel, celui d'un univers proche du monde contemporain mais dans une version totalement réinventée, construite autour d'une société à la fois futuriste par son usage immodéré de la technologie (le film s'ouvre d'ailleurs symboliquement sur le plan d'un écran de télévision diffusant une publicité pour l'entreprise multifonctions Central Services) et datée dans son architecture, les vêtements de ses citoyens et l'organisation kafkaïenne de ses institutions. Cette désuétude apparaît clairement dès les premières scènes à travers l'enchaînement de péripéties qui conduisent à l'arrestation injuste d'un citoyen *lambda*, Mr. Buttle (Brian Miller) : distraction d'un fonctionnaire anonyme ; chute d'une mouche dans une imprimante, provoquant une faute de frappe sur un listing où le nom Tuttle devient Buttle ; enfin, croyance aveugle de l'administration dans la chose écrite qui aboutit à l'envoi de forces de police pour se saisir d'un paisible chef de police assimilé par erreur à un terroriste.

Ce réel antiréaliste rappelle autant les procédés de l'uchronie littéraire et cinématographique qu'il fait écho au large concept fantastique de « monde parallèle », et plus précisément à celui de « monde secondaire » élaboré par J.R.R. Tolkien en 1938-1939 pour tenter de définir le pouvoir d'autonomie créatrice de la *fantasy* littéraire par opposition au « monde primaire » représenté par le réel du lecteur ou de l'auditeur. Le créateur de la Terre du Milieu écrit ainsi : « *A l'intérieur [du monde secondaire], ce qu'il [l'auteur] relate est „yrai” : cela s'accorde avec les lois de ce monde. L'on y croit donc tant que*

*l'on se trouve, pour ainsi dire, dedans. Dès qu'intervient l'incrédulité, le charme est rompu ; la magie, ou plutôt l'art, a échoué. On est alors ressorti dans le „monde primaire”, et l'on regarde du dehors le petit monde secondaire avorté*¹⁰. »

À l'intérieur du monde secondaire de *Brazil*, se développe progressivement un espace onirique que l'on pourrait qualifier de « monde tertiaire », une portion de la fiction qui n'appartient qu'au héros et qui, en apparence, reprend dans une version réduite les caractéristiques du monde secondaire, auquel il fait sans cesse référence. Il est essentiellement composé d'une succession de rêves sans paroles, seulement troublée par la présence de trois courtes scènes d'hallucination. Cette série de songes débouche sur une longue séquence onirique finale en forme de *climax* dramatique, dont le statut, inclassable, se situe à mi-chemin entre le rêve éveillé et le délire hallucinatoire. Cette dernière manifestation marque le basculement définitif du protagoniste vers la folie et s'illustre par une plongée sans retour dans l'espace onirique.

L'écriture, le tournage et l'exploitation du film ont connu de nombreuses péripéties, dont la principale reste le long conflit entre Gilliam et Universal Studios au sujet du montage final¹¹, ce qui explique l'existence de quatre versions différentes de *Brazil*. Dans le cadre de cette thèse, je me baserai uniquement sur la version européenne distribuée en France le 20 février 1985 par auxquels Century-Fox¹², dont le montage fut à l'époque reconnu par le réalisateur comme étant le plus proche de sa vision d'origine¹³. Cette version

¹⁰ J.R.R. TOLKIEN, « Du conte de fées (*On Fairy Stories*) », dans *Fäerie*, Paris, Christian Bourgois, 1992, trad. F. Ledoux, pp. 167-168.

¹¹ Le détail de ce conflit est relaté par Jack Matthews dans son livre *The Battle of « Brazil »*, New York, Applause, 1998 [1987].

¹² Le distributeur du film pour tous les pays européens.

¹³ Les trois autres versions sont, dans l'ordre chronologique : le deuxième montage de Gilliam, commandé par Universal (distributrice du film pour l'Amérique du Nord) pour la version américaine et achevée en mars 1985 ; le second montage américain effectué à la demande du président d'Universal, Sid Sheinberg, et réalisé par les monteurs William D. Gordean et Steve Lovejoy entre mai et novembre 1985 (restituée *Loves Conquers All*, elle est parfois surnommé la « version Sheinberg ») ; enfin, le *director's cut* monté par le metteur en scène pour l'édition Laserdisc sortie en 1996 chez Criterion, qui reprend à quelques détails près le montage de la version européenne du film.

européenne compte six scènes de rêve ¹⁴, que nous allons décrire et analyser tour à tour.

Le premier des six songes prend place à la neuvième minute du film alors qu'un homme en costume et cravate, dénommé Mr. Kurtzmann (Ian Holm), responsable du département des archives du ministère de l'Information, requiert la présence de son subalterne Sam Lowry (que nous ne connaissons pas encore) devant une assemblée d'employés en pleine effervescence. Soudain, alors que la voix de Kurtzmann résonne encore hors champ, nous découvrons dans le plan suivant une partie de l'espace onirique : un lieu unique mais aux dimensions *a priori* infinies composé d'un ciel originel traversé de nuages. Au milieu de ces cieux, nous voyons un Sam onirique planer dans les airs au moyen d'une cuirasse reliée par un harnais à une paire d'ailes de grande envergure. Après avoir effectué quelques figures acrobatiques, Sam s'approche d'une jeune fille flottant nue dans l'air seulement couverte d'un voile léger et transparent. Elle apparaît immédiatement comme la « femme de ses rêves », une figure archétypale que Sam reconnaîtra plus tard dans sa vie consciente sous les traits de Jill Layton, voisine du dessus de la famille Buttle et conductrice de camion de son état. La sonnerie de l'appel téléphonique de Mr. Kurtzmann, que l'on entend *off* sur le dernier plan de la scène, met brutalement fin au baiser que viennent d'échanger les deux amants, ramenant Sam à la réalité et à sa morne vie de bureaucrate renfermé et maladroit.

Le deuxième rêve a lieu treize minutes plus tard. Il répond littéralement par l'image à une réplique de Sam concluant une conversation au restaurant avec sa mère Ida (Katherine Helmond) et censée entériner son refus de changer de poste et de département au ministère. A la question de sa mère : « *N'as tu donc pas d'espoirs, de rêves ?* », Sam répond sèchement : « *Non, même pas de*

¹⁴ Le montage réalisé par Gilliam pour Universal Studios en 1985 (de même que le *director's cut* de 1996) présente une organisation différente des scènes de rêves, leur nombre passant de six à neuf : d'une part, un travelling aérien au milieu des cieux ennuagés est ajouté en ouverture du film ; d'autre part, l'affrontement entre Sam et le samouraï, qui occupe une scène unique dans la version européenne, est découpé en trois scènes distinctes dans la version américaine.

rêves ! » Démenti éclatant, ce deuxième rêve semble reprendre où le premier s'était arrêté, introduisant l'idée d'une histoire unique poursuivant son cours lors de chaque phase de sommeil.

Nous retrouvons donc le ciel nuageux du premier rêve auquel s'ajoute un nouvel élément qui précise la topographie de l'espace onirique : un sol fait de vertes prairies et de collines boisées apparaît sous les nuages, une terre qui semble à première vue verdoyante et idyllique. A peine cette nouvelle portion du lieu du songe est-elle entraperçue par le spectateur qu'une transformation brutale a lieu avec le surgissement d'immenses piliers de brique¹⁵ qui s'érigent sous les yeux effarés du Sam onirique. A partir de ce moment, ces décalques déformés de l'architecture urbaine dans laquelle vit le héros à l'état de veille obscurciront systématiquement l'horizon et la vue du spectateur comme celle de Sam, et ce durant les trois rêves suivants, puis lors de la seconde partie du délire qui conclut le film.

L'intrusion brutale de ces piliers signifie un changement notable d'ambiance, où le rêve prend la tournure du cauchemar, ce que confirmeront les scènes oniriques postérieures. Pour le Sam du rêve, c'est aussi le début d'une suite d'obstacles qui l'empêchent de rejoindre Jill, transformant celle-ci en une autre figure tout aussi archétypale : la « demoiselle en détresse », réduite à attendre son héros en prononçant plaintivement son prénom. Le plan qui montre un pilier se dressant entre les deux amants, éloignant le héros de sa bien-aimée, est, à ce titre, révélateur. En provoquant la séparation du couple, l'irruption des piliers active l'enjeu dramatique qui constitue l'ossature des rêves suivants de Sam : la quête de la recherche et de la libération de l'avatar onirique de Jill, qui se déroule parallèlement à la poursuite de Jill dans le réel.

¹⁵ Ces piliers surgis du sol ne sont évidemment pas sans rappeler le monolithe intemporel de *2001 : l'Odyssée de l'espace* (*2001 : A Space Odyssey*, 1968) de Stanley Kubrick, film pour lequel Gilliam éprouve une grande admiration. Le réalisateur n'a cependant jamais revendiqué explicitement cette influence dans le cas de *Brazil*.

Reprenant un développement dramatique classique proche de celui de la quête initiatique, les trois rêves qui suivent présentent chaque fois un nouvel obstacle, empêchant la réunion de Sam et Jill.

Le troisième songe se situe à la quarante-septième minute, à l'occasion d'une scène qui montre le protagoniste, inattentif et rêveur, dans le métro aérien qui le ramène vers son appartement, tandis qu'il ajoute au crayon une chevelure à un portrait informatisé de Jill qu'il vient d'imprimer. Dans cette manifestation, l'avatar de Sam, après avoir survolé une terre à présent remplie de piliers de brique, repère Jill et se pose entre deux piliers pour la rattraper. La jeune femme est enfermée dans une cage flottant dans les airs, traînée à l'aide de longues cordes par une cohorte de créatures naines et difformes (dénommées « Forces des Ténèbres » dans le scénario), vêtues de haillons et dont le visage est constitué d'un masque ressemblant à une tête de poupée à la face joufflue. Grâce aux reflets de la lumière sur son épée, Sam parvient à s'interposer et à aveugler momentanément les monstres. Le songe se clôt sur cette victoire, que vient contrebalancer un échec bénin dans la réalité, la tentative infructueuse de Sam de descendre à son arrêt.

Cette scène s'apparente plus à une « rêverie » qu'à un rêve au sens propre du terme, du fait de l'absence de signes d'endormissement ou de réveil de la part du protagoniste. Mais ce demi-sommeil se révèle suffisamment puissant pour que le héros en oublie de quitter le métro aérien, ce qui confère à cette manifestation une puissance d'évocation égale à celle des autres songes. De plus, le contenu de la manifestation s'inscrit totalement dans la continuité dramatique propre aux rêves de Sam, rendant caduque, dans ce film, une subdivision supplémentaire entre le rêve et la rêverie.

Le quatrième rêve surgit quatre minutes plus tard, après la découverte par le protagoniste des dégâts causés dans son appartement par les plombiers de Central Services, Spoor (Bob Hoskins) et Dowser (Derrick O'Connor). Remettant en cause la victoire qui achevait la scène de rêve précédente, cette

nouvelle manifestation oppose à Sam un nouvel ennemi à affronter : un samouraï géant (Winston Dennis) à la cuirasse sombre rehaussée de circuits imprimés, que nous découvrons planté au sommet d'un tas de débris industriels mélangeant tuyaux et objets hétéroclites (machine à laver, télévision, croix en néon). Cette nouvelle figure monstrueuse possède la faculté surnaturelle de disparaître et de réapparaître à volonté, parant à plusieurs reprises les coups d'épée du héros.

Sam est d'autant plus ralenti dans son combat qu'il tente parallèlement de couper les liens qui retiennent la cage de Jill au sol, fixés à d'énormes amarres plantées dans le sol. Il doit également subir la présence pesante et culpabilisatrice d'un mystérieux groupe humain, composé de femmes, d'enfants et de personnes âgées, apparemment réduits en esclavage (ils sont enchaînés aux parois des piliers, et liés entre eux par de longs maillons). A leur tête se trouve l'avatar onirique de Veronica Buttle (Sheila Reid), à qui Sam rend visite dans le réel à la suite de l'arrestation infondée de son mari par le ministère de l'Information. En référence à cet événement, elle répète d'ailleurs dans le rêve la phrase jetée au visage de Sam durant leur entrevue : « *Qu'avez-vous fait de son corps ?* » Malgré ces différents obstacles, le héros finit par vaincre le samouraï, s'emparant de la lance du guerrier, plantée dans le sol après un coup raté, pour la lui enfoncer dans la poitrine. Cette nouvelle victoire est encore une fois de courte durée : lorsqu'il retire le masque grimaçant du samouraï tombé à terre, il ne découvre que son propre visage marqué par les affres de l'agonie.

Le cinquième rêve, qui prend place à la soixante-dixième minute du film à la faveur d'un assoupissement de Sam dans son nouveau bureau du département du Recouvrement au ministère de l'Information, dévoile l'ultime obstacle entre Sam et la Jill onirique. Alors que Sam s'agrippe à l'une des cordes rompues de la cage qui s'élève dans les airs, deux mains constituées de pavés surgissent du sol et viennent agripper ses jambes. Entre les deux bras se trouve un visage également composé de briques qui ressemble à celui de son supérieur Mr.

Kurtzmann, lançant un « *Ne t'en va pas... s'il te plaît* » suppliant en direction du héros qui tente désespérément de se dégager de cette emprise. Sam est alors de nouveau tiré de son sommeil par le fonctionnaire Harvey Lime (Charles McKeown), avec qui le héros partage un bureau unique traversé par une cloison mitoyenne, résultat d'évidentes mesures d'économie prises par le ministère. Ayant demandé à Lime de chercher dans son ordinateur des informations sur Jill, son voisin frappe à plusieurs reprises sur la paroi pour signaler au protagoniste l'achèvement de sa prospection tirant ainsi le protagoniste de sa torpeur.

Enfin, à la cent quatorzième minute, le sixième rêve succède aux retrouvailles réelles du couple de protagonistes et à la consommation de leur relation amoureuse dans l'appartement d'Ida Lowry. Il nous montre, en une scène très courte, la conclusion idéale de cette aventure rêvée : les deux personnages enlacés portent leur regard serein vers l'horizon, tandis que le héros enfin victorieux bat des ailes pour s'élever à nouveau dans les airs en compagnie de sa dulcinée.

Contrairement à ce que le spectateur pourrait penser, ce sixième rêve en forme de *happy ending* ne signifie pas pour autant la conclusion des péripéties contenues dans l'espace onirique, bien au contraire. Une ultime manifestation onirique de près de onze minutes, beaucoup plus longue que les scènes de rêve précédentes, surgit en effet à la cent vingt et unième minute pour occuper presque toute la dernière partie du film. Elle se présente sous la forme d'un délire hallucinatoire où rêve et réalité se mêlent pour se fondre totalement l'un dans l'autre, à tel point qu'il devient délicat de délimiter le point de départ exact de la manifestation. En effet, à partir de la mort hors champ de Jill dans l'appartement de Mrs. Lowry, qui survient juste après le sixième rêve lors de l'arrestation par les forces de police du couple encore alité, toutes les scènes qui se succèdent sont marquées par une absurdité angoissante, et il est difficile de savoir d'emblée si elles sont ou non des projections nées de l'imaginaire du protagoniste. Cette incertitude préfigure (et finit par rejoindre) l'insécurité

croissante ressentie par Sam au cours de la chute progressive dans la folie qu'illustre la dernière demi-heure du film.

Ainsi, un premier doute se fait jour lors de la scène des interrogatoires successifs du héros, qui suivent son arrestation : l'apparition finale des Forces des Ténèbres, dont la courte durée ne permet pas de constater le niveau de réalité, mène à remettre en cause la véracité des plans précédents. Cette impression se poursuit dans la scène suivante, où le ministre Helpman rend visite à Sam dans une cellule matelassée comme celle d'un hôpital psychiatrique, décor annonçant symboliquement le devenir psychiatrique du héros. L'ironie tragique de la situation est renforcée par le comportement de Mr. Helpman lui-même : déguisé en père Noël, il s'adresse au jeune homme comme s'il était redevenu un enfant, lui proposant même une bouteille de limonade comme seule solution à ses angoisses. Certaines paroles échangées entre les deux hommes (confirmation de la mort réelle de Jill et aveu par Sam du truquage des fiches du ministère dans le but de sauver sa bien-aimée), qui font référence à des événements qui se sont déroulés auparavant dans l'espace du réel, nous indiquent que, malgré l'étrangeté de la scène, nous sommes toujours dans la réalité de la fiction. La chute dans la folie n'est pas encore clairement établie, même si on peut d'ores et déjà la prédire d'après le visage halluciné de Sam.

C'est plutôt dans la scène suivante, lors de l'interrogatoire mené par Jack Lint, l'ami devenu bourreau, que s'opère le basculement définitif du monde conscient vers le délire hallucinatoire et de l'espace du réel vers l'espace onirique. Ce sont plus précisément deux plans successifs en champ-contrechamp qui semblent receler le lieu de cette transition. Le premier est une vue subjective de Sam : un gros plan sur la main de Lint tenant un scalpel et s'approchant de la caméra pour inciser le visage de son ancien ami. Le second est un gros plan du visage masqué de Lint, soudainement troué d'une balle au milieu du front alors que résonne *off* le son d'une détonation.

Ici encore, une certaine confusion règne dans un premier temps, du fait que Lint porte le même masque de poupée arboré par les Forces des Ténèbres dans les troisième et quatrième scènes de rêve. S'agit-il d'une pure coïncidence, d'une nouvelle et ultime hallucination fugace de Sam avant sa plongée dans la folie, ou bien encore d'une intrusion fantastique d'éléments oniriques dans la réalité, qui se distinguerait alors d'une hallucination ? Si cette dernière piste semble à première vue la plus vraisemblable, c'est sans doute la première qui prévaut : pour Gilliam, le spectateur doit croire que les événements qui suivent sont de l'ordre du possible, cela afin d'accepter l'enchaînement des péripéties (et le mélange d'éléments réels et oniriques) qui succèdent à cette scène. Ces péripéties formeraient alors autant d'épisodes d'une fin qui ferait plonger le film dans le fantastique pur, l'imagination du personnage prenant définitivement le pas, à la fois sur et dans le réel. Plus cette option semble crédible au spectateur, plus l'effet de tragique se renforce lors de la réapparition finale de Helpman et de Lint au sein du délire : l'imagination de Sam a certes gagné, mais uniquement à l'intérieur de son cerveau, sans modifier aucunement la réalité de la fiction.

Avec ce plan sur le masque de Lint, et le choc dramatique et visuel provoqué par l'impact de balle, commence donc le rêve éveillé que Sam ne pourra ni ne voudra interrompre. On y retrouve une synthèse des personnages, des décors et des motifs visuels appartenant aux espaces du rêve et du réel. Cette conclusion dramatique des manifestations oniriques se divise alors en deux étapes.

Tout d'abord, la mort de Lint donne le départ de l'arrivée en fanfare du plombier mercenaire Harry Tuttle (Robert De Niro) et de ses hommes, qui opèrent une descente en corde depuis le sommet de la voûte de la salle d'interrogatoire et libèrent Sam de la chaise où il est entravé. L'intrusion des terroristes dans le bâtiment gouvernemental se poursuit par un affrontement dans le hall d'entrée contre les policiers du ministère puis par la destruction spectaculaire du gratte-ciel par Sam et Tuttle qui font conjointement sauter le

bâtiment à l'aide d'explosifs. Cette première partie est délibérément conçue comme un finale de film d'action, avec musique retentissante, fusillades, affrontements avec les gardes du ministère, explosions et comportements héroïques en tous genres. La référence au cinéma est renforcée par la situation physique de Sam, d'abord entravé sur la chaise de torture puis compagnon de fuite de Tuttle : alors qu'il occupait la position de protagoniste actif dans les six rêves précédents, il se trouve maintenant réduit à l'état de spectateur impuissant d'une action qui semble le dépasser.

Malgré ce début pétaradant, les événements prennent rapidement une autre tournure, moins glorieuse. Alors que l'on s'attend à des résultats fracassants dérivant de la nouvelle et fructueuse association Lowry-Tuttle, ce dernier disparaît subitement en pleine rue, étouffé par des centaines de feuilles de papier volantes qui se collent à lui jusqu'à recouvrir entièrement son corps. Lorsque Sam tente de le libérer de son carcan, il ne trouve aucune enveloppe charnelle, seulement du papier froissé entourant du vide. Le protagoniste se retrouve donc seul au milieu des passants indifférents, devenu un terroriste poursuivi par les forces de l'ordre.

Le second temps de la séquence démarre alors, composé d'une succession de scènes courtes, chaque fois différenciées par un changement et une transformation de l'espace, tout en suivant une progression du connu vers l'inconnu et du cohérent vers l'incohérent. Nous accompagnons Sam, pris dans une fuite éperdue à travers des rues anonymes, jusqu'à un mausolée où se déroule l'enterrement d'Alma Terrain (Barbara Hicks), une amie de la mère du héros défigurée par une technique de chirurgie esthétique expérimentale à l'acide. Ici encore, l'idée d'un refuge protecteur se révèle vite illusoire : après avoir rencontré une figure féminine onirique entourée de jeunes prétendants et prenant tour à tour les traits rajeunis de sa mère puis ceux de Jill, Sam doit à nouveau fuir devant la police qui investit violemment le lieu. Ouvrant puis renversant le cercueil de la défunte, il plonge dedans pour atterrir à nouveau

dans la ville, dont les rues se vident peu à peu pour redevenir l'espace onirique des rêves faits de piliers de brique, annonçant ainsi le retour des monstres-obstacles qui freinaient Sam dans les manifestations oniriques précédentes. Les Forces des Ténèbres font effectivement leur réapparition (tout comme Mrs. Buttle et ses compagnons de servitude) et acculent le héros dans une impasse. Il n'a d'autre solution que de reprendre ironiquement la situation dans laquelle on découvrirait le samouraï dans le quatrième songe, en gravissant à son tour le tas de débris synthétisant le monde qu'il a connu dans l'espace du réel.

Au sommet de cet amas, et au plus profond du cauchemar du protagoniste, se trouve néanmoins une sortie, représentée littéralement dans le film par une poignée blanche vissée dans la paroi d'un des piliers de brique et par la révélation des contours d'une porte. De l'autre côté, c'est encore un autre univers qui attend Sam : celui de l'intérieur de la maison préfabriquée que Jill convoyait précédemment dans le réel. Ce dernier changement de lieu nous signifie de façon aussi inattendue qu'inexplicable l'accomplissement inespéré du rêve du personnage, qui rejoint enfin sa dulcinée. Cette fois, ce n'est plus sous la forme de personnages quasi mythologiques que l'un ou l'autre sont figurés mais au contraire, tels qu'ils se présentent physiquement dans le réel de la fiction. Les derniers plans de ce nouveau *happy ending* montrent le couple, apparemment épanoui, au sein d'une campagne verdoyante où la maison préfabriquée prend l'allure d'une chaumière, figurant ainsi l'ultime refuge trouvé par le héros pour échapper à son impossible situation dans la vie consciente.

Avec cette dernière image, le spectateur (comme le personnage) peut donc penser que l'histoire se conclut dans la réalité sur cette fin heureuse, quoique totalement incohérente du point de vue dramatique : nous sommes alors tentés, à l'instar de Sam, d'abandonner la distinction qui prévalait jusque-là entre réalité et onirisme pour accepter la conclusion optimiste et rassurante qui nous est présentée, sans plus nous poser la question de sa possibilité matérielle. Par un retour aux premières images du rêve, Sam parvient à retrouver la pureté

originelle d'un monde verdoyant et lumineux, tel qu'il se présentait dans le premier rêve et dans le début du deuxième, faisant de cet espace la seule zone imperméable à l'intrusion de la réalité qui rattrape sans cesse le personnage.

Contredisant le *happy ending*, le réel fait néanmoins un ultime retour, ne laissant ni au héros, ni au spectateur, le choix de croire en l'illusion d'une vie meilleure. Les tortionnaires de Sam interviennent à l'intérieur même de son délire final, s'incrutant dans ce paysage aussi idyllique qu'artificiel. La réapparition de Helpman et Lint, surgissant dans le champ depuis les bords latéraux de l'écran, détruit en quelques secondes tout l'espace mental édifié par Sam et nous ramène, de façon ironique, à la cruelle réalité des choses : cette longue séquence rocambolesque n'était qu'une illusion, un long cheminement permettant au personnage d'échapper à la torture, la douleur, la mort, la désillusion, en se réfugiant dans un Eden mental situé dans les tréfonds de son imagination. Dans le réel, ne subsiste plus qu'un homme seul au milieu de l'immense salle d'interrogatoire, fredonnant le thème de la chanson *Brazil* comme pour signifier son ancrage définitif dans l'espace onirique. La disparition abrupte de cet espace traité comme une fiction à grand spectacle, si elle ne signe pas la disparition physique du personnage, nous laisse face à un certain nombre d'interrogations sans réponses, quant au devenir de Sam dans le réel, bien sûr, mais surtout quant à la nature exacte de cette ultime manifestation, tout autant preuve d'une imagination à présent pleinement débridée que marque certaine de la folie du protagoniste.

Avec cette succession de rêves à la dramaturgie ascendante, Gilliam se range encore du côté d'une conception de l'onirisme ponctuel héritée du cinéma classique, qu'il utilise pour mieux tromper son spectateur et renforcer l'effet de la chute finale. Malgré le sentiment d'incertitude et la dimension tragi-comique propres à la dernière scène, chaque interruption et chaque reprise des phases de sommeil permettent de relancer un effet de suspense propre aux manifestations tout en nous conditionnant de façon à ce que nous en venions à souhaiter une fin

heureuse pour ce héros auquel nous nous sommes identifiés durant plus de deux heures. Dans cette première tentative pour créer un espace onirique distinct du réel, c'est bien la notion de désir (celui du personnage comme du spectateur) qui prévaut. Cette notion resurgit dans *L'Armée des douze singes*, où le désir est associé de manière encore plus étroite à la mort.

Les rêves-souvenirs de *L'Armée des douze singes*

Cette conception classique de la représentation de l'onirisme comme d'une énigme progressivement résolue à chaque nouvelle scène domine en effet les rêves de *L'Armée des douze singes*, et ce bien que Gilliam n'ait pas collaboré à la phase d'écriture du scénario¹⁶, que l'on doit à David et Janet Peoples¹⁷. Nous nous trouvons à nouveau devant un ensemble composé de six manifestations oniriques là aussi marquées par une quasi-absence de paroles et tout entier porté par un suspense tendu vers un but unique : la réunion, sans cesse repoussée, d'un duo de protagonistes. A la satisfaction d'un désir ardent que représente cette réunion des corps s'ajoute pourtant une autre dimension plus mortifère, qui évoque de façon symbolique un autre célèbre concept freudien, celui du lien entre les concepts d'*eros* et de *thanatos* développé dans le texte d'une conférence donnée en 1920 sous le titre *Au-delà du principe de plaisir*¹⁸.

Sur le plan de l'organisation d'ensemble des manifestations, le film reste également très proche de *Brazil* : cinq rêves ponctuels, auxquels il faut ajouter une ultime scène qui contient la résolution du suspense interne à l'espace onirique. Comme pour *Brazil*, cette manifestation finale, de par son évidente

¹⁶ Après *Fisher King*, *L'Armée des douze singes* constitue le deuxième scénario « de commande » réalisé par le metteur en scène, pour lequel il n'est pas crédité au générique.

¹⁷ David Peoples est le membre le plus connu de ce couple de scénaristes. Il a notamment collaboré à la réécriture de *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott et a écrit seul ou en collaboration plusieurs scénarios de film à succès, dont *offrir, la femme de la nuit* (*offrir*, 1985) de Richard Donner, *Impitoyable* (*Unforgiven*, 1992) de Clint Eastwood ou encore *Héros malgré lui* (*front*, 1992) de Stephen Frears.

¹⁸ Cf. Sigmund FREUD, *Au-delà du principe de plaisir* (*Jenseits des Lustprinzips*, 1920), dans *Essais de psychanalyse*, Payot, Paris, 1951.

continuité visuelle et dramatique, se rattache aux scènes précédentes, bien qu'elle présente ici aussi un statut ambigu qui permet précisément la réunion temporaire des espaces réel et onirique.

Des différences existent pourtant dans la représentation des espaces oniriques des deux films. Elles se situent dans l'amplitude spatio-temporelle accordée aux scènes de rêves. Alors que les songes de Sam dans *Brazil* sont marqués par un espace et un temps apparemment infinis, ceux de James Cole (Bruce Willis) se caractérisent par leur unité de lieu (le hall d'embarquement de l'aéroport de Philadelphie) et leur quasi-unité de temps : les quelques dizaines de secondes d'une journée de l'hiver 1996 durant lesquelles, sous les yeux d'un jeune garçon, qui n'est autre que Cole enfant accompagné de ses parents, deux policiers (Paul Meshejian et Stephen Bridgewater) abattent dans le dos la version adulte du protagoniste. Sa mort intervient alors qu'il poursuit avec une arme à feu le docteur Peters (David Morse), laborantin responsable de la propagation d'un virus mortel pour l'espèce humaine, dont les souches doivent être retrouvées et détruites à tout prix par le héros, envoyé en mission depuis l'année 2035. Dans sa mise en images, cet événement d'une faible durée se trouve toutefois considérablement prolongée à l'écran à la fois par la répétition de certains instants de la scène lors de chaque manifestation onirique et par l'utilisation constante d'un ralenti très prononcé.

Une autre différence notable avec l'espace onirique de *Brazil* réside dans le contenu moins foisonnant des rêves et dans le nombre beaucoup plus réduit de péripéties, qui se réduisent ici à une course-poursuite entre Peters, Cole, la psychiatre Kathryn Reilly (Madeleine Stowe), devenue la compagne et la complice du héros au cours du film, et le tandem de policiers lancé à la poursuite de Cole et Reilly, considérés par les forces de l'ordre comme de dangereux fugitifs.

Enfin, si le film se conclut sur une scène onirique plus longue dont le statut incertain (un événement appartenant à la fois au réel de la fiction et à l'espace

onirique développé par le protagoniste) nous ramène à la première manifestation du film, il s'en distingue par l'inversion des termes de la révélation : alors que dans *Brazil*, ce que nous croyons être le réel se révèle comme une ultime scène onirique, ce qui apparaît comme onirique dans *L'Armée des douze singes* advient en fait dans l'espace du réel. Cette inversion est ici permise par la double nature de la manifestation, qui est autant un rêve prémonitoire de Cole adulte qu'un souvenir vécu par Cole enfant (pour le spectateur, un flash-back), où il se voit littéralement mourir en assistant à l'agonie de son avatar adulte ¹⁹. La révélation apportée par la dernière scène a pour principale conséquence de doter d'une dimension prophétique les songes précédents, dans la mesure où le rêve, devenu souvenir réel, annonce également le futur apocalyptique et souterrain dans lequel se réveille le héros au début du film.

Les cinq scènes de rêve que compte le film s'emploient donc davantage à reconstituer les éléments épars de cette très courte scène, à la fois originelle et finale, plutôt que de nous présenter un développement dramatique suivant une progression d'apparence chronologique, comme c'est le cas dans *Brazil*.

Le premier rêve succède directement au générique de début et ouvre le film sur un très gros plan des yeux de Cole enfant. Une détonation puis des cris indistincts hors champ se font entendre, explicités dans les plans suivants, tous marqués par le ralenti et la surexposition lumineuse : la chute à genoux d'un homme vu de dos (qui se révélera être Cole adulte) et le profil d'une femme blonde que nous n'identifions pas encore comme Reilly, saisie dans sa course, poussant un cri alors qu'elle tend sa main devant elle en direction, suppose-t-on, de l'homme abattu. Le réveil soudain de Cole dans le futur de l'année 2035 (le présent du personnage) met fin à cette première manifestation. Il nous confirme d'emblée que les plans auxquels nous venons d'assister relèvent bien du rêve.

¹⁹ La surprise de la révélation est moindre pour qui a vu *La Jetée*, dont l'intrigue sert de point de départ au scénario des époux Peoples. Le film de Chris Marker présente en effet le même type de situation en forme de paradoxe temporel et se conclut également par la mort du protagoniste, abattu sur la jetée de l'aéroport d'Orly alors qu'il tente de rejoindre une jeune femme.

A la vingt-troisième minute, un deuxième rêve a lieu à l'asile psychiatrique de Baltimore, la nuit succédant l'interrogatoire collectif mené par Reilly et ses collègues psychiatres sur Cole, fraîchement interné après avoir été envoyé en 1990 à la suite d'une erreur de programmation de la machine temporelle censée l'envoyer en 1996, année de la propagation du virus. Nous retrouvons dans cette deuxième manifestation plusieurs éléments présents dans le rêve d'ouverture, comme les gros plans sur le visage du jeune Cole ou ceux sur la femme blonde, dont le mouvement vers l'avant n'est plus filmé de profil mais de face. Nous découvrons également le plan d'une arme à feu, pointée vers le hors-champ et brandie par un bras placé en amorce, dont on n'identifie pas encore le propriétaire. Un autre élément nouveau fait son apparition : la silhouette en mouvement d'un homme en blouson jaune tenant dans la main droite une valise décorée de nombreux autocollants touristiques, personnage qui bouscule le jeune Cole enfant avant de disparaître dans l'arrière-plan à l'occasion d'un plan d'ensemble du hall de l'aéroport. Le rêve se termine sur cette image alors que le protagoniste se réveille dans le dortoir de l'hôpital psychiatrique.

Cole rêve une troisième fois à la trente-sixième minute du film, entre son « évasion » de l'hôpital psychiatrique et son premier retour dans le futur, où il se réveille dans une cellule, tandis qu'une voix anonyme prétendant appartenir à un certain « Bob » lui parle de sa mission. Dans cette nouvelle scène onirique, l'homme en jaune, lorsqu'il heurte l'enfant, révèle le visage de Jeffrey Goines (Brad Pitt), le fils incontrôlable d'un éminent biologiste (Christopher Plummer) dont Cole fait la connaissance durant sa captivité hospitalière. Jeffrey, en passant dans le champ, jette un regard vers la caméra, qui occupe alors la place de l'enfant, et prononce la seule parole compréhensible de l'ensemble des manifestations : « *Watch it !* », une réplique à double sens qui veut aussi bien dire « *Prends garde !* » que « *Regarde !* ». Un plan du rêve dévoile également la présence des deux policiers armés, qui tirent vers un hors-champ pas encore

clairement révélé, bien que l'on puisse déjà supposer que la cible n'est autre que la version adulte de Cole.

Le quatrième rêve, qui prend place à la cinquante et unième minute du film, se déroule en 1996 dans une chambre d'hôtel alors que Cole, renvoyé une nouvelle fois dans le passé par les scientifiques, vient d'enlever Reilly à la sortie d'une conférence à Baltimore pour la forcer à l'accompagner à Philadelphie afin de suivre la trace de l'Armée des douze singes, considérée comme l'organisation responsable de la propagation de l'épidémie. Lors d'une pause à l'Oasis Motel, situé en bordure de l'autoroute reliant les deux métropoles, il ligote la jeune femme et s'accorde un peu de sommeil, permettant ainsi l'apparition d'une nouvelle manifestation onirique. On voit d'abord le personnage s'agiter en dormant, alors que l'on entend le son *off* d'un dessin animé diffusé par la télévision de la chambre. Tandis que l'écho des voix des personnages du *cartoon* se fait de plus en plus audible, le rêve surgit. On y retrouve à nouveau un plan sur les yeux de Cole enfant, ainsi que la chute de l'homme abattu (dans un plan d'ensemble qui reprend le deuxième plan du premier rêve au moment précis où celui-ci s'arrêtait dans le songe d'ouverture) et la femme blonde en pleine course, filmée cette fois de face, puis de profil dans le dernier plan. La manifestation contient ici une évolution dramatique sensible : le plan précédant le réveil du protagoniste confirme en effet l'identité de cette jeune femme, qui n'est autre que Kathryn Reilly, dont la longue chevelure brune est dissimulée sous une perruque. Cette soudaine identification de la psychiatre semble aussi être à l'origine du réveil de Cole, qui, troublé par cette « révélation », fait aussitôt part à Reilly de sa présence dans le rêve, ce qui prouve que la reconnaissance s'est bien produite en lui.

Le cinquième rêve se situe également en 1996, et surgit à la cent quatorzième minute alors que Cole et Reilly, après avoir acheté des postiches et de nouveaux vêtements dans un grand magasin de Philadelphie, se cachent de la police lancée à leurs trousses en se réfugiant dans un cinéma dont les séances

sont exclusivement consacrées aux films d'Alfred Hitchcock. Alors que nous voyons en plein cadre une série de plans tirés de la fin des *Oiseaux* (*The Birds*, 1963) où l'héroïne Melanie Daniels (Tippi Hedren), enfermée dans un grenier, est attaquée par une nuée de volatiles, un plan lui succède directement qui fait réapparaître de façon fugitive l'avatar onirique de Reilly en pleine course, filmée de face alors qu'elle tend le bras en direction de la caméra. Un gros plan montre ensuite Cole ouvrant les yeux, nous signifiant ainsi que cette image unique est la dernière d'un nouveau rêve du protagoniste, qui s'est assoupi au cours de la séance de cinéma.

A la cent seizième minute, nous parvenons à la dernière scène onirique située dans l'aéroport de Philadelphie, où le réalisateur propose l'actualisation et la reconstitution dans la réalité de 1996 de toutes les images que l'on a pu voir dans les cinq scènes précédentes, ce qui permet à présent d'identifier le lieu et la date de l'événement et d'identifier les identités respectives des participants. Le déroulement exact des plans vus dans les manifestations antérieures se révèle alors dans son ordre chronologique : Cole, après avoir frappé un des deux policiers qui tentent de l'intercepter, passe en force le portique d'embarquement avec son arme à feu, provoquant le déclenchement de l'alarme dont le bruit strident et régulier se faisait entendre sur les deux premiers plans du premier puis du troisième rêve sans que la provenance du son soit localisée. Il se lance à la poursuite du docteur Peters, véritable propriétaire du blouson jaune aperçu dans les deuxième et troisième rêves, que nous voyons à nouveau bousculer Cole enfant lors de sa traversée du hall tandis qu'il répète la réplique : « *Watch it !* » Alors qu'il brandit son revolver pour tirer sur le laborantin, Cole adulte est abattu par les forces de l'ordre et tombe au sol parmi les voyageurs paniqués. Enfin, Kathryn Reilly le rejoint et s'agenouille près de lui, coiffée de sa perruque blonde, principale source de quiproquo concernant son identité et cause de notre lenteur à prendre conscience que la femme du rêve et la psychiatre ne font qu'une. Après avoir touché le visage de la jeune femme dans un dernier geste

d'affection, l'homme meurt dans ses bras : à ce moment, elle semble soudain se rappeler le rêve que Cole lui a raconté à deux reprises, après les quatrième et cinquième songes. Elle parcourt alors le hall du regard à la recherche de la version enfantine de son amant. L'ayant trouvé, elle a le temps de lui lancer un unique regard (qui pour le spectateur correspond presque à un regard caméra), accompagné d'une esquisse de sourire, avant d'être expulsée définitivement du cadre par les policiers qui la relèvent.

Cette scène, qui comme dans *Brazil* prend la forme d'un *climax* fonctionne sur le plan dramatique à la manière d'une triple conclusion. Tout d'abord, elle achève le récit du film, les deux dernières scènes (l'arrivée de Peters dans l'avion et le départ de l'enfant dans la voiture parentale) formant plutôt comme un épilogue qui laisse supposer le recommencement indéfini d'une histoire, dont un seul maillon nous a été donné à voir. Ensuite, cette manifestation nous montre la fin violente de la vie physique du protagoniste dans sa version adulte, même si elle reste relativisée par la simple présence de Cole enfant, qui annonce sa survie dans le futur. Enfin, la scène sous-entend une autre fin, celle de l'humanité tout entière, ou plutôt le début de sa fin, puisque cette manifestation onirique est précédée d'une courte scène où le docteur Peters, au passage de la douane, en profite pour déboucher une de ses fioles et provoquer ainsi la diffusion initiale du virus. Le rêve, devenu réalité, est donc directement précédé par l'acte fondateur du futur cauchemardesque et irrémédiable que nous découvrons au début du film, ce qui, de façon ironique, ne fait que mettre en valeur l'inutilité profonde de l'acte sacrificiel commis par Cole.

Comme on le voit, les rêves de *L'Armée des douze singes*, tout en liant de manière plus évidente les notions de désir et de mort, se présentent comme une version dramatiquement et temporellement resserrée de l'espace onirique de *Brazil*. Le film se démarque pourtant de son prédécesseur en utilisant une dramaturgie onirique qui ne privilégie pas uniquement la simple progression, mais insiste sur l'effet de répétition qui dépasse le seul espace onirique pour

rejoindre la forme générale du film, centrée sur le paradoxe temporel comme source d'un éternel recommencement. *L'Armée des douze singes* montre ainsi à quel point la dramaturgie du rêve tend à conditionner chez Gilliam le mode de représentation de l'espace onirique. Les choses se révéleront assez différentes dans le cas des films misant sur l'hallucination, qui présentent une autre version de la représentation de l'onirisme.

B - Les hallucinations

Contrairement aux apparences, c'est bien l'hallucination, plus que le rêve, qui représente la forme d'onirisme le plus récurrent dans l'œuvre de Gilliam, puisqu'il est présent dans tous les films à l'exception de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*. Comme pour le rêve, Gilliam et ses scénaristes élaborent à chaque fois une ou plusieurs scènes oniriques qui prennent comme point de départ un concept médical associé à la psychiatrie, dont ils ne retiennent que les aspects les plus vulgarisés, sans chercher à le représenter dans toute sa complexité scientifique et médicale.

Dans les films du corpus, les hallucinations se présentent invariablement comme des visions créées par l'inconscient du ou des protagonistes alors qu'ils sont à l'état de veille et qui deviennent crédibles aux yeux du sujet du fait d'un trouble qui affecte ses capacités à distinguer le réel de l'onirisme. Chez Gilliam, ce trouble peut être dû indirectement à un traumatisme lié à la perte des proches (*Brazil*, *Fisher King*, *Tideland*) ou, de manière plus directe, à un état psychologique né de la prise de médicaments (*L'Armée des douze singes*) ou de drogues hallucinogènes (*Las Vegas parano*).

Quelle que soit la source de l'hallucination, ce second type de manifestation ne possède pas la nature universelle du rêve, qui facilitait dans *Brazil* et *L'Armée des douze singes* l'identification du spectateur au protagoniste

et pouvait justifier la présence de caractéristiques communes malgré les différences propres à chaque scénario. Ce type de scène onirique reste en effet associé, dans l'esprit du grand public, à la folie ou la toxicomanie, et par-là même à une certaine forme de marginalité sociale. De même, à l'inverse du rêve dans *Brazil* et *L'Armée des douze singes*, profondément individuel, l'hallucination, chez Gilliam, recèle, à première vue, la possibilité d'un partage (voire d'un échange) de l'espace onirique entre deux protagonistes, même si les films tendent davantage à postuler la difficulté d'établir cet échange qu'à concrétiser celui-ci dans le réel de la fiction.

Les hallucinations mineures dans *Brazil* et *L'Armée des douze singes*

Bien que les espaces oniriques de *Brazil* et *L'Armée des douze singes* soient dominés par le rêve, une place est toujours ménagée pour l'hallucination, avec une ampleur bien moindre que dans *Fisher King*, *Las Vegas parano* ou *Tideland*.

Dans *Brazil* par exemple, les hallucinations restent fugaces sous la forme de scènes de quelques secondes. A trois reprises, des figures du rêve semblent en effet s'inviter dans la réalité consciente de Sam Lowry, alors qu'il est visiblement en état de veille. Bien que ces apparitions reprennent des figures oniriques secondaires déjà présentes dans les scènes de rêve, elles n'interfèrent jamais sur le plan dramatique avec les péripéties internes à l'espace onirique. Elles font plutôt office de prolongement ou de redoublement d'une action visible dans le songe, sans pour autant remettre en cause l'évolution de son contenu.

La première de ces visions placée à la cinquante-huitième minute a lieu entre le quatrième et le cinquième rêve, lors de la soirée donnée par Ida Lowry dans son luxueux appartement, *party* au cours de laquelle Sam rencontre Mr. Helpman. A un moment de la réception, le protagoniste se tient debout, face à un miroir, tentant d'essuyer sur la veste de son costume une tache due à un verre d'alcool malencontreusement renversé par le chirurgien esthétique qui s'occupe

de sa mère, le docteur Jaffe (Jim Broadbent). Il jette un regard dans la glace sur ce qui se passe derrière son épaule et voit alors apparaître les familles esclaves aperçues dans le quatrième rêve, menées par le spectre onirique de Mrs. Buttle encadrée par ses deux enfants d'une dizaine d'années. La phrase qu'elle a déjà prononcée à deux reprises, dans la réalité puis dans le rêve (« *Qu'avez-vous fait de son corps ?* »), résonne une troisième fois *off* alors que les personnages tendent des bras suppliants vers Sam. Dans le plan suivant, à la faveur d'un élargissement du cadre, on distingue soudain au milieu du groupe une Mrs. Terrain bien réelle, faisant un signe amical vers Sam sans remarquer qu'elle est entourée par les simili-morts vivants. Sa présence nous confirme que nous ne sommes pas dans un rêve surgissant sans crier gare mais au sein d'un autre type de manifestation, une hallucination produite par l'esprit du héros qui se superpose à l'image que le miroir renvoie de l'espace réel. C'est d'ailleurs Mrs. Terrain qui met fin à la scène, en rejoignant Sam pour lui exposer la nouvelle « *petite complication* » due au traitement à l'acide pratiqué sur son visage par le concurrent du docteur Jaffe, le docteur Chapman (Jack Purvis).

Une deuxième hallucination survient à la quatre-vingt-seizième minute, toujours entre le quatrième et le cinquième rêve, à la suite de l'attentat dans le grand magasin où Jill entraîne Sam après une poursuite effrénée dans les rues de la ville entre le camion de la jeune femme et deux fourgons des forces de l'ordre. Bien que les deux protagonistes se croient à l'abri au milieu de la foule des clients, un violent attentat à la bombe provoque l'entrée en force de la police dans le bâtiment. Alors qu'un des policiers tente d'empêcher la jeune femme d'aider une femme blessée par l'explosion, Sam crie dans sa direction pour empêcher Jill d'être molestée. Au son de la voix du héros, l'agent des forces de l'ordre se retourne et prend soudain l'aspect du samouraï géant combattu par l'avatar de Sam dans le quatrième rêve. Armé d'un bras de mannequin, le protagoniste tente de voler au secours de Jill, qui a conservé son enveloppe réelle, mais il est rapidement frappé d'un coup de crosse de fusil sur la nuque par

un autre policier, ce qui fait disparaître la vision en même temps que la scène se conclut avec l'évanouissement du personnage.

Enfin, la troisième hallucination, encore plus courte, prend place à la cent dix-septième minute, après l'arrestation de Sam et l'élimination physique de Jill, alors que le protagoniste est interrogé par les hommes du ministère de l'Information. Cet interrogatoire est découpé en huit plans de demi-ensemble filmés en vue subjective, reprenant tous le même cadrage en plongée, surcadré par les contours de la visière de la camisole de force dans laquelle Sam est engoncé. Une succession de bureaucrates anonymes assis derrière un bureau exposent alors au héros les charges pesant contre lui ainsi que les moyens mis à sa disposition pour se défendre. Dans l'arrière-plan, rendu opaque par les parois translucides qui servent de murs à la salle d'interrogatoire, se profilent les silhouettes d'autres suspects entravés subissant le même sort que le protagoniste.

Lors des trois derniers plans de la scène, les paroles prononcées par les fonctionnaires se mélangent à un murmure grandissant provenant apparemment des salles adjacentes, alors que des cris de terreur et de douleur croissants se font entendre hors champ. Cette confusion sonore culmine dans les deux plans qui achèvent la scène, séparés par un gros plan sur le regard terrifié de Sam : les employés en complet veston sont soudain remplacés par un puis trois représentants des Forces des Ténèbres, qui s'avancent de façon menaçante vers Sam en tendant les bras vers la caméra. Si les plans précédents semblaient se dérouler dans l'espace du réel, la réapparition de ces figures issues du rêve rattache à nouveau ces deux plans à l'espace onirique du héros.

Le cas des hallucinations dans *L'Armée des douze singes* est plus problématique, puisque le film propose simultanément deux hypothèses distinctes qui restent valables jusqu'à la scène finale. La première hypothèse, rationnelle, consiste à postuler la folie de Cole, qui, perdu dans un délire apocalyptique, élaborerait le mythe du virus et du complot de l'Armée des douze singes. Toutes les scènes situées en dehors de 1990 ou de 1996 (à l'exception de

la scène finale) seraient donc des hallucinations manifestes, en particulier les scènes situées en 2035. La seconde hypothèse, au caractère fantastique, suppose au contraire que le protagoniste est sain d'esprit, ce que tendent à démontrer certains événements du film (évasion de Cole, présence de Cole sur une photographie prise en 1917, anticipation des paroles laissées par Kathryn Reilly) et la conversion progressive de la psychiatre.

Dans ce cas, les hallucinations identifiables sont beaucoup moins étendues et peuvent même presque se réduire à une scène unique située en 1990 alors que Cole, abruti par les médicaments, tente de fuir l'hôpital psychiatrique de Baltimore. Tandis qu'il se dirige vers un ascenseur de service, il croise un gardien plongé en pleine lecture d'un magazine à sensation. Pendant que Cole attend debout l'arrivée de l'ascenseur, une voix venue du hors-champ se fait entendre, pour lui indiquer que l'appareil est en panne. Lorsque Cole se retourne vers son interlocuteur, il voit le gardien remplacé à son bureau par Scarface, l'officier chargé de la surveillance des prisonniers en 2035. Cole plisse les yeux en signe de concentration, mais, dès le plan suivant, la figure onirique est déjà remplacée par le véritable gardien, qui se plonge à nouveau dans sa revue. Une certaine incertitude demeure néanmoins dans la mesure où la nature hallucinatoire de cette manifestation est à nouveau remise en cause à la fin du film : Scarface réapparaît en effet dans l'aéroport de Philadelphie, croisant Cole dans un escalier mécanique.

Si ces hallucinations peuvent sembler mineures en regard des scènes de rêves, leur relation thématique avec ces dernières n'en contribue pas moins à troubler le spectateur en renforçant l'hypothèse d'une possible pénétration de l'espace réel par l'espace onirique.

Les hallucinations traumatiques de *Fisher King*

Fisher King, cinquième long métrage du metteur en scène, est aussi le premier film où il n'est pas crédité comme scénariste ou coscénariste, même si

cela n'a pas empêché, durant les prises de vues, une étroite collaboration avec l'auteur original, Richard LaGravenese²⁰. C'est également la première réalisation de Gilliam à faire de l'hallucination le principal type de manifestation de la fiction

Le film présente six scènes d'hallucinations, beaucoup plus importantes en termes de durée comme de contenu que les courtes visions de *Brazil*. L'autre nouveauté du film est que l'espace onirique n'est plus propre à un seul protagoniste (comme c'est le cas pour Sam Lowry), mais qu'il est partagé de façon inégale entre les deux héros du film, tout comme le processus d'identification du spectateur, qui passe à plusieurs reprises d'un personnage à l'autre : cinq de ces hallucinations sont produites par l'esprit troublé de Henry Sagan (Robin Williams), devenu Parry après le violent décès de sa femme et son séjour en hôpital psychiatrique, et une est vécue par celui qui, au cours du film, devient son ami, Jack Lucas (Jeff Bridges). Ces manifestations répondent à un double enjeu, à la fois interne à l'espace onirique (le combat mené par Parry contre le Chevalier Rouge) et externe à celui-ci. En effet, dans la dernière partie du film, l'hallucination devient le moyen de matérialiser à l'écran le passage de relais qui s'effectue entre Parry, devenu catatonique à la suite d'une agression, et Jack, qui reprend à son compte la « quête du Graal » menée par le sans-abri et, par la même occasion, subit à son tour les mêmes images hallucinatoires que son compagnon. Le Graal en question est en réalité une coupe sportive qui se trouve dans la maison fortifiée new-yorkaise du milliardaire Langdon Carmichael, interprété par le décorateur du film, Mel Bourne, non mentionné au générique.

Au départ, pourtant, nous ne constatons apparemment aucune possibilité de transmission de l'onirisme entre les deux hommes, ce qui se traduit par une

²⁰ Outre *Fisher King*, Richard LaGravenese est surtout connu pour avoir écrit les scénarios de *Sur la route de Madison* (*The Bridges of Madison County*, 1995) de Clint Eastwood, *Leçons de séduction* (*The Mirror Has Two Faces*, 1996) de Barbra Streisand et de *L'Homme qui murmurait à l'oreille des chevaux* (*The Horse Whisperer*, 1996) de Robert Redford, ce dernier écrit avec Eric Roth. Il a collaboré à nouveau avec Gilliam dans la première moitié des années quatre-vingt-dix sur le projet non réalisé *The Defective Detective*.

certainne imperméabilité émotionnelle essentiellement due à l'état psychologique respectif des personnages au moment de leur rencontre. Le comportement de Jack comme celui de Parry laissent présager une attitude fortement individualiste, voire franchement solipsiste, qui les empêche de percevoir le point de vue, l'imaginaire et, à plus forte raison, l'univers onirique de l'autre. Jack traverse une dépression après avoir vu sa fructueuse carrière d'animateur radio détruite à cause d'un conseil provocateur donné à l'antenne à un auditeur prénommé Edwin (Christian Clemenson) : prendre les armes contre les *yuppies* qui entourent son interlocuteur, un projet que ce dernier met à exécution en tirant au fusil dans un restaurant, le Babbit's, provoquant la mort de sept clients, dont fait partie l'épouse de Parry. Celui-ci, devenu sans abri au sortir de son internement psychiatrique, dissimule pour sa part le chagrin causé par la mort de sa femme sous une excentricité délirante dirigée vers la quête du « Graal » détenu par Carmichael, trace ténue de son passé de professeur d'histoire médiévale.

D'autres témoignages de ce passé universitaire révolu subsistent dans les nombreux documents consacrés au légendaire arthurien qui encombrant le sous-sol qu'un concierge conciliant (Al Fann) lui laisse occuper : étagères de livres et de magazines, armes médiévales faites de matériaux de récupération, illustrations découpées et accrochées aux murs, chapelle votive faite de brique et de broc dédiée à la Vierge, ainsi qu'une peinture naïve et tourmentée tracée sur la chaudière du sous-sol et représentant le heaume d'un chevalier revêtu d'une armure rouge sang. L'image, dont nous ressentons d'emblée la dimension menaçante, possède un style hybride, faisant appel autant à l'imagerie médiévale traditionnelle qu'aux développements plus récents de celle-ci dans le domaine de l'illustration des récits d'*heroic fantasy* ou de *fantasy* médiévale.

Cette perspective exclusive de l'imaginaire des personnages explique que la transmission de l'onirisme, lorsqu'il advient à la fin du film, ne s'opère pas au sein d'une même manifestation, mais se réalise au niveau de l'organisation

générale des hallucinations, Les cinq premières scènes, celles qui relèvent uniquement de l'inconscient de Parry, se subdivisent en deux groupes distincts, correspondant à l'humeur du protagoniste lorsqu'il les éprouve. Elles sont centrées sur deux figures archétypales et antithétiques : le Chevalier Rouge, sujet de la peinture vue dans le sous-sol, qui joue un rôle central dans les première, deuxième et cinquième hallucination, et Lydia Sinclair (Amanda Plummer), personnage tout à fait réel mais également « demoiselle en détresse²¹ » fantasmée par Parry dans les troisième et quatrième hallucinations, une figure onirique qui n'est pas sans évoquer la Jill rêvée par Sam dans *Brazil*.

Le Chevalier Rouge fait son apparition à la quarante-troisième minute lorsque Parry, poussé dans ses retranchements par Jack qui tente de lui rappeler son identité d'origine, tombe au sol en hurlant devant la maison de Carmichael, déclenchant ainsi la première hallucination. La figure, source d'une immense peur pour le sans-abri, se présente d'emblée comme une puissance symbolique liée à la nature, plus précisément à la forêt, puisqu'elle semble provenir de Central Park, dont les arbres sont visibles en arrière-plan. Mais après une entrée en scène fracassante, la figure onirique rebrousse soudainement chemin, réaction inattendue liée, si l'on en croit les paroles de Parry, à la présence bénéfique et protectrice de Jack. Le Chevalier se trouve alors à son tour poursuivi dans les sous-bois de Central Park par le clochard en pleine crise d'exaltation. Jack, pour sa part, a bien du mal à suivre la trace de son compagnon à travers le parc et ne le retrouve qu'après avoir gravi un énorme rocher au sommet duquel Parry, apparemment calmé, est assis en tailleur, regardant au loin tout en parlant d'un ton apaisé.

Une deuxième hallucination, beaucoup plus courte, a lieu neuf minutes plus tard dans le même lieu. Alors que les deux hommes dialoguent allongés sur une pelouse du parc, Jack évoque à nouveau le passé de professeur de Parry tout

²¹ Elle est explicitement surnommée ainsi dans la version éditée du scénario. Voir Richard LaGRAVENESE, *The Fisher King. The Book of the Film*, Applause, New York, 1991, p. 44.

en le poussant à exprimer son amour envers Lydia. Le Chevalier Rouge fait alors une nouvelle apparition mais se contente de rester au loin, posté auprès d'un arbre, preuve que la présence de Jack conserve son pouvoir répulsif.

Dans les deux cas, ces apparitions du Chevalier Rouge se manifestent à la suite de tentatives de Jack pour raisonner Parry : si la simple présence de l'ancien animateur radio protège le sans-abri, la remise en cause par Jack de la perception troublée du monde développée par Parry semble avoir pour inévitable conséquence un rappel à l'ordre qui se concrétise par la matérialisation soudaine de cette figure d'inspiration médiévale. Dans la deuxième hallucination, cette contrariété se double d'un désir sexuel non consommé, sensible à travers l'attirance que Parry ressent pour Lydia.

De même, on sent tout de suite dans ces deux premières manifestations oniriques que la figure du Chevalier Rouge, comme celle du samouraï géant de *Brazil*, ne représente pas une menace réelle au sens physique du terme, mais que son pouvoir est d'abord celui d'un obstacle symbolique qui répond toujours, chez Parry, à la peur d'une transgression sur le plan sentimental qui l'obligerait à solder un passé douloureux. La négation répétée de cette transgression s'apparente alors autant à une sorte de rituel de protection qu'à un acte de contrition dont le Chevalier Rouge est la représentation métaphorique. L'apparition de la figure onirique rappelle au personnage son incapacité (voire son refus) à dépasser le sentiment de culpabilité lié à la disparition de son épouse et, par extension, à accepter la possibilité de son « remplacement » par Lydia, malgré les sentiments très forts qu'il éprouve pour la jeune fille.

La troisième manifestation onirique où le Chevalier Rouge est présent intervient beaucoup plus tard dans le film, à la quatre-vingt-quatorzième minute. Elle confirme nettement l'impression donnée par les deux premières hallucinations : après avoir déclaré sa flamme à Lydia, Parry quitte chastement sa dulcinée sur le perron de sa porte. Resté seul, il subit une nouvelle hallucination, plus longue que les précédentes, qui le pousse à fuir à travers les

rues new-yorkaises jusqu'aux quais situés sous le Brooklyn Bridge tandis qu'il est poursuivi par la figure onirique.

Alors que le sans-abri court sans but au milieu d'une foule de passants indifférents (qui rappellent les badauds anonymes du délire final de *Brazil*), l'hallucination se double, par le biais du montage parallèle, d'un flash-back montrant la mort sanglante de son épouse, événement charnière puisqu'il représente le lien profond entre les deux protagonistes du film. Alors que ce traumatisme relevait jusqu'à cette scène de l'implicite (il n'était évoqué qu'à l'occasion des dialogues entre Jack et le concierge qui héberge Parry, puis durant les conversations entre Jack et sa compagne, Anne Napolitano [Mercedes Ruehl]), il prend une dimension définitivement explicite par sa représentation à l'écran. Le recours au flash-back nous prouve ainsi par l'image que l'assassin n'est autre qu'Edwin, l'auditeur rabroué en direct par Jack dans la scène d'ouverture du film. Nous ne verrons d'ailleurs jamais vraiment ce personnage dans l'espace du réel, où il se réduit à une simple voix au téléphone (celle de Christian Clemenson) et à une photographie, aperçue dans les actualités télévisées qui annoncent le massacre qu'il vient de commettre.

La mort de Mrs. Sagan se révèle aussi comme l'événement traumatique à l'origine du déséquilibre psychologique de Parry et, par-là même, la source indirecte des hallucinations de celui-ci. Cet événement et ses conséquences (l'enfermement de Parry à l'hôpital psychiatrique, qui nous est également montré durant cette troisième hallucination sous la forme d'un rapide plan moyen du personnage se débattant dans une camisole de force), là aussi uniquement mentionnés dans les dialogues, deviennent à leur tour manifestes par leur insertion au sein de cette scène onirique plus large. Si le spectateur identifie la fonction symbolique et non réaliste du Chevalier Rouge, il ne doute en revanche pas de la véracité des informations contenues dans le flash-back, même si celui-ci, vu à travers les yeux et le regard de Parry, prend des apparences au moins aussi irréalistes que le reste des scènes d'hallucination : assombrissement

de l'intérieur du restaurant lors de l'entrée d'Edwin, effets sanglants pendant la fusillade, chute interminable du corps de la femme, qui s'étale sur quatre plans au ralenti, montés en alternance avec des gros plans du visage de Parry en train de hurler.

La scène s'achève sur les quais, où Parry est finalement molesté et poignardé par deux jeunes hommes (Jayce Bartok et Dan Futterman), bien décidés à éliminer les clochards du quartier, dont l'image est associée à celle du Chevalier Rouge marchant sur le sans-abri pour lui asséner un coup d'épée fatal. Ironiquement, ses deux agresseurs sont les mêmes voyous qu'il avait mis en fuite au début du film alors qu'ils tentaient d'immoler un Jack désespéré, qui hésitait à se jeter dans la rivière pour mettre fin à ses jours, péripétie qui provoque justement sa rencontre avec Parry.

Au côté de ces trois manifestations faisant intervenir le Chevalier Rouge, on trouve deux autres hallucinations imputables à l'esprit de Parry, qui forment une sorte de pendant optimiste aux visions cauchemardesques nées du décès de sa femme. Elles mettent en scène le double onirique de Lydia Sinclair, qui, dans l'espace réel, est une jeune femme timide et maladroite travaillant dans une maison d'édition spécialisée dans les romans à l'eau de rose.

La première manifestation a lieu à la cinquante-deuxième minute dans le hall principal de la gare new-yorkaise de Grand Central, où Parry se rend tous les jours pour admirer sa bien-aimée prenant le métro après sa journée de travail : au moment où elle entre dans le hall d'un pas à la fois gauche et pressé, les passants évoluant autour d'elle et de Parry se lancent par couples dans un mouvement de danse généralisée alors qu'éclate une musique de valse extra-diégétique. Les valseurs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la grande horloge qui trône au milieu de la salle, devenue soudain le support d'une boule à facettes. Pendant quelques secondes, Parry suit le parcours sinueux de la jeune femme parmi les groupes de danseurs, tous deux semblant naviguer gracieusement au milieu de la foule alors que leur pas suit lui aussi le

rythme de la musique. Lorsque l'horloge sonne cinq heures, la scène onirique s'interrompt et tout retourne à la normale : les danseurs redeviennent des voyageurs pressés de rejoindre leur domicile et Lydia reprend son pas hésitant pour quitter le champ en direction de sa correspondance.

La seconde hallucination concernant Lydia prend place à la soixante-troisième minute. Plus courte et moins spectaculaire, elle se situe au moment où la jeune femme, persuadée d'avoir gagné un abonnement gratuit, se rend dans le vidéo-club tenu par Anne. Il s'agit en réalité d'un stratagème mis en place par Jack pour provoquer un premier contact « fortuit » entre Lydia et un Parry trop timide pour l'aborder, devenu pour l'occasion un employé fictif du magasin. La jeune femme entre donc dans l'échoppe, auréolée d'une lumière claire venant de l'extérieur, et s'approche du comptoir au ralenti, sous le regard admiratif de Parry. Comme pour la valse à Grand Central, le charme est rompu par un élément sonore : la voix de Lydia se présentant au comptoir donne le signal d'un début de conversation avec Jack et Anne, qui signifie la fin de l'hallucination momentanée de Parry et le retour de l'image à une lumière plus naturelle.

Cette représentation fantasmée de l'idéal féminin par un protagoniste n'est pas nouvelle chez Gilliam : déjà dans *Brazil*, les scènes de rêve mettaient en scène une Jill onirique diaphane drapée dans un voile de gaze, éternellement captive et inaccessible. Plus tard, dans *Münchhausen*, le personnage de Vénus (Uma Thurman) reprenait cet aspect idéalisé (son apparition reprenant la composition d'ensemble de *La Naissance de Vénus*, peint vers 1485 par Botticelli) et la scène de danse dans les airs avec le baron rappelait le caractère éthéré des mouvements du personnage. Dans *Fisher King*, on retrouve ce nimbe qui enrobe le visage de Lydia, matérialisé à l'écran par l'adoucissement d'une lumière qui se fait plus tamisée, ainsi que par le flottement du corps féminin filmé au ralenti, même s'il est traité de façon moins métaphorique que dans les films précédents de Gilliam.

Reste la sixième et dernière hallucination du film, singulière en ce que, si elle réunit plusieurs motifs visuels observés précédemment dans les hallucinations de Parry, elle est vécue cette fois uniquement par Jack, dépositaire de la quête de son ami alité. Alors qu'il tente d'entrer par effraction chez Carmichael pour dérober la coupe sportive, Jack est saisi par une phase hallucinatoire divisée en deux courtes scènes. La première, à la cent quinzième minute, est une hallucination sonore : au moment où Jack se tient sur les remparts, devant une fenêtre comportant un vitrail représentant le Chevalier Rouge, résonne l'écho hors champ d'un hennissement de cheval, qui prévient d'un nouveau surgissement possible de la figure onirique. Environ deux minutes plus tard, tandis qu'il se tient au sommet de l'escalier central situé à l'intérieur de la forteresse, une seconde scène, dans laquelle l'hallucination est sonore puis visuelle, a lieu. Jack entend d'abord des bruits de pas sur les marches, puis il distingue une silhouette qui se révèle être celle d'Edwin, l'assassin de Mrs. Sagan. Le tueur répète un geste menaçant semblable à celui que nous avons pu voir lorsque Parry revit la mort de sa femme en flash-back : il lève son fusil à pompe et tire en direction de la caméra. Jack s'accroupit pour éviter la balle imaginaire dirigée contre lui alors que nous entendons clairement le son d'une détonation amplifiée par un effet d'écho. L'hallucination prend fin aussi vite qu'elle avait commencé et se conclut par un plan d'ensemble de la cage d'escalier déserte, confirmant ainsi la nature onirique des images précédentes.

Les hallucinations de *Fisher King* se présentent ainsi comme une sorte de transition dans la représentation de l'espace onirique par Gilliam. Si les scènes entretiennent encore de nombreux points communs avec les rêves de *Brazil* (comme si Gilliam tentait de transposer des codes semblables aux deux types d'onirisme) et si la notion d'énigme reste présente, l'effet de suspense présent dans *Brazil*, comme plus tard dans *L'Armée des douze singes*, est assez vite évacué par sa résolution en milieu de film, au moyen du flash-back inséré dans la troisième apparition du Chevalier Rouge. De plus, si l'espace onirique se

réfère encore à une source unique, les enjeux qu'il développe trouvent une autre forme de résolution qui passe par la transmission de l'imagination d'un protagoniste vers un autre. Cette question de la communication onirique se pose dans les autres films reposant sur l'hallucination, tout en aboutissant à un constat plus ambigu.

Les hallucinations toxicomanes de *Las Vegas parano*

Las Vegas parano, adaptation du livre homonyme du journaliste Hunter S. Thompson par Gilliam et Toni Grisoni ²², se présente comme un cas un peu à part en regard de *Brazil*, *Fisher King* et *L'Armée des douze singes*. Si on retrouve, comme dans *Fisher King*, un couple de héros qui semblent tous deux sensibles de manière égale aux hallucinations, deux grandes différences se font jour.

D'une part, ces hallucinations ne sont pas la conséquence d'un événement traumatique ou le prolongement de rêves récurrents, mais elles sont au contraire volontairement provoquées par les personnages eux-mêmes, *via* la consommation effrénée d'alcool et surtout de diverses drogues (LSD, cocaïne, mescaline, éther, *marijuana*, et la fictive adrénochrome). Dans le film, les hallucinations et leur durée sont ainsi liées à l'effet de telle ou telle drogue et fonctionnent toujours comme des micro-histoires indépendantes les unes des autres. Mais elles perdent complètement leur valeur énigmatique (comme c'était déjà en partie le cas dans *Fisher King*), s'affranchissant par conséquent de tout effet de suspense pour favoriser une dramaturgie davantage tendue vers des sensations de plus en plus exacerbées, qui culminent lors de la séquence de la prise d'adrénochrome par Duke. Les scènes oniriques présentent de ce fait une forme et un contenu beaucoup plus variés.

²² Hunter S. THOMPSON, *Fear and Loathing in Las Vegas. A Savage Journey to the Heart of the American Dream*, Random House, New York, 1972 [édition française : *Las Vegas parano*, Paris, UGE, 1998]. Le texte a préalablement été publié sous la forme d'un article en deux parties, les 11 et 25 novembre 1971 dans la revue américaine *Rolling Stone*.

D'autre part, malgré la présence d'un duo de protagonistes, Raoul Duke (Johnny Depp) et Gonzo (Benicio Del Toro), qui pourrait rappeler le tandem formé par Parry et Jack dans *Fisher King*, seules les hallucinations vécues par le protagoniste et narrateur Duke (avatar littéraire et cinématographique de Thompson) sont visibles à l'écran. Si Gonzo hallucine ou délire à plusieurs reprises dans le film, nous ne visualisons à aucun moment sa perception subjective des événements, et c'est toujours d'un point de vue extérieur, le plus souvent celui de Duke, que nous pouvons constater ses réactions. Cette inégalité de traitement trouve sa source dans le livre d'origine de Thompson, écrit à la première personne, d'où provient également cette double position occupée par le narrateur, à la fois acteur et spectateur de ses propres hallucinations, comme de celles vécues par son acolyte. La conséquence, dans le livre comme dans le film, est logiquement une forte subjectivisation du personnage de Duke, fil conducteur de la dramaturgie et unique dépositaire de la voix *off* qui parcourt l'ensemble de la bande sonore du film. Certaines péripéties relatées mettent d'ailleurs en scène Duke seul, à l'image de la course de motos du « Mint 400 » dans le désert du Nevada, de la tentative infructueuse du héros pour fuir Las Vegas ou de son difficile réveil après la prise d'adrénochrome. La forte subjectivité induite par la voix *off* est contrebalancée par une objectivisation non moins importante du personnage de Gonzo : souvent filmé à distance, au second plan, bénéficiant assez rarement de plans rapprochés (excepté lors des manifestations oniriques), il est traité par la voix *off* de son ami avec la même froideur que pour les autres *freaks* rencontrés à San Francisco et Las Vegas.

Dès le départ, la coexistence de la subjectivisation de Duke et de l'objectivisation de Gonzo, dans l'espace réel comme dans la représentation des hallucinations, laisse penser que la transmission onirique, contrairement à *Fisher King*, est d'emblée posée comme une vue de l'esprit, à l'image de la communauté spirituelle censée unir les membres de la jeune génération de la fin des années soixante, dont Duke constate amèrement l'agonie à plusieurs

reprises. Si les deux personnages se partagent souvent le plan, laissant ainsi supposer une possible union de leurs esprits au sein de l'espace onirique dont ils provoquent sciemment l'apparition, ils montrent paradoxalement à plusieurs occasions une absence totale de communauté d'esprit. Le comportement agressif de Gonzo et celui, plus cérébral, de Duke ne révèlent pas seulement une grande différence dans leur réaction à la prise de drogues : leur attitude témoigne aussi de l'aspect fondamentalement individualiste, voire égoïste, de l'hallucination toxicomane. En cela, Gilliam respecte le discours présent en arrière-plan du livre de Thompson, un constat de la faillite de l'idéal communautaire né avec le mouvement « Flower Power » dans les années soixante.

Seules quelques images du film laissent entrevoir une communauté d'esprit, et par-là même une transmission possible de l'onirisme entre les deux hommes. Ces plans sont contenus dans les trois scènes où ils traversent Las Vegas en voiture décapotable, réunis dans un même cadre en plan moyen. Mais le fond de l'écran, une surimpression plaquée en arrière-plan de la voiture²³ qui montre en travelling arrière les artères principales de la ville filmées de nuit, revendique une certaine artificialité du plan, en reprenant la manière dont étaient couramment tournées les scènes de voiture jusqu'aux années soixante-dix : dans un studio, les acteurs mimaient au premier plan la conduite dans une automobile à l'arrêt tandis qu'à l'arrière, des paysages en mouvement, préalablement filmés en voiture par la seconde équipe de réalisation, étaient projetés sur un écran. La question, qui reste en suspens, est alors de savoir si l'esthétique de ces trois scènes participe d'une hallucination effectivement partagée entre les deux hommes ou si cette artificialité volontaire de l'arrière-plan symbolise plutôt la vision caricaturale que les personnages (comme le réalisateur) se font de Las Vegas, une cité réduite à des enseignes au néon trouant un ciel nocturne.

²³ Selon Bob McCabe, ces images nocturnes de Las Vegas proviennent de la série télévisée *Vegas*, créée par Michael Mann, dont les trois saisons furent diffusées de 1978 à 1981 (cf. Bob McCABE, *Dark Knights and Holy Fools. The Art and Films of Terry Gilliam*, Orion, Londres, 1999, p. 178).

Dans le film, on trouve donc d'un côté des hallucinations courtes et fugitives (parfois même réduites à un seul plan), directement liées à la prise de LSD. Dans la séquence qui suit le générique du début, nous découvrons ainsi Duke au volant de sa décapotable, accompagné de Gonzo, roulant à tombeau ouvert sur la route qui mène de San Francisco à Las Vegas. Alors qu'un travelling en gros plan s'approche des yeux du journaliste, des chauves-souris imaginaires, semblant provenir du noir des pupilles, s'impriment sur ses lunettes de soleil.

Quelques plans plus loin, alors que la voiture marque un arrêt, les cris de ces mêmes chauves-souris se font à nouveau entendre hors champ tandis que Duke descend du véhicule pour faire l'inventaire des stupéfiants contenus dans son coffre. Il tente d'ailleurs d'éloigner les animaux imaginaires en agitant une tapette à mouches au dessus de sa tête. Lorsque la décapotable redémarre, un plan filmé au ras du bitume nous montre pourtant le cadavre d'une chauve-souris écrasée par l'une des roues arrière, nous faisant douter un instant de la nature uniquement hallucinatoire des animaux.

Lors de l'arrivée au Mint Hotel, établissement co-organisateur de la course de motos, Duke subit trois nouvelles hallucinations déformantes liées au LSD : la première sur le parking quand, descendant de son véhicule, il est interpellé par un voiturier dont le visage se brouille sous ses yeux ; la deuxième lorsqu'il fait la queue à l'accueil de l'hôtel pour retirer les clés de sa chambre : il voit alors se déformer les motifs végétaux de la moquette sous les pieds d'un homme au téléphone dont la conversation, qui nous parvient par bribes, semble porter sur un fait divers sanglant ; la dernière lorsqu'il tente infructueusement de s'identifier auprès d'une hôtesse d'accueil (Katherine Helmond), dont le visage s'étire puis se transforme en anguille agressive, prête à mordre le protagoniste.

A la suite de cette série de courtes manifestations, une scène plus longue, toujours associée à la prise d'acide, se détache : accoudé au bar du Mint Hotel en attendant la libération de sa chambre, Duke constate la disparition soudaine de

Gonzo, suivie de la transformation de l'ensemble de la clientèle qui l'entoure en reptiles cannibales et orgiaques, toujours revêtus des tenues de soirée de leurs homologues humains. Duke, recroquevillé sur son tabouret pour éviter des mares de sang qui s'écoulent vers lui, ne peut alors que les observer avec horreur tandis que les monstres copulent et s'entredévorent à qui mieux mieux. Durant ce spectacle, un Gonzo onirique réapparaît face à Duke, tenant dans sa main une arme à feu qu'il agite sous le nez de son ami alors qu'il remue les lèvres sans qu'aucune parole cohérente ne sorte de sa bouche. La vision des dinosaures comme celle de Gonzo ne cessent que lorsque Duke trouve le courage de crier à la cantonade un incohérent « *Par pitié, dites-leur de mettre leurs putains de chaussures de golf!* », réplique qui provoque une réaction étonnée et indignée des sauriens avant le retour à la normale, où nous retrouvons le compagnon du héros, tranquillement assis à son côté sur un des tabourets du bar.

Une fois dans la chambre d'hôtel, les hallucinations fugitives se poursuivent : surimpression d'images d'actualités sur le Vietnam (qui débordent l'écran de télévision pour envahir murs, sols et plafond) et, variation sur le même thème militaire, transformation du photographe attitré Lacerda (Craig Bierko) en soldat américain portant tenue de camouflage et entouré de fumigènes, pendant qu'il énumère d'un ton enthousiaste les marques de motos japonaises présentes au départ de la « Mint 400 ».

D'autres manifestations, globalement plus longues, sont liées aux autres sortes de drogues ingérées par les personnages durant le film. Ainsi, lors de la deuxième nuit du séjour, une scène d'hallucination, liée cette fois-ci à l'inhalation d'éther, se déroule au Bazooka Circus, un casino dont le décor a pour thème le cirque. Les protagonistes évoluent en titubant, entourés d'un décor criard rempli d'acrobates, de croupiers déguisés en clowns ou en magiciens et de stands de fête foraine, que Duke décrit comme « [le lieu] où tous les gens chics [se retrouveraient] le samedi soir si les nazis avaient gagné la guerre. C'était le sixième Reich. » Les effets de l'hallucination s'expriment dans cette scène de

manière moins accentuée, se révélant par l'instabilité constante d'un cadre favorisant la position oblique et le mouvement continuel de la caméra. Le cadre retrouve un équilibre relatif lors de la pause dans le bar-carrousel, marquant la fin de la scène onirique pour adopter à nouveau un point de vue distancié lorsque Gonzo tente infructueusement de descendre du manège en marche.

Une troisième sorte d'hallucination surgit le lendemain de cette expédition, lorsque, au réveil, Duke tente de fuir le Mint Hotel sans payer la note de sa chambre. Sa traversée des couloirs de l'établissement puis son attente dans l'ascenseur se transforment vite en une véritable épreuve, dominée par la peur d'être découvert en flagrant délit de fuite. Ces sentiments sont accentués par la rencontre, incongrue dans cet espace confiné, avec un policier menotté à une retraitée en déambulateur. Il lui faudra rejoindre l'habitable rassurant de sa voiture remplie de fruits frais pour recouvrer sa contenance et éconduire l'un des réceptionnistes de l'hôtel qui tente de le retenir.

La dernière manifestation onirique d'importance liée à l'usage de la drogue débute à la quatre-vingt-troisième minute dans une chambre du Flamingo Hotel, second lieu de résidence des deux hommes à Las Vegas. Fraîchement revenu de la conférence des procureurs sur les stupéfiants qu'il est censé couvrir, Duke goûte le contenu d'une fiole d'adrénochrome apportée par Gonzo. Il en ingère rapidement une grande quantité et subit de plein fouet une hallucination qui se déroule en deux temps. D'abord, on assiste à la réaction angoissée de Duke face à la mise en scène téléphonique de Gonzo se lançant dans un simulacre d'agression pour se débarrasser de sa nouvelle conquête, Lucy (Christina Ricci). Faisant croire à la jeune femme qu'il est molesté par des gangsters à la solde de son ami, Gonzo sème le doute dans l'esprit de ce dernier qui le croit devenu réellement fou. Cette croyance conditionne la seconde partie de la séquence, dont on ne voit que les prémices : agrandissement anormal des dimensions de la chambre, changements d'éclairage, transformation de Gonzo en créature tentatrice, mi-démon, mi-satyre, enfin apparition de surimpressions

du visage déformé de Richard Nixon en plein discours sur le conflit vietnamien (l'action se déroulant en 1971), littéralement projetées depuis des postes de télévision empilés au fond de la suite.

La représentation de l'hallucination s'achève brutalement lorsque Duke, rampant au sol, décroche un drapeau américain punaisé au mur qui tombe en recouvrant son visage et son corps. Après un passage au noir, le plan qui succède montre le réveil difficile du protagoniste, affublé d'une gigantesque prothèse caudale reproduisant une queue de lézard, dans une chambre dévastée et inondée. Le spectateur ne peut qu'imaginer le déroulement des événements restés dans l'ombre de cette ellipse, dont certaines images réapparaissent néanmoins fugitivement, parmi d'autres péripéties passées sous silence, grâce à plusieurs scènes en flash-back.

Ces scènes surgissent tandis que Duke parcourt la chambre en constatant les dégâts puis réécoute les bandes magnétiques qu'il a enregistrées lors de ses sorties en ville. Les souvenirs flous du héros sont alors réactivés sous forme de retours en arrière qui témoignent des différents abus commis au cours du séjour des deux hommes à Las Vegas : Gonzo brisant un miroir avec la crosse d'un revolver qu'il exhibe à plusieurs reprises dans le film ; le même vomissant dans les toilettes ; les deux hommes agressant une femme de chambre (Jenette Goldstein) venue nettoyer la suite puis se faisant passer auprès d'elle pour des agents secrets en mission ; une conversation au bar du Bazooka Circus, mettant en scène un singe déguisé en médecin ; une scène située sur le parking d'un supermarché, durant laquelle Duke et Gonzo terrorisent des passants en brisant à grands coups de marteau des noix de coco qu'ils placent sur le capot de leur voiture ; le troisième trajet nocturne des deux hommes en décapotable, marqué par une altercation avec un riche automobiliste accompagné de son épouse qui, face aux provocations d'un Gonzo ivre mort, passe sans transition d'une dignité guindée à un soudain accès de colère et une surprenante obscénité verbale ; la scène du *diner* dans lequel Gonzo menace une serveuse éreintée (Ellen Barkin)

avec un poignard après lui avoir fait des avances déplacées ; enfin le voyage chaotique en voiture afin d'emmener Gonzo à l'heure à l'aéroport.

Si l'hallucination prédomine à nouveau dans *Las Vegas parano*, nous voyons bien que sa représentation présente une plus grande variété que dans *Fisher King*, via le large éventail de stupéfiants ingérés ou inhalés par les personnages qui représentent autant de sources pour l'onirisme là où, dans *Fisher King*, les manifestations se limitaient à une double origine, le traumatisme de Parry lié à la mort de son épouse et l'amour du sans-abri pour Lydia. Cette multiplicité des causes à l'origine de l'apparition des hallucinations se vérifiera à nouveau huit ans plus tard dans *Tideland*.

Les hallucinations infantiles de *Tideland*

Après les expériences insatisfaisantes du projet *L'Homme qui tua Don Quichotte* et des *Frères Grimm*, le réalisateur revient, avec *Tideland*, vers des territoires qui lui sont familiers. Nouvelle adaptation due à Gilliam et Grisoni, cette fois d'un roman écrit par Mitch Cullin ²⁴, le film poursuit en partie le propos tenu précédemment par le réalisateur dans *Las Vegas parano* : prenant pour héroïne une préadolescente dont la perception du monde est modifiée par une série d'hallucination (sorte de mélange entre les personnages de Kevin dans *Bandits, bandits*, de Sally dans *Münchhausen* et de Sam Lowry dans *Brazil*), le réalisateur pose une fois encore la question de la communication onirique entre les personnages, avec cette différence que les manifestations proviennent cette fois d'un imaginaire enfantin.

Si les scènes oniriques sont dans l'ensemble plus courtes que dans les films précédents, elles sont aussi plus nombreuses. Nous pouvons ainsi dénombrer dans *Tideland* une vingtaine de manifestations, certaines rendues plus difficilement identifiables par le désir appuyé du metteur en scène d'effacer

²⁴ Mitch CULLIN, *Tideland*, 2000, Dufour Editions, Chester Springs (traduction française par Helène Collon, Paris, éditions Naïve, 2006).

encore plus radicalement les frontières entre les espaces réels et oniriques mais également, au sein même de l'espace onirique, entre les formes de l'hallucination et celles du rêve. Ces scènes occupent principalement deux espaces : l'appartement familial urbain et décrépit, où la petite fille Jeliza-Rose vit avec son père musicien Noah (Jeff Bridges) et sa mère, surnommée la « reine Gunehilde » (Jennifer Tilly), tous deux héroïnomanes, et la ferme inoccupée de sa grand-mère, perdue dans les prairies texanes. Le passage d'un espace à l'autre s'effectue dès la onzième minute du film, le père et la fille devant prendre la fuite en car après la mort soudaine de la mère dans son lit, terrassée par une overdose.

Le film s'ouvre sur un écran noir alors que l'on entend *off* la voix de Jeliza-Rose lisant un extrait d'*Alice au pays des merveilles*²⁵. Puis le premier plan se présente comme une scène onirique, pour l'instant inexplicée : un travelling avant en plongée verticale traverse un fond sous-marin et pénètre dans un bouquet d'algues - les algues se transforment alors progressivement en hautes herbes, qui se révéleront être celles qui entourent la maison de la grand-mère.

Passé ce prologue en forme de flash-forward, nous revenons, avec le générique qui s'affiche sur les images d'un concert donné par Noah dans un club, dans le cadre urbain qui sert de lieu de départ à la fiction. A la neuvième minute, une deuxième scène onirique du film permet d'établir plus clairement le rapport existant entre la petite fille et la vision d'ouverture. Cette nouvelle manifestation, une hallucination, a lieu dans l'appartement familial juste avant la scène montrant la rapide agonie de la mère. Encore sous l'effet de la drogue, Noah réveille sa fille en pleine nuit pour lui montrer dans un livre la macabre photographie d'un corps momifié depuis deux mille ans. Alors que le père quitte

²⁵ La citation est tirée du début du premier chapitre :

« Le terrier était creusé d'abord horizontalement comme un tunnel, puis il présentait une pente si brusque et si raide qu'Alice n'eut même pas le temps de songer à s'arrêter avant de se sentir tomber dans ce qui semblait être un puits très profond. »

« Il faut croire que le puits était très profond, ou alors la chute d'Alice était très lente, car, en tombant, elle avait tout le temps de regarder autour d'elle et de se demander ce qu'il allait se produire » (Lewis CARROLL, *Œuvres*, Robert Laffont, Paris, 1989, pp. 47-48 [trad. Henri Parisot]).

la chambre, il bouscule les lampes situées au-dessus du lit de sa fille tout en lui enjoignant de dormir sous peine d'être poursuivie par sa mère et « *les ombres des marais* ». C'est alors que, le temps de trois plans, apparaît sur le mur l'ombre d'un monstre à la main griffue, qui se substitue à celle du père. Rappelant l'ombre laissée sur les murs par le *Nosferatu* de Murnau, celle de *Tideland* ne se contente pas d'être menaçante ou effrayante, elle est aussi dérangement en ce qu'elle semble provenir du père tout en voulant se saisir de lui. Ces trois plans alternent avec le visage apeuré de Jeliza-Rose, le regard tendu vers le hors-champ, affirmant ainsi au spectateur que son esprit est bien la source de cette hallucination.

A la suite de cette deuxième scène d'hallucination, la mort brutale de la mère pousse donc Noah et Jeliza-Rose à trouver refuge dans la ferme texane. Ce changement radical d'espace et de décor amène les manifestations oniriques à prendre de l'ampleur et à se multiplier, alors que l'on assiste à une dissolution progressive de la distinction entre hallucination et rêve. Dès leur arrivée dans la maison, le père s'administre une dose fatale d'héroïne et, à son tour, décède alors qu'il se tient assis dans un fauteuil du salon, où son cadavre restera pendant presque toute la durée du film. Ce second décès contribue à ce double phénomène de multiplication des manifestations et de dissolution des types d'onirisme puisque Jeliza-Rose se trouve alors livrée à elle-même, sans autre référent que sa propre perception du monde, de plus en plus biaisée. A cela s'ajoute la présence envahissante des quatre têtes de poupées sans corps qu'elle a emmenées dans ses bagages : la blonde Mystique, la brune Sateen Lips, la blonde bouclée Baby Blonde et enfin la poupée défigurée aux cheveux bleus Glitter Gal.

Après une phase d'exploration de son nouveau cadre de vie, les hallucinations de Jeliza-Rose reprennent à la vingt-sixième minute, lorsqu'elle découvre une pièce cachée de la maison, accessible par une trappe murale. Dans cette pièce se trouve une penderie, apparemment tout à fait normale, contenant la

garde-robe de la grand-mère défunte. La petite fille entreprend de visiter ce placard à vêtements : tandis qu'elle s'enfonce à quatre pattes dans un espace que l'on suppose relativement réduit, sa progression est suivie par un long travelling arrière qui se prolonge de façon inhabituelle pendant 28 secondes, donnant ainsi l'impression que l'armoire est beaucoup plus vaste qu'elle ne paraît de l'extérieur. De par sa durée même, ce plan nous indique un glissement dans l'onirisme qui s'opère en cours de plan sans transition de montage.

Le travelling mène à la découverte d'une boîte à chapeau, suivie directement d'une autre manifestation onirique : alors que Jeliza-Rose jette un regard vers le hors-champ et l'entrée du placard, trois plans en raccord dans l'axe nous amènent jusqu'à un gros plan de la tête de la poupée Sateen Lips, que la petite fille avait accrochée à son doigt pour l'accompagner dans son expédition puis qu'elle avait déposée à l'entrée de la trappe murale afin qu'elle « monte la garde ». Lors de ce gros plan, la tête de la poupée bascule soudain sur elle-même et tombe sur le côté gauche. Son basculement est accompagné d'une surimpression, qui substitue aux yeux de papier de la poupée de véritables yeux féminins, agités de battements de cils. Le réveil en sursaut de Jeliza-Rose au plan suivant semble conclure en nous indiquant que, si la visite du placard était bien une hallucination, ce dernier plan sur Sateen Lips appartient davantage au domaine du rêve, sans qu'une quelconque transition entre l'un et l'autre type de manifestation onirique ne soit établie à l'image.

L'apparition de deux personnages secondaires, Dell Monroe (Janet McGeer) et son frère épileptique et handicapé mental Dickens (Brendan Fletcher), qui vivent dans la propriété jouxtant celle de la grand-mère de l'héroïne, offre à la petite fille l'occasion de diversifier un peu plus le contenu de ses manifestations oniriques, tout en rendant plus ambiguë l'attribution de certaines d'entre elles à un espace onirique qui serait élaboré par le seul cerveau de l'héroïne.

C'est particulièrement le cas de Dell, dont la première apparition à la trente-deuxième minute prête d'emblée à confusion, puisqu'elle s'inscrit dans une nouvelle hallucination de Jeliza-Rose, en visite dans le bus scolaire abandonné situé aux marges de la propriété familiale, en bordure d'une voie ferrée : à travers les vitres brisées du véhicule, deux plans illustrant la vue subjective de la petite fille nous montrent une forme spectrale et floue, sans visage et vêtue de noir. Ce que la petite fille croit d'abord être le fantôme de la « reine Gunehilde » prend chair quelques scènes plus tard, alors qu'elle joue près d'un arbre mort : nous voyons en premier lieu une ombre couvrir le visage de Jeliza-Rose puis un contrechamp présenter en contre-jour une silhouette imposante et menaçante. Les plans suivants montrent Jeliza-Rose effrayée en train de reculer devant un corps dont on n'identifie au départ que la moitié inférieure, alors que la caméra dévoile progressivement la réalité physique de cette silhouette : une ombre sur le sol, des chaussures montantes usées, un long manteau noir, des mains gantées. Finalement, sous un chapeau à larges bords et un masque d'apiculteur se profile le visage de Dell, une femme quadragénaire dont le nez est chaussée d'une paire de lunettes rondes. Une fois totalement rendue à l'espace réel, la figure onirique achève de s'humaniser en prenant la parole et engage un dialogue avec la petite fille.

Durant ce dialogue a lieu une nouvelle manifestation onirique, une hallucination sonore, qui, pour la première fois du film, n'est pas directement rattachée à la protagoniste. Dell marque une pause, car elle semble entendre durant un couple de plans le bourdonnement des abeilles qui l'ont rendue borgne par leurs piqûres, comme en témoigne la pupille laiteuse que dissimule sa lunette droite, recouverte d'un filtre noir. La situation n'aurait rien d'anormal (on voit même une abeille passer devant le visage de la femme à la fin du premier plan), si Dell ne mettait fin au son que l'on entend *off* en frappant dans ses mains, remettant soudain en cause l'appartenance du bourdonnement à l'espace réel.

Le même doute se répète avec le personnage de Dickens, qui selon toute apparence expérimente lui aussi l'onirisme de façon très forte. Dès ses premiers dialogues avec Jeliza-Rose, il établit à plusieurs reprises une analogie récurrente entre les herbes hautes de la prairie et l'océan, se voyant lui-même comme le capitaine d'un sous-marin à la poursuite d'un « *monstre-requin* » (en réalité le train, dont la voie passe à proximité de la maison). Suivant la même logique, il parcourt les champs, muni de son masque de plongée et de son tuba, et y donne à sa voisine des cours de « natation ». Pourtant, comme pour Gonzo dans *Las Vegas parano*, jamais nous ne verrons à l'écran les images oniriques qu'il invente, à l'exception peut-être d'une occasion : lors d'un travelling latéral montrant la progression en brasse de Dickens et Jeliza-Rose, on entend une nouvelle hallucination sonore, le son de vagues échouées sur des rochers qui se superposent à celui du vent dans les herbes hautes.

On est d'abord tenté d'attribuer l'origine de cette nouvelle manifestation à Dickens, car elle correspond à l'imaginaire marin qu'il évoque dans ses répliques. Mais le fait que, durant leur course dans les herbes, les deux personnages entretiennent un contact physique en se tenant la main laisse aussi supposer la possibilité d'une transmission entre le monde onirique de Dickens, auquel le spectateur n'a pas accès, et celui de Jeliza-Rose. Le bruit des vagues peut alors être perçu comme la seule manifestation onirique partagée d'un film où l'onirisme possède malgré tout le même caractère individualiste que dans les films précédents. Cet échange possible permettrait d'expliquer la répétition de ce son et la reprise du thème marin lors de l'hallucination suivante de Jeliza-Rose, qui intervient à la cinquante-cinquième minute : en contemplation devant la maison de sa grand-mère, la petite fille penche la tête sur le côté et voit le bâtiment s'enfoncer littéralement dans le sol, comme un navire qui coule, alors que résonne à nouveau l'océan, accompagné des grincements du bois qui évoquent ceux que pourraient produire un trois-mâts.

L'idée d'une transmission (voire d'une possible appropriation) de l'onirisme propre à Dickens par celui de Jeliza-Rose, tend à se confirmer dans la suite de l'hallucination. Alors que la maison s'enfonce dans le sol, un travelling latéral, mâtiné d'effets spéciaux numériques, transforme les herbes en algues, nous ramenant au fond sous-marin et à une version inversée de l'hallucination d'ouverture (où c'étaient les algues qui se transformaient en herbes hautes), dont nous sommes à présent sûrs qu'elle naît de l'esprit de la protagoniste. Le décor se précise : nous voyons le salon de la maison sous les flots, où dérive le cadavre de Noah, toujours assis dans son fauteuil. Jeliza-Rose apparaît alors par la cage d'escalier et nage jusqu'à son père pour lui déposer un baiser sur le front. A ce moment intervient la tête agrandie de la poupée Mystique flottant dans l'eau, dont la voix *off* évoque sur un ton railleur l'intérêt que la petite fille porte à Dickens. Après avoir quitté la maison en compagnie de Mystique, Jeliza-Rose traverse un champ d'algues parmi lesquelles nagent des poissons multicolores et où nous voyons flotter le masque de plongée de Dickens et une figurine représentant un scaphandrier. Finalement, nous assistons avec l'héroïne à une scène qui mêle une imagerie tout droit sortie du classique de la littérature pour enfants *L'Ile au trésor* (*Treasure Island*, 1883) de Robert Louis Stevenson à la perception simpliste de la relation de domination de la sœur sur le frère qu'a pu observer Jeliza-Rose : Dell, déguisée en Long John Silver, est représentée en train de fouetter un Dickens vêtu d'un vêtement en haillons qui évoque celui d'un forçat. L'hallucination s'achève brutalement par le passage dans le champ d'un véhicule, la voiture du livreur Patrick (Dylan Taylor). La réalité reprend le dessus : les algues redeviennent des herbes hautes, Dell n'est pas un pirate unijambiste et Dickens, comme la petite fille le constate elle-même, n'est pas un prisonnier à délivrer.

Parallèlement à ces manifestations liées à la rencontre avec les Monroe, Jeliza-Rose s'engage également dans une série de « conversations » oniriques avec les quatre têtes de poupées sans corps qu'elle fixe sur le sommet de ses

index. Ces jouets, qui ne font leur apparition qu'après la mort de la mère et le départ pour la campagne, se présentent très vite comme des compagnons de solitude inanimés auxquels Jeliza-Rose attribue les différents tons de sa voix intérieure, révélant chaque fois une facette différente de sa personnalité. Mais à partir du moment où la tête de Sateen Lips bascule toute seule à l'entrée du placard et bat des paupières, les poupées ne se contentent plus d'exprimer des traits contradictoires de la personnalité de l'héroïne mais s'engagent véritablement dans un processus d'animation et d'autonomisation qui se réalise au moyen des manifestations oniriques.

Une première étape est franchie à la quarante-sixième minute, durant le « dialogue » entre Mystique et Jeliza-Rose sur la terrasse de la maison qui fait suite à la découverte de la maison de Dell. Au fur et à mesure de la conversation, la voix de la poupée, dont on identifiait jusqu'alors toujours la source à l'écran (les lèvres en mouvement de l'actrice), passe du statut de voix *in* à celui de voix *off* : elle se fait maintenant entendre même lorsque l'actrice a la bouche fermée. Comme pour les hallucinations visuelles précédentes, on assiste davantage à un glissement dans l'espace onirique, qui s'opère cette fois-ci sur le plan sonore, qu'à un surgissement, ce qui a pour effet d'empêcher de décréter avec certitude si les voix sont ou non une action consciente de la part de Jeliza-Rose.

A l'image de ce dialogue, où le jeu solitaire devient hallucination, treize autres manifestations oniriques mettent en scène les poupées et poursuivent cette autonomisation par la voix. Les trois premières sont à nouveau des dialogues entre Jeliza-Rose et Mystique : la discussion à propos de Dickens au cours de l'hallucination de la maison engloutie, puis la vision inopinée du rapport sexuel entre Dell et Patrick dans la remise à la soixantième minute, enfin la découverte du terrier de lapin et la chute de la tête dans le trou à la soixante et unième minute. Mystique disparue, la petite fille a une quatrième conversation avec les trois têtes restantes dans sa chambre lors de la scène suivante, portant sur l'éventualité d'aller chercher Mystique au fond du terrier.

A la soixante-neuvième minute, une cinquième hallucinations auditive passe le relais à Sateen Lips et Baby Blonde, franchissant ainsi une nouvelle étape d'autonomisation : alors que la protagoniste demande l'aide de Dickens pour récupérer la tête de Mystique, Dell, en colère contre son frère, surgit, un fusil à la main. Elle se précipite, sans raison apparente, vers Jeliza-Rose pour la traiter violemment de « *vandale* ». La puissance de l'insulte est telle que l'héroïne se trouve littéralement projetée en arrière à l'intérieur du terrier de lapin, marquant ainsi le début de la manifestation. Celle-ci conduit Jeliza-Rose à tomber à la verticale (reprenant la citation d'*Alice* qui ouvre le film), alors qu'on distingue des étagères engoncées dans les parois. Tandis qu'elle s'enfonce dans la terre, plusieurs objets familiers aperçus auparavant dans le réel du film passent près d'elle : son édition d'*Alice*, sa lampe de poche, le livre avec la photographie de l'homme momifié, la photographie de l'homme momifié, un pot de beurre de cacahuète, une lampe à huile, la barre chocolatée préférée de sa mère, le masque de plongée de Dickens, la radio de son père et enfin une seringue semblable à celle utilisée par Noah pour ses injections d'héroïne. Puis ce sont les têtes volantes de Sateen Lips et de Baby Blonde qui font leur apparition, flottant librement dans l'air en suivant la chute de l'héroïne du regard. Cette chute s'achève sur une plate-forme rocheuse où se trouve un lit miniature : Jeliza-Rose y repose, allongée sur le dos dans une combinaison blanche, la position de son corps imitant celle de sa mère au moment de sa mort.

La scène est interrompue alors que les poupées, de façon incongrue, relèvent en voix *off* une odeur de détergent et l'on retrouve la petite fille se réveillant dans son lit. Le changement de lieu entre le début et la fin de la manifestation mène une nouvelle fois à douter de la nature exacte de la scène, ce qui semblait au départ relever de l'hallucination pouvant tout aussi bien être un rêve. Une nouvelle conversation onirique avec les trois poupées restantes succède directement à cette scène, qui s'achève en hallucination visuelle, dans

laquelle on peut voir les têtes de poupées, posées en ligne sur une commode, pivoter sur elles-mêmes pour suivre des yeux Jeliza-Rose qui sort de la pièce.

Par la suite, Sateen Lips et Baby Blonde seront encore les héroïnes de deux manifestations oniriques. A la soixante-quatorzième minute, nous les entendons d'abord protester lorsque Jeliza-Rose les jette dans le ventre de son père fraîchement embaumé par les soins d'une Dell qui nous révèle dans cette scène ses dons de taxidermiste. Quelques scènes plus tard, alors que la petite fille colle son oreille sur le corps alité de Noah pour entendre les rires étouffés des deux poupées, le plan suivant nous les montre, munies d'ailes diaphanes, virevoltant au sein de la cage thoracique paternelle et célébrant la renaissance de la « nouvelle » Mystique, un être hybride composé du corps de la mère morte et de la tête agrandie de la poupée blonde. Le désir d'autonomisation des têtes éclate au grand jour lorsqu'un nouveau cerveau est placé dans le crâne ouvert de Mystique, lui permettant de devenir une « *vraie personne* ».

Les six derniers dialogues oniriques ont tous lieu avec la seule poupée restante, Glitter Gal, dont la voix prend elle aussi de plus en plus d'autonomie vis-à-vis de son « corps » d'origine. Une première conversation a lieu juste après la manifestation mettant en scène la résurrection de Mystique : la tête « réveille » Jeliza-Rose avant de lui certifier que la manifestation onirique à laquelle nous venons d'assister était « *juste un rêve* ».

Après la découverte d'une carrière remplie d'ouvriers au travail tandis lors d'une promenade de Jeliza-Rose en compagnie de Dickens, une deuxième conversation s'engage avec la poupée auprès de l'éolienne jouxtant la maison familiale, au pied de laquelle la petite fille, malgré les moqueries de Glitter Gal, laisse éclater son amour pour le jeune homme. Les quatre derniers dialogues, qui prennent place lorsque Jeliza-Rose se rend pour la seconde fois chez Dell, sont des répliques ou des groupes de répliques dont l'apparition ne semble plus contrôlée par la protagoniste : Glitter Gal lance un jovial « *C'est nous !* » alors que l'héroïne frappe à la porte d'entrée, puis, dans la remise, parle à l'oreille de

Dickens (bien qu'à ce moment-là la voix de la poupée ne soit pas audible). Enfin, elle prononce quelques répliques lors de la visite de l'étage pour finalement lâcher une exclamation de dégoût à l'idée que Dickens puisse embrasser Jeliza-Rose.

Il faut signaler que, lors de la scène avec Dickens et Glitter Gal dans la remise, l'héroïne engage également un nouveau type de dialogue onirique, non plus avec des objets inanimés mais cette fois avec un animal, en l'occurrence l'écureuil qui hante la maison de sa grand-mère, animal craintif avec qui elle avait déjà tenté de communiquer sans succès. Capturé et mis en cage par Dell, l'animal « prévient » la petite fille du danger qu'elle court durant deux brefs dialogues au cours desquels nous voyons son museau remuant en synchronisation avec les mots prononcés en voix *off*. La conversation s'achève par la libération de l'écureuil, qui s'enfuit en poussant des cris de joie. Comme pour les conversations avec les poupées, ces deux scènes relèvent de l'hallucination sonore : là aussi, les images nous montrant animal et humain dans le même plan ne comportent aucun mouvement des lèvres visible de la part de l'héroïne.

La dernière manifestation onirique de *Tideland*, également très courte, a lieu dans les dernières minutes du film, après l'accident nocturne de train probablement provoqué par Dickens. En parcourant les décombres, Jeliza-Rose croit voir, le temps de deux plans, la silhouette de son ami laissant éclater sa joie après sa victoire sur le « requin-monstre ». Mais un troisième plan, pris sous le même angle, nous révèle qu'il s'agit en fait d'un passager blessé et hagard. On en vient alors à se demander fugitivement si Dickens et sa sœur ne sont pas aussi une part du monde onirique de la petite fille, jusqu'à ce que, quelques instants plus tard, Dell fasse son apparition en chemise de nuit, cherchant désespérément son frère au milieu du chaos. La petite fille semble quant à elle trouver du

réconfort auprès d'une passagère (Wendy Anderson ²⁶), bien que ses dernières répliques (« [Les lucioles/les fées] *sont mes amies, vous savez* ») et le regard en gros plan qui clôt le film laissent fortement supposer que, comme dans *Brazil*, le basculement complet dans l'espace onirique (et par là même dans la folie) a déjà eu lieu de façon irréversible.

Avec *Tideland*, Gilliam pousse encore un peu plus loin son travail sur la représentation de l'hallucination. Il n'hésite pas à accentuer la confusion du spectateur et fait de l'espace onirique un lieu aux frontières visuelles et sonores de moins en moins discernables et aux sources multiples, dont le contenu varie sensiblement sous l'action d'un imaginaire enfantin qui ne se contente plus de répondre à un événement traumatique afin de le sublimer mais s'inspire directement des espaces oniriques propres à certains personnages secondaires pour se les approprier. Cette variété de sources et de représentations de l'onirisme, que l'on trouvait déjà dans *Las Vegas parano*, explique largement que dans ces deux derniers films apparaissent des manifestations qui échappent aux caractéristiques du rêve ou de l'hallucination telles qu'elles s'expriment dans l'œuvre du réalisateur.

C - Projections oniriques

Certaines scènes de *Las Vegas parano* et de *Tideland*, de même que l'ensemble des manifestations de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, se distinguent en ce qu'elles ne relèvent d'aucun des deux types de manifestations privilégiées dans ses films par Gilliam, bien qu'elles restent une partie intégrante de l'espace onirique et se rattachent donc au corpus des manifestations présentes dans les six films. Ces manifestations, qui peuvent être qualifiées de projections

²⁶ L'actrice interprète également la voix de l'écureuil lors de la conversation entre l'animal et l'héroïne.

oniriques, ont toutes en commun d'inverser le rapport du protagoniste à l'espace onirique, qui n'apparaît plus en dépit de la volonté du héros qui, au contraire, le convoque et le maîtrise.

Les projections mentales dans *Las Vegas parano* et *L'Imaginarium du docteur Parnassus*

Dans *Las Vegas parano*, deux courtes scènes, qui prennent place dans le cadre du Flamingo Hotel, relèvent de la projection mentale. La première scène a lieu lors de l'arrivée de Duke dans l'établissement. Alors qu'il attend à la réception, le journaliste assiste à l'humiliation d'un employé d'accueil (Christopher Meloni), grossièrement insulté par un des invités de la conférence des procureurs, un touriste-policier (Troy Evans) excédé de devoir être logé dans un autre endroit faute de place dans l'hôtel. Dans un effet d'uchronie, Duke imagine ce que l'employé aimerait répondre au touriste au lieu de se soumettre à son courroux. La manifestation produite par Duke nous montre alors le jeune homme insultant à son tour l'homme d'âge mur, exprimant très vertement (et avec un plaisir non dissimulé) le franc mépris qu'il ressent face aux éruptions homophobes du client par la réplique suivante : « *Ecoutez-moi, espèce de petite merde policière : j'ai déjà eu l'occasion de me faire baiser par un échantillon assez représentatif de flics colériques et pointilleux dans votre genre et à présent c'est mon tour. Donc, allez vous faire foutre, monsieur l'agent, c'est moi le chef ici.* » Si cette scène relève bien de l'espace onirique et non du réel de la fiction, il faut ici parler d'un bref aperçu de l'imagination quotidienne et foisonnante du protagoniste plutôt que d'une manifestation onirique au sens propre.

La seconde scène prend place après la conférence des procureurs sur les stupéfiants. Alors que Duke et Gonzo viennent de rentrer dans leur chambre, le téléphone de la suite se met à sonner. Dans un soudain accès de panique, le héros pense, en contemplant le combiné, que cette sonnerie annonce peut-être la

découverte du quasi-viol commis par Gonzo quelques heures auparavant dans cette même chambre sur la jeune Lucy. S'ensuit alors une nouvelle projection mentale de la part de Duke, qui imagine le procès pour détournement de mineure qui pourrait résulter d'une dénonciation par Lucy des rapports sexuels qu'elle a eus avec l'avocat. Le décor de la manifestation onirique est donc celui d'une cour de justice stylisée, réduite à une immense cage dans laquelle sont enfermés les deux hommes et aux pupitres du juge, du témoin et de la greffière, dont les proportions sont considérablement déformées et agrandies dans le sens de la hauteur. A la barre des témoins se trouve, à côté d'un drapeau américain flottant au vent, une Lucy onirique, vêtue comme la Dorothy du *Magicien d'Oz* dans le film de Fleming et tenant dans ses bras un ours en peluche. Elle dénonce les tourments que lui ont fait endurer Duke et Gonzo, assis dans la cage et vêtus de pyjamas rayés. La vision se conclut par la condamnation à la castration des protagonistes par un juge (Harry Dean Stanton) qui entérine la sentence non avec un marteau mais en fendant rageusement un pamplemousse avec une hachette.

La projection onirique, très réduite dans *Las Vegas parano*, prend une place beaucoup plus importante dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus* où elle devient le type principal de manifestation onirique du film. Le film occupe également une place particulière dans l'œuvre de Gilliam, en ce sens qu'il est la seule de ses œuvres à relever à la fois de l'onirisme ponctuel et de l'onirisme permanent. La fiction repose en effet sur l'hypothèse que l'espace onirique produit par l'esprit du docteur n'est pas seulement une projection onirique mais aboutit à la création d'un univers parallèle concret : à la suite d'un pari avec le diable (Tom Waits), qui apparaît dans le film sous le surnom de Mr. Nick, Parnassus obtient la vie éternelle et le don de créer un espace onirique accessible aux autres grâce à une attraction foraine, l'Imaginarium. Il s'agit d'une roulotte dotée d'une scène amovible sur laquelle se produisent le docteur, ses assistants Anton (Andrew Garfield) et le nain Percy (Verne Troyer) ainsi que sa fille

Valentina (Lily Cole). En échange, Parnassus doit utiliser ses pouvoirs pour tenter de convertir les âmes des humains, tandis que Mr. Nick s'emploie à les corrompre. L'enjeu de ce défi permanent n'est autre que Valentina, que le diable pourra emporter à l'âge de seize ans si le docteur perd son pari.

L'accès des visiteurs à l'Imaginarium se fait en franchissant le cadre d'un grand miroir factice qui trône au centre de la scène, ce qui permet à Gilliam d'introduire à l'intérieur de ce film à l'onirisme permanent cinq manifestations ponctuelles, résultant à chaque fois des phases de méditation de Parnassus. Elles présentent toutes la même forme, débutant par le franchissement d'un ou plusieurs personnages à travers le faux miroir, se poursuivant par une découverte de l'espace onirique avant de se conclure par la disparition des visiteurs, expulsés de l'espace onirique ou carrément détruits. En revanche, leur contenance évolue en fonction de la personnalité des visiteurs.

C'est ce qui arrive dès les premières scènes du film au premier patient du docteur Parnassus : alors que l'Imaginarium est en représentation devant un *pub* londonien, deux couples de clients avinés avisent l'attraction en sortant du bar. L'un des deux hommes du groupe, prénommé Martin (Richard Riddell) décide alors de monter sur la scène pour perturber le spectacle : il bouscule le docteur, jette Anton puis Percy au bas de la scène, enfin, il se met à poursuivre Valentina en éructant des paroles graveleuses. La jeune fille franchit alors le miroir et disparaît de la scène : après l'avoir cherché quelques instants dans les coulisses, le jeune homme décide à son tour de traverser le faux miroir ce qui provoque l'apparition de la première manifestation, longue de près de trois minutes.

Martin se retrouve alors plongé dans une forêt dont les arbres sont en fait des décors de théâtre en deux dimensions se déplaçant sur des rails. Valentina réapparaît et traverse l'espace en se cachant derrière les arbres factices, tandis que le jeune homme se lance à nouveau à sa poursuite. Lorsqu'il parvient à la rattraper, la jeune fille s'empresse de lui asséner deux violents coups de poing avant de disparaître à nouveau. L'homme s'écroule au sol, le visage dans la

boue. Lorsqu'il se relève, il s'aperçoit dans une flaque d'eau et découvre avec horreur que, dans l'intervalle de sa chute, son visage s'est transformé, le personnage étant interprété par un autre acteur (Bruce Crawford).

Après un court intermède qui nous ramène momentanément sur la scène de l'Imaginarium, nous retournons dans la forêt pour voir Martin se relever et constater que le décor s'est lui aussi transformé. Les arbres factices de la première partie de la scène sont à présent remplacés par de vrais arbres, mais, au lieu de feuilles ou de fruits, ce sont des bouteilles vides qui tombent des branches pour se briser sur un sol couvert de tessons de verre. Alors que Martin contemple médusé ce nouvel environnement, un gnome vert en forme de main surgit de l'arrière-plan, sautant de branche en branche, accroché comme à une liane. Il se pose sur l'épaule droite de Martin qu'il agrippe pour l'entraîner dans les airs. Martin s'élève de plus en plus haut en hurlant, sortant de l'atmosphère jusqu'à ce que nous puissions apercevoir en contrebas le globe terrestre comme s'il était vu depuis l'espace. Autour du jeune homme, nous distinguons également d'autres individus, retenus par l'épaule par des gnomes similaires, ainsi que de gigantesques méduses translucides qui flottent dans les airs.

Tout aussi soudainement qu'il l'a saisi, le monstre en forme de main lâche Martin qui tombe en chute libre vers le sol : il atterrit à l'intérieur de la tête d'une punaise géante posée sur le sol, la pointe tournée vers le ciel. Descendu de la punaise, l'homme découvre que le décor a de nouveau changé d'aspect : il se trouve à présent au milieu d'une plaine désertique au ciel nuageux, d'où émergent seulement une haute montagne creusée d'un escalier aux marches cyclopéennes et un bar en forme de chapeau melon surmonté de l'enseigne « Mr. Nick's Lounge Bar ». La voix *off* de Parnassus s'élève alors pour accueillir Martin et l'inviter à débiter son ascension, qui le mènera au docteur et à la félicité. Après quelques instants d'hésitation, le goût de Martin pour la boisson finit par reprendre le dessus et il se dirige vers le bar, sur la porte duquel l'accueille un pantin animé représentant Mr. Nick vêtu d'un frac et d'un chapeau

melon, costume qu'il arborera tout au long du film. Mais lorsque la porte se referme, le bâtiment explose violemment provoquant la rupture de l'état de méditation du docteur et, par là même, la fin de la première manifestation.

La deuxième projection onirique, plus courte (53 secondes), survient un peu plus de deux minutes plus tard. La roulotte de l'Imaginarium est alors installée dans une fête foraine installée sur les quais de la Tamise, parmi d'autres baraques de foire. Au milieu des badauds, un petit garçon prénommé Diego (Lewis Gott), concentré sur sa console de jeux portable, échappe à la surveillance de ses parents et monte sur la scène de l'attraction. Il traverse le miroir, comme l'a fait Martin lors de la manifestation précédente. Valentina demande alors à Anton de rattraper le garçon, invité indésirable de l'espace onirique. Nous suivons alors l'assistant du docteur, qui franchit à son tour le miroir et se retrouve dans le même décor factice que celui du début de la première projection. Le jeune homme cherche le garçon, jusqu'à ce que les arbres qui occupent l'arrière-plan s'écartent pour laisser apparaître un paysage fantastique aux couleurs acidulées : nous voyons une route dorée qui sillonne à travers des nuages cotonneux. De part et d'autre de la route se trouvent d'étranges montagnes aux formes surréalistes et aux couleurs rappelant celle des berlingots : collines plantées de plots jaunes ressemblant à des *marshmallows* ou pareilles à des tranches d'orange confites, « volcans » recrachant des bulles transparentes. L'enfant se tient au milieu de la route, appuyant sur les manettes de sa console de jeux pour détruire les énormes bulles transparentes. Une montgolfière munie d'un haut-parleur fait alors son apparition dans le ciel : la toile du ballon est constituée d'un agrégat de visages identiques de Parnassus, le visage maquillé en blanc, avec un cercle rouge sur le front, symbole de son pouvoir de méditation. La voix du docteur, amplifiée par le haut-parleur, avertit l'enfant que sa présence est interdite au sein de l'Imaginarium. Mais Diego se contente de crever la toile en appuyant à nouveau sur sa manette, provoquant la chute de la montgolfière à travers les nuages. Le dernier plan de la scène revient

sur Anton, qui regarde le jeune garçon d'un air à la fois sévère et amusé. Puis nous retournons dans le réel, où l'enfant réapparaît comme par magie, enroulé dans une des bannières peintes de l'attraction.

Les trois autres manifestations du film sont plus longues (respectivement plus de cinq, neuf et quinze minutes) et forment un ensemble, liées par la présence d'un même protagoniste. Il s'agit de Tony (Heath Ledger), un jeune homme que les membres de la troupe ont trouvé pendu sous un des ponts de Londres, d'étranges signes gravés sur son front et un sifflet coincé dans sa gorge. Après l'avoir sauvé *in extremis*, la troupe propose à Tony, devenu amnésique, de la suivre dans ses tribulations.

La première incursion du jeune homme dans l'Imaginarium a lieu suite à un nouveau pari entre Parnassus et le diable : si le docteur parvient à convertir cinq âmes, Mr. Nick renoncera à Valentina. Parnassus, persuadé que la rencontre avec Tony est un signe du destin emploie alors le jeune homme dans le rôle auparavant dévolu à Anton, celui d'accompagner les visiteurs dans l'espace onirique. Ainsi, alors que l'attraction se produit à l'intérieur d'une galerie commerciale huppée, nous voyons Tony, arborant un masque blanc à long nez rappelant celui du médecin (*Medico*) dans la *commedia dell'arte*, s'employer à rabattre les femmes aisées qui arpentent le lieu pour les emmener à l'intérieur de l'attraction, afin de s'assurer qu'elles choisissent la voie de Parnassus et non celle de Mr. Nick. Sur les quatre visiteuses successives de l'Imaginarium, seule la projection concernant la première « patiente », une quinquagénaire corpulente vêtue d'un riche manteau de fourrure, nous est montrée à l'écran.

Contrairement aux deux premières manifestations, le franchissement du miroir par Tony à la suite de la femme ne débouche pas sur le décor d'arbres factices des deux premières projections mais mène sans transition à l'espace onirique. Nous découvrons alors un décor sous-marin évoquant un étang, parsemé de nénuphars géants, où flottent des accessoires de beauté féminine de taille disproportionnée : chaussures à talon, bijoux, flacons de parfums, etc.

Tony rejoint la quinquagénaire, qui se tient sur un nénuphar sur lequel se trouve un miroir doté d'une glace déformante, renvoyant à la femme un reflet rajeuni. Tony, se regardant à son tour dans le miroir enlève son masque : nous prenons alors conscience que le personnage, comme Martin dans la première manifestation, a changé de visage et est à présent interprété par Johnny Depp. Il se met à courtiser la femme puis danse une valse avec elle, tandis que le nénuphar sur lequel ils se tiennent s'élève dans les airs. Deux jeunes femmes flottant dans les airs et présentant toutes deux le visage de Valentina, apparaissent pour accompagner l'ascension du nénuphar avant de se diriger vers une statue géante de Parnassus assis en tailleur, portant son ancien costume de moine tibétain. Elles s'approchent du ventre de la statue, qu'elles « ouvrent » comme on ouvre les pans d'un rideau. À l'intérieur, nous distinguons le même paysage de lande désolée que dans la première projection. Cette fois-ci, au lieu d'un bar, c'est un hôtel qui s'élève au milieu de la plaine. Devant le bâtiment, surmonté d'un gigantesque cœur en néon, une enseigne indique « One Night Stand » (« Pour une nuit »), signifiant que l'hôtel est réservé aux aventures sans lendemain. La réception de l'hôtel est occupée par Mr. Nick lui-même, qui allume un néon « Vacancy » afin de confirmer la présence de chambres libres.

Sans transition, nous retrouvons Tony et la femme riche, transportés de l'étang dans un paysage de dunes désertiques. Le couple se tient par la main et marche sur un chemin tapissé de roses jusqu'à un pont vénitien qui surmonte une rivière aux flots noirs. Cette rivière trace une frontière naturelle entre les dunes et la lande désertique où se trouve l'hôtel, courant jusqu'à un arrière plan dominé par une immense pyramide noire. Alors que la quinquagénaire s'apprête à franchir le pont pour rejoindre l'hôtel, Tony parvient à la convaincre de ne pas céder à la tentation de l'adultère et d'emprunter la voie proposée par Parnassus : un voyage en gondole vers un monde où jeunesse et beauté résistent aux assauts du temps. Touchée par la vision de petits radeaux funéraires qui flottent sous le pont en arborant des portraits de Rudolf Valentino, de James Dean et de la

princesse Diana, icônes de cette jeunesse éternelle selon Tony, la femme accepte alors de partir avec la gondole, non sans s'être délestée de tous ses bijoux. Tandis que Tony accompagne la femme jusqu'à l'embarcation, le lit de la rivière semble soudain se soulever pour former le corps d'un cobra géant dont la tête est celle de Mr. Nick. Devant l'échec de sa tentation, le diable siffle rageusement avant de se transformer à nouveau en rivière, sous le regard satisfait du jeune homme. En reculant de quelques pas en arrière, Tony trébuche et « traverse » le paysage de dunes comme s'il s'agissait d'un écran, provoquant son expulsion de l'espace onirique.

La quatrième projection survient un peu plus de deux minutes après cette première incursion de Tony dans l'espace onirique. Alors que Parnassus, grâce aux talents de conviction du jeune homme, est en passe de gagner son pari, quatre gangsters russes, lancés à la poursuite de Tony pour un motif encore inconnu, surgissent dans la galerie commerciale. Sur la scène, le jeune homme les reconnaît et traverse précipitamment le miroir, talonné par les mafieux. Comme dans la manifestation précédente, le quatuor arrive directement dans l'Imaginarium, qui prend cette fois l'aspect d'un paysage campagnard composé de collines recouvertes de champs bordés d'arbres. Les russes sont accueillis par une hôtesse blonde en tailleur, qui leur propose d'accéder au succès et à la richesse tout en brandissant des portraits photographiques d'un jeune homme au physique avenant (Jude Law) accompagné des slogans « *You too can be rich and famous* » (« *Vous aussi, vous pouvez devenir riche et célèbre* ») et « *Reach clouds* » (« *Atteignez les nuages* »).

Derrière l'hôtesse, nous distinguons de hautes échelles que gravissent plusieurs silhouettes humaines. Parmi elles se trouve Tony, qui monte prestement en direction des nuages, d'où tombent de célèbres revues américaines (*Fortune*, *USA Today*) sur la couverture présentent d'autres portrait du jeune homme, accompagné de personnalités célèbres telles qu'Hillary Clinton ou le

Dalaï-Lama. Tony retire alors son masque, révélant la nouvelle transformation de son visage, n'est autre que celui du jeune homme sur les photographies.

Soudain, le jeune homme est contrarié dans son ascension par les gangsters, qui commencent à leur tour à gravir l'échelle de Tony. Il tente alors de les faire tomber, d'abord en remuant l'échelle puis en brisant l'un des barreaux avec son pied, ce qui provoque la rupture en chaîne de tous les barreaux jusqu'au sol et, de ce fait, la chute des hommes de main. Le protagoniste tente de poursuivre son ascension mais, cette fois, ce sont les barreaux situés au dessus de lui qui se fendent les uns après les autres. L'échelle se divise alors en deux parties, que Tony se met à utiliser comme des échasses géantes pour fuir ses poursuivants. Après quelques larges enjambées, le paysage change d'aspect : les collines laissent la place à un paysage de cimetière abandonné, et le ciel bleu est remplacé par une nuée menaçante. Une des échasses de Tony trébuche alors contre un tronc d'arbre mort et le héros se retrouve alors accroché à une seule échasse, qui finit elle aussi par tomber au sol. C'est alors qu'Anton apparaît au sol pour tenter de rattraper le jeune homme, qui s'écroule sur l'assistant et l'assomme.

À peine, Tony s'est-il relevé qu'il est aussitôt saisi par les russes. Dans un premier temps, les hommes de main ne le reconnaissent pas, à cause de la transformation de son visage. Mais l'un des gangsters efface le maquillage du front de Tony, révélant les signes au fer rouge que les russes ont eux-mêmes tracés lors de sa pendaison sous le pont. Nous apprenons d'ailleurs à cette occasion que Tony a volé de l'argent aux russes, qui décident alors de pendre Tony à un arbre foudroyé à l'aide d'une grosse corde à nœud coulant. L'intervention d'Anton, revenu de son évanouissement, ne change rien puisqu'il est assommé une seconde fois par l'un des gangsters.

Tandis que les russes accrochent la corde à la branche d'un arbre, le son off d'un gyrophare se fait entendre et le sol du cimetière commence à se soulever. De la terre surgit une tête géante représentant Parnassus coiffé d'un

casque de policier britannique (*custodian helmet*). La bouche de la statue s'ouvre et une langue longue et épaisse se déroule comme un tapis de cérémonie. À l'intérieur de la bouche se trouve un policier en uniforme qui invite les hommes de main à rejoindre les forces de l'ordre. Une grande banderole se déroule alors à proximité de l'arbre, comportant le slogan : « *Parnassus says join the fuzz. We love violence* » (« *Parnassus vous invite à rejoindre les flics. Nous adorons la violence* »). Devant la banderole, un groupe de *bobbies* apparaît, portant l'uniforme dans la partie supérieure de leur corps et des vêtements féminins (jupe, bas, chaussures à talons aiguilles) dans la partie inférieure, pour interpréter un numéro chanté destiné à attirer les russes dans leurs rangs.

Les gangsters semblent d'abord apprécier la chanson, mais très vite, leur attention est détournée par la présence d'une ferme entourée d'arbres, située dans l'arrière-plan. Devant la ferme, nous apercevons une vieille femme qui ressemble à une caricature de *babouchka*, représentation traditionnelle de la grand-mère russe. La fin de la chanson, que les policiers concluent en soulevant leurs jupes en montrant leurs fesses, effraie tant les russes qu'ils se précipitent vers la ferme pour se réfugier littéralement sous les jupes de la vieille femme, dont la taille semble, entre-temps, avoir considérablement augmenté. Les jupons de la vieille femme sont alors agités par une bruyante explosion avant que celle-ci n'ôte sa propre tête, laissant voir un trou d'où émerge un Mr. Nick jubilant, fermement agrippé aux manettes de ce qui se révèle être un automate. Devant la perte de ces quatre âmes, qui annule les femmes précédemment converties grâce à Tony, la tête de Parnassus se met à tourner sur elle-même avant de s'élever dans le ciel pour disparaître.

Le paysage change alors à nouveau et ce qui était un cimetière devient un dépotoir où brûlent quelques feux d'ordure. Tony rejoint Anton, qui, réveillé de son assommement, ne reconnaît tout d'abord pas son compagnon de voyage, qui a conservé son visage transformé. Les deux hommes engagent ensuite un dialogue qui fait progressivement prendre conscience à Anton de l'ambiguïté de

Tony, malgré les tentatives de ce dernier pour minimiser ses responsabilités. Peu convaincu par Tony, Anton quitte l'Imaginarium en écartant une partie de l'arrière-plan comme le pan d'un rideau, suivi quelques instants plus tard par Tony. Un panoramique vers la droite se charge alors d'effectuer la transition entre l'Imaginarium et le retour au réel, qui prend place dans l'immeuble en ruine où se réfugie la troupe pour dormir.

La cinquième projection, qui est aussi la troisième et dernière visite de Tony dans l'Imaginarium, survient dans le dernier tiers du film, après que Valentina s'est enfuie en découvrant les mensonges de son père au sujet du pari passé avec Mr. Nick. Tony, dont la malhonnêteté est sur le point d'être découverte par Anton, traverse le miroir, prétendument pour sauver Valentina, en fait pour fuir ce qu'il est dans le réel, un escroc profitant des dons humanitaires. Aussitôt le miroir franchi, nous retrouvons Tony et Valentina dans une gondole dont la proue représente la tête du dieu égyptien Anubis. L'embarcation navigue lentement sur une rivière bordée par un décor printanier et élégiaque fait de prairies verdoyantes et de saules pleureurs, dans lequel s'élèvent de petits temples circulaires à colonnade. Le visage du jeune homme a de nouveau changé pour prendre une nouvelle apparence (Colin Farrell). Le couple s'enlace pour faire l'amour, ce que le film nous dissimule pudiquement par le biais d'un plan de demi ensemble de l'extérieur de la gondole vue de face, plan qui se renverse soudain à cent quatre-vingt degrés alors que la nuit tombe, inversant les images de la gondole et de son reflet. Alors que Tony reboutonne sa chemise et que Valentina chante en fumant une cigarette, nous entendons les pleurs d'une petite fille en provenance du hors champ. Valentina débarque de la gondole et rejoint l'enfant, qui tente de s'enfuir. Tony la suit et, rapidement excédé, il saisit brutalement la petite fille en lui parlant en russe. Soudain, des flashes se mettent à crépiter, révélant la présence inexplicée de photographes. L'attitude de Tony change soudain, sa brutalité laissant la place à une affection factice tandis qu'il tient l'enfant dans ses bras.

La manifestation change alors brutalement de décor : nous sommes transportés dans un luxueux palais, dont l'escalier principal est orné d'une immense photographie de Tony portant la fillette recueillie sur la rive. En bas des escaliers, le protagoniste donne une interview, entouré d'invités, avant d'être rejoint par Valentina en robe de soirée noire. Il délaisse soudain Valentina pour descendre les dernières marches et rejoindre dans le hall son principal invité, le président (Peter Stormare), un homme handicapé assis dans une chaise roulante.

La suite de la scène montre une réception donnée en l'honneur de l'association humanitaire de Tony : le public nombreux est assis dans une grande salle richement décorée, face à une scène où est dressée une longue table derrière laquelle se tiennent plusieurs dignitaires, dont le président. Derrière eux, dans une tribune, un chœur d'enfant chante l'hymne de l'association, *Children of the World*. En coulisses, Tony s'habille pour son allocution, tout en téléphonant et en signant des contrats. Au bras de Valentina, maintenant vêtue d'une robe rouge, il emprunte un couloir pour se rendre dans la salle de réception. Le couple est accompagné d'une petite fille (Cassandra Sawtell) et d'un petit garçon (Ryan Grantham) en costume folklorique. Alors que le couple et les deux enfants arrivent au sommet d'un escalier, la voix *off* d'Anton se fait entendre. Valentina, puis Tony, le cherchent des yeux et se rendent compte que le petit garçon qui les accompagne est en fait une version réduite d'Anton. Celui-ci tente de dévoiler la vraie nature de Tony à Valentina en montrant la première page du *tabloïd* britannique *The Sun* avec le titre « *Missing Tony Liar (Tony le menteur a disparu)* ». Mais Tony intervient en se saisissant d'Anton, qui se débat violemment tandis que l'homme et l'enfant dévalent une partie de l'escalier. Lorsque Valentina tente d'intervenir, Tony gifle violemment la jeune femme avant de partir à la poursuite du petit garçon, qui a réussi à s'échapper. Sa course le mène jusqu'à la scène de la salle de réception, où il est rattrapé par Tony qui le plaque au sol et le frappe à nouveau avec brutalité. Le discours du président s'interrompt alors que le public outré assiste au spectacle de leur héros

s'acharnant sur l'un des enfants qu'il prétend défendre. Tony, prenant conscience de l'image désastreuse qu'il donne, quitte précipitamment la salle, bousculant Valentina tandis qu'autour de lui le décor commence à se fissurer, laissant apparaître des zones noires de plus en plus nombreuses.

Dans sa fuite, Tony est rattrapé par Anton avec lequel il se débat à nouveau tout en gravissant l'escalier menant à son portrait géant. Dans sa lutte avec le petit garçon, il trébuche et déchire la photographie, révélant un grand escalier que Tony gravit alors que des invités furieux sortent de la salle de réception et se lancent à sa poursuite. Anton, quant à lui, se retrouve suspendu au dessus du vide qui cerne à présent le tapis rouge menant à l'escalier. Valentina tente de se porter à son secours mais, alors qu'elle le tient par le bras, l'assistant du docteur retrouve soudain sa taille normale. Devenu trop lourd pour Valentina, celle-ci lâche prise et laisse tomber son compagnon dans l'abîme.

Tony réapparaît soudain et se saisit de la jeune fille, qu'il éloigne du rebord avant de la gifler à nouveau. À l'autre bout du tapis rouge, nous voyons apparaître Parnassus sous sa forme humaine. Titubant une bouteille à la main, il tire derrière lui un immense rideau que lequel s'imprime le décor de dunes de sable aperçu dans la troisième projection onirique. Après un court dialogue, le surgissement des invités en colère qui redescendent l'escalier pousse rapidement Tony à repousser le docteur pour se précipiter à l'intérieur du décor désertique. Valentina s'agenouille près de son père inconscient, tombé au sol durant la bousculade. Trois ambulanciers sortis de nulle part apparaissent alors pour transporter le docteur sur un brancard. Désespérée, Valentina fuit en hurlant tandis que le bras de Parnassus retombe, laissant choir sa bouteille de whisky qui se brise au sol.

La manifestation change alors une nouvelle fois de décor et se concentre sur Valentina, que nous voyons courir sur un fond noir tandis que flottent autour d'elle d'énormes tessons de verre qui reflètent le visage de la jeune fille. Tout en pleurant, celle-ci brise plusieurs tessons avec son poing, jusqu'à ce que deux

miroirs se matérialisent devant elle. Celui de gauche est surmonté de l'inscription « *His* » surmontée de motifs de flammes et de cornes. Celui de droite comporte l'inscription « *Her* », cette fois accompagnée d'une paire d'ailes et d'une auréole. Mr. Nick surgit du miroir « *His* », entouré de flammes et engage un dialogue avec la jeune fille tout en faisant barrage pour l'empêcher de se jeter trop précipitamment dans le miroir « *His* » pour subir une damnation qu'elle juge méritée. Il danse même quelques pas de tango avec la fille du docteur, avant qu'elle ne parvienne à échapper à son emprise et se jette à l'intérieur du miroir, à la grande déception de Mr. Nick, surpris par le peu de résistance de la jeune fille et la facilité avec laquelle il remporte son pari.

Nous retrouvons ensuite Parnassus, complètement désespéré par la perte de sa fille, assis au bord d'une haute falaise escarpée. Il est rejoint par Mr. Nick, qui tente de le consoler à sa façon, tandis qu'en contrebas de la falaise nous voyons la silhouette minuscule de Tony traverser en courant la plaine désertique, toujours poursuivi par la cohorte d'invités. Le diable propose alors un ultime pari au docteur : sa fille contre l'âme de Tony. Le jeune homme arrive en effet au pied de la montagne aux marches sculptées aperçue dans la première manifestation et commence son ascension jusqu'au sommet, où se dresse une potence à laquelle pend une corde à nœud coulant. Voyant là un bon moyen d'échapper une fois de plus à ses poursuivants, Tony sort de sa poche le sifflet qui lui permet de simuler sa mort lors de la pendaison. Mais le docteur apparaît soudain sur les marches de la potence, la corde autour du cou, et se saisit du sifflet qu'il fait prestement disparaître. Le vieil homme sort un second sifflet, qu'il effrite entre ses doigts, puis deux nouveaux sifflets : l'un est encore un sifflet factice, l'autre est le sifflet de Tony. Parnassus demande au jeune homme de choisir entre les deux objets : après beaucoup d'hésitation, Tony choisit le sifflet qui se trouve dans la main droite du docteur. Ce dernier, une fois le choix effectué, avale le sifflet et se pend en sautant du haut de la potence. Entendant la foule se rapprocher, Tony détache le vieil homme et récupère le sifflet dans sa

bouche avant de l'avaler à son tour. Lorsque les invités parviennent au sommet ils se saisissent de Tony à qui ils passent la corde au cou, sous les flashes des photographes. Parnassus se redresse alors, toujours vivant, et recrache un sifflet factice puis le véritable sifflet. Alors que Tony prend conscience de son erreur, la foule le fait tomber de la potence et il meurt pour de bon. La foule quitte les abords de la potence, laissant apparaître Mr. Nick qui fouille les poches du cadavre. Savourant une fois de plus sa victoire, il révèle à Parnassus qu'il n'a plus aucune prise sur Valentina avant de quitter le sommet de la montagne en marchant sur des petits nuages qui se forment instantanément sous ses pieds.

La projection change une dernière fois de décor et nous transporte dans un désert glacé couvert de neige, où émergent les ruines des diverses représentations de Parnassus apparues dans les manifestations précédentes. Dans ce paysage désolé, le vieil homme, épuisé et en loques, marche difficilement dans la neige. Il finit par arriver devant un poteau en bois où sont accrochés deux panneaux indiquant des directions opposées : sur l'un est écrit « *high road* » (« *grand-route* »), sur l'autre « *low road* » (« *petite route* »). Parnassus s'écroule en s'accrochant au poteau qu'il fait tomber, hurlant son refus de faire à nouveau un choix. Il reste recroquevillé à genoux tandis qu'un travelling arrière nous révèle qu'il se trouve au bord d'une falaise à pic dont le rebord est un tronçon de route écroulé. Le retour dans le réel survient lors du plan suivant ce travelling et nous retrouvons le docteur dans la même position, mais dans une situation différente, puisqu'il est en train de tendre la main aux passants dans une rue londonienne, habillé comme un sans-abri.

Flash-backs oniriques dans *Las Vegas parano*, *Tideland* et *L'Imaginarium du docteur Parnassus*

Le traitement des certains flash-backs de *Las Vegas parano*, *Tideland* et *L'Imaginarium du docteur Parnassus* offre une variante de la projection onirique, appliquée spécifiquement à la représentation d'événements passés. La

qualité onirique de ces scènes provient du fait que, à la différence d'autres flash-backs, leur mise en scène adopte certains effets visuels qui caractérisent l'espace onirique.

Dans le cas de *Las Vegas parano*, une seule scène peut être qualifiée de flash-back onirique : elle a lieu à la cinquantième minute, après le retour des deux protagonistes dans leur chambre du Mint Hotel. Alors que, suite à une ingestion massive d'acide, Gonzo est enfermé dans la salle de bains pour une phase de « *cauchemars d'introspection intensément infernaux* », Duke, fourbu, s'assied dans un canapé placé face à un poste de télévision dont l'écran est rempli de « neige ». Sous l'action de la fatigue et de la marijuana, il s'enfonce littéralement dans un flash-back onirique dont les images se superposent au mur situé derrière le canapé, lequel semble alors s'élever progressivement dans les airs. Le flash-back nous transporte au Matrix Club de San Francisco en 1965 lors d'un concert donné par le groupe de rock psychédélique Jefferson Airplane. Au fil des plans filmés au ralenti, nous assistons successivement au passage d'un vendeur de LSD à la criée (Lyle Lovett), à la rencontre de Duke avec son double vieilli (joué incognito par son créateur, l'authentique Hunter S. Thompson), et enfin à la rencontre dans les toilettes d'un musicien aux cheveux longs (Flea), qui s'empresse de lécher l'acide que Duke vient de renverser sur sa manche, quiproquo homosexuel qui se déroule sous les yeux d'un *yuppie* aussi médusé que fasciné.

Dans *Tideland*, comme dans *Las Vegas parano*, le réalisateur profite de la multiplicité des sources de l'onirisme pour diversifier la nature des manifestations oniriques (hallucinations, rêves-hallucinations, projections oniriques), tout en insistant sur les différentes manières dont elles s'échafaudent chez la protagoniste, non seulement par le biais d'événements traumatiques, comme dans *Fisher King* (la mort des parents), mais aussi à partir de références littéraires (*Alice au pays des merveilles*, *L'Île au trésor*) voire d'éléments qui

appartiennent à l'espace onirique d'autres personnages (les motifs de l'eau et de la navigation propres à Dickens).

Là aussi, nous pouvons relever un unique flash-back onirique, qui représente à l'écran l'histoire racontée par Dell lors de sa première rencontre avec Jeliza-Rose. Dell explique ainsi à la petite fille la raison de sa méfiance envers les abeilles et la façon dont elle a perdu son œil. La scène est divisée en deux épisodes distincts. Dans le premier, nous voyons une Dell rajeunie danser en robe rouge parmi les ruches paternelles auxquelles elle vient de mettre le feu, signe avant-coureur de son instabilité psychologique. Le second épisode est consacré aux conséquences directes de cet incendie, l'invasion de la maison familiale par les abeilles vengeresses, qui provoquent la mort de la mère par leurs multiples piqûres.

Cette deuxième partie du flash-back révèle la dimension plus problématique de la manifestation. En effet, lors du retour à la réalité, un gros plan nous montre la pupille aveugle de Dell où se reflète la première image du flash-back, celle de la jeune femme en train de danser. La question se pose alors : l'image est-elle un reflet de la vision de Dell ou est-ce la projection de la scène telle que se la représente Jeliza-Rose à l'écoute des paroles de la femme ? La réponse est peut-être à chercher dans le traitement du second épisode qui, dans un style rappelant les films d'horreur des années cinquante (la mère de famille préparant la traditionnelle *apple pie*, cliché typique d'une Amérique rurale idéalisée, le surgissement fantastique d'une menace animale dans un cadre présenté comme idyllique), semble contribuer à faire de ces deux scènes des visions fantasmées par Jeliza-Rose et non la retranscription fidèle d'un événement passé.

L'Imaginarium du docteur Parnassus contient lui aussi un flash-back en deux parties que nous pouvons considérer comme une projection onirique, d'autant plus qu'il se déroule dans le cadre de l'Imaginarium. Il survient lorsque le docteur raconte à Valentina la façon dont il a rencontré sa mère (également

interprétée par Lily Cole), une riche héritière croisée dans les années trente par un docteur réduit à la mendicité par les victoires répétées de Mr. Nick.

Dans la première partie du flash-back, nous voyons Parnassus au sommet d'une falaise escarpée, tentant de se jeter dans le vide par désespoir amoureux devant la différence de milieu social qui le sépare de sa dulcinée. Il est retenu par un pan de son manteau par Percy, qui, finit par lâcher prise involontairement. Le docteur tombe de la falaise, mais il est rattrapé *in extremis* par le col par Mr. Nick, à l'aide d'une longue branche d'arbre que le diable tient comme une canne à pêche. Ce sauvetage n'est évidemment pas gratuit, puisqu'il permet à Mr. Nick de proposer à Parnassus des pouvoirs étendus en échange d'une idylle avec la femme qu'il convoite.

La deuxième partie de la scène montre Parnassus et la mère de Valentina, enlacés dans une gondole conduite par Percy. Au moment où le docteur et son épouse s'apprêtent à échanger un baiser, la gondole heurte soudain un cadavre de vache, flottant dans la rivière. Un plan d'ensemble révèle alors le changement qui s'est opéré dans le paysage : la rivière, dont l'eau est devenue rouge, est remplie de carcasses d'animaux, tandis qu'à l'arrière-plan s'étend une plaine désolée dominée par une immense usine dont les cheminées crachent des fumées noires. Sur l'une des berges, à la limite entre le décor idyllique et ce paysage dévasté, se trouve un grand escalier dont les marches descendent jusqu'à la rive. Au bas de ces marches, nous voyons Mr. Nick assis, les pieds dans l'eau polluée avec un panier à pique-nique à côté de lui. Le diable salue les occupants de la gondole, avec, dans la main gauche, un appareil à bronzer et, dans la main droite, un os de poulet qu'il jette négligemment. Le flash-back s'achève sur ce plan et nous revenons à l'intérieur de la roulotte, où Valentina quitte son père, assoupi par l'alcool.

Comme le montre cet essai de nomenclature des manifestations oniriques chez Gilliam, l'espace onirique s'adapte aux nécessités de la fiction, privilégiant le rêve lorsque le film fraye avec le fantastique (*Brazil*, *L'Armée des douze*

singes) et l'hallucination lorsqu'il s'agit d'un drame (*Fisher King*, *Tideland*) ou d'une comédie (*Las Vegas parano*). *L'Imaginarium du docteur Parnassus* quant à lui, de même que les manifestations isolées de *Las Vegas parano* et *Tideland*, propose une troisième voie qui présente l'espace onirique comme un lieu où se réunissent les imaginaires du créateur et des visiteurs. Cette adaptation de l'onirisme aux besoins de chaque film a pour conséquence d'influencer les principes d'organisation des manifestations au sein de la fiction.

CHAPITRE II :

ORGANISATION DRAMATIQUE DE
L'ESPACE ONIRIQUE

Une fois déterminées les frontières, plus ou moins distinctes, qui dessinent les contours respectifs des espaces réel et onirique, un paradoxe s'offre à nous : d'un côté, on relève des scènes à chaque fois éminemment singulières (que ce soit d'un film à l'autre, ou d'une manifestation à l'autre à l'intérieur d'un même film), conférant à l'ensemble des manifestations une impression d'hétérogénéité ; d'un autre côté, on ressent pourtant un sentiment persistant d'homogénéité, qui prend en partie sa source dans l'organisation des manifestations oniriques au sein de la fiction. Sur ce point, chaque film comporte un certain nombre d'éléments d'organisation récurrents qui témoignent également de l'évolution du travail effectué par Gilliam sur la structure de ses films. Cette évolution n'est toutefois pas linéaire, certains principes élaborés dans une fiction pouvant être remis en cause, voire inversés, dans la suivante, empêchant ainsi toute forme de lecture par trop systématique du travail du réalisateur.

Si le concept de « système » peut être raisonnablement écarté dans le cas de l'œuvre de Gilliam, il n'en reste pas moins que la relative homogénéité qui recouvre la singularité de chaque scène peut toutefois se vérifier par la recherche des points de convergence pouvant exister entre les différentes manifestations. Cette recherche s'effectue simultanément sur deux plans distincts : d'une part, au niveau de la structure des ensembles oniriques de chaque film, qui se définit en fonction du type d'onirisme représenté ; d'autre part, au niveau de l'organisation interne des manifestations, propre à chaque fiction, qui trouve sa

cohérence au moyen de nombreux schémas dramatiques permettant de lier entre elles les scènes oniriques d'un même film.

Afin de constater cette récurrence des schémas d'organisation des manifestations oniriques qui prennent tous pour point de départ les critères classiques de l'onirisme ponctuel au cinéma, deux pistes principales s'ouvrent devant nous.

Tout d'abord, les films s'organisent selon une structure où les manifestations oniriques représentent autant d'épisodes, dont le nombre et la durée sont très variables, de quelques secondes pour certaines hallucinations de *Fisher King*, *Las Vegas parano* ou *Tideland* jusqu'à la séquence d'une dizaine de minutes qui conclut *Brazil*. Ces épisodes sont insérés dans un espace réel faisant office de monde de référence et sont liés entre eux par des impératifs de succession et de progression, qui ménagent une place non négligeable aux effets de répétition. A l'intérieur de cette structure, la subdivision établie entre rêve et hallucination ne se contente pas uniquement de servir les impératifs de crédibilité dramatique propres à chaque scénario. Elle joue elle aussi un rôle prépondérant dans l'organisation de ces épisodes au sein des films. Du type de manifestation représenté découlent en effet deux schémas d'organisation générale de l'onirisme au sein de la fiction qui confèrent chacun une fonction différente au découpage en épisodes : alors que la structure des rêves de *Brazil* et de *L'Armée des douze singes*, ainsi que celle des projections oniriques de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, propose un cadre clos sur le modèle d'un « monde parallèle » qui se substitue au réel et dont le but est d'établir une distinction nette entre l'espace onirique et l'espace du réel, la structure des hallucinations de *Fisher King*, de *Las Vegas parano* et de *Tideland* se fonde sur une superposition des deux espaces. Leur distinction est ainsi rendue beaucoup moins aisée, ce qui a pour conséquence de favoriser une nette tendance à l'autonomie dramatique des manifestations les unes par rapport aux autres.

Ensuite, ce choix d'une organisation des scènes en fonction du type d'onirisme employé a pour autre effet de mettre en valeur de manière très différente les limites entre espace réel et espace onirique, à travers les modes particuliers d'apparition et de disparition des manifestations à l'écran. Cela, que ce soit au niveau visuel, *via* l'usage du montage *cut* comme moyen de passer de l'espace réel à l'espace onirique (et inversement), ou au niveau sonore, par l'emploi de transitions qui contribuent au contraire à lier les deux espaces de la fiction.

A - Le rêve comme monde parallèle

Les épisodes qui forment l'espace onirique de *Brazil*, de *L'Armée des douze singes* et de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, pensés comme un univers à part racontant à première vue une histoire indépendante de la fiction réelle, proposent un premier schéma d'organisation générale qui consiste en une réunion des épisodes selon deux sous-ensembles dramatiques. Si ces deux sous-ensembles révèlent bien vite de nombreux effets de correspondances avec l'espace du réel, ils apparaissent également liés entre eux par une double dynamique interne de succession chronologique et de progression dramatique. Grâce à ce double impératif, les manifestations acquièrent une homogénéité suffisante pour former un cadre qui permet de constituer les rêves en un « monde parallèle » distinct de l'espace réel.

Des différences subsistent néanmoins entre les deux films : tandis que *Brazil* peut être vu comme une sorte de modèle à partir duquel se définissent les espaces oniriques des autres films, *L'Armée des douze singes* apparaît comme une variation qui permet de diversifier et d'enrichir certains principes de bases de la structure tout en développant des caractéristiques qui lui sont propres et

résonnent avec les problématiques soulevées par le scénario de David et Janet Peoples.

L'organisation des rêves dans *Brazil*

Dans le cas de *Brazil*, Gilliam, dès les premiers jets du scénario écrits avec Charles Alverson à la fin des années soixante-dix, conçoit d'emblée l'espace onirique comme une fiction parallèle à celle se déroulant dans le réel. Il le confirme ainsi à Ian Christie : « *Lorsque nous écrivions, il était très clair qu'il y avait deux mondes parallèles, celui du réel et celui du rêve, et que l'histoire contenue dans le rêve était un conte à lui tout seul* ²⁷. » Cette claire distinction semble avoir persisté jusqu'au moment des prises de vues, comme le metteur en scène l'explique à Emmanuel Carrère : « *Au départ, Charles [McKeown] et moi imaginions deux histoires très nettement séparées, l'une complètement imaginaire, l'autre agressivement réelle, prosaïque, mais cette distinction s'est effacée à mesure que nous tournions, que la réalité devenait fantastique* ²⁸. » Au cours d'un autre entretien, cette fois avec Bob McCabe, le réalisateur insiste à nouveau sur ce principe originel d'organisation dramatique : « *Les séquences de rêves étaient présentes dès le début [...]. J'avais réuni un amas d'éléments divers et j'ai pensé : „Trouvons une forme qui permette d'incorporer tout ça.”* [...] *A l'époque, j'étais obsédé par le désir que le film contienne autant de rêves que de réalité, deux histoires en une. Mais cela faisait trop pour un seul film* ²⁹. »

Pour mettre en images cette alternance de rêves et de réalité, le metteur en scène a le choix entre deux types de schémas d'organisation dramatique. Le premier suit un modèle « carrollien » issu d'*Alice aux pays des merveilles* (que nous retrouvons dans d'autres classiques littéraires tels que *Le Magicien d'Oz*),

²⁷ Ian CHRISTIE, *Gilliam on Gilliam*, Faber and Faber, Londres, 1999, p. 117.

²⁸ Emmanuel CARRÈRE, « Entretien avec Terry Gilliam », *Positif*, n°289, mars 1985, p. 4.

²⁹ Terry Gilliam cité par Bob McCabe, dans Terry GILLIAM, Charles ALVERSON et Bob McCABE, *Brazil. The Evolution of the 54th Best British Film Ever Made*, Orion Books, Londres, 2001, p. 16.

dans lequel le réel est confiné aux marges de la fiction, formant le prologue ou l'épilogue d'une histoire où la majorité des péripéties sont contenues dans le cadre d'une importante manifestation onirique centrale. C'est ce que Gilliam propose par exemple dans *Bandits, bandits*, même si le retour au réel visible à la fin du film est en fait un trompe-l'œil destiné à élargir davantage l'espace onirique de la fiction, apparemment ponctuel, pour le rendre permanent. Une variante de ce modèle existe dans le cas d'une manifestation unique centrale mais beaucoup plus courte, laissant davantage de place à l'espace réel. Un des exemples cinématographiques les plus célèbres est *La Maison du docteur Edwardes* de Hitchcock, dont la scène de rêve centrale offre une pause dans la progression de l'histoire se déroulant dans le réel tout en favorisant une focalisation sur les images du rêve, que le protagoniste doit démêler pour résoudre ce qui lui pose problème dans le réel, faisant de la forme même du film une tentative de restitution de la cure psychanalytique.

Le second mode de représentation, inauguré dans *Brazil*, est celui que privilégiera le réalisateur dès qu'il s'agit d'onirisme ponctuel : le metteur en scène opte alors pour une organisation dramatique qui voit l'onirisme se substituer temporairement au réel, à la faveur des diverses phases de sommeil du protagoniste. Si cette organisation semble là aussi dériver du modèle « carrollien », il en complexifie néanmoins la structure : plutôt que de faire du songe le lieu d'un déroulement ininterrompu de péripéties qui couvre la plus grande partie du film, Gilliam choisit de construire son film comme une série d'allers et retours entre espace réel et espace onirique, provoquant ainsi la création d'une dynamique de la circulation entre les deux espaces de la fiction. Ce choix explique qu'au lieu d'une manifestation unique, nous nous trouvions confrontés à plusieurs épisodes oniriques, qui sont distribués de façon irrégulière et s'articulent à partir d'une division de l'onirisme en deux sous-ensembles dramatiques distincts.

Une première unité, composée de plusieurs scènes oniriques de longueur inégale, se met d'abord en place pendant les trois premiers quarts de *Brazil* : il s'agit des six rêves de Sam Lowry narrant ses difficiles retrouvailles avec la version onirique de Jill, sans cesse contrariées par l'affrontement avec des figures antagonistes. L'homogénéité de ce premier sous-ensemble est conférée par l'usage même de la forme épisodique, qui, tout en proposant une action morcelée en autant de péripéties qu'il y a d'épisodes, reste tendue vers un but unique. Cet objectif que doit atteindre la version onirique de Sam est à la fois clairement défini dès le début des manifestations et ardu à accomplir puisqu'il s'agit de rejoindre puis de délivrer Jill, enlevée et enfermée dans la cage transportée par les Forces des Ténèbres. A partir de cette action principale, le réalisateur consacre chacun des six épisodes oniriques à une péripétie particulière : Sam en vol rejoignant Jill ; Sam et Jill séparés ; Sam contre les Forces des Ténèbres ; Sam contre le samouraï géant ; Sam contre le golem de brique ; Sam et Jill, enfin réunis, s'élevant librement dans les airs.

Les actions de Sam dans les cinq premiers rêves se concluent toutes sur une interruption soudaine qui correspond au réveil du héros et ont pour effet de suspendre l'action en cours. Cette suspension permet de mieux relancer la fiction onirique lors de la manifestation suivante, qui voit apparaître à chaque fois une nouvelle situation problématique ou une nouvelle figure monstrueuse (et par conséquent un nouvel obstacle à franchir pour le protagoniste), conférant à l'ensemble une impression de continuité dramatique malgré les lacunes produites par les incessantes interruptions. Portées par cette action unique mais morcelée qui justifie le recours à une forme épisodique qui devient la source d'un effet de suspense sans cesse réactivé jusqu'à la scène finale, les manifestations se présentent donc comme une narration respectant apparemment la chronologie propre à la fiction onirique.

La seconde unité dramatique, qui survient durant le dernier quart de *Brazil*, se distingue du sous-ensemble précédent autant par sa nature hybride (à la fois

rêve et hallucination) que par sa dramaturgie interne. Elle se compose d'une unique séquence beaucoup plus longue que les précédentes : la durée de cette séquence finale (10 minutes et 41 secondes) est presque dix fois supérieure à la durée moyenne de l'ensemble des manifestations précédentes (69 secondes). Cette séquence comporte également un nombre plus important de péripéties, et se présente à la fois comme le *climax* dramatique et comme la conclusion de l'intrigue développée par la première unité dramatique composant l'espace onirique. La plongée finale de Sam dans la folie passe ainsi à travers une succession de scènes et de décors, qui prennent pour point de départ la salle de torture du ministère de l'Information pour s'achever dans le cocon sécurisant de la maison préfabriquée transportée par le camion de Jill.

Aboutissement chronologique et dramatique du premier sous-ensemble, cette seconde unité fait réapparaître de nombreux motifs visuels présents dans le premier groupe de manifestations oniriques. En plus de figures humaines provenant du réel du personnage (Jack Lint, le plombier renégat Harry Tuttle, les policiers, les badauds anonymes de la cité, le maître d'hôtel Spiro [Brian Pringle], la fille de Mrs Terrain [Kathryn Pogson]), nous reconnaissons durant la seconde partie du délire final des décors directement issus des manifestations oniriques précédentes (les murs des piliers de brique ; la montagne de tuyaux sur laquelle se matérialise le samouraï au début du quatrième rêve) ainsi que plusieurs figures venues du rêve et relevant davantage du surnaturel : les Forces des Ténèbres et leurs esclaves, mais aussi la Jill onirique qui, lors de l'enterrement de Mrs. Terrain, prend momentanément une apparence « monstrueuse » en se substituant littéralement à une Ida Lowry ayant achevé son entreprise de rajeunissement esthétique.

Correspondances entre l'espace onirique et l'espace réel

Ce mélange des figures réelles et oniriques durant l'ultime manifestation de *Brazil* est également la preuve que si le projet initial de Gilliam était de

raconter deux histoires en parallèle, il n'a pu, pour des raisons de cohérence dramatique, maintenir cette stricte distinction entre les deux espaces de la fiction. Il faut donc à présent préciser la nature de l'interaction entre le réel et l'onirisme.

Si les trois hallucinations ainsi que la manifestation finale jouent volontairement la carte d'un faux-semblant qui nous laisse croire jusqu'à la fin à la pénétration de la réalité par les manifestations, le rapport entre les deux ne s'établit pas par une intrusion effective, contrairement à ce qui a lieu dans le cas des films du réalisateur qui relèvent de l'onirisme permanent. Cela n'exclut pas pour autant la présence de nombreuses correspondances symboliques, qui, si elles se révèlent assez claires pour le spectateur du film, ne sont jamais comprises ou évoquées par Sam lui-même, à qui l'analyse du contenu de ses songes semble toujours échapper.

Ces correspondances se développent selon deux modes : l'inversion par rapport à la situation vécue dans le réel par le protagoniste au moment de leur apparition et l'équivalence des figures oniriques avec certains personnages rencontrés par lui dans sa vie consciente. Pour autant, contrairement à la conception préalable du rêve comme monde parallèle établie dans les premières phrases d'écriture, la place dévolue aux rêves dans le film semble être restée incertaine jusqu'au stade du montage final du film, comme l'indique Gilliam : « *Nous avons procédé à de nombreuses modifications durant le montage. Nous prenions les rêves à un endroit pour les mettre à une autre place, ou nous les coupions en deux pour en répartir les parties. Sur ce point, Brazil ressemblait à un puzzle* ³⁰. » Si l'existence des correspondances était bien présente dans la version finalisée du scénario, le détail des liens entre onirisme et réel s'est affiné au moment du montage.

Ainsi, certaines péripéties visibles dans les rêves se présentent comme une version inverse à ce qui nous est montré dans l'espace du réel. C'est notamment

³⁰ Ian CHRISTIE, *op. cit.*, p. 148.

le cas dans la première manifestation, où les cieux que nous apercevons en ouverture du rêve se présentent comme l'antithèse du monde réel tel qu'il nous a été présenté jusqu'alors : un univers oppressant où règnent les attentats terroristes, auxquels répondent la répression du pouvoir tandis que la découverte du département des Archives nous dépeint une société fondée sur un travail administratif aussi pléthorique qu'envahissant. Cette dimension antithétique est directement symbolisée par cette omniprésence même du ciel, qui correspond à sa quasi-absence dans le monde réel, même lorsque les personnages se trouvent en extérieur.

De même, le vol acrobatique de Sam représente une inversion physique des mouvements du corps du protagoniste tel que nous allons le découvrir dans le réel, ceux d'un homme maladroit aux gestes mal assurés dès qu'ils ne sont plus consacrés à son travail informatique. Plus généralement, le vol du personnage dans ce premier rêve permet de métaphoriser d'emblée une volonté d'activité et de maîtrise de son destin souhaitée par le protagoniste qui contredit complètement les désirs qu'il exprime à l'état de veille, refusant de prendre sa vie en main pour échapper à la passivité de son existence d'employé subalterne soumis à une hiérarchie professionnelle qui lui évite d'« *avoir à se sentir responsable de l'organisation* [à laquelle il appartient] ³¹. »

La dernière manifestation reprend largement ce phénomène d'inversion, à la fois sur le plan dramatique (les actes héroïques de Sam, qui contrastent avec son état d'impuissance lors de sa confrontation avec Jack Lint dans la salle de torture du ministère de l'Information) et sur le plan symbolique, le mouvement perpétuel du personnage en fuite entrant en résonance avec l'immobilité à laquelle il est réduit durant son arrestation (camisole, maintien en cellule capitonnée) et son interrogatoire, pendant lequel il est attaché à un fauteuil au moyen de solides sangles de cuir.

³¹ Terry Gilliam, cité dans Les Paul ROBLEY et Paul WARDLE, « Hollywood Maverick. Terry Gilliam. A Career's Profile of One of the Cinema's Premier Fantasists », *Cinefantastique*, volume 27, n°7, février 1996, p. 36.

Le principe d'équivalence entre réel et onirisme domine quant à lui les autres manifestations du film. Dès le deuxième rêve, l'érection des piliers de brique introduit une correspondance visuelle avec l'aspect architectural de la métropole parcourue par Sam dans sa vie consciente. La fonction première de ces piliers, qui consiste à séparer physiquement Sam et Jill pour les empêcher de se rejoindre, exprime de façon métaphorique le manque de communication qui caractérise la société du réel, comme le confirme juste avant le fait que la vision de l'attentat à la bombe soit masquée aux convives du restaurant par l'installation de paravents, dissimulant le message politique que l'acte terroriste exprime.

Le troisième rêve poursuit cette équivalence symbolique des péripéties puisque la recherche de Jill par le Sam onirique correspond de manière évidente à la recherche informatique que le héros mène dans le réel pour retrouver celle qu'il a entraperçue, d'abord sur les écrans du hall du ministère puis, par l'intermédiaire d'un morceau de miroir brisé, lors de sa visite chez Mrs. Buttle. Au sein de la même manifestation, le principe d'équivalence s'applique également aux Forces des Ténèbres. Dès leur apparition, elles présentent un sens fortement métaphorique, incarnant l'ensemble des représentants du pouvoir totalitaire de la société réelle, et plus particulièrement les fonctionnaires en tant qu'ils représentent l'administration et donc le « système ». Cette correspondance prendra d'ailleurs un tour manifeste à la fin du film, lorsque dans la troisième hallucination vécue par Sam, les Forces des Ténèbres remplaceront soudain les différents employés chargés de l'interroger à la suite de son arrestation.

Les deux rêves suivants continuent à établir des correspondances entre les figures oniriques et certains personnages du réel. Le samouraï géant peut ainsi être interprété comme une version fantasmée des forces de police, ce que confirme d'ailleurs la seconde hallucination de Sam dans le grand magasin, où le policier qui tente d'arrêter Jill est soudain remplacé par le guerrier japonais du quatrième rêve. Mais la figure du samouraï possède également une valeur plus

générale, ainsi que le remarque John Ashbrook dans l'interprétation qu'il donne du film : « *Constituée de circuits imprimés, cette figure donne au Système une enveloppe physique facilement identifiable et, de ce fait, facilement affrontable* ³². » La manifestation prend en effet place lors du retour de Sam dans son appartement, où il retrouve les plombiers de Central Services, Spoor et Dowser, en plein travail. Les deux hommes, souhaitant se venger de l'obstruction que leur avait opposée le héros lors d'une précédente visite, ont investi le lieu durant l'absence de Sam. Ils abandonnent alors l'appartement après avoir démonté les parois des murs et extrait l'ensemble des tuyaux qu'ils dissimulaient, laissant le protagoniste seul au milieu de son intérieur dévasté. Cette vision du samouraï comme le symbole même de cette société réelle, injuste et totalitaire, dont Spoor et Dowser sont les parfaits instruments permet également d'expliquer que lorsque le héros retire le masque de son ennemi vaincu, il y trouve son propre visage : l'inconscient de Sam « *ravive sa culpabilité, lui rappelant qu'il fait également partie de ce Système qu'il souhaite tant détruire* ³³. »

Dans le cinquième rêve, le rapport à la réalité est encore plus direct puisque le golem de briques, ultime ennemi à affronter, adopte le visage et la voix de son ancien supérieur hiérarchique, Mr. Kurtzmann. En retenant le héros au sol alors qu'il s'agrippe à l'une des cordes accrochées à la cage de Jill, la figure onirique offre une nouvelle vision métaphorique exprimant cette fois l'hésitation de Sam, qui reste encore attaché à sa vie terne de fonctionnaire tout en souhaitant s'extraire de cette existence toute tracée pour être au côté de sa dulcinée.

Le sixième rêve, enfin, établit à nouveau l'équivalence entre les actions de Sam dans le rêve et son expérience dans la réalité : l'ascension glorieuse du couple dans les airs correspond ainsi à la consommation de sa relation avec Jill sur le plan sexuel, révélant que c'est ce but précis qui constitue

³² John ASHBROOK, *Terry Gilliam*, Pockets Essentials, Harpenden, 2000, p. 49.

³³ *Ibid*, p. 49.

l'accomplissement des recherches effrénées de Sam, bien plus que l'amour apparemment éthéré qu'il exprime à la jeune femme.

Comme nous le voyons, toutes ces correspondances servent davantage l'organisation dramatique du film que le contenu même des rêves, qui, au premier degré, peut fonctionner de manière indépendante tout en restant confiné dans le cadre défini par le montage *cut* qui marquent le début et la fin des manifestations. Ce constat est d'ailleurs également valable pour les trois hallucinations, qui remplacent le montage *cut* par un élément de séparation interne à l'image : miroir révélant Mrs. Buttle et le groupe des esclaves dans le premier cas ; plans sur le policier transformé en samouraï, où la pellicule est alternativement traitée en positif et en négatif dans le deuxième ; ouverture de la visière de la camisole, faisant office de volet, dans le troisième. Si le film est bien une uchronie en ce qu'il nous donne à voir un espace réel possible mais qui ne correspond pas au réel du spectateur, la présence des manifestations oniriques ne peut être considérée comme relevant du fantastique au sens todorovien d'une « *hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturelle* ³⁴. » puisqu'il n'y a pas de doute possible quant à la nature uniquement mentale des scènes de rêve.

Succession chronologique et progression dramatique

En dépit des correspondances, les scènes de rêve présentent donc un espace onirique qui reste visuellement séparé de l'espace du réel de la fiction et conserve une forte cohérence au niveau de sa dramaturgie interne, trace résiduelle du postulat de départ du réalisateur et de ses scénaristes, qui voyaient les deux espaces du film comme des fictions parallèles.

Les manifestations de *Brazil* révèlent ainsi une double dynamique indépendante de la fiction qui se développe dans l'espace réel : d'une part, une succession chronologique des péripéties, d'autre part, une progression

³⁴ Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Le Seuil, 1970, p. 29.

dramatique où chaque scène ajoute à la précédente une péripétie ou une information. Comme dans le réel, nous nous retrouvons alors face à un schéma dramatique classique, avec une introduction (premier rêve), un développement en plusieurs épisodes (qui s'étale entre le deuxième et le cinquième rêve) et enfin une conclusion qui prend place lors du sixième rêve puis se répète dans la scène onirique finale et coïncide avec la résolution de la fiction dans l'espace du réel.

Chaque scène de rêve se focalise sur une étape dramatique particulière qui s'inscrit au sein de la suite d'épreuves menant aux retrouvailles, sans cesse ajournées, entre Sam et la version onirique de Jill. L'impression de succession est ici appuyée par la répétition de certains plans, comme ceux rappelant la présence constante de l'avatar onirique de Sam, archétype héroïque inamovible aux attitudes limitées, dont les seules raisons d'être se réduisent au vol, à la course et au combat. Un autre effet de répétition concerne le rôle dévolu à Jill dans le monde onirique : en tant que figure onirique, elle présente une attitude qui se limite essentiellement à appeler Sam par son prénom, soit pour l'attirer à elle, soit pour lancer un appel au secours alors qu'elle est emmenée dans sa cage par les Forces des Ténèbres. Pour signifier sa présence passive aux marges des actions menées par Sam, le metteur en scène introduit dans chaque manifestation plusieurs plans rapprochés de la jeune femme dont les cadrages sont similaires, tout en se révélant de moins en moins nombreux à l'intérieur des scènes au fur et à mesure de la succession des songes. Ces effets de récurrence qui concernent les figures oniriques principales se trouvent à chaque fois renforcés par l'homogénéité et la simplicité volontairement schématique du décor des songes, composé tantôt du ciel, tantôt du sol, au pied des piliers de brique.

A la suite du faux épilogue que représente le sixième rêve, le suspense est réactivé lors du délire final où l'impératif de succession s'effectue alors par l'addition de personnages issus du réel comme de l'onirisme et le changement perpétuel de décors sans réel lien topographique (salle de torture, hall du

ministère, rues de l'espace réel, rues de l'espace onirique). Sam, contrairement aux scènes précédentes, revêt les atours qu'il possède dans l'espace du réel, ce qui correspond à une inversion du sens de ses actes, la fuite se substituant à l'attaque. Au terme de cette longue fuite, Sam parvient à répéter la conclusion heureuse qui achevait le sixième rêve en rejoignant une seconde fois sa dulcinée. Mais cette fois-ci, les rôles dévolus aux avatars oniriques des protagonistes sont inversés : alors que dans le sixième rêve, le héros ailé s'envole en pleine gloire avec, à son bras, une Jill apaisée, le délire final propose une version apparemment plus crédible où la jeune femme, au volant de son camion, permet à Sam de fuir la ville et ses propres cauchemars pour rejoindre la campagne. La position du corps des acteurs témoigne à ce moment de cette inversion des rôles, Sam délaissant sa vision de lui-même en mâle dominateur, au corps duquel s'agrippe sa conquête féminine, pour adopter une attitude plus humble : endormi sur son siège, sa tête repose avec confiance sur l'épaule de Jill tandis que la conductrice couve son amant d'un regard protecteur.

La progression dramatique est elle aussi mise en avant au moyen de ces effets de répétitions. C'est particulièrement visible dans les plans récurrents sur Jill, où seule l'expression de son visage introduit l'idée d'une évolution dramatique : séductrice dans les deux premiers rêves, Jill apparaît désespérée dans les trois suivants avant de redevenir épanouie dans le sixième. Cette vision fantasmée de la femme, captive puis soumise, est révélatrice de la propre faiblesse psychologique de Sam, partagée entre conformisme et frustration, une faiblesse qu'il compense en s'imaginant dans ses rêves comme un poncif de héros mythologique. Le contraste entre la Jill onirique et la Jill réelle, beaucoup plus farouche et plus volontaire, contribue également à faire apparaître cette faiblesse comme un fondement du profil psychologique du protagoniste masculin, tout en étant à plusieurs reprises une source de comique, comme le montrent les deux scènes en camion se déroulant dans le réel, où Sam tente maladroitement de reproduire le comportement héroïque de ses rêves.

La progression dramatique est également rendue plus sensible grâce à l'introduction d'un ensemble de relations de cause à effet qui permet de lier les scènes oniriques entre elles. Ces relations sont parfois visibles à l'écran, à l'image du surgissement des piliers et de la séparation du couple dans le deuxième rêve, qui explique la recherche menée par Sam au début de la troisième manifestation. Mais elles restent le plus souvent dissimulées dans les ellipses séparant les scènes oniriques, qui recouvrent une part de plus en plus grande de l'espace onirique au fur et à mesure que les scènes se succèdent. Ainsi, si Sam semble voler sans discontinuité entre le premier et le deuxième rêve, laissant supposer une succession immédiate entre les deux manifestations, le début du troisième rêve introduit une ellipse plus sensible : elle nous dissimule en effet certains relations causales, ne nous en montrant que les conséquences, telle Jill soudainement enfermée dans une cage sans qu'on sache comment les Forces des Ténèbres se sont emparées d'elle. De même, les piliers, encore en plein surgissement à la fin du deuxième rêve, nous apparaissent à présent totalement érigés et multipliés à des dizaines d'exemplaires. Là non plus, l'ellipse ne nous permet pas d'estimer de manière rationnelle la durée de cette transformation de l'espace onirique.

Les lacunes entre les trois rêves suivants, dues aux réveils de Sam, proposent à leur tour trois ellipses importantes : la première dissimule la majorité du combat contre les Forces des Ténèbres, dont nous voyons les prémices à la fin de la troisième manifestation (Sam brandissant son épée afin d'aveugler la horde monstrueuse) ; la deuxième passe sous silence les conséquences de la découverte par Sam de son double sous le masque du samouraï géant, qui conclut le quatrième songe et reste inexplicée, de même que la disparition du corps de la figure onirique au début du cinquième songe ; la dernière se révèle encore plus importante puisqu'elle escamote complètement la victoire finale de Sam contre le golem de brique du cinquième rêve ainsi que la libération de Jill pour retrouver le couple enfin réuni dans le sixième rêve. Face à

ces manques, le sentiment de progression s'effectue alors au moyen de certains détails, comme la corde rompue par Sam dans le quatrième rêve, à laquelle il s'accroche dans la cinquième manifestation.

La manifestation finale comporte également plusieurs déplacements inexplicables du protagoniste dans l'espace, situés entre les différentes étapes dramatiques de la manifestation. Sam passe ainsi d'un lieu à un autre sans véritable cohérence spatiale ou dramatique : du ministère de l'Information, il se retrouve avec Tuttle dans la rue passante bordée de commerces où son compagnon est dévoré par les papiers, avant de gagner, par un « heureux » hasard de sa fuite, le mausolée où l'on enterre Mrs. Terrain. La chute dans le cercueil de la vieille dame est alors la première transition réellement matérialisée à l'écran tout en se montrant parfaitement incohérente d'un point de vue dramatique. Cette sortie improbable permet à Sam de se transporter à nouveau dans des rues anonymes, qui, en l'espace d'un plan, redeviennent les allées parcourues par le protagoniste dans l'espace onirique. Une deuxième transition, tout aussi incohérente, apparaît alors : il s'agit de la porte dans le mur, un passage placé providentiellement par un *deus ex machina* issu de l'imagination du héros et qui permet au personnage de retrouver le cocon rassurant de la maison préfabriquée, avant de rejoindre le cadre rural qui clôt la manifestation.

Cette progression dramatique interne à l'espace onirique participe également à certaines interrogations concernant le rapport entre les événements vécus par Sam dans le réel et leur restitution symbolique dans l'espace onirique. En effet, le film ne nous dit pas avec certitude si les songes que nous voyons à l'écran sont totalement nouveaux pour le héros ou s'ils ne sont que la dernière répétition d'une chaîne de manifestations vécues par le personnage depuis un nombre inconnu d'années. Il faut alors nous fier à la manière dont Jonathan Pryce interprète les différents réveils de son personnage : à l'exception de la première et de la sixième scènes, le personnage semble en effet expérimenter à chaque fois de façon intense l'apparition de l'espace onirique (réveil en sursaut

dans les deuxième et quatrième rêves, étonnement lors de son retour dans le réel après les troisième et cinquième rêves). Il est permis de penser que, avant d'apercevoir Jill sur les écrans de surveillance de son lieu de travail, le rêve récurrent de Sam se limitait aux péripéties présentes dans le premier songe, c'est-à-dire un fantasme de vol associé à l'expression d'un désir érotique. La modification progressive de la dramaturgie interne des rêves de Sam, qui se concrétise dans les scènes suivantes par l'apparition de situations et de figures oniriques inédites, serait donc bien à relier à ce qu'il vit à l'état de veille, qu'il s'agisse de ses contrariétés familiales et professionnelles ou de la découverte de l'existence physique de Jill, unique événement véritablement fantastique observable dans le réel.

L'importance dramatique de cet événement fantastique pourrait alors expliquer que, plutôt que de revenir directement à l'ambiance idéale de la première manifestation, l'ultime scène onirique du film réponde d'abord, dans son organisation interne, aux mêmes impératifs de succession et de progression qui animent les manifestations précédentes tout en élaborant l'illusion d'une jonction temporaire des deux espaces de la fiction. Les incessants changements de décor qui rythment la séquence créent autant de courtes scènes, liées visuellement par des plans de Sam fuyant dans des rues anonymes, dont la succession rapide offre sur le plan du rythme une version condensée de l'enchaînement des péripéties proposée dans les rêves antérieurs. Cette condensation possède son équivalent sur le plan dramatique : l'impératif de progression développé dans les scènes de rêve précédentes débouche lui aussi sur une résolution en forme de *climax*, qui entrechoque cette fois les fictions du réel et de l'onirisme par la synthèse des motifs issus des deux espaces du film tout en atteignant le même finale en forme de *happy ending* que celui qui concluait la sixième manifestation. Dans cette ultime manifestation, comme dans le sixième rêve, la dimension profondément ironique du monde onirique se fait sentir. Les retrouvailles répétées de Sam et Jill représentent en effet l'ultime

vision d'un bonheur attendu et espéré mais signifient aussi l'imminence de la remise en cause brutale due au retour en force du réel de la fiction. Ainsi, le réveil des amants après le sixième rêve s'achève par l'intervention de la police dans l'appartement de Mrs. Lowry, tout comme la réapparition de Lint et Helpman dans le cadre de la manifestation onirique entérine définitivement la dimension onirique (et par-là même illusoire) de la fin heureuse qui conclut la séquence.

La reconsidération de la position de Sam par le spectateur, celle d'un personnage prisonnier d'une illusion en forme de rêve infini, a pour effet de donner rétrospectivement un goût amer à l'organisation opérée dans la séquence qui précède : la synthèse des éléments réels et oniriques n'a pas eu le résultat escompté, comme si le rêve, en mixant les motifs les plus absurdes des deux espaces, finissait par échapper à cette organisation qui simulait une fiction cohérente reposant sur cette double dimension à la fois successive et progressive présente dans les scènes de rêve antérieures. Au lieu d'un *happy ending* optimiste mais peu convaincant, le film se termine sur le retour d'un réel qui semble victorieux en regard de l'espace onirique, une conclusion certes plus inconfortable pour le spectateur mais pourtant plus crédible et plus conforme au profond pessimisme qui irrigue l'ensemble de la fiction.

La reprise du modèle : *L'Armée des douze singes*

L'Armée des douze singes propose une variante de ce modèle d'organisation de l'espace onirique établi par *Brazil*, avec pour cadre une diégèse fondée sur une même division entre espace réel et onirique. Là aussi, les manifestations s'organisent en une série de scènes à caractère épisodique, mais elles aboutissent à des postulats dramatiques et formels différents, voire inverses, de ceux de *Brazil*.

Ces différences sont d'abord liées au fait que les rêves de *L'Armée des douze singes* offrent un but moins immédiat, qui relève plus du processus

intellectuel que de l'acte physique, puisque, au-delà d'une péripétie aisément compréhensible (un homme meurt, rejoint par une femme) dont l'aboutissement nous est présenté dès les premiers plans du premier rêve, il s'agit davantage pour le protagoniste (comme pour le spectateur) de collecter des informations à chaque nouvelle répétition de la scène, pour les ajouter à celles contenues dans les manifestations précédentes. Les péripéties prévues pour chaque épisode disposent donc d'une ampleur moins proprement spectaculaire que dans *Brazil*.

Une autre donnée importante réside dans la portion temporelle très réduite relatée dans l'espace onirique, là où les rêves de *Brazil* proposaient une temporalité apparemment infinie. Les rêves de Cole se concentrent en effet autour d'un événement unique, dont la durée réelle n'excède pas la dizaine de secondes, le temps pour la version adulte de Cole de franchir le portique du hall d'embarquement et d'être abattu par les forces de police. En lieu et place du temps mythique qui caractérise les rêves de Sam Lowry, difficilement quantifiable en termes de durée, *L'Armée des douze singes* opère donc un mouvement d'inversion radicale qui focalise l'espace onirique sur un événement à la faible amplitude temporelle : plutôt que de transporter le protagoniste de lieu en lieu vers un horizon aussi lointain qu'inaccessible, les scènes oniriques lui offrent la possibilité d'une lecture et d'une interprétation renouvelées à chaque manifestation, dépliant toutes les images possibles de l'événement qu'il rêve.

Malgré ces deux différences de taille au niveau de la conception de l'espace onirique, nous retrouvons pourtant la même présence de deux unités dramatiques clairement définies que dans *Brazil* : d'une part, les cinq premiers rêves de Cole, qui présentent les différents moments menant à la mort de la version adulte du protagoniste dans l'aéroport de Philadelphie ; d'autre part, la scène onirique finale qui actualise le rêve dans l'espace du réel et offre la résolution conjointe des fictions réelles et oniriques du film. Le calcul de la durée des manifestations révèle même un rapport très proche de celui de *Brazil*,

puisqu'il y a aussi la scène finale (154 secondes) est environ dix fois plus longue que la moyenne des manifestations antérieures (15,6 secondes).

Chacune des manifestations du premier ensemble se présente comme une sélection d'images décrivant une action unique morcelée, qui se trouve reprise dans son intégralité au moment de la scène finale. Chaque scène fonctionne aussi comme une unité dramatique cohérente bien qu'incomplète, dont la dernière manifestation permet de constater à l'écran les tenants et les aboutissants en rétablissant le début, le milieu et la fin de l'action d'ensemble. Tandis que le premier rêve pose l'énigme de l'identité de l'homme abattu, les quatre rêves suivants s'achèvent tous sur une information importante, vraie ou fausse, qui prend une valeur d'indice : présence d'un homme à blouson jaune transportant le virus dans une valise ; identification de cet homme en jaune comme étant le fils Goines ; reconnaissance de Kathryn Reilly dans la femme blonde, confirmation de cette reconnaissance.

Si à chaque fois les informations mises en avant par les manifestations sont différentes, l'organisation interne de ces cinq premiers songes suit un schéma globalement similaire : la manifestation débute par un gros plan sur le visage de Cole enfant regardant la scène se dérouler hors champ. Le milieu du rêve change, quant à lui, selon les personnages présents à l'écran : on y voit principalement Cole adulte (dont le corps apparaît soit en entier soit en amorce) et Kathryn Reilly, présents dans les premiers, deuxième et quatrième songes, mais également, dans le troisième rêve, Jeffrey Goines et les policiers. La présence plus ou moins récurrente de ces figures oniriques à l'écran permet de compléter progressivement notre compréhension de la scène, malgré l'erreur essentielle qu'induit l'apparition de Goines en lieu et place du docteur Peters. La fin des scènes oniriques, pour sa part, correspond toujours, comme dans *Brazil*, à une interruption et une suspension temporaire de l'action : celle-ci n'arrive à son terme, présentant l'ensemble de ses facettes dramatiques, que lors de la dernière manifestation, au moment même où elle partage son statut de manifestation

onirique avec celui d'un événement réel. Une autre singularité par rapport à *Brazil* apparaît alors, qui modifie sensiblement la fonction de l'effet de suspense découlant de l'interruption des cinq manifestations. En effet, dans le cas de *L'Armée des douze singes*, l'interrogation du spectateur ne se concentre pas vraiment sur la réussite ou l'échec d'une action dont l'achèvement (la mort de Cole adulte) nous est montré dès le deuxième plan de la première manifestation. Elle se déporte au contraire vers la question de l'ordre exact des péripéties et de l'identité réelle des protagonistes de l'événement, identité qui se révèle progressivement derrière les déguisements et les substitutions des figures oniriques, de la perruque blonde de Kathryn Reilly à la confusion entre Jeffrey Goines et le docteur Peters.

Le songe final de *L'Armée des douze singes* emploie lui aussi un procédé similaire à celui de *Brazil*, en passant de scènes focalisées sur une seule péripétie à une manifestation reposant sur la multiplication des péripéties. La scène apparaît dès lors comme une sorte de synthèse, à la fois formelle (reconstitution du puzzle proposé dans les scènes précédentes) et dramatique (résolution simultanée des intrigues oniriques et réelles de la fiction) des manifestations précédentes, mais dans une version plus poussée que dans *Brazil* puisque nous avons affaire ici à une identité totale et simultanée entre les motifs formels propres à l'onirisme et ceux issus de la réalité. Nous y retrouvons donc tous les personnages aperçus auparavant, dont les identités sont à présent établies de façon claire : Cole (enfant et adulte) ; Kathryn Reilly, coiffée de sa perruque blonde ; le docteur Peters, propagateur du virus et propriétaire du blouson jaune comme de la valise vue dans les deuxième et troisième songes. De même que les figures oniriques, les récurrences visuelles (ralenti, lumière surexposée, cadres obliques, alternance de plans utilisant des focales très longues et très courtes) et sonores (bruits de foule et coup de feu résonnant en écho dans le hall, cri *off* de Reilly, thème musical au violoncelle) se retrouvent à l'identique dans cette ultime et unique actualisation du rêve dans le réel de la

fiction, qui nous révèle par là même la double nature de l'espace onirique du film.

La différence avec la manifestation finale de *Brazil* est double : d'une part, ces péripéties ne se déroulent pas dans des décors successifs mais prennent place dans un lieu unique, le hall d'embarquement de l'aéroport ; d'autre part, la jonction des deux espaces de la fiction n'est pas due à l'imagination du protagoniste mais relève d'une actualisation effective. Les plans énigmatiques du rêve retrouvent leur place dans le réel, ce qui provoque la confusion momentanée du réel et de l'onirisme en même temps que celle du passé, du présent et de l'avenir. Les manifestations adoptent alors un nouveau statut, hybride, qui ajoute à leur nature onirique la qualité mémorielle du souvenir, transformant *a posteriori* les cinq rêves précédents en un ensemble de flash-backs subjectifs.

De plus, en advenant temporairement dans le réel, la scène onirique redonne sa juste place à des éléments auparavant considérés comme relevant uniquement de l'espace onirique, en dévoilant au spectateur sa nature simultanée de rêve prémonitoire et de souvenir d'enfance. Cet avènement permet de résoudre de manière logique (à défaut d'être rationnelle) la double énigme posée au protagoniste dans le réel comme dans le rêve, là où la dernière manifestation onirique de *Brazil* se fond dans l'onirisme illusoire et sans fin voulu par Sam, sans jamais revenir sur les origines possibles des motifs produits par les rêves du héros.

Enfin, nous n'assistons à aucune autonomisation finale de l'espace onirique, contrairement à ce que semblait proposer l'ultime manifestation de *Brazil*, dont nous pouvons logiquement supposer qu'elle se poursuit dans l'esprit du protagoniste bien au-delà de la fin du film, avec éventuellement de nouvelles péripéties. La dernière scène onirique de *L'Armée des douze singes*, pour sa part, apparaît définitivement comme l'accomplissement dramatique inévitable des scènes précédentes. Logique et implacable, l'ordre rétabli des images clôt la

fiction sur elle-même, ce que nous confirme le dernier plan du film (un gros plan sur les yeux de Cole enfant), qui répond directement au plan d'ouverture et fait du logo de l'Armée des douze singes (visible dans le générique et tout au long du film) le symbole de l'organisation dramatique de la fiction. Si la fin du film ménage l'hypothèse d'une répétition en boucle à la durée indéfinie, rendue possible grâce autant à la mort violente et publique de Cole qu'à la vision qu'en a son double enfantin (une série d'images oniriques désordonnées qui poursuivront le personnage dans sa vie d'adulte tout en dirigeant inconsciemment ses choix), le spectateur de *L'Armée des douze singes* n'accède, le temps du film, qu'à un seul des maillons d'une chaîne temporelle dont l'achèvement définitif reste en suspens. Bien que cette situation, volontairement frustrante pour le spectateur, soit tempérée par la scène succédant directement à la dernière manifestation (la rencontre dans l'avion du docteur Peters et de la biologiste que nous avons vu parmi les scientifiques en 2035), qui peut laisser à penser que les hommes du futur ont compris le sens de son acte et que cet énième sacrifice de Cole n'a pas été totalement inutile, l'effet de répétition propre à l'organisation interne des songes propose un espace onirique qui reste beaucoup plus limité que dans *Brazil*.

Les effets de correspondances dans *L'Armée des douze singes*

A la différence des manifestations oniriques de *Brazil*, les rêves de Cole ne représentent pas l'échappatoire qui entretiendrait des rapports de correspondance avec un réel morne sans pour autant y apporter de modifications importantes. Dans le cas de *L'Armée des douze singes*, il s'agit au contraire d'une scène récurrente et entêtante dont la valeur d'énigme ne se limite pas à l'espace onirique du protagoniste mais fonctionne comme un nœud gordien au niveau de l'ensemble de la dramaturgie. Le héros, même s'il n'en a pas conscience durant le film, doit nécessairement résoudre cette énigme afin de comprendre par quels moyens l'épidémie dévastatrice se propage à travers le monde. Il lui faut pour

cela reconstituer les images contenues dans ses propres rêves, à l'image des scientifiques de 2035 qui reconstituent et interprètent le passé à partir de documents épars et parcellaires qu'ils rassemblent dans leur salle de contrôle, formant une gigantesque mosaïque audio-visuelle composée d'articles de journaux, d'enregistrements audio, de photographies, d'études biologiques, etc.

Bien qu'ils soient moins nombreux que dans *Brazil*, les effets de correspondance entre le réel et l'onirisme restent donc essentiels pour établir des liens entre les deux espaces de la fiction. Contrairement au film précédent, ces correspondances sont pour la plupart définitivement établies dès la phase de l'écriture, comme le montre la version du scénario datée du 27 juin 1994³⁵ dans laquelle la place des rêves au sein de la fiction est déjà fixée, à l'exception du cinquième rêve (en un seul plan), qui n'existe pas dans la version écrite. Nous trouvons également dans ce scénario deux autres manifestations qui ont été supprimées au tournage ou au montage, sans doute afin d'éviter une trop forte redondance : la première, qui prend place au début du film peu avant le premier voyage temporel de Cole, révèle la présence du docteur Peters sous forme de silhouette anonyme et fait aussi intervenir un voyageur qui, en pleine panique, trouve le temps de demander à Cole pour quelle raison il s'est porté « volontaire » auprès des scientifiques de 2035 ; la seconde scène, qui se situe au moment du deuxième retour de Cole en 2035 à la suite de sa disparition soudaine dans la forêt, montre Reilly soutenant la tête de Cole après qu'il a été abattu.

L'interprétation de ces correspondances est également moins symbolique que dans *Brazil*. La course de Cole et Reilly dans l'aéroport correspond ainsi à leur fuite dans le monde réel, dont la scène dans l'aéroport constitue la dernière péripétie ainsi que l'issue tragique. On peut également voir dans le fait que Reilly court vers Cole tombé à terre (mouvement montré dès le premier rêve),

³⁵ Une retranscription de cette version du scénario est consultable sur le site internet dailyscript.com : http://www.dailyscript.com/scripts/twelve_monkeys.html

une métaphore annonçant d'emblée le rapprochement affectif qui s'effectue progressivement dans le réel entre les deux protagonistes.

Quant aux figures oniriques, leur lien avec les personnages du réel est très clairement établi : Jeffrey Goines apparaît dans le troisième rêve, alors que Cole vient juste de s'échapper de l'hôpital psychiatrique où il a rencontré le jeune homme, tandis que le visage de Reilly devient de plus en plus identifiable au fur et à mesure de l'importance donnée à sa présence auprès de Cole. La différence entre ces deux figures oniriques réside dans leur réalité au moment de la dernière scène, ce qui permet tout au long du film d'entretenir le doute sur la véracité des images oniriques vécues par le protagoniste : si la présence de Goines n'est pas effective (puisqu'il est remplacé par le docteur Peters, véritable propriétaire du blouson jaune), celle de Reilly se révèle tout à fait réelle lorsque le songe s'actualise dans le réel.

Les correspondances se distinguent également de celles de *Brazil* en ce qu'elles sont ressenties par les personnages mêmes du film, qui les identifient et les évoquent comme telles à plusieurs reprises. En témoignent les dialogues entre Cole et Reilly au sujet de la version onirique de la jeune femme : lorsque le protagoniste se réveille dans le motel à la suite du quatrième rêve, il s'approche de la jeune femme, ligotée sur le lit voisin, et lui déclare : « *Vous étiez dans mon rêve à l'instant. Vos cheveux sont différents, la couleur est différente. Mais je suis sûr que c'était vous.* » Quelques répliques plus tard, il ajoute : « *Vous étiez bouleversée. Vous êtes toujours bouleversée dans le rêve. Sauf qu'avant, je ne savais pas que c'était vous.* » Ce à quoi Reilly rétorque, dans une tentative d'explication rationnelle : « *Ce n'était pas moi, avant. Ça le devient maintenant à cause... de ce qui se passe.* » Et Cole de conclure : « *Non, je pense que ça a toujours été vous. Très étrange...* » Plus tard, alors que Reilly a définitivement accepté la dimension surnaturelle de la présence de Cole en 1996, les deux personnages évoquent à nouveau les songes lorsqu'ils se retrouvent à la sortie du cinéma dans lequel ils se sont déguisés pour échapper à la police. Alors que

Cole, portant perruque et fausse moustache, découvre la psychiatre affublée d'une perruque blonde, la même que celle qu'elle porte dans son rêve, il bafouille : « *Ça a toujours été toi. Dans mon rêve... ça a toujours été toi.* » La réponse de Reilly, qui a abandonné toute rationalisation pour se soumettre à l'hypothèse surnaturelle du voyage temporel, est alors très différente de sa réplique au moment de son enlèvement : « *Je me souviens de toi [sous ce déguisement]. J'ai l'impression que je te connaissais déjà avant. J'ai l'impression de t'avoir toujours connu.* »

La dimension répétitive des manifestations

Si les manifestations de *L'Armée des douze singes* reprennent des modes de figuration des impératifs de succession et de progression dramatique très similaires à ceux que l'on trouve dans les rêves de *Brazil*, le scénario des Peoples ne se contente pas de créer un effet de répétition entre les structures des deux sous-ensembles dramatiques, le second se présentant comme une version synthétique du premier, mais étend cet effet à chacune des scènes oniriques.

La dimension successive des rêves de *L'Armée des douze singes* se caractérise en effet par le fait que chaque songe est la reconfiguration d'une même scène, dont l'intégralité comme l'ordre chronologique ne sont dévoilés qu'au moment de l'ultime manifestation du film. Tandis que dans *Brazil*, l'impression de répétition de l'action se réalisait à travers la similitude des péripéties et la double fin en forme de *happy ending* contenue dans le sixième rêve et la manifestation finale, chaque scène onirique de *L'Armée des douze singes* rejoue les différentes actions essentielles qui composent un événement unique, tant sur le plan dramatique qu'au niveau formel, au moyen de la répétition de certains plans : Cole enfant regardant en direction du hors-champ ; Cole adulte abattu, tombant à genoux vers le sol ; Kathryn Reilly saisie dans sa course alors qu'elle pousse un cri ; la foule de voyageurs se jetant au sol à l'arrière-plan. Pas plus que dans *Brazil*, il ne s'agit ici d'une répétition des plans

à l'identique, puisque chaque manifestation du film incorpore de nouvelles données utiles à la compréhension de l'action, soit en ajoutant de nouveaux plans (surgissement du corps du docteur Peters dans les deuxième et troisième songes, apparition des policiers dans le troisième rêve), soit en variant l'échelle des plans ou les angles de caméra lorsqu'il s'agit de filmer les actions communes à toutes les scènes (chute de Cole, course de Reilly, plans sur Cole enfant).

De même, Gilliam délaisse dans *L'Armée des douze singes* les importantes ellipses qui trouaient l'espace onirique de *Brazil*. Il opte plutôt pour une organisation des manifestations où les effets de succession sont encore plus liés aux effets de progression : la constante répétition des plans correspond à chaque fois à une réactivation de la mémoire de Cole, qui se fait de plus en plus aiguisée au fur et à mesure que le sens des rêves apparaît tandis qu'une faible progression dramatique est sensible à travers les informations nouvelles que contient chaque nouvelle manifestation.

C'est particulièrement vrai pour les plans sur Kathryn Reilly qui, répétés mais filmés sous des angles différents, nous en apprennent à chaque fois un peu plus sur l'identité réelle de la figure onirique. Dans le premier rêve, elle est filmée de trois quarts dos et de profil, le visage en grande partie dissimulé par les mèches de sa perruque blonde. Lors du deuxième songe, elle apparaît à nouveau, cette fois de face, bien que son identité soit rendue encore relativement indistincte à la fois par la position de son corps dans le champ, cantonnée au second plan au sein d'un plan moyen, et par la position de sa main qui, tendue vers la caméra, nous cache la partie droite de son visage. Elle ne nous apparaît clairement que dans le quatrième rêve, de profil, le visage entièrement découvert. Le plan unique de la cinquième manifestation confirme que la jeune femme est bien Kathryn Reilly par le biais d'un cadrage de face semblable à celui du deuxième rêve, mais plus rapproché.

Il en va de même pour la révélation progressive du dédoublement du protagoniste à l'écran, qui se vérifie elle aussi par la répétition de plans filmés

sous des angles et selon des cadrages différents : dans les quatre premiers rêves, on n'identifie le personnage que sous sa forme enfantine, d'une part parce que les plans sur le garçon sont communs à tous les rêves, laissant logiquement penser que la figure onirique que nous voyons est une jeune version du héros, et d'autre part parce que Cole adulte est toujours montré de dos ou en amorce dans un cadre qui nous dissimule son visage. La reconnaissance de son déguisement dans la dernière scène permet alors de le découvrir simultanément enfant et adulte, bien que les corps des deux versions du protagoniste ne partagent jamais le champ.

Mais cette progression dramatique peut également se révéler trompeuse : si certaines des informations se vérifient dans la dernière manifestation onirique (la valise couverte d'autocollants contenant le virus, le blouson jaune du docteur Peters, les déguisements de Cole et de Reilly ou bien encore la détonation et les annonces de l'hôtesse, que l'on entend *off* durant la première manifestation), d'autres sont erronées, comme la substitution Goines-Peters dans le troisième rêve qui, en introduisant une figure onirique sans rapport avec l'événement réel, retarde l'identification du coupable de la propagation de l'épidémie, ce qui permet de maintenir intact l'effet de suspense qui lie les manifestations à l'intrigue se déroulant dans la réalité.

La progression des rêves amène également à reconsidérer certaines informations sonores, à l'image du coup de feu qui ouvre le premier rêve de Cole et que l'on entend également à la fin du rêve suivant. Jusqu'au troisième rêve, on ne pouvait qu'attribuer l'origine de cette détonation à l'arme à feu que Cole adulte laisse tomber au sol lors de sa chute, un accessoire visible dans un plan du premier rêve, et que nous retrouvons filmé sous un angle similaire lors de la quatrième manifestation. Dans le deuxième rêve, le réalisateur relie même un peu plus cette arme au son de la détonation, en introduisant un plan moyen qui montre le revolver, brandi par un bras encore anonyme mais que nous supposons être celui de l'homme abattu dans la première manifestation, puisque

nous distinguons les manches d'une chemise de même couleur que celle qu'il arbore dans les plans d'ensemble. Le troisième rêve se charge alors de remettre en cause cette interprétation de la scène, en montrant en plan moyen les deux policiers se mettant en position pour tirer, bien qu'aucune détonation ne vienne confirmer visuellement l'origine du coup de feu. Cette confirmation ne se fera qu'au cours de la dernière manifestation, lorsque dans un même plan nous verrons le policier de l'aéroport tirer sur Cole tandis que la détonation résonne de façon synchrone en son *in*.

Une nouvelle variation : *L'Imaginarium du docteur Parnassus*

Bien que les manifestations soient d'une nature différente, l'organisation des manifestations dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus* emprunte largement au modèle proposé par *Brazil*.

Nous revenons ainsi à un espace onirique apparemment illimité dont le contenu, représenté à l'écran sous la forme d'une série d'épisodes dramatiquement liés les uns aux autres, évolue parallèlement à la progression de la fiction dans le réel. La série s'achève là aussi par une manifestation plus longue que les précédentes, même si le contraste entre la durée moyenne des premières manifestations et celle de la dernière scène onirique.

Le cinéaste change pourtant quelque peu la donne en décalant la division de l'espace onirique en deux sous-ensembles. Les manifestations s'organisent alors autour d'un premier sous-ensemble qui ne regroupe pas l'ensemble des scènes à l'exception de la dernière (comme dans les films précédents) mais concerne seulement les deux premières manifestations et le flash-back, des scènes relativement autonomes sur le plan dramatique, puisqu'elle s'attachent chacune à un protagoniste différent (Martin, Diego, Parnassus). La fonction des manifestations de ce premier sous-ensemble est de présenter les règles qui régissent le fonctionnement interne de l'attraction. La première projection se charge ainsi de présenter le cadre qui rend possible l'existence de

l'Imaginarium (la représentation théâtrale, le franchissement du miroir, le décor intermédiaire) de même que sa fonction principale (le choix à faire entre Parnassus et Mr. Nick). La seconde projection ajoute une autre règle importante : la nécessité d'être préalablement invité par le docteur à pénétrer dans l'espace onirique, ce que rappelle le message diffusé par le haut parleur de la montgolfière.

Le flash-back, quant à lui, révèle l'utilisation plus personnelle que le docteur fait de son attraction (la falaise où il crie son désespoir, le voyage en gondole avec son épouse), toute en rappelant qu'il n'est pas le seul créateur, comme le montre le paysage pollué élaboré par le diable. La nature singulière de cette manifestation et l'absence du cadre préalable des deux premières projections provoquent une rupture dans la figuration de l'espace onirique qui permet d'insister sur la distinction avec le second sous-ensemble, constitué par les trois visites de Tony dans l'Imaginarium. Unifiées par la présence d'un personnage commun, les manifestations présentent beaucoup plus de correspondances dramatiques, non seulement entre elles mais aussi avec les péripéties prenant place dans le réel de la fiction.

Ce qui distingue aussi *L'Imaginarium du docteur Parnassus* de *Brazil* et *L'Armée des douze singes* tient dans le relâchement des liens dramatiques entre ces deux sous-ensembles : si les deux unités sont toujours liés par des décors communs (la plaine, le désert, la montagne, la rivière), les protagonistes y sont différents, Martin et le jeune Diego disparaissant rapidement de la fiction pour être remplacés par Tony. La dernière scène ne marque plus la résolution conjointe des fictions réelle et onirique dans leur ensemble, mais seulement ce qui concerne les personnages de Tony et des membres de la troupe de l'Imaginarium

Les correspondances avec le réel

Gilliam reprend en revanche le système de correspondances entre onirisme et réel utilisés pour *Brazil* et *L'Armée des douze singes*. Le principe d'inversion se retrouve dans le contraste entre un univers réel très urbain à l'ambiance majoritairement déprimante et un espace onirique qui alterne entre les paysages ruraux (les bords de la rivière, les collines où se dressent les échelles) et des landes désertiques (les dunes, la plaine où se dresse les bâtiments créés par Mr. Nick). À la limitation spatiale que propose la ville réelle répond l'immensité sans bornes de l'intérieur de l'Imaginarium.

De même, on trouve de nombreuses équivalences visuelles entre le réel et l'onirisme. Outre les visiteurs, qui entrent dans l'attraction avec les vêtements qu'ils portent dans la réalité, de nombreux objets du réel réapparaissent lors des projections. Le plus évident est la corde à nœud coulant, présente dans les trois manifestations consacrées à Tony : elle apparaît d'abord sous le pont vénitien, puis est brandie par les russes lors de la projection suivante. Elle est finalement présente au sommet de la montagne à la fin de la dernière projection. La corde est intimement associée au personnage de Tony, puisqu'elle évoque les conditions de sa rencontre avec la troupe de l'Imaginarium, qui le récupère après une première tentative de pendaison effectuée par les russes. D'autres motifs sont également communs aux deux espaces de la fiction : le sifflet de Tony, qui lui permet de simuler la mort en cas de pendaison ; la carte de tarot représentant le pendu, visible dans la roulotte de Parnassus et présente lors du dialogue avec Mr. Nick sur la falaise dans la dernière projection ; les signes au fer rouge sur le front de Tony, qui permet aux gangsters de le reconnaître dans l'espace onirique malgré son changement de visage ; revue d'ameublement et bracelet de cheville de Valentina, que nous retrouvons lors du voyage en gondole avec Tony ; bouteille de whisky de Parnassus, qui se brise au sol dans la dernière projection.

L'équivalence entre réel et onirisme passe aussi, comme dans *Brazil*, par les analogies entre certaines péripéties. Ainsi, les bouteilles et le bar de Mr. Nick dans la première projection évoquent le goût de Martin pour l'alcool, de même

que la destruction des bulles par Diego dans la seconde établit le lien entre la forme prise par l'espace onirique et la pratique des jeux vidéos par le jeune garçon. De même, dans la quatrième projection, les échelles correspondent aux rêves de gloire de Tony, tandis que la réception dans la dernière manifestation dévoile son désir de reconnaissance. Enfin, la pendaison finale de Tony n'est que la répétition de la première pendaison, empêchée par l'intervention de la troupe de l'Imaginarium

Succession chronologique et progression dramatique heurtées

Si Gilliam conserve le principe de succession chronologique des manifestations, le relâchement dramatique entre les deux sous-ensembles dramatiques lui permet d'introduire une rupture temporelle grâce au flash-back onirique qui rompt momentanément l'effet de succession.

Une autre conséquence de ce relâchement est la disparition de l'effet de suspense qui concluait les manifestations de *Brazil* et de *L'Armée des douze singes*. Même les trois projections mettant en scène Tony, beaucoup plus liées sur le plan dramatique, ne contiennent pas de *cliffhanger* : si le jeune homme occupe le centre de l'action, chaque scène propose un nouveau décor, une nouvelle situation et de nouvelles figures oniriques. Et si l'on en apprend à chaque fois un peu plus sur le passé du personnage, ces révélations ne donnent pas lieu à une dramatisation propre à créer l'effet de suspense.

Le réalisateur conserve aussi l'impératif de progression dramatique présent dans *Brazil* et *L'Armée des douze singes*, tout en l'inversant : au lieu d'avoir une faible progression dramatique et des effets de répétition importants, nous avons affaire à une progression dramatique plus conséquente (surtout dans le second sous-ensemble) associée à une répétition de moindre ampleur. Dans les deux premières projections, la présence de visiteurs de passage, rapidement évacués de la fiction, permet de concentrer l'attention du spectateur sur le fonctionnement pratique de l'attraction, sans les mélanger à des éléments

dramaturgiques concernant la relation entre Parnassus et son visiteur. A partir du flash-back, les événements se déroulant à l'intérieur de l'Imaginarium concernent les protagonistes de la fiction et la progression dramatique lie plus étroitement les images oniriques aux expériences des personnages dans l'espace réel. Ainsi, l'attirance de Tony pour Valentina est évoquée durant la danse dans l'étang avec la quinquagénaire, lorsque l'attention de Tony est détournée par l'apparition des deux avatars oniriques de la jeune fille, et se concrétise au début de la dernière manifestation. De même, la présence des russes dans la quatrième projection nous renseigne à la fois sur les relations douteuses du jeune homme avec le crime organisé. La cinquième projection, quant à elle, est tout entière vouée à la rupture des relations entre Tony et les membres de la troupe. Le relâchement interne à la dramaturgie de l'espace onirique correspond donc à un resserrement des liens entre l'onirisme et le réel, qui ne concerne plus seulement la dernière manifestation du film mais vaut pour toutes les manifestations du second sous-ensemble.

Gilliam varie également la distribution des ellipses, qui, si elles prennent place à l'intérieur de l'espace onirique (comme dans *L'Armée des douze singes*) possèdent une ampleur beaucoup plus importante. Les changements inexplicables de décor sont nombreux, comme le montrent les projections avec Martin ou avec Tony, qui passent d'un décor à un autre, presque sans transition.

Tout en reposant sur les mêmes fondements, l'organisation des scènes oniriques de ces trois films connaît, avec *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, une évolution notable : tout en conservant les caractères de l'univers parallèle définis dans *Brazil* et repris dans *L'Armée des douze singes*, l'espace onirique du film tend vers une plus grande autonomie dramatique des sous-ensembles qui la composent. *L'Imaginarium* apparaît comme un monde plus ouvert que celui des rêves, ce que confirme sa dimension collective, nourrie par les imaginaires de Parnassus, de Mr. Nick et des visiteurs de l'attraction.

B - L'autonomie progressive des hallucinations

Alors que les rêves respectent chez Gilliam un schéma d'organisation similaire reposant sur le maintien d'une distinction assez claire entre l'univers onirique et l'espace réel, tout en établissant des liens au moyen des correspondances symboliques, les scènes d'hallucination tendent à acquérir au fil de la filmographie du metteur en scène une importante autonomie sur le plan dramatique, faisant exploser le cadre qui, dans *Brazil* et *L'Armée des douze singes*, contenait les manifestations oniriques. Cette autonomie se construit à partir de deux données de base : d'abord, une stricte superposition entre les espaces réels et oniriques, un effet apparemment éloigné de la notion d'autonomie, mais qui a pour conséquence de rendre beaucoup moins perceptibles les limites des manifestations ; ensuite, un morcellement qui touche à la fois l'ensemble de la fiction et la dramaturgie interne de l'espace onirique, qui s'apparente de plus en plus à un type de forme courte souvent travaillée par Gilliam, celle du sketch.

Superposition des espaces réels et oniriques

La désagrégation du cadre dramatique des rêves de *Brazil* et de *L'Armée des douze singes* provenait de la substitution temporaire de l'onirisme au réel, une substitution illusoire dans le premier cas, effective dans le second. L'espace onirique né de l'hallucination, possédant la particularité de survenir à l'état de veille, se construit quant à lui d'emblée à partir de l'espace du réel. À la différence du rêve, il n'y a pas ici de distinction entre le corps conscient et le corps inconscient mais au contraire une stricte superposition entre les deux. Cette différence notable transparaît déjà dans les hallucinations de *Brazil* et de *L'Armée des douze singes*, dont le surgissement inopiné entretenait le doute sur la nature surnaturelle des songes, c'est-à-dire sur leur capacité à investir

physiquement la réalité. Cette superposition éclate réellement dans *Fisher King*, où elle ne se limite plus à un remplacement passager mais s'inscrit plus profondément au sein de ce qui est donné d'emblée comme réel.

La représentation des scènes oniriques de *Fisher King* repose en effet sur les mêmes données spatiales que celles qui régissent le monde parcouru par les personnages à l'état conscient, c'est-à-dire la ville de New York en 1991³⁶, même si elles subissent des modifications visibles (accentuation des lignes du décor par l'usage de la contreplongée et des focales courtes, changement d'ambiance lumineuse, thèmes musicaux propres). Dans *Brazil*, comme dans *L'Armée des douze singes*, les univers conscient et inconscient sont clairement séparés sur le plan visuel par le découpage en épisodes, dont les limites sont rendues sensibles par l'entremise du montage *cut* bien que leur nature onirique ne soit véritablement compréhensible qu'une fois la manifestation achevée par un plan de réveil du protagoniste. Dans *Fisher King*, au contraire, les hallucinations vécues par Parry et par Jack ne transportent presque à aucun moment les personnages dans un espace nettement distinct du réel, qui servirait de lieu d'apparition à des péripéties ou des caractéristiques spatio-temporelles d'ordre fantastique aisément rattachables au registre de l'onirisme, tels que les décors cyclopéens et les monstres de *Brazil* où l'espace aux contours rendus indéfinis par la saturation lumineuse de *L'Armée des douze singes*. La seule exception à la règle est un court plan qui se situe lors de la première hallucination de Parry, lorsque le sans-abri poursuit le Chevalier Rouge dans les sous-bois de Central Park. Peu avant la fin de la manifestation, Parry s'arrête un instant alors que la figure onirique se trouve hors de sa portée, perchée au sommet d'un rocher qui sera gravi quelques instants plus tard par un Jack essoufflé, à la poursuite de son compagnon. Lors de cette courte pause du sans-

³⁶ Les scènes oniriques prennent d'ailleurs place dans des endroits facilement reconnaissables par le spectateur, tout au moins new-yorkais : Central Park (les deux premières apparitions du Chevalier Rouge), la gare de Grand Central (la valse des passagers en transit), Columbus Avenue (la fuite de Parry devant le Chevalier Rouge) ou la maison de Carmichael sur Madison Avenue, dont la façade est en fait celle de l'entrée du Hunter College, dans le cas de la double hallucination de Jack.

abri, un rapide plan de demi-ensemble nous montre le Chevalier Rouge cabrant son cheval comme un signe de défi, placé au premier plan d'un décor où nous distinguons fugitivement la silhouette crénelée d'un château médiéval. Présente dès la première manifestation, cette vision fugitive évoque la promesse de représentation d'un imaginaire qui ne sera pourtant jamais plus visualisé aussi directement dans la suite du film. A travers ce déploiement de l'onirisme qui se superpose à un espace réel contemporain du spectateur, le sentiment de confusion des deux espaces de la fiction ne fait que s'accroître : en rendant plus mince la frontière qui sépare l'onirisme de l'hyperréalisme, le réalisateur laisse planer un doute sur la nature de figures oniriques qui semblent tout à fait tangibles pour les protagonistes, passant ainsi du surnaturel qui régissait l'univers uchronique de *Brazil* et celui, science-fictionnel, de *L'Armée des douze singes* à une hésitation relevant plus proprement du fantastique.

Sur un plan plus strictement visuel, cet effet de superposition semble paradoxalement aller de pair avec une raréfaction notable de la présence du protagoniste et des figures oniriques au sein d'une même image tout en conférant à celle-ci un surcroît de spectaculaire. Ainsi, en ce qui concerne le Chevalier Rouge, seuls quatre plans d'ensemble, tous situés lors de la troisième apparition de la figure onirique, nous montrent dans la même image Parry confronté à sa *nemesis* : les trois premiers ont lieu au tout début de la manifestation alors que Parry se tient seul dans la rue devant l'immeuble de Lydia, tandis que le quatrième prend place au milieu de l'hallucination, lorsque le sans-abri fuit désespérément sur le trottoir de Columbus Avenue tandis que le cavalier galope juste derrière lui. Cette présence conjointe de plus en plus rare du sans-abri et du chevalier dans le cadre peut être assimilée à un des signes de cette autonomisation progressive du contenu des manifestations : la figure onirique n'a plus besoin de rencontrer physiquement son « créateur » pour exister sur l'écran et peut même, comme le prouvent lors de l'hallucination de Jack le hennissement du cheval ou l'apparition d'Edwin, l'assassin de Mrs.

Sagan, être transmise à un autre personnage sans subir de modification notable de ses caractéristiques visuelles ou sonores.

De cet onirisme à l'état de veille qui se superpose à l'espace réel découle également une autre conséquence : les manifestations n'ont plus lieu, comme dans *Brazil*, dans l'intimité d'une chambre ou le secret d'une salle d'interrogatoire. Elles se déroulent au contraire le plus souvent au milieu d'une foule aussi inconsciente des figures oniriques issues des scènes d'hallucination que de la présence (de l'existence même) du sans-abri Parry. C'est particulièrement le cas lors de la scène à Grand Central, consacrée à Lydia, ainsi que dans la troisième hallucination mettant en scène le Chevalier Rouge. Dans la scène à Grand Central, Gilliam insiste particulièrement sur cette dimension « publique » de la manifestation en établissant un fort contraste entre le pas pressé des passagers au regard vide du réel et la solidarité des corps (couples de danseurs, rythme d'ensemble) observable durant l'hallucination. De même, lors de la troisième apparition de la figure médiévale, l'incongruité de la fuite de Parry dans les rues de New York est mise en valeur par plusieurs contrechamps montrant la passivité des badauds, parfois médusés, souvent indifférents, face à la crise du protagoniste. Lors du quatrième plan d'ensemble où Parry et le Chevalier Rouge sont dans le même cadre, nous distinguons même autour d'eux des silhouettes de passants anonymes qui ne sont pas sans rappeler celles des citoyens interchangeable croisés par Sam dans la dernière manifestation de *Brazil*.

On retrouve dans *Las Vegas parano* cette même identité de lieu entre les scènes conscientes et oniriques : les hallucinations de Duke surviennent durant ses déambulations au côté de Gonzo dans les casinos de la ville, tribulations entrecoupées par leurs séjours destructeurs en chambre d'hôtel. L'effet de superposition est même accentué par les architectures de l'espace réel qui, de manière beaucoup plus prégnante que dans *Fisher King*, définissent en grande partie la forme comme le contenu de chaque hallucination particulière, utilisant

le décor et les personnages qui le peuple comme point de départ pour leurs équivalents oniriques : clients changés en lézards lors de la scène du Mint Bar, images télévisées s'extrayant de leur cadre dans les chambres du Mint et du Flamingo Hotel, décor urbain en projection servant de fond aux voyages en voiture des protagonistes, transformation de Gonzo durant la prise d'adrénochrome. Les répliques imaginaires du réceptionniste du Flamingo Hotel, comme la scène du procès des deux compères (seul espace onirique qui ne dérive pas de l'espace réel), bien qu'elles ne soient pas à proprement parler des hallucinations, sont elles aussi directement déclenchées par des éléments venus de l'espace du réel : la querelle entre l'agent d'accueil et le touriste à laquelle assiste Duke dans le premier cas, la sonnerie insistante d'un téléphone de chambre d'hôtel dans le second.

Les deux décors principaux de *Tideland*, l'appartement familial et la ferme de la grand-mère, offrent eux aussi ce même effet de superposition entre espace réel contemporain et espace onirique, les éléments de l'environnement direct de Jeliza-Rose servant sans cesse de point d'appui au lancement des hallucinations. Ainsi, dans l'appartement familial, la conjugaison des propos du père et du clair-obscur de la pièce fait naître l'ombre monstrueuse qui se détache sur le mur de la chambre à coucher de la petite fille. Plus tard, dans la campagne texane, les sources de l'onirisme de l'héroïne, si elles se montrent plus variées, restent toujours fortement reliées au décor visible dans le réel, qu'il s'agisse d'un élément du paysage (la maison de la grand-mère, les herbes hautes), d'objets visuels tels que ceux aperçus durant l'hallucination sous-marine ou la chute de l'héroïne dans le terrier du lapin, d'une figure onirique (Dell incarnant successivement le fantôme de la « reine Gunehilde », puis le pirate qui houspille Dickens à la fin de l'hallucination sous-marine), voire, dans certains cas, d'une idée évoquée dans les dialogues, comme la récurrence du thème sous-marin, qui provient clairement de répliques prononcées par Dickens lors de ses conversations avec Jeliza-Rose.

Morcellement et compartimentage de l'espace

Cette superposition des deux espaces de la fiction lors des scènes d'hallucinations va de pair avec un processus plus général de multiplication et de morcellement de cet espace fictionnel dédoublé, observable dans les six films. Marquée par une forte impression d'enfermement, les espaces intérieurs s'apparentant à autant de « cages » dans lesquelles se débattent les personnages.

Cette dimension carcérale d'un espace intérieur « *rempli d'images de réclusion* ³⁷ » est une donnée récurrente chez Gilliam. Elle est représentée de façon très directe à travers les variations autour du motif de la cage ou de la cellule carcérale : cage flottante de Jill dans les rêves de *Brazil*, cellules souterraines du futur ou cellules de commissariat ou d'hôpital psychiatrique du présent dans *L'Armée des douze singes*, cellule aux proportions démesurées où sont enfermés Duke et Gonzo lors de leur procès imaginaire dans *Las Vegas parano*, cage de l'écureuil dans *Tideland*, et aussi cellules de prison visibles dans *Jabberwocky*, *Bandits, bandits* ou *Les Frères Grimm*.

L'ambiance carcérale peut également être représentée de manière plus détournée, à travers une accentuation de tout ce qui peut contribuer au sentiment physique d'oppression de l'humain (effet de compartimentage dû à la mise en valeur du plafond ou des parois murales dans le cadre ou encore miroirs qui reflètent les espaces intérieurs tout en fermant la perspective). Les ouvertures, telles les portes ou les fenêtres, sont également très souvent dépourvues de perspective vers l'extérieur, emprisonnant le regard du spectateur qui ne peut que rarement se projeter au-delà de l'espace qui lui est donné à voir. C'est particulièrement le cas dans les appartements de Sam et de Mrs. Buttle, de même que dans les décors des ministères, où les sources de lumière sont toutes électriques. Seule la fenêtre de la chambre de l'appartement d'Ida Lowry laisse

³⁷ Keith James HAMEL, « Modernity and Mise-en-scène : Terry Gilliam and *Brazil* », [http : //www.imagesjournal .com/issue06/features/brazil.htm](http://www.imagesjournal.com/issue06/features/brazil.htm), mai 1998.

voir le soleil, comme si la possibilité d'une vue panoramique était un privilège réservé aux membres de la classe dirigeante à laquelle appartient la mère du héros.

Ainsi, dans *Brazil*, « *chacun est dans son petit monde, séparé des autres* »³⁸. » Les espaces intérieurs étriqués sont légion, adoptant clairement une forme de cellule cubique ou parallélépipédique (qui semble être le volume de base à partir duquel s'élaborent les espaces intérieurs du réel de *Brazil*), comme le montrent l'appartement de Sam, les ascenseurs et les longs couloirs étroits des bâtiments officiels, ou le demi-bureau occupé par le héros au ministère de l'Information. A ce sujet, le réalisateur évoque, en parlant de *Brazil*, « *le design du film tout entier [qui] tendait à être de plus en plus rectiligne, de plus en plus contenu dans une grille, dans une cage, et se terminait donc au sein d'un cube parfait* »³⁹. Ce « *cube parfait* » désigne la salle de torture où opère Jack Lint, avant que Gilliam ne découvre lors de ses repérages l'intérieur de la centrale électrique de Croydon, située au sud de Londres, ce qui l'obligea à adapter son scénario afin de pouvoir y tourner les scènes de l'interrogatoire de Sam ainsi que l'intervention de Tuttle et de ses hommes. Ces décors à la fois extérieurement immenses et intérieurement réduits par l'effet de compartimentage, où les personnages semblent perpétuellement mal à l'aise, contrastent évidemment avec d'autres types d'espaces intérieurs (le vaste appartement d'Ida Lowry, l'immense bureau de Mr. Helpman ou la salle de torture), où le gain croissant d'espace apparaît comme une expression de richesse sociale et de pouvoir politique.

Les décors parcourus par Cole dans *L'Armée des douze singes* relèvent de la même logique, témoin le du contraste entre les cellules individuelles où s'entassaient les survivants prisonniers au début du film et les vastes pièces souterraines de l'année 2035. Le constat est également valable pour les décors

³⁸ François GUERIF et Alain GAREL, « Entretien avec Terry Gilliam », *La Revue du Cinéma*, n° 403, mars 1985, p. 86.

³⁹ Bob McCABE, *op.cit.*, p. 124.

du présent, qui transportent sans cesse le protagoniste d'un espace clos à un autre : cellule de prison d'un commissariat de Baltimore et hôpital psychiatrique (dont la chambre commune répète dans sa disposition semi-circulaire la prison du futur) en 1990, puis voiture, chambre d'hôtel, théâtre abandonné, quartier général de l'Armée des douze singes, hôtel de passe, grand magasin et cinéma en 1996. Tous ces espaces représentent autant de décors dont les ouvertures sont systématiquement obturées ou rendues opaques (vitrine recouverte d'affichettes du local de l'Armée des douze singes, fenêtres de l'hôtel borgne) quand elles ne sont pas absentes de l'image (théâtre, cinéma, grand magasin). A cette succession d'espaces confinés répondent, comme dans *Brazil*, d'autres décors plus vastes symbolisant le pouvoir social, épaulé ici par le pouvoir intellectuel, à l'image du manoir de la famille Goines ou du Breitrose Hall de Baltimore dans lequel Kathryn Reilly donne sa conférence.

Encore, dans ces deux films, la dimension carcérale de l'espace intérieur est-elle tempérée par le fait que les différents décors du réel sont tout de même reliés entre eux géographiquement par des lieux de transit (routes, rues, aéroport) et esthétiquement par des motifs récurrents (verticalité des bâtiments, horizontalité des voies de communication, et surtout, dans *Brazil*, encombrante tuyauterie installée par Central Services dans les espaces intérieurs). De plus, l'impression d'enfermement se limite au monde réel, laissant la place, lors des scènes de rêve, à des espaces apparemment plus étendus : ciel et terre aux limites indéfinies de *Brazil*, hall de l'aéroport dans *L'Armée des douze singes*. Même dans les trois derniers songes de *Brazil*, comme dans la manifestation finale, l'effet de compartimentage offert par les piliers de brique est tempéré par l'unicité d'un décor qu'on suppose déclinable à l'envi, ce carrefour où Sam affronte ses adversaires oniriques.

Les films reposant sur l'hallucination paraissent emprunter la même voie tout en parvenant à s'en détacher grâce à la superposition entre le réel et l'onirisme. Le décor de chaque hallucination présentant un style visuel propre

permet de prolonger dans les manifestations le lien existant entre le caractère carcéral dérivé de la fragmentation des décors et l'isolement des espaces intérieurs les uns par rapport aux autres. Dans *Fisher King*, le studio de radio où officie Jack, la chaufferie servant d'abri à Parry, l'arrière-boutique du vidéo-club d'Anne ou encore les bureaux compartimentés de la maison d'édition dans laquelle travaille Lydia relèvent de la même logique que les espaces intérieurs réels de *Brazil* et de *L'Armée des douze singes*. Il en va de même pour la plupart des vastes espaces, qui restent toujours liés à la réussite sociale : appartement de Jack, intérieur de la demeure de Carmichael, immeuble du producteur de *sitcoms* chez qui se rend Jack après avoir récupéré son emploi d'animateur radio, gare de Grand Central où se croisent employés en transit et clochards.

Premier film du réalisateur à développer un univers onirique fondé uniquement sur les hallucinations, *Fisher King* présente pour sa part une structure encore relativement proche de celle de *Brazil*. Gilliam semble en effet à première vue reproduire le découpage de l'espace onirique en deux, se conformant en cela aux indications du scénario original de Richard LaGravenese⁴⁰. Au niveau de l'espace onirique, le morcellement s'exprime quant à lui de manière encore modérée, à travers la division interne en deux types d'espace distincts possédant chacun sa figure onirique attitrée, qui remplace l'organisation en deux sous-ensembles que nous trouvons dans *Brazil* et *L'Armée des douze singes*. Durant les hallucinations, le décor se conforme lui aussi à cette stricte répartition : le Chevalier Rouge n'apparaît qu'en extérieur (Central Park et les rues de New York), le double onirique de Lydia qu'en intérieur (la gare de Grand Central et le vidéo-club).

Ces différences entre les manifestations, qui dépendent de la présence des figures oniriques principales, entraînent également des conséquences sur le plan dramatique quant aux sentiments que ces figures provoquent chez Parry (la peur pour le Chevalier Rouge, l'amour pour Lydia). Une autre conséquence, visuelle

⁴⁰ Richard LaGRAVENESE, *op.cit.*

cette fois, touche l'ambiance lumineuse, nocturne et claire-obscur pour le Chevalier Rouge, diurne et tamisée pour Lydia. Bien que ces deux manières de représenter l'hallucination se développent au sein du même espace onirique, elles ne se rencontrent jamais, entraînant donc l'élaboration de deux modes d'organisation interne des hallucinations et de deux modes de représentation de l'espace new-yorkais.

De leur côté, les hallucinations de *Las Vegas parano* franchissent un nouveau cap vers une autonomisation dramatique et formelle plus poussée en accentuant la multiplication des formes et des contenus figurés dans les scènes oniriques, provoquant la disparition des critères qui étaient valables dans les cas de *Brazil*, *L'Armée des douze singes* et, en partie, *Fisher King*. Cette variété est justifiée par la diversité des drogues ingérées par Duke, qui engendrent chacune une perception différente du monde qui entoure les protagonistes. L'unité de lieu des scènes oniriques, à nouveau marquées par leur superposition au réel de la fiction, est ici aussi globalement conservée puisque presque toutes les manifestations ont lieu à l'intérieur de la ville de Las Vegas, à l'exception de la première hallucination dans le désert et du flash-back du Matrix Club, qui se situe à San Francisco.

Encore plus que le New York de *Fisher King*, Las Vegas présente des bâtiments aux décors très hétérogènes, qui concourent par leur propre fragmentation au morcellement de la part onirique du film, divisée en microcosmes particuliers. Comme dans *Brazil*, le cube apparaît comme le volume de base sur lequel repose cette fragmentation spatiale : toutes les scènes d'hallucination du film (à l'exception, à nouveau, de la première) prennent place dans des espaces intérieurs de volume cubique qui semblent tous déconnectés de leur environnement immédiat. Les chambres d'hôtel sont perdues au sein d'un dédale de couloirs interchangeables tandis que bars, clubs et casinos prennent l'aspect de vastes entrepôts aux dimensions incertaines. Dans tous les cas, il s'agit d'espaces clos aux ouvertures fermées ou condamnées (portes des

chambres, porte d'entrée du Bazooka Circus, porte des toilettes du Matrix Club), au plafond plus ou moins apparent : assez indistinct au Bazooka Circus (où il se perd dans l'obscurité tandis que les filets suspendus au-dessus des tables de jeux, destinés à réceptionner les acrobates qui évoluent en hauteur, forment un treillage qui contrarie toute perspective), le plafond est plus présent dans les chambres d'hôtel, filmées presque systématiquement en contreplongée.

Les principaux décors parcourus dans le film, « réels » ou « oniriques », sont eux-mêmes subdivisés en espaces secondaires autonomes : dans les casinos, chaque table de jeu, chaque échoppe, chaque attraction propose une scène qui fonctionne de façon indépendante par rapport à celles qui se déroulent à proximité. C'est particulièrement le cas au Bazooka Circus qui fait se succéder, au gré de l'errance de Duke, les tables de jeu, les stands de tir, les bateleurs aux propositions farfelues ainsi que le personnel de l'établissement, déguisé en artistes de cirque. Selon la même logique spatiale, les deux hôtels du film sont chacun subdivisés en une suite d'espaces distincts : accueil, bar, chambres à l'aménagement interchangeable où seule la couleur des murs change (tapisserie imprimée et colonnes en bois apparent pour le Mint Hotel ; murs blancs, moquette rose et miroirs pour le Flamingo), salle de casino, salle de conférences, ascenseurs. Même ces derniers accueillent eux aussi leur lot d'anecdotes indépendantes : tentative avortée de séduction d'une journaliste (Cameron Diaz) par Gonzo qui se conclut dans le malaise par l'intimidation du photographe Lacerda, présent dans l'ascenseur ; rencontre entre Duke et l'officier de police menotté à la vieille dame, lorsque le héros quitte discrètement le Mint Hotel. A cette isolement des décors par l'architecture s'ajoute à nouveau un fort effet de confinement au niveau de l'espace onirique, puisque seules le flash-back à San Francisco ou la scène du procès se permettent de déborder de ce cadre. L'effet de confinement est encore plus sensible lors de la crise de paranoïa subie par Duke dans l'ascenseur du Mint Hotel, où l'exiguïté même du lieu contribue amplement à l'ambiance anxiogène.

Tideland, de son côté, reprenant le principe de la superposition entre les espaces de la fiction, poursuit assez logiquement le processus d'autonomisation dramatique et formelle des scènes oniriques, par une nouvelle entreprise de fragmentation de l'espace, semblable à celle élaborée dans *Las Vegas parano*. L'organisation des manifestations de *Tideland* tend alors à s'affranchir encore davantage d'un cadre onirique préétabli, comme le montre la difficulté que ressent le spectateur à associer certaines scènes à un type précis d'onirisme.

Bien que toujours dirigées par un impératif conjoint de succession chronologique et de progression dramatique qui prend en compte l'expérience vécue par Jeliza-Rose, les scènes fantasmées deviennent ici aussi l'expression du renouvellement incessant de l'imaginaire de Jeliza-Rose, cette fois non plus au moyen des drogues mais grâce à la réceptivité exacerbée de l'esprit enfantin de l'héroïne.

Nous retrouvons également à l'œuvre une version simplifiée du principe de division cellulaire de l'espace qui, dans *Las Vegas parano*, accompagne l'autonomisation dramatique et formelle des hallucinations. Dans *Tideland*, ce processus d'autonomisation est largement conditionné par les différents espaces cellulaires où ils prennent place (l'appartement familial, la maison, le terrier). Comme dans *Las Vegas parano*, c'est l'ensemble des décors du film qui est touché par la dimension carcérale. Les plans qui composent le générique donnent le ton : la caméra traverse l'intérieur d'une salle de concert basse et obscure située dans une ville non identifiée, passant d'un groupe de danseurs à des clients attablés avant d'arriver jusqu'à la scène où se produit Noah, le chanteur et guitariste. Dans ce décor initial, que nous ne reverrons jamais par la suite, sont posés les trois principes qui régissent les espaces intérieurs visibles dans le film : une dimension labyrinthique, renforcée par le caractère déambulatoire de la prise de vues (un travelling avant effectué caméra à l'épaule) ; une clôture de l'espace sur lui-même favorisée par l'absence

d'ouvertures vers l'extérieur ; enfin, une impression d'encombrement, due ici à la proximité physique des groupes de figurants.

Ces principes se retrouvent par la suite dans l'appartement familial, qui se caractérise lui aussi par son isolement. Le film ne montre en effet aucun plan extérieur de l'immeuble urbain dans lequel vit la famille de Jeliza-Rose, tandis qu'à l'intérieur, les fenêtres sont systématiquement obturées par des voilages de couleur qui laissent entrer une lumière diffuse mais ne permettent aucune perspective sur l'environnement immédiat du lieu. L'appartement lui-même s'apparente à un dédale de pièces sombres et décrépites communiquant les unes avec les autres, remplies de meubles (fauteuil, canapé, lit, cuisinière) et aux murs couverts de bibelots divers qui renforcent le sentiment d'exiguïté des pièces.

De manière paradoxale, la dimension cellulaire des espaces intérieurs ne fait que s'accroître lorsque les personnages se rendent à la campagne. Bien que de nombreux plans d'ensemble nous montrent l'extérieur des maisons jumelles de la grand-mère et de Dell, le caractère carcéral de leur organisation interne persiste. Nous retrouvons dans la ferme familiale la dimension labyrinthique, qui se caractérise plus particulièrement par un emboîtement des volumes. Ainsi, l'exploration du lieu par Jeliza-Rose révèle non seulement les pièces principales de la maison (salon, chambres) mais également des lieux plus réduits, contenant eux-mêmes d'autres espaces encore plus exigus : c'est notamment le cas lorsque Jeliza-Rose découvre la trappe menant à une chambre « cachée », dans laquelle se trouve la garde-robe de sa grand-mère, qui se révèle comme un autre espace intérieur, onirique cette fois-ci. De même, lors de cette phase de découverte, nous remarquons que les fenêtres de la ferme, comme celles de l'appartement, sont masquées par des stores et des voilages opaques qui ne laissent rien voir de l'extérieur et referment là aussi l'espace sur lui-même. Il est d'ailleurs notable que, lors du grand nettoyage effectué par Jeliza-Rose, Dell et Dickens (scène qui correspond à un élargissement temporaire des volumes intérieurs grâce à la peinture blanche que les personnages appliquent sur les murs pour recouvrir

saleté et graffitis et qui a pour effet d'éclaircir l'intérieur de la maison), un plan nous montre Jeliza-Rose relevant le store d'une des fenêtres du porche, tandis qu'à l'intérieur Dell nettoie la crasse qui recouvre la vitre. Enfin, nous retrouvons la notion d'encombrement à travers les meubles poussiéreux et les cartons qui encombrent le porche comme le salon de la demeure.

Dans une certaine mesure, cet isolement intérieure de la ferme touche aussi les champs qui l'entourent, puisqu'ils sont également truffés d'espaces intérieurs réduits et dissimulés dans les herbes hautes, qu'ils relèvent du réel (l'épave de l'autobus, le « sous-marin » de Dickens, en réalité une tente tendue contre un arbre) ou de l'onirique (comme le trou de lapin dans lequel chute Jeliza Rose).

Mais c'est dans la maison de Dell que les principes d'isolement de l'espace intérieur sont les plus accentués. La première vision de l'intérieur de la maison reste encore très parcellaire puisque nous ne voyons que la cuisine dans laquelle conversent Dell et son frère, mais déjà nous retrouvons l'effet d'encombrement dans le décor de la pièce (étagères garnies, cadres accrochés aux murs, bocaux remplis d'animaux conservés dans le formol). Si les fenêtres laissent voir les environs de la maison, le rideau qui fait office de porte entre la cuisine et les autres pièces annonce une obturation des ouvertures qui devient plus systématique lors des deux visites suivantes de l'héroïne. A la suite de l'hallucination sous-marine, Jeliza-Rose décide en effet de suivre Dell et le livreur dans la remise en bois qui se trouve dans la cour de la maison. L'espace de la remise, rempli d'animaux naturalisés et d'étagères formant un dédale de passages étroits, semble plus vaste qu'à l'extérieur tandis que la seule ouverture visible est une bouche d'aération qui laisse entrer la lumière du jour. A la fin du film, Jeliza-Rose retourne une nouvelle fois dans cette remise où elle retrouve Dickens avant que celui-ci ne l'emmène dans la maison afin de lui « *faire voir ses secrets* ». Nous y constatons une organisation spatiale qui fait ressembler la remise à une version réduite de la maison. La forme du labyrinthe réapparaît dans les couloirs étroits de l'étage, qui donnent l'impression que la maison est

plus grande qu'elle ne le paraît, de même que nous retrouvons l'effet d'encombrement produit par les animaux naturalisés visibles dans l'escalier et le couloir puis, dans les chambres de Dickens et de sa mère, par l'accumulation de meubles et d'objets divers. La clôture de l'espace se ressent également à nouveau, à travers une raréfaction croissante des ouvertures : les fenêtres, nombreuses et dégagées au rez-de-chaussée, tendent à disparaître du cadre dès lors que les personnages se trouvent à l'étage. Lorsqu'elles sont visible dans le champ, les fenêtres sont là encore recouvertes de voilages et de rideaux empêchant le passage de la lumière, comme dans l'appartement et dans la ferme familiale.

L'organisation dramatique des hallucinations : de l'épisode à la saynète

Cette tendance du réalisateur à concevoir la représentation des hallucinations sous forme de saynètes peut être rattachée au passé créatif du réalisateur, qui n'a cessé de travailler sur la forme courte, essentiellement dans un but comique. Il s'y confronte dans la première moitié des années soixante dès ses débuts au sein de la revue américaine *Help !*⁴¹ au moyen de l'image figée : dessins, bandes dessinées de quelques cases sur une ou deux pages, romans-photos. Son intégration au Monty Python's Flying Circus lui permet par la suite de pratiquer la forme du sketch comique télévisé, que ce soit dans la coécriture ou, surtout, dans l'animation du générique et des nombreuses scènes de transition émaillant l'émission, des scènes qui excédaient rarement les deux minutes⁴².

⁴¹ *Help !* est un mensuel satirique new-yorkais fondé en 1960 par l'éditeur Harvey Kurtzman (fondateur de *Mad Magazine*) et dirigé par James Warren. Gilliam y entre en 1962 comme rédacteur adjoint, poste qu'il occupe jusqu'à la disparition de la revue en 1965. Il réalise également plusieurs romans-photos au ton comique, dont un mettant en scène John Cleese, qu'il rejoindra en 1969 dans le Monty Python's Flying Circus. Les collaborateurs du mensuel se partageaient entre des dessinateurs de *Mad* (Jack Davis, Will Elder, Al Jaffee, John Severin) et de jeunes talents bientôt illustres, comme Robert Crumb ou Gilbert Shelton.

⁴² Le sketch télévisé britannique est issu de la tradition théâtrale étudiante, qui, depuis les scènes universitaires, se déporte à partir des années quarante et cinquante vers les cabarets londoniens,

Les films du collectif (*Sacré Graal !* [*Monty Python and the Holy Grail*, 1975], coréalisé par Terry Gilliam et Terry Jones, *La Vie de Brian* [*Monty Python : Life of Brian*, 1979] et *Le Sens de la vie* [*Monty Python : Meaning of Life*, 1983], tous deux mis en scène par Terry Jones) reprennent le principe des émissions, une succession de sketches reliés avec plus ou moins de bonheur par le biais d'une intrigue générale. L'influence de cette manière d'aborder le comique, par l'épisode et le sketch, se ressent encore dans les premiers films du réalisateur, particulièrement dans ceux recourant à l'onirisme « permanent » (*The Crimson Permanent Insurance*, *Jabberwocky*, *Bandits, bandits, Münchhausen*) qui s'inscrivent tous dans la veine des films du Monty Python's Flying Circus : passage d'un décor à l'autre sans lien topographique réaliste, rencontre avec de nouvelles figures oniriques secondaires propres à chacun de ces décors et qui ne réapparaissent pas dans la suite du film. Dans les six films à l'onirisme ponctuel, il semble que cet intérêt pour la saynète soit en partie débarrassé de son impératif d'efficacité comique. Il retrouve alors une place prépondérante au sein du découpage des manifestations oniriques, ce qui pourrait expliquer en partie la propension des scènes d'hallucination de *Las Vegas parano* et de *Tideland* à rejoindre les types de forme courte utilisés par le réalisateur à ses débuts.

Mais dans le cas des scènes d'hallucination, le découpage en épisodes se distingue par un mode d'organisation beaucoup plus aléatoire que dans le cas des rêves. D'une part, le réalisateur et ses scénaristes délaissent le découpage en deux unités dramatiques distinctes qui prévaut lorsque les rêves dominent l'espace onirique. D'autre part, les manifestations perdent, à partir de *Las Vegas parano*, la cohérence qui les liait entre elles, où chaque scène relevait d'une action unique constituant un ensemble dramatique voué à progresser, lentement mais sûrement. Cela s'explique en grande partie par le fait que les hallucinations

puis vers les stations de radio et de télévision de la BBC. Parmi leurs principales caractéristiques, ces revues comiques télévisées sont marquées par un art consommé de la transition (*link*), que la troupe du Monty Python's Flying Circus n'aura d'ailleurs cessé de transgresser lors de ses propres émissions.

sont de moins en moins portées par un effet de suspense interne qui appelle nécessairement une conclusion dont l'aboutissement se situe dans la dernière manifestation. Nous passons alors de l'épisode en tant que partie d'une fiction onirique parallèle à l'espace réel à un ensemble de scènes qui se rapprochent davantage du sketch

Dans les films où le rêve prédomine, les rares hallucinations disposent d'une certaine forme d'autonomie par rapport à l'organisation générale de l'espace onirique en échappant au décor des songes pour investir celui du réel. Ainsi, les trois hallucinations de Sam dans *Brazil* n'ont pas lieu dans les décors cyclopéens du songe, mais dans des espaces réels plus quotidiens (appartement de Mrs. Lowry, grand magasin, bureau du ministère de l'Information). La présence de figures déjà aperçues par Sam dans le monde du rêve (l'avatar onirique de Mrs. Buttle et ses enfants, le samouraï, les Forces des Ténèbres) n'est que plus surprenante dans ce cadre qui ne semble pas être leur « espace naturel ». De plus, si les trois manifestations sont douées d'une faculté de surgissement qui les rapproche clairement des scènes oniriques, leur courte durée et leur dimension plus anecdotique (au sens où elles ne poursuivent pas la fiction contenue dans les rêves mais confirment plutôt l'état de correspondance entre figures oniriques et personnages réels) leur confèrent une certaine forme d'indépendance vis-à-vis des autres manifestations.

Il en va de même pour l'unique hallucination de *L'Armée des douze singes*, dont la relative autonomie repose avant tout sur un statut un peu plus ambigu qui la distingue des autres scènes oniriques, d'emblée présentées comme des rêves avant qu'elles ne révèlent leur nature simultanée de souvenir. En faisant réapparaître dans l'hôpital psychiatrique le personnage de « Scarface », le réalisateur laisse planer un doute : cette figure onirique peut tout aussi bien être une création mentale (si on postule que le futur est inventé par Cole) que l'évocation d'une personne existant dans l'espace du réel, fût-il situé en 2035, hypothèse que tend à confirmer la similitude de fonction existant entre le

gardien du futur et le vigile de l'année 1990. Cette seconde option trouvera une confirmation lors de la réapparition du même homme dans l'aéroport de Philadelphie, croisé dans un escalier roulant quelques secondes avant la scène onirique finale, alors que Cole, peu avant sa mort, débat de son étroite marge de manœuvre avec son ex-ami José (Jon Seda). Un autre facteur d'autonomie de la manifestation réside quant à lui dans le fait que la figure onirique, contrairement à *Brazil*, ne provient pas des rêves de Cole mais est issue de l'espace réel, comme le seront la figure de Lydia dans *Fisher King* et l'ensemble des figures onirique de *Las Vegas parano* et de *Tideland*.

La tendance à l'autonomie, déjà sensible dans les hallucinations de *Brazil* et de *L'Armée des douze singes*, est plus largement développée dans les films relevant de l'hallucination, modifiant profondément l'organisation dramatique des manifestations entre elles. Alors que dans *Brazil* et *L'Armée des douze singes*, la séparation en deux sous-ensembles trouve son utilité au niveau de la structure d'ensemble parce qu'elle sert à distribuer les scènes dans le film, un changement sensible de l'organisation générale de l'espace onirique s'opère dès *Fisher King*. En associant chaque ensemble d'hallucinations à une figure onirique précise, l'ordonnance des manifestations se trouve considérablement modifiée par le changement de fonction accordé à cette subdivision de l'espace onirique. Alors que l'impératif de succession des scènes persiste, leur progression est rendue moins évidente par l'entrelacement des manifestations qui présentent les figures oniriques de façon alternée : nous passons de la première unité dramatique (première apparition du Chevalier Rouge) à la seconde (la valse à Grand Central), le mouvement se répétant lors des deux suivantes (seconde apparition du Chevalier Rouge à Central Park puis arrivée de Lydia au vidéo-club). Enfin, nous revenons à la première unité, avec deux hallucinations vécues par des personnages différents mais contenant toutes deux la figure du Chevalier Rouge, même si, dans le cas de l'hallucination vécue par

Jack, la présence de la figure onirique se réduit à un hennissement *off* de cheval et à une image dans un vitrail.

La notion de progression dramatique ne disparaît pourtant pas complètement des deux ensembles de manifestations, pas plus que l'idée de répétition. Ainsi, dans le cas des hallucinations consacrées au Chevalier Rouge, la première apparition de la figure onirique fait office de modèle en établissant les rapports entre Parry et sa *nemesis* (peur panique du sans-abri, qui le fige sur place, puis poursuite du chevalier dans les bois de Central Park). La seconde apparition est la reprise avortée de ce modèle, rapidement interrompue par l'intervention de Jack, tandis que la troisième en propose le plein développement, tout en inversant le sens de la course-poursuite : après la phase préalable d'immobilisme, c'est cette fois Parry qui fuit devant la figure onirique. La scène est alors menée jusqu'à son terme, que ce soit l'action interne à la manifestation (qui s'achève par l'agression physique dont est victime le protagoniste) ou la confirmation de la cause profonde de l'hallucination, rendue explicite par l'incorporation du flash-back relatant le massacre du restaurant Babbit's. Les deux manifestations concernant Lydia, quant à elles, se limitent à l'effet de répétition, sans introduire de progression dramatique notable : la scène de Grand Central fonctionne à nouveau comme un modèle présentant le regard idéalisé que Parry porte sur la jeune femme, tandis que la scène du vidéo-club reprend ce modèle durant quelques secondes avant de l'interrompre brusquement au moment où Lydia se présente au comptoir. A travers le déséquilibre entre ces deux types d'espace onirique se révèle également le rapport de force entre Lydia et le Chevalier Rouge, ce dernier semblant clairement prendre le dessus dans l'esprit du sans-abri au moment de sa troisième apparition.

Dans *Las Vegas parano*, la division binaire de l'espace onirique que l'on retrouvait encore dans *Fisher King* disparaît totalement, et avec elle toute idée d'une éventuelle progression dramatique d'un épisode onirique à l'autre. Les scènes d'hallucination du film s'apparentent alors de plus en plus à des saynètes

indépendantes les unes des autres. Le seul lien réel qui subsiste entre ces scènes reste la présence physique de Duke à l'écran, en tant que créateur de l'espace onirique du film, et, pour certaines d'entre elles, la présence plus secondaire de Gonzo. D'un découpage en épisodes articulé autour de deux unités dramatiques principales, nous passons ici à une structure beaucoup plus éclatée favorisant la multiplication des unités dramatiques, qui deviennent presque aussi nombreuses que les manifestations oniriques du film.

Tideland poursuit cette logique d'autonomisation de l'espace onirique : comme dans *Las Vegas parano*, chaque manifestation se déroule dans un décor différent, une diversité permise par le changement soudain de cadre de vie expérimenté par l'héroïne qui passe de l'appartement familial urbain à la campagne texane. Une fois installée dans ce vaste espace rural, cette diversité des lieux à partir desquels se développe l'onirisme est sans cesse relancée par l'état d'exploration permanent de Jeliza-Rose, qui découvre au fur et à mesure la ferme familiale ainsi que ses alentours. Enfin, sa rencontre avec Dell et Dickens, en plus d'élargir le spectre des manifestations, prolonge cet effet de diversification. Là aussi, le seul lien solide entre les différentes manifestations réside dans la présence constante de la protagoniste à l'écran, même s'il subsiste des traces de relations dramatiques entre les hallucinations, comme le montrent les répliques des poupées qui prennent en compte leurs conversations antérieures avec Jeliza-Rose, ainsi que la présence d'objets issus du réel (hallucination sous-marine, chute dans le terrier) ou encore le cadavre du père (hallucination sous-marine, résurrection de Mystique dans la cage thoracique du défunt), qui maintient un certain état de correspondance entre les manifestations et l'espace réel. Pour autant, ces relations ne sont jamais signifiées de façon aussi systématique, aussi progressive et aussi dramatiquement justifiée que dans les scènes de rêve de *Brazil*, *L'Armée des douze singes*, voire *Fisher King*.

C - Apparition/disparition

La tendance récurrente au surgissement comme à la disparition soudaine est le troisième facteur important d'organisation de l'espace onirique au sein de la fiction. La différence de traitement dans les représentations du rêve et de l'hallucination resurgit lorsque nous observons non plus le contenu mais ces marges, ces seuils des manifestations.

A nouveau, des schémas communs aux six films apparaissent, qui ne se limitent plus seulement à la dimension visuelle mais mettent à contribution certains aspects de la bande sonore lorsque celle-ci s'applique aux marges de la manifestation. Là encore, leur fonction change selon que la manifestation survient lorsque le protagoniste est à l'état de veille ou dans une phase de sommeil.

Apparition et disparition des rêves

Sur le plan visuel, l'apparition des rêves, dans *Brazil* comme dans *L'Armée des douze singes*, se fait presque toujours sans prévenir, par le biais du montage *cut* : nous passons ainsi d'une scène où le personnage est à l'état conscient à une manifestation onirique dont on ne saisit le contexte au sein de la fiction qu'*a posteriori*, sans passer par un plan de transition d'usage montrant le rêveur endormi. La seule exception à cette soudaineté dans l'apparition des songes se situe dans *L'Armée des douze singes* : juste avant le quatrième rêve de Cole, un plan nous montre le héros allongé sur le lit de la chambre d'hôtel, remuant la tête et gémissant dans son sommeil. Cette agitation s'explique par l'état de grande fièvre du personnage, blessé à la jambe par une balle de fusil lors du court voyage dans le temps qu'il effectue malgré lui dans les tranchées françaises de 1917 avant d'être transporté en 1996. Au niveau de la structure, la présence de ce plan peut se comprendre par la dimension répétitive de l'espace onirique du film. En effet, si le rêve d'ouverture provoque la surprise chez le

spectateur, qui assiste à la scène sans en saisir toutes les implications, il n'en va pas de même pour les manifestations suivantes, où, au fil des réapparitions du décor surexposé de l'aéroport, nous rattachons de plus en plus immédiatement ces plans à l'espace onirique des rêves de Cole, ce que cette vision du personnage endormi se charge de nous confirmer de manière certaine.

De même, un effet de montage comme le fondu enchaîné, moyen de transition vers l'onirisme couramment employé par le cinéma classique, ne sert presque jamais chez Gilliam à amorcer l'apparition ou la disparition des manifestations oniriques. Sur l'ensemble des manifestations des six films, cet effet de montage n'apparaît que dans le sixième rêve de *Brazil*, où il est employé à deux reprises : la première fois, il permet d'opérer la transition entre les deux plans qui composent le rêve, la seconde fois il figure le retour au réel (le ciel bleu dans lequel s'élèvent Sam et Jill laisse la place au ciel ensoleillé visible depuis la fenêtre de l'appartement de la mère de Sam).

Si l'endormissement ou le sommeil précédant le rêve demeurent très peu montrés, le réveil du dormeur est en revanche systématiquement figuré. Les réveils de Sam dans *Brazil* sont toujours la conséquence d'une interruption brutale du songe, également matérialisée à l'écran au moyen du montage *cut* et justifiée par un élément extérieur à l'espace onirique qui ramène le protagoniste dans le réel : sonnerie du téléphone, système de climatisation défectueux, arrêt du métro aérien, sonnette de la porte d'entrée de Sam, coups frappés sur la paroi mitoyenne par son voisin de bureau Harvey Lime. Il en va de même à la fin de la manifestation finale avec l'apparition soudaine de Lint et Helpman, qui repose sur un registre similaire, à la différence que les éléments, qui auparavant restaient extérieurs, s'incrémentent à présent à l'intérieur même de la manifestation. De même, alors que le retour au réel qui suit les cinq premiers songes de Sam passe par quelques secondes d'adaptation nécessaires au héros qui le laisse invariablement hébété et frustré (voire terrifié comme lorsqu'il se réveille en sueur après le deuxième rêve), une unique exception subsiste là encore : le réveil

naturel de Sam qui fait suite au sixième songe a lieu après la nuit d'amour passée avec Jill, signe d'un épanouissement retrouvé, dû à la consommation de la relation sexuelle avec la jeune fille. Encore cet état fugitif est il aussitôt remis en cause par la violente intrusion des policiers dans l'appartement.

Gilliam utilise le même principe dans *L'Armée des douze singes*, où les endormissements de Cole ne sont pas plus représentés à l'écran que dans *Brazil*, à l'exception, nous l'avons vu, de la quatrième scène de rêve. Les réveils brutaux du protagoniste sont tout aussi systématiquement présents à l'image, mais ils optent ici pour une représentation plus sobre que dans *Brazil*. Ils se composent chaque fois d'un seul gros plan dans lequel Cole, face à la caméra, ouvre les yeux. Tout autant que l'intrusion d'un élément extérieur, il semble bien que ce soit également la violence du contenu de la manifestation en lui-même qui provoque le réveil de Cole, comme si, malgré l'effet de répétition des scènes, il revivait sempiternellement le choc de l'action aperçue dans la première manifestation.

Ces interruptions répétées du rêve ont pour autre conséquence de permettre, dans les deux films, l'élaboration d'un hors-champ propre à l'espace onirique. Ce hors-champ est sensible à travers les nombreuses ellipses placées entre les manifestations oniriques, des ellipses durant lesquelles l'espace onirique est « dissimulé » par les scènes où le héros est conscient et à l'état de veille.

Dans les six rêves de *Brazil*, ces ellipses opèrent chaque fois un saut spatio-temporel qui reste difficile à quantifier, laissant dans l'ombre un certain nombre de péripéties. Cette présence sensible de l'ellipse s'explique en partie par les aléas scénaristiques liés à la longue maturation du projet. Si, dans les différents montages du film, les scènes d'onirisme ne semblent retenir que les événements les plus spectaculaires de la fiction onirique, les réécritures nécessitées par les restrictions budgétaires du film ont parfois abouti à la suppression de scènes déjà tournées, comme celle montrant Sam et Jill survolant

le champ de globes oculaires, prévue pour venir combler l'ellipse entre le cinquième et le sixième rêve⁴³. Il faut donc conserver à l'esprit que le contenu dramatique des rêves de Sam était, dans les premières moutures du scénario, beaucoup plus important en termes de péripéties et de durée à l'écran. Les rêves de Sam visibles dans le film, qui se focalisent sur la capture et libération de la Jill onirique, ne constituaient en réalité qu'une première partie dans la découverte d'un espace onirique très étendu servant de décor à une quête beaucoup plus importante, au symbolisme appuyé et à la portée clairement métaphysique. Dans cet espace se trouvaient, entre autres, un champ de globes oculaires géants survolé par le couple, un ciel qui se fissurait avant de disparaître, une météorite creuse menant à un temple à colonnades de très grandes dimensions, une salle dont les parois étaient composés de tiroirs de bureau servant au classement des fiches, un navire composé des mêmes briques que les gratte-ciel, un gigantesque cube transparent servant à emprisonner le ciel, un obélisque rouge et enfin, des maisons dotées de parole⁴⁴. Les ellipses étaient beaucoup moins nombreuses et les différents épisodes, s'ils incluaient également au départ de nombreux changements de lieu, à une échelle parfois cosmique, présentaient néanmoins, d'une scène de rêve à l'autre, des liens de cause à effet clairement repérables. Les réécritures du scénario et les nécessités budgétaires ont considérablement érodé la mise en images de l'espace onirique de *Brazil*, qui se trouve ainsi resserrée autour des péripéties initiales, situées au pied des piliers de brique, et de la manifestation finale.

Dans *L'Armée des douze singes*, l'action représentée à l'intérieur du rêve s'étale sur une durée beaucoup plus courte que dans *Brazil*. Gilliam ayant opté pour une progression par répétition et accumulation d'informations, les ellipses

⁴³ Des images du tournage de cette manifestation sont visibles dans le documentaire *What Is Brazil ?* (1985), *featurette* réalisée par Rob Hedden pour la promotion télévisée du film.

⁴⁴ Pour un descriptif plus complet de ces rêves non filmés, voir Terry GILLIAM, Charles ALVERSON et Bob McCABE (dir.), « *Brazil* ». *The Evolution of the 54th Best British Film Ever Made*, Orion, Londres, 2001, pp. 28-30, 64-66, 68, 73, 75, 111, 114-115, 128-130, 158-159 et 180-185. Louis Danvers en a livré une version résumée en français dans son livre « *Brazil* » de Terry Gilliam, Yellow Now, Crisnée, 1988, pp. 89-116.

ne sont plus situées entre les manifestations ; elles sont internes aux péripéties oniriques. Elles sont concentrées dans la première scène puis se réduisent au fur et à mesure que les péripéties deviennent plus explicites : alors que certaines de ces premières images disparaissent ou réapparaissent d'un rêve à l'autre (la chute du corps de Cole, le plan rapproché sur son bras armé), d'autres apparaissent dans les songes postérieurs pour combler le vide que représentent les ellipses contenues dans le premier songe, comme les plans de la bousculade entre le jeune Cole et Goines-Peters ou l'apparition des figures des deux policiers. La scène finale achève de combler les dernières lacunes en prolongeant la scène de quelques instants, ce qui permet à Gilliam de nous montrer la prise de conscience de la présence de Cole enfant par Reilly avant qu'elle ne soit emmenée par les policiers.

Tout en se confrontant à deux types de temporalité onirique apparemment très différentes (infinie dans *Brazil*, limitée à quelques secondes dans *L'Armée des douze singes*), Gilliam conserve dans les deux cas une façon identique de visualiser le surgissement et la disparition des rêves au sein de la fiction, à travers ce déséquilibre dans la mise en images de l'endormissement et du réveil, qui se fait toujours à la faveur de ce dernier. Entre les deux films, seule change l'échelle à laquelle se déroulent les événements.

Apparition et disparition des hallucinations

Dans le cas des hallucinations, c'est le procédé inverse qui est utilisé : alors que le commencement des hallucinations est fortement figuré, leur achèvement est le plus souvent éclipsé par l'interruption soudaine de la scène, toujours figurée par l'usage du montage *cut*. Cette inversion trouve à nouveau son origine dans la nature même de l'hallucination, qui procède à la superposition des deux espaces de la fiction : en effet, l'absence de différence immédiatement notable entre le réel et la manifestation oblige Gilliam à mieux faire sentir au spectateur le glissement vers l'onirisme. Cette mise en condition,

qui fait que la nature onirique des manifestations se révèle au préalable et non plus, comme dans le rêve, après coup, explique également que, dans le cas d'une hallucination se déroulant à l'état de veille, les plans de réveil soient absents, d'autant plus qu'ils pourraient être ressentis comme quelque peu incongrus sur le plan dramatique.

Dans *Fisher King*, les crises de Parry s'achèvent à chaque fois loin des yeux de Jack et, par conséquent, des nôtres puisque, si les hallucinations sont filmées du point de vue de Parry, les scènes qui les encadrent s'accordent toutes au regard de Jack. La première hallucination du sans-abri présente de façon exemplaire l'irruption progressive de l'hallucination. Les plans précédant directement la manifestation nous montrent la mise en condition de Parry : alors qu'il se débat de l'emprise de Jack qui le retient pour lui faire entendre raison, il tombe au sol puis se roule sur le trottoir en hurlant. Quatre plans de plus en plus rapprochés sur son visage terrifié, alternés avec des plans moyens sur Jack observant la scène d'un air démuni, introduisent alors le début de l'hallucination, tandis que l'on entend *off* un murmure de voix grandissant ponctué de bruits qui ressemblent à ceux d'une chaîne. La vision commence réellement lorsque ce rythme d'alternance entre les deux protagonistes est rompu par un cinquième plan dans lequel apparaît pour la première fois à l'écran le Chevalier Rouge.

La fin de l'hallucination, quant à elle, ne nous est pas montrée, à cause du changement du point de vue, qui se déplace à plusieurs reprises d'un personnage à l'autre. En effet, lors de la course à travers Central Park, la poursuite de la figure onirique dans les sous-bois se fait dans un premier temps essentiellement en fonction du regard de Parry, matérialisé à l'écran au moyen de travellings latéraux qui reprennent le mouvement du sans-abri et de plans moyens de son visage alors qu'il est lancé dans sa course. Mais en cours de route, la caméra finit par abandonner momentanément Parry et les plans subjectifs sur le Chevalier Rouge pour revenir vers Jack, à la recherche de son compagnon qu'il tente difficilement de suivre. L'ascension finale du rocher par l'ex-animateur de

radio, filmée en vue subjective dans deux plans, insiste sur ce changement soudain de point de vue. Cette escalade mène à un Parry apaisé, visiblement débarrassé de sa vision cauchemardesque, sans que le spectateur ait pu assister aux étapes de ce retour au calme.

Les deux scènes d'hallucination postérieures avec le Chevalier Rouge relèvent d'une même attention portée aux prémices de la manifestation onirique et d'une même dissolution de son aboutissement. Lors de la deuxième apparition de la figure onirique à Central Park, nous voyons Parry se relever brusquement de la pelouse sur laquelle il est allongé en compagnie de Jack, son visage en gros plan trahissant une nervosité qui laisse penser à la matérialisation imminente d'une nouvelle hallucination. La réapparition du murmure sonore entendu au début de la première hallucination confirme quant à lui cette impression et apparaît dès lors comme un son intimement lié à la menace que représente le chevalier. Comme pour la première hallucination, la disparition du Chevalier Rouge est marquée par la soudaineté : nous passons d'un plan d'ensemble où la figure se tient près d'un arbre, semblant hésiter dans ses mouvements, à un contrechamp où Jack force Parry à le regarder en lui saisissant les épaules. Lorsque Parry porte à nouveau son regard vers le hors-champ, le plan d'ensemble, pris sous le même angle, constate la disparition inexplicée du chevalier.

Le début de la dernière hallucination passe lui aussi par une phase de mise en condition du spectateur : visage de Parry dédoublé par la vitre de la porte d'entrée de Lydia, alterné avec de courts inserts en flash-backs montrant la façade du restaurant Babbit's, le visage de son épouse en train de rire puis à nouveau la façade, dont la vitre se brise ; mouvement de grue ascendant qui montre le personnage seul au milieu de la rue, tandis que résonne une mélodie lente au violon progressant *crescendo* ; enfin, nouvelle crise du protagoniste, qui se recroqueville sur lui-même avant de se mettre à genoux face au chevalier, lequel apparaît au bout de la rue. Une nouvelle fois les murmures *off* se font

entendre, mais ils sont à présent explicitement associés au chevalier : contrairement aux scènes précédentes, ils ne précèdent plus de quelques secondes son apparition dans le champ, mais ils l'accompagnent tout au long de son déplacement en direction de Parry. Quant aux suites de l'agression de Parry qui conclut la manifestation, elles nous sont là encore dissimulées : nous ne voyons à l'écran que le début de la rixe entre le sans-abri et les deux jeunes hommes qui l'attaquent, notamment le coup de couteau qui lui taillade la poitrine, avant de passer sans transition à un plan moyen de Jack le lendemain, saisi dans un éclat de rire alors qu'il est en pleine conversation téléphonique avec son agent artistique. Parry ne réapparaît à l'écran que lorsque Jack, après avoir appris la nouvelle de l'agression, se rend à l'hôpital où son ami est alité.

Les deux scènes oniriques ayant pour figure principale Lydia proposent pour leur part un schéma plus équilibré, où une attention égale s'attache à l'apparition et la disparition de la manifestation onirique. La première scène, à la gare de Grand Central, débute ainsi par un nouveau glissement du réel vers l'onirisme : solo de clarinette *off* qui débute alors que Parry aperçoit Lydia au milieu des voyageurs, puis valse des figurants, entraînés dans la danse collective constituant l'hallucination alors que le héros fend la foule à la poursuite de sa dulcinée. La fin de la scène reprend le procédé en l'inversant : au son du carillon de l'horloge sonnant les cinq heures, les valseurs cessent immédiatement leurs pas de danse pour reprendre leur rythme de passagers en transit. Dans la seconde hallucination consacrée à Lydia, l'équilibre est toujours présent même s'il est figuré de façon moins spectaculaire : l'entrée de la jeune femme s'accompagne d'un thème lent au violon, qui s'interrompt rapidement au moment où elle frappe de la main sur le comptoir de la boutique et annonce son nom, signifiant le retour au réel.

Les manifestations de *Las Vegas parano* montre quant à elles un traitement plus homogène de leur début comme de leur fin, Gilliam privilégiant franchement le mode d'apparition et de disparition qui, dans *Fisher King*,

s'applique uniquement aux scènes consacrées au Chevalier Rouge. Nous retrouvons donc aux marges des hallucinations de Duke la même importance donnée à l'apparition des manifestations, au détriment de leur disparition. Cette importance est d'autant plus justifiée par le scénario que la prise de drogues et leurs effets immédiats occupent une place plus importante que la « descente » des personnages après leur réveil, qui se traduit souvent par la perte de conscience ou l'endormissement inopiné, ainsi que le montrent les reprises de conscience de Duke dans la chambre du Mint Hotel après le flash-back du Matrix Bar puis dans la suite du Flamingo après la prise d'adrénochrome. A la différence notable de *Fisher King*, l'irruption de l'hallucination ne se traduit plus seulement par un gros plan du protagoniste annonçant le passage du réel à l'onirisme, mais cherche, par une présence plus importante du son, à diversifier les moyens permettant au spectateur de saisir l'imminence du surgissement de l'espace onirique.

Certaines scènes surgissent ainsi sans prévenir, ne révélant leur qualité onirique qu'en cours de route, à l'instar de la transformation du visage de l'employé lors de l'arrivée au Mint Hotel, de la scène où Duke prend l'ascenseur pour fuir l'établissement ou encore des voyages en voiture en compagnie de Gonzo. D'autres manifestations, souvent les plus courtes, sont annoncées par l'intervention d'un son *off*. Parfois, il s'agit de la voix intérieure du journaliste, comme au début du film, où l'apparition des chauves-souris est accompagnée par les paroles : « *Soudain, il y eut un terrible grondement autour de nous et le ciel se remplit de ce qui semblait être d'énormes chauves-souris, fondant sur nous en poussant des cris perçants tout en plongeant de part et d'autre de la voiture. Et une voix hurlait : "Mon dieu ! Que sont donc ces maudits animaux ?"* » Il en va de même pour la réaction imaginaire du réceptionniste Sven face au policier, qui prend place à la suite d'un gros plan sur Duke observant la scène tandis que sa voix *off* déclare : « *Bien sur, je pouvais entendre ce que l'employé était réellement en train de dire.* » D'autres fois, c'est un son

hors champ placé juste avant le premier plan de l'hallucination qui nous prépare au passage dans l'espace onirique : bruit d'avion lors d'un plan sur Duke avant de voir les images télévisées consacrées au Vietnam se projeter sur les murs de la chambre du Mint Hotel ; énumération des marques de motos par le photographe Lacerda couplée à un son de mitrailleuse provenant de la télévision, qui préfigure le plan suivant où il poursuit sa liste déguisé en soldat ; son d'une porte de prison qui se ferme violemment, placé à cheval sur la coupe entre un plan du protagoniste regardant le téléphone sonner dans la chambre du Flamingo et le premier plan de la scène du procès de Duke et Gonzo.

Dans le cas des manifestations plus longues, les signes d'apparition de la manifestation se succèdent de manière plus progressive, tout en restant le plus souvent cantonnés au plan sonore. C'est le cas de la scène du Mint Bar : Duke, assis sur un tabouret devant le comptoir en compagnie de Gonzo, observe les groupes de clients dans la salle, et à chaque contrechamp sur l'un d'entre eux, leurs paroles, leurs rires ou leurs soupirs sont renvoyés en écho, déformation sonore qui prophétise la déformation visuelle à venir. Puis c'est un bruit de bouillonnement qui se fait entendre *off* sur un plan moyen de Duke, tandis que le plan suivant nous montre en plongée le sol du bar progressivement envahi par une mare de sang qui se rapproche des pieds du journaliste, visibles en amorce. Quelques instants plus tard, Duke constate la disparition de son ami, disparition dont la nature quasi surnaturelle est indiquée par un son de clochettes extradiégétiques d'origine inconnue qui se superpose à la musique *in* diffusée dans le bar. Les effets sonores se multiplient rapidement : tandis que la caméra filme le héros en pleine perte de repères, nous entendons le hurlement éloigné d'un animal non identifié, que Duke semble avoir entendu, puis un bourdonnement d'insectes. Ce bourdonnement trouve son explication dès le plan suivant, lorsque le bol de biscuits apéritifs placé sur le comptoir et filmé en gros plan se transforme en bol rempli de lombrics et de mouches. Au moment où, dans ce même plan, une langue reptilienne entre dans le champ pour gober une

poignée de vers, l'hallucination subit une sorte de déplacement en montrant à l'image une partie du premier client transformé en dinosaure, marquant le passage à la phase plus proprement visuelle de l'hallucination.

Plus tard, lors de la progression vers l'entrée du Bazooka Circus, la bande sonore mêle une déformation progressive de la musique de cirque diégétique avec la longue tirade *off* du héros sur les effets ravageurs de l'éther : « *Maudit éther ! Il vous fait ressembler à l'ivrogne du village dans un roman irlandais... Perte totale des réflexes moteurs, vision troublée, absence d'équilibre, langue pâteuse. L'esprit se recroqueville d'horreur, incapable de communiquer avec la colonne vertébrale. Ce qui est intéressant car vous pouvez alors vous voir agir de cette triste façon. Mais vous ne pouvez vous contrôler.* »

Enfin, lors de la prise d'adrénochrome, la mise en condition du spectateur se déroule en deux parties. La première partie a lieu au moment de la conversation téléphonique entre Gonzo et Lucy. Alors que l'avocat simule une agression en arrière-plan, nous voyons Duke au premier plan ingérant de plus en plus d'adrénochrome : au fur et à mesure de la scène, qui se déroule en un plan unique, la voix de Gonzo résonne dans un écho de plus en plus sensible qui culmine lorsqu'il se met à hurler pour faire croire qu'il est frappé par de mystérieux inconnus. Au fur et à mesure que l'écho se renforce, on peut entendre les premières notes d'une musique électronique aiguë et totalement déconstruite, d'où ne se détache aucune mélodie. Après la fin de la conversation téléphonique et un relatif retour au calme, la seconde partie de la mise en condition se met en place : la musique électronique refait son apparition, montant *crescendo* tandis que Gonzo trouble l'esprit de Duke en lui racontant l'origine prétendument hormonale de la drogue qu'il ingère, ce qui a pour effet de plonger définitivement le journaliste dans son *trip* hallucinatoire. Puis la manifestation peut se déployer totalement.

Comme pour les hallucinations liées au Chevalier Rouge dans *Fisher King*, la mise en valeur de l'apparition de la manifestation onirique

s'accompagne aussi d'une moindre représentation de son achèvement et de sa disparition. Les deux scènes de réveil de Duke dans les chambres d'hôtel font suite à des manifestations à la fin desquelles nous n'avons pas assisté : le flash-back du Matrix Club avant le réveil au Mint Hotel puis la scène de l'adrénochrome, à laquelle succède la phase de réveil du héros, émaillée de flash-backs, dans la suite dévastée du Flamingo Hotel. Ces scènes ont lieu, l'une et l'autre, plusieurs heures après l'interruption soudaine de la manifestation, dont les suites nous sont dissimulées par une importante ellipse. Les scènes en flash-back du second réveil, réactivées par la visite de la chambre et l'écoute des enregistrements de son magnétophone par Duke, sont les seules à donner au spectateur une idée du contenu de ces ellipses tout en les mélangeant à d'autres scènes ayant lieu à d'autres moments du séjour. Mais si ces ellipses se font plus rares, elles restent toujours autant mises en valeur par la disparition soudaine des hallucinations et, comme dans *Brazil*, *L'Armée des douze singes* et *Fisher King*, tendent une fois de plus à engloutir la représentation de la fin des manifestations oniriques.

Les hallucinations de *Tideland*, où le passage du réel vers l'espace onirique est là encore presque toujours visible à l'écran, semblent retourner vers une mise en condition plus proprement visuelle des manifestations, faisant moins intervenir l'élément sonore que dans *Las Vegas parano*. Dès le début du film la transformation des « algues » en herbes hautes s'effectue par le changement de teinte progressif de l'image, passant du bleu turquoise d'un fond marin au jaune des herbes sous le soleil d'été. Dans l'appartement familial, nous pouvons ainsi constater visuellement la progression qui mène à la déformation monstrueuse de l'ombre paternelle : l'ombre commence à se modifier au sein même du plan d'ensemble de la chambre pour déployer ses mains griffues dans le plan rapproché qui lui succède avant de disparaître soudainement au moment où le père éteint la lumière de la chambre. Dans les manifestations se déroulant à la ferme, ce principe de métamorphose revient de façon récurrente : placard sans

fin dont nous constatons l'immensité au fil de la durée inhabituelle du plan en travelling arrière, maison s'enfonçant dans les blés, salon immergé, chute dans le terrier du lapin.

La fin des manifestations de *Tideland* n'est, la plupart du temps, pas représentée à l'écran : pour la scène de la garde-robe et la chute dans le terrier, nous passons même sans transition d'une manifestation onirique en plein développement, qui paraît être une hallucination, au réveil de la protagoniste dans l'espace du réel, ce qui rattache alors la scène au domaine du rêve. Le changement de lieu qui a lieu après la chute dans le terrier (l'hallucination débute dans les champs alors que le réveil se fait dans la chambre de la maison familiale), temporairement inexpliqué, rend encore plus sensible la présence d'une ellipse dont la durée reste vague (sans doute quelques heures, car nous pouvons observer le passage du jour à la nuit). Seule la fin de l'hallucination sous-marine est figurée à l'écran de façon spatialement crédible : elle commence et se termine dans le champ, le retour à la réalité étant brutalement figuré par le passage du véhicule du livreur Patrick. Cette transition (un effet numérique proche du volet en diagonale) provoque la transformation de la dernière image de la manifestation (Dell en pirate exploitant Dickens) pour lui restituer son équivalent dans la réalité, la sœur invectivant son frère à cause de sa maladresse dans la récolte des citrouilles.

Apparition et disparition des projections oniriques

Contrairement aux autres films qui, en fonction de la nature de leurs manifestations, choisissent de privilégier l'apparition ou la disparition des scènes oniriques, le statut singulier de l'espace onirique dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus* permet à Gilliam de proposer une manière plus équilibrée de figurer les limites entre l'espace onirique et l'espace réel.

Le début des scènes oniriques bénéficie d'une dramatisation beaucoup plus importante que dans les autres films, d'abord par le biais du dispositif théâtral,

qui annonce l'imminence du passage du réel vers l'onirisme, puis par l'acte de franchissement du miroir qui figure à une ou deux reprises dans chaque projection onirique. La répétition de ces actes de franchissement avant chaque projection fonctionne alors comme des ponctuations visuelles permettant d'anticiper l'imminence d'une projection onirique.

La fin des scènes est quant à elle figurée de plusieurs manières différentes. Dans deux cas, nous assistons à la sortie des personnages de l'Imaginarium vers le réel : trébuchement et sortie de Tony dans la quatrième manifestation, sortie d'Anton puis de Tony dans la cinquième. À chaque fois, les personnages donnent l'impression qu'ils passent de l'autre côté d'un rideau de scène, et non d'un miroir. Une autre façon d'achever les manifestations consiste à montrer le retour de certains visiteurs dans le réel, comme le jeune Diego, qui réapparaît roulé dans une des bannières de l'attraction, ou la quinquagénaire, qui ressort de l'Imaginarium assise sur une balançoire. Un troisième effet de disparition est, quant à lui beaucoup moins brutal, comme le montre le dernier plan de la quatrième projection, qui se poursuit après la sortie de Tony par un mouvement panoramique vers la droite parcourant un décor qui reprend de plus en plus l'aspect de l'immeuble en ruines où séjourne la troupe de l'Imaginarium.

Ce plus grand équilibre contribue largement à la disparition de l'effet de soudaineté qui caractérisait dans les autres films l'intrusion de l'onirisme dans le réel, de même que l'effet de suspense qui concluait la plupart des scènes oniriques. La mise en scène qui accompagne l'attraction produit une attente chez le spectateur puisque la première manifestation montre comment la dramatisation de l'attraction est une mise en condition nécessaire pour pénétrer dans l'Imaginarium : c'est en grande partie pour avoir refusé d'écouter les membres de la troupe que Martin se retrouve perdu au sein de l'espace onirique, passant d'un décor à l'autre sans pouvoir agir sur ce qui lui arrive. Les manifestations de *L'Imaginarium du docteur Parnassus* ne relèvent donc plus de la surprise mais d'un événement contrôlé par Parnassus durant ses phases de

méditation. Le dispositif théâtral qui, dans le réel, encadre l'accès à l'espace onirique produit alors un effet de mise en abyme : nous voyons alors une fiction (le film de Gilliam) qui représente une autre fiction (la représentation de la troupe de l'Imaginarium) servant à encadrer une troisième fiction (l'espace onirique). Cette mise en abyme rappelle certains aspects de *Münchhausen* (lui aussi écrit par Gilliam et Charles McKeown), où la mise en fiction (qui, au début du film, est réalisée par le baron lors d'une représentation de ses propres aventures) sert là aussi à favoriser l'émergence de l'onirisme permanent. Mais, dans *Münchhausen*, ce dispositif disparaissait bien vite pour laisser la place à une matérialisation plus directe de l'onirisme permanent au sein de l'espace réel.

La fonction principale de cette réévaluation relative entre l'apparition et la disparition des manifestations est de mieux faire sentir le cadre qui contient l'espace onirique, et par là même, le contrôle relatif de l'esprit de Parnassus sur le contenu des manifestations. Alors que dans les autres films, les personnages sont ballottés d'une péripétie onirique à l'autre par leur inconscient, sans avoir le temps de comprendre les règles qui régissent l'espace onirique, les visiteurs de l'Imaginarium se révèlent beaucoup plus actifs à l'intérieur de cet espace onirique conçu de façon consciente par le docteur et dont les règles sont clairement établies dès les deux premières manifestations. De plus, la fonction même de l'attraction, qui est d'offrir aux visiteurs un choix entre Parnassus et Mr. Nick, place les visiteurs dans des situations qui les forcent à agir au lieu de rester passifs. En mélangeant le conscient (Parnassus) et l'inconscient (les désirs des visiteurs de l'Imaginarium), Gilliam offre à ses personnages une marge de manœuvre beaucoup plus grande que dans ses autres films.

Que ce soit au niveau de l'organisation d'ensemble des manifestations ou de leurs modes d'apparition et de disparition, *L'Imaginarium du docteur Parnassus* cherche à diversifier la représentation de l'espace onirique. Tout en se fondant sur les modèles de *Brazil* et *L'Armée des douze singes*, Gilliam introduit une plus grande part d'autonomie, normalement réservée aux hallucinations.

Alors que, de *Brazil* à *Tideland*, l'organisation dramatique des manifestations se faisait en fonction du type d'onirisme ponctuel, la structure de l'espace onirique dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus* semble ouvrir une troisième voie en mêlant plus librement les deux sortes types d'organisation des scènes présentes dans l'onirisme ponctuel.

CHAPITRE III :
EFFETS ONIRIQUES

Au côté des récurrences que nous pouvons relever dans l'organisation dramatique de l'espace onirique chez Gilliam, l'homogénéité dans la représentation des manifestations s'obtient grâce à plusieurs motifs sonores et visuels, présents quel que soit le type de manifestation. La fonction principale de ces motifs vise à entretenir chez le spectateur la sensation d'irréalité communément associée à l'onirisme tout en la distinguant de l'absurdité sous-jacente du réel dans lequel évolue le protagoniste.

Pour ce faire, Gilliam ne déploie pas un éventail d'effets qu'il chercherait constamment à renouveler, mais se concentre sur un type de rendu spécifique, axé sur la notion de contraste entre l'espace réel et l'espace onirique : l'espace réel a déjà tendance à reposer sur une déformation des proportions du corps comme des décors (au moyen de l'usage récurrent des courtes focales), l'espace onirique se charge d'accomplir totalement cette déformation. Cette figuration de l'onirisme n'a pas pour objectif de retranscrire fidèlement les effets propres au rêve ou à l'hallucination, elle se présente plutôt comme une sélection des éléments formels qui seront les plus utiles à la bonne compréhension des images par le spectateur.

Cette recherche du contraste passe en premier lieu par la récurrence des phénomènes de transformation physique, mutations de l'ordre du grotesque ou du surnaturel qui se produisent exclusivement dans le cadre des scènes oniriques pour signifier la distinction entre un réel absurde (sans aller jusqu'à verser dans le surnaturel) et un onirisme qui, lui, tend sans cesse vers le fantastique. Trois

modes de transformation dominant ainsi rêves et hallucinations : le passage du corps vivant au corps mort (*via* la figure récurrente du cadavre) ; la défiguration ; enfin, les effets de disparition et leur variante, la substitution d'une figure onirique par une autre.

Un autre type d'effet consiste en une exacerbation de certaines données visuelles de l'image dans le but de renforcer à la fois l'effet de contraste et le sentiment d'irréalité. C'est particulièrement le cas pour l'ambiance lumineuse des scènes oniriques, que ce soit dans l'usage du clair-obscur ou dans celui de la saturation. Cette exagération touche également la vitesse de mouvement des figures oniriques, avec une nette préférence pour les effets de ralentissement. Enfin, la façon dont Gilliam filme les décors répond aussi à cette volonté d'exacerber les formes, par le biais de l'accentuation de l'effet de perspective.

La recherche du contraste se vérifie enfin dans le domaine de la bande sonore, elle aussi marquée par des effets de transformation. Ces effets s'appliquent d'une part à la parole humaine, d'autant plus importante qu'elle est rare dans l'espace onirique, et d'autre part à la musique, chargée de contribuer à l'homogénéité de l'espace onirique tout en accentuant la dramatisation des manifestations.

A - Transformation des corps et des décors

Le premier type d'effet onirique proposé par les films de Gilliam réside donc dans la capacité de transformation physique des formes présentes au sein des manifestations. Si cette transformation touche parfois le protagoniste créateur de l'espace onirique, il concerne surtout les figures oniriques secondaires.

Ces effets atteignent les corps oniriques sur un mode destructif : d'une part, nous assistons à une représentation récurrente du corps mort, avec une

insistance notable sur l'étape de la décomposition ; d'autre part, le visage subit un processus de déformation, ou plus précisément de défiguration. Dans les deux cas, ce mode de transformation onirique apparaît toujours comme une analogie destinée à sous-entendre un commentaire plus général sur la déliquescence de la société.

Cadavres oniriques et déliquescence du réel

Si la question de la mortalité n'est pas nécessairement le sujet principal des films de Gilliam, il faut néanmoins reconnaître que la représentation de la mort en général, et de la figure du cadavre en particulier, occupe une grande place dans son imaginaire. Dans le cadre de l'onirisme permanent, cette figure est généralement liée aux événements surnaturels relatés dans les fictions : villageois et chevalier décimés par le monstre dans *Jabberwocky*, mort du Minotaure et monstres géants à crâne de vache dans *Bandits, bandits*, faucheuse allégorique lancée à la poursuite du baron dans *Münchhausen* ou encore catalepsie de la reine de Thuringe dans *Les Frères Grimm*.

Dans l'onirisme permanent, l'ombre de la mort plane également sur l'espace du réel, mais il se cantonne alors le plus souvent au hors-champ, à l'exception notable de *Tideland*, peut être le film le plus « macabre » de Gilliam. En revanche, elle est largement matérialisée dans le cadre de l'espace onirique sous la forme du corps réduit à l'état de cadavre.

Dans *Brazil*, la présence de ce corps cadavérique est plus particulièrement liée à la notion de décomposition, qu'il s'agisse des Forces des Ténèbres, dont le visage est paré d'un masque poupon aux contours lisses mais dont les corps sont recouverts de haillons poussiéreux qui suggèrent le pourrissement, de Mrs. Buttle et de ses compagnons enchaînés, qui ressemblent à des morts-vivants revêtus de linceuls terreux, ou encore du cadavre de Mrs. Terrain, réduit à une masse de chair rosâtre et informe.

Nous pourrions alors nous limiter à voir cette récurrence de la forme cadavérique comme une représentation de la tendance auto-destructrice qui habite Sam et le mène irrémédiablement vers la chambre de torture de Jack Lint. Mais, au-delà de sa crudité visuelle, cet intérêt pour la mise en images de la décomposition contient également un important sens symbolique, participant du commentaire critique que porte Gilliam sur le réel de *Brazil*. Dès le départ, le réalisateur conçoit en effet son film comme une extrapolation de la société occidentale des années quatre-vingt et plus particulièrement de la société américaine : « *Brazil est [...] un film très anglais, mais dont je persiste à dire que c'est un film sur l'Amérique. [...] C'est un commentaire sur mon expérience passée de citoyen américain, l'époque où je n'arrivais plus à distinguer mes propres rêves de ceux de Madison Avenue* ⁴⁵. »

Le corps onirique en voie de putréfaction révèle donc de manière frontale ce que la société uchronique du film cherche sans cesse à dissimuler : présentée comme un système en apparence fonctionnel (hiérarchisation importante, système administratif bien établi), la société décrite dans le film dévoile progressivement sa corruption interne, provoquée par une rationalisation qui nie le facteur humain pour mieux accentuer son penchant totalitaire.

Ce parallèle entre un corps onirique en décomposition et une société réelle déliquescence se vérifie particulièrement au niveau de la conception des décors. La preuve la plus évidente de cette corruption sous-jacente de ce rapport reste la présence récurrente des tuyaux : ceux-ci relient les services des ministères entre eux et traversent tous les appartements du film. Gilliam place ces éléments du décor comme une métaphore des organes internes au corps humain. La critique a d'ailleurs souvent insisté sur ce rapport entre corps humain et corps social. Ainsi, Robert Benayoun, lors de la sortie du film, décrit l'univers de *Brazil* comme « *totalemment intestinal* ⁴⁶ ». Près de quinze ans plus tard, dans son livre

⁴⁵ Emmanuel CARRERE, « Entretien avec Terry Gilliam », *Positif*, n°289, mars 1985, p. 5.

⁴⁶ Robert BENAYOUN, « Une mégalomanie en vol plané », *Positif*, n°289, mars 1985, pp. 9-

consacré au réalisateur, John Ashbrook renchérit en parlant d'« *imagerie intestinale* »⁴⁷ et précise : « [Dans *Brazil*] Gilliam a tenu le grotesque organique à distance du corps de ses personnages pour le transposer dans le milieu qui les entoure [...]. Tout cela fait que la ville ressemble à une gigantesque bête endormie. Vus sous cet angle, Sam et ses concitoyens rampent à travers les artères et les organes de cette bête⁴⁸. »

Gilliam lui-même est revenu à plusieurs reprises sur ce lien entre corps humain et corps social, qu'il évoque lors de la sortie du film : « *Je suis obsédé par les viscères, qu'elles soient mécaniques ou organiques [...]. J'ai toujours été fasciné par la façon dont les choses fonctionnent. Les tripes et ce qui s'y rapporte sont toujours présentes autour de nous : le câblage, les intestins d'une personne, tout cela, c'est la même chose pour moi*⁴⁹. » En 1999, dans le livre d'entretiens menés par Ian Christie, le metteur en scène confirme son propos : « [Les tuyaux de *Brazil*] montraient la façon dont vous êtes reliés au système. Lorsque nous présentions le film à Chicago, les gens posaient des questions sur les tuyaux et je répondais : „,Ne comprenez-vous pas ce qu'il y a derrière ces murs, au-dessus du faux-plafond et sous le sol de la pièce où nous sommes assis ? ” *J'avais l'impression que les adolescents présents n'avaient aucune idée des connections nécessaires pour tout cela, pas plus que du prix à payer*⁵⁰. »

La visibilité des tuyaux s'apparente alors à une sorte d'obscénité sociale de plus en plus incontrôlable qu'il s'agit de dissimuler derrière les parois lisses des murs des appartements comme des ministères et qui, malgré tout les efforts, se révèle de plus en plus incontrôlable, comme le prouve l'anarchie qui se met à régner dans l'appartement de Sam dès que les plombiers de Central Services entrent en action.

⁴⁷ Voir John ASHBROOK, *op. cit.*, p. 42.

⁴⁸ *Ibid.*, pp. 42-43.

⁴⁹ Brian HOWELL, « Terry Gilliam. The Former Python Talks About His Bleak View of the Future in *Brazil* », *Films and Filming*, n°366, mars 1985, p. 28.

⁵⁰ Voir Ian CHRISTIE, *op. cit.*, p. 130.

Il n'est donc pas étonnant de voir resurgir ces tuyaux dans le cadre de l'espace onirique, sous la forme d'un tas de déchets dont le sens symbolique apparaît encore plus évident que dans le réel. Sam se trouve confronté à deux reprises (dans le quatrième rêve puis à la fin de la manifestation finale) à cette montagne de tuyaux auxquels se mêlent des équipements électro-ménagers ainsi que des enseignes en néon. La première fois, l'amoncellement sert de piédestal au samouraï géant, renforçant visuellement l'idée que cette figure onirique est un synthèse de toutes les forces totalitaires de la société, des forces auxquelles le héros tente d'échapper à l'état conscient en se prémunissant de toute ambition professionnelle, mais qu'il se trouve obligé d'affronter et de vaincre dans le rêve afin de libérer sa dulcinée. Lors de sa seconde rencontre avec le tas de tuyaux, Sam, poursuivi par les figures issues de la réalité comme de ses songes, doit escalader l'amas pour pouvoir rejoindre la porte qui le mènera à l'intérieur de la maison préfabriquée transportée par le camion de Jill. Ce franchissement se double ici d'un affranchissement symbolique de l'esprit du héros face aux paradoxes trop contraignants qu'il ne peut résoudre dans le réel : cela implique de se plonger dans une illusion rassurante de bonheur, ce qui se traduit quelques instants plus tard par le faux *happy ending* campagnard avec Jill.

Lors de la promotion de *L'Armée des douze singes*, Gilliam s'est défendu à plusieurs reprises d'avoir voulu répéter ce qu'il avait fait dix ans auparavant dans *Brazil*, notamment en ce qui concerne la représentation du futur de 2035 : « *C'est le même univers et je voulais éviter les analogies trop flagrantes. Seulement tous les techniciens, tous les décorateurs [...] adoraient Brazil au point de penser uniquement à refaire Brazil ! C'était complètement fou ! Sur le plateau, je n'arrêtais pas de leur hurler : « Je ne veux pas de Brazil ! » [...] C'est une bataille que je n'ai pas totalement gagnée : il y a un côté Brazil dans le film, mais c'est un peu contre ma volonté* ⁵¹. » Nous

⁵¹ Didier ALLOUCH, Vincent GUIGNEBERT, « Visionnaire de l'Apocalypse : interview Terry Gilliam », *Impact*, n°61, février 1996, p. 25.

retrouvons bien des traces de *Brazil* dans *L'Armée des douze singes*, notamment dans le rapport similaire qu'entretiennent le cadavre onirique et un décor traité comme la métaphore d'une société humaine en déliquescence. Le principal paradoxe contenu dans les scènes de rêves repose sur la coexistence de deux états du corps du protagoniste : d'un côté sa version adulte, saisie à l'instant même de sa mort violente et publique, de l'autre son avatar enfantin, alors en pleine croissance. Outre sa dimension surnaturelle, cette coexistence impossible permet de faire apparaître Cole comme le symbole d'une humanité dont le destin est d'être confrontée simultanément à sa disparition quasi totale et à la survie d'une minorité dans l'univers souterrain de 2035.

Cette présence du héros comme cadavre dans *L'Armée des douze singes*, si elle n'est pas directement liée au thème de la décomposition (contrairement à *Brazil*), résonne tout de même avec le traitement infligé au décor du réel, qu'il s'agisse du passé de 1917, du présent de 1996 ou du futur de 2035. Dans ces différentes zones d'espace-temps nous constatons la même tendance à l'obscurité et à la décrépitude que dans le monde uchronique de *Brazil*, comme si le déclin à venir de la société se trouvait prophétisé par l'environnement dans lequel évoluent protagonistes et figurants. Des tranchées boueuses de 1917 à l'architecture urbaine déliquescence du présent (hôpital psychiatrique de Baltimore en 1990, rues sales de Philadelphie en 1996), en passant par les couloirs et les salles humides de 2035 aux infrastructures rouillées, l'ensemble des décors du film désigne un corps social lancé dans une fuite en avant aussi irréversible qu'inconsciente. Par sa course puis sa chute dans l'aéroport de Philadelphie, le corps onirique du héros se présente comme une version organique de cette humanité courant vers sa propre destruction. S'ajoute à cela une certaine forme de lucidité qui confère une valeur de sacrifice au décès de Cole, particularité dont ne bénéficient pas les milliards de personnes condamnées à mourir sous l'action du virus transporté par le docteur Peters.

Le motif du cadavre retrouve une importance capitale dans *Tideland*, tout en ayant une signification sensiblement différente de sa dimension métaphorique de *Brazil* et de *L'Armée des douze singes*. Lorsqu'il apparaît dans les manifestations oniriques de *Tideland*, le cadavre ne sert plus à symboliser la corruption de la société contemporaine, il détient une fonction plus utilitaire, puisqu'il permet à Jeliza-Rose de sublimer par l'imagination l'ambiance funèbre qui règne dans sa vie consciente. Alors que dans le réel de *Brazil* et *L'Armée des douze singes*, la dépouille humaine reste globalement confinée dans le hors-champ, *Tideland* figure le corps mort de façon beaucoup plus directe et répétée. Au début du film, dans l'appartement familial, un premier cadavre (l'homme momifié) apparaît sous la forme d'une photographie filmée en gros plan, une image tirée d'un livre que Noah montre à Jeliza-Rose juste avant que l'ombre monstrueuse du père ne se dessine sur le mur. Dans la scène qui suit directement, nous assistons à l'agonie par overdose de la mère de l'héroïne, une fin aussi rapide que violente.

Plus tard, dans la maison de la grand-mère, c'est le père qui, à son tour, meurt d'une injection fatale d'héroïne, son corps devenant progressivement un motif récurrent du décor intérieur de la ferme. Si, contrairement à celui de la mère, le décès de Noah n'est pas figuré à l'écran, la décomposition de son corps devient, chaque fois que Jeliza-Rose s'adresse à lui, de plus en plus évidente aux yeux du spectateur : pâleur du visage, rigidité du corps, langue de plus en plus apparente, mauvaise odeur, gonflement du ventre, relâchement des sphincters, présence de mouches, retroussement progressif des lèvres laissant apparaître les dents. Le cadavre de Noah n'achève pas sa décomposition pour autant puisqu'il réapparaît, momifié par Dell, qui souhaite « conserver » son ancien amant, au sens propre comme au figuré.

Un peu avant la fin, c'est une troisième dépouille qui apparaît à l'écran : celle de la mère de Dell, elle aussi momifiée, que la petite fille trouve à l'intérieur de la maison de sa voisine. Le cadavre momifié apparaît vêtu d'une

chemise de nuit et allongé sur un lit, dans un simulacre de sommeil qui rappelle le rituel macabre que Norman Bates appliquait au corps de sa mère dans le *Psychose* d'Hitchcock. Pour finir, c'est la présence en arrière-plan d'autres cadavres, auprès desquels passe Jeliza-Rose après l'accident de train final, qui nous rappellent une dernière fois la proximité de Jeliza-Rose avec la mort et le rôle que celle-ci joue dans l'ambiance macabre des scènes oniriques.

Confrontée à cette succession de cadavres, l'héroïne préfère aborder sa découverte de la mortalité sous un angle décalé. Cette nécessaire mise à distance se ressent à plusieurs reprises lors des monologues de Jeliza-Rose, qu'elle soit seule ou en compagnie de ses poupées : tantôt il s'agit de jouer un rôle (imitation de l'agonie de sa mère devant un miroir), tantôt il s'agit d'étendre la notion de mortalité aux objets (radio, poupées, train) tout en la déniait aux humains. Ce décalage a deux explications : la méconnaissance, voire l'ignorance, des signes physiques permettant de reconnaître un cadavre (Jeliza-Rose ne semble pas se rendre compte de la décomposition de son père, à qui elle continue de parler) ; le fait que les rares adultes qui entourent la fillette ne lui expliquent jamais les choses de manière directe. Lors de la mort de la « reine Gunehilde », le père paniqué déplace l'évènement au niveau mythique, en transformant le lit où repose la mère en un semblant de bûcher funéraire sans jamais donner à sa fille le sens du rituel qu'il accomplit. Dell se situe dans une même vision mythique de la mort, puisqu'elle ne semble pas considérer le corps de Noah ou celui de sa mère comme un cadavre, mais associe au contraire la momification comme partie prenante d'un processus de résurrection.

Cette vision fantasmée de la mort transmise à l'enfant par les adultes resurgit dans les manifestations oniriques, où le cadavre subit le même processus de décalage que dans le réel, afin de rendre la représentation de la mort plus supportable pour la petite fille.

Le corps de la « reine Gunehilde », qui réapparaît à deux reprises dans l'espace onirique, par exemple, n'est pas traité sur un mode réaliste mais plutôt

sous l'angle du postulat surnaturel et du fantastique, au moyen d'effets de substitution. Ainsi, lors de la chute dans le terrier, Jeliza-Rose est représentée allongée sur un lit, vêtue de la même chemise de nuit que sa mère, la position de son corps reproduisant celle dans laquelle s'était figée celle-ci. Lors de cette hallucination, l'héroïne en vient donc à s'imaginer elle-même à l'état de cadavre, sous le regard compatissant de Sateen Lips et Baby Blonde. Les deux têtes de poupées figurant chacune une part de la personnalité de Jeliza-Rose, cette scène peut se comprendre comme une variation autour du postulat fantastique en vigueur dans *L'Armée des douze singes*, où Cole adulte mourait sous les yeux de son double enfantin. Cet effet de substitution entre Jeliza-Rose et le cadavre de sa mère a lieu une seconde fois dans le film, lors de la « résurrection » de Mystique à l'intérieur de la cage thoracique de Noah. L'intérieur du corps ressemble pour l'occasion à l'intérieur d'une église et présente l'hybridation improbable entre la partie inférieure du cadavre maternel et la tête grossie de Mystique, à l'intérieur de laquelle est ajouté un nouveau cerveau.

Le corps de Noah subit quant à lui un traitement plus incongru : dans la première partie de l'hallucination sous-marine, nous le voyons toujours assis dans son fauteuil à l'intérieur de la maison, flottant à travers le salon inondé. La figuration du cadavre, qui passe dans le champ comme s'il s'agissait d'un objet anodin, prend une dimension absurde qui atténue momentanément l'effet de décomposition. Enfin, la représentation de la mort de la mère de Dell adopte elle aussi le postulat fantastique (la vengeance des abeilles), assorti d'une imagerie stéréotypée qui transforme le flash-back en une légende digne du folklore populaire.

Si des cadavres sont également présents dans *Fisher King* (le corps de l'épouse de Parry lors du flash back contenu dans la troisième apparition du Chevalier Rouge) et dans *Las Vegas parano* (l'orgie cannibale à laquelle se livre les clients du Mint Bar transformés en reptiles), leur représentation est moins clairement liée à la dimension critique qui émerge de ces deux films. Si les deux

scènes citées restent ouvertes à une possible lecture symbolique, celle-ci vaut pour ces scènes sans concerner nécessairement l'ensemble du film. La mort de Mrs. Sagan dans *Fisher King* pourrait ainsi désigner en filigrane la conséquence tragique d'un dérèglement de la société qui transforme les animateurs de radio comme Jack en prophètes irresponsables. De même, le « cannibalisme » des sauriens de *Las Vegas parano* permettrait d'illustrer la dimension autodestructrice de la faune touristique de Las Vegas, considérée par Duke comme une bande de perdants noyés dans des fantasmes de richesse et de reconnaissance.

Il en va de même dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, où la figure du cadavre est présente dans deux manifestations. Le premier cadavre visible est la carcasse de vache qui, dans la seconde partie du flash-back onirique, heurte la gondole dans laquelle se trouvent le docteur et son épouse. Cette image, qui évoque les actualités télévisées consacrées aux catastrophes naturelles ou aux épidémies animales, est l'unique occasion pour Gilliam de relier le cadavre onirique à la déliquescence observée dans le réel, au niveau social comme au niveau architectural : dans un plan d'ensemble, les cadavres de vaches flottant à la surface de l'eau sont associés à l'immense usine visible en arrière-plan, dont les fumées noires confirment l'activité polluante. La présence de Mr. Nick aux abords de cette vision de désolation rappelle aussi sa responsabilité dans la déliquescence du réel, comme dans la création des paysages déprimants et des lieux de tentation qu'il conçoit au sein de l'Imaginarium.

Le second cadavre visible dans l'espace onirique n'est autre que celui de Tony, pendu par la foule en colère à la fin de la dernière manifestation. Si Gilliam s'attarde assez peu sur le corps mort du jeune homme, la mort violente de Tony est annoncée à plusieurs reprises de manière allégorique, que ce soit par la présence à l'écran de motifs évocateurs tels que la corde à nœud coulant (visible sous le pont vénitien de la troisième projection puis brandi par le chef des gangsters russes dans la quatrième) ou les tombes du cimetière, qui

apparaissent dans la seconde partie de la quatrième projection. Dans le cas de Tony, la figure du cadavre possède une fonction beaucoup plus dramatique que symbolique. Si le corps du jeune homme ne témoigne pas directement d'une déliquescence du réel (ou alors seulement une déliquescence morale, de plus en plus évidente chez Tony), il sert essentiellement à mettre un point final visuel à la fuite de Tony face à ses responsabilités et face à la mort.

L'évocation de la mort peut également prendre une forme plus elliptique (morts de Martin dans la première manifestation et des russes dans la cinquième, toutes consécutives à une explosion) ou symbolique (la destruction des bulles dans la deuxième manifestation, que le petit garçon éclate joyeusement en criant « *Meurs !* » ; les barques funéraires miniatures de la troisième projection ; la chute et l'évanouissement du docteur dans la dernière manifestation, qui fait croire à Valentina que son père est mort).

Si elle semble moins directement associée à la notion de déliquescence du réel que dans les autres films, la figure du cadavre reste malgré tout importante dans les manifestations de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, faisant de l'espace onirique un lieu où la mort est possible à l'intérieur même des manifestations, preuve de l'ancrage permanent et surnaturel des manifestations qui n'existait pas dans les autres films.

Transformations du corps vivant

Les effets touchant le corps des figures oniriques ne se limitent pas à la figure du cadavre et de sa décomposition. Le corps vivant est lui aussi régulièrement atteint par la déformation, qui peut prendre des formes très diverses selon les films. Deux types d'effets principaux sont à distinguer : d'une part, une déformation physique concentrée le plus souvent sur le visage des figures oniriques, qui s'apparente à une défiguration ; d'autre part, un changement dans l'attitude générale des personnages, qui se traduit visuellement par un changement du costume des acteurs.

L'intérêt de Gilliam pour la défiguration remonte, selon le réalisateur, à sa formation de dessinateur : « *J'ai toujours été attiré par les différences d'échelles, les proportions, les contrastes (lumière/obscurité, gros/maigre, grand/petit)...C'est un peu la démarche d'un cartoonist : caricaturer les personnages, les tordre* ⁵². » Si cette origine cartoonesque semble probante, elle ne se limite pas à un effet gratuit, uniquement justifié par un goût personnel du réalisateur pour le grotesque. Au contraire, elle participe, comme la représentation du corps mort, de la volonté de Gilliam de transposer en images oniriques le point de vue critique qu'il porte sur le réel de sa fiction. Dans *Brazil* par exemple, ce mode de transformation transparaît essentiellement à travers le thème de la chirurgie esthétique, « *résultat de la vanité féminine* ⁵³ » : d'abord traité comme un *running gag* absurde, cette pratique, objet d'une concurrence déloyale entre Mrs. Lowry et Mrs. Terrain, adopte progressivement une tonalité de plus en plus ambiguë. Tout comme les tuyaux révèlent les entrailles de la société totalitaire dans laquelle vit Sam, la pratique du *lifting* permet aux classes supérieures de dissimuler leur propre décrépitude, à la fois physique et morale. Le motif a son équivalent onirique dans les rêves de Sam, où il est lié aux désirs incestueux ressentis inconsciemment par le protagoniste. En effet, lors de la scène des funérailles de Mrs. Terrain, le rajeunissement d'Ida Lowry, progressif dans le réel, devient quasi immédiat dans le rêve, ce qui permet, le temps de deux plans en montage alterné, d'opérer la substitution entre le corps d'Ida et celui de Jill.

A travers la chirurgie esthétique, c'est la question de la *persona*, du masque social qui est posée par Gilliam. *Brazil* présente par ailleurs de nombreux autres exemples de dissimulation du visage qui rejoignent ce camouflage symbolique de l'horreur sociale. C'est notamment le cas pour les

⁵² Terry Gilliam, cité par Jean-Marc BOUINEAU dans *Le Petit Livre de Terry Gilliam*, Spartorange, Garches, 1996, p. 133.

⁵³ Terry Gilliam, cité dans Colette GODARD, « L'Américain de Londres », *Le Monde*, 21 février 1985, p. 9.

forces de l'ordre qui apparaissent la plupart du temps masquées, ne révélant leur visage que dans deux occasions. La première a lieu dans les sous-sols du ministère de l'Information, où le protagoniste croise une étrange chorale constituée des gardes de l'établissement. La seconde prend place lorsque Sam se retrouve dans le fourgon de police après son arrestation dans le grand magasin, dans une scène comique où un couple de policiers se plaignent des menus désagréments de leur équipement. Il n'est dès lors pas surprenant que la version onirique des policiers soit le samouraï géant, lui aussi porteur d'un masque dont les traits figés contrastent avec sa capacité de mouvement lors de son combat contre Sam. Le motif du masque est également très présent chez le personnage de Jack Lint. Il est même directement figuré lorsque Lint vient interroger Sam dans la salle de torture du ministère, le visage dissimulé derrière un masque semblable à celui des Forces des Ténèbres, une surface ronde et lisse qui permet au tortionnaire de cacher la noirceur de son âme et la cruauté de ses actes.

Ce désir permanent de masquer sa véritable personne, propre chez Gilliam à la classe dominante et à ceux qui la servent, s'oppose violemment à la manière dont le réalisateur représente physiquement les classes populaires : celles-ci nous apparaissent sans fard, à l'image des habitants des Shangri-la Towers dans laquelle réside Mrs. Buttle. L'image la plus frappante de cette absence de dissimulation se trouve justement dans un plan qui précède l'arrivée de Sam dans ces immeubles : le visage ravagé d'un clochard surgit en gros plan au-dessus d'une maquette de centrale nucléaire ; le bâtiment, dont un travelling avant en contre-plongée se rapproche, est cadré de telle façon que le spectateur pense d'abord avoir affaire à un véritable bâtiment de la métropole avant que l'apparition du clochard ne lui révèle qu'il ne s'agit que d'une maquette. Derrière le gag, on retrouve cette opposition entre des classes populaires mises à nu (y compris dans leurs travers les moins glorieux) et une classe dirigeante qui ne sait que fabriquer une illusion de réel, qui recouvre l'illusion de liberté des habitants de la ville.

Dans *Las Vegas parano*, cette laideur physique et sociale mal dissimulée est là aussi représentée à travers des effets de transformation qui se rapprochent de la caricature dessinée, les manifestations offrant un surcroît d'exagération à des personnages qui, dans le réel, sont déjà présentés sous un aspect caricatural. L'arrivée de Duke et Gonzo au Mint Hotel débute ainsi par la déformation soudaine du visage de l'employé chargé du parking, dont les traits s'allongent de façon grotesque tandis qu'il conserve une attitude égale. Du fait de cette déformation soudaine qui trouble les traits habituels du visage, la réplique anodine qu'il prononce (« *Je me souviendrai de vous* ») prend pourtant une tonalité légèrement menaçante, qui semble confirmée quelques instants plus tard par un plan en travelling arrière : si l'employé a retrouvé son visage normal, la contre-plongée qui accompagne le mouvement d'appareil accentue la dimension suspicieuse de son froncement de sourcil et de son regard fixe. L'effet de transformation prend un tour plus radical lorsque, quelques minutes plus tard, la réceptionniste de l'hôtel se mue en une gueule de murène affamée puis que les clients du Mint Bar prennent l'aspect de dinosaures libidineux.

L'effet de défiguration dans *Las Vegas parano* ne se limite pas aux personnages secondaires mais s'applique également à Duke, même si c'est d'une manière nettement plus fugitive. Le héros ne s'exclut pas totalement de la faune de touristes présente dans la ville et il lui arrive aussi de subir des effets ponctuels de déformation du visage, comme le montre son reflet en vue subjective dans un miroir déformant lors de l'expédition au Bazooka Circus ou le changement de couleur de son visage durant de la prise d'adrénochrome. Cette application de la déformation physique au protagoniste vient confirmer sur le plan visuel les propos que la voix *off* du journaliste tient précédemment à propos de l'éther lorsque lui et Gonzo tentent d'entrer dans le cirque-casino : « *L'éther est la drogue parfaite pour Las Vegas. Dans cette ville, ils adorent les poivrots. De la chair fraîche. C'est pour ça qu'ils nous ont fait franchir les tourniquets pour nous laisser entrer.* » Cette réplique, tout comme ce plan subjectif,

permettent de montrer que le regard critique porté par Duke sur ses contemporains n'est pas seulement un regard de supériorité (ce que l'omniprésence de sa voix *off* pourrait laisser penser) mais s'applique également à lui-même.

La défiguration est moins présente dans *Tideland*, puisque ses effets se limitent au visage brûlé de la poupée Mystique, probablement la figure onirique la plus ambiguë du film. Paradoxalement, il semble que Jeliza-Rose soit particulièrement attachée à ce jouet qui accompagne la petite fille dans ses pérégrinations durant le dernier tiers du film, peut être parce que Mystique assume à sa place la part de laideur et de perversité qui se dissimule derrière l'innocence de la charmante Jeliza-Rose.

Enfin, dans l'espace onirique de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, l'effet de déformation des visages concerne essentiellement Parnassus et de Mr. Nick. Le docteur, à l'exception de la dernière manifestation, intervient toujours en personne dans l'attraction, soit sous sa forme humaine (flash-back onirique, fin de la dernière manifestation) soit en adoptant des formes incongrues, où son visage reste néanmoins toujours reconnaissable : ballon de la montgolfière, statue assise du docteur en moine tibétain, dont le ventre ouvert donne sur l'hôtel borgne créées par Mr. Nick, tête de *bobby* géante à la langue démesurée. Nous retrouvons ces versions déformées du docteur à la fin de la dernière manifestation, lorsque nous voyons le protagoniste errer dans le désert enneigé, parmi les fragments de ses incarnations passées qui signent par leur décrépitude l'inutilité de ses pouvoirs démiurgiques face à la force de conviction du diable.

Le corps de Mr. Nick subit lui aussi des déformations au sein de l'espace onirique, comme le montrent son portrait en enseigne de bar dans la première manifestation, qui le fait passer d'un corps en trois dimensions à un corps en deux dimensions, puis sa transformation en cobra lors de la troisième manifestation. Dans les deux cas, ces effets de déformation physique évoquent la

tentation, de manière concrète (l'enseigne évoque un *pub* à l'ancienne) ou plus allégorique (le serpent, symbole biblique de la tentation).

Au-delà des effets de figuration, certains personnages du film connaissent, lors de leurs visites dans l'espace onirique, une transformation physique notable, qui se traduit par un changement de costume mais aussi par une modification de l'attitude vis-à-vis du réel. Cet effet de transformation touche surtout les figures d'Anton et de Valentina, les autres protagonistes de l'espace onirique (Parnassus, Mr. Nick, Tony), lorsqu'ils apparaissent en chair et en os, portant toujours le même costume dans les deux espaces de la fiction : guenilles aux couleurs chamarrées pour le docteur, frac et chapeau melon pour Mr. Nick, veste et pantalon blanc pour Tony.

Malgré ces modifications, Anton reste le personnage le plus cohérent entre son comportement dans le réel et ses actes dans l'espace onirique. Même si dans les deuxième et quatrième projections il apparaît en costume de scène (déguisé en Mercure dans la deuxième scène, travesti en grosse femme dans la quatrième), il conserve la même attitude que dans le réel. Seule la dernière manifestation montre l'assistant du docteur portant un costume propre à l'espace onirique, celui du petit garçon en habit folklorique. Dans cette scène, le changement de costume va de pair avec un comportement beaucoup plus agressif du jeune homme redevenu enfant.

Les versions oniriques de Valentina sont, quant à elles, plus sensibles aux changements de costume et d'attitude provoqués par le passage dans l'espace onirique. Nous le constatons dès la première séquence, lorsque Martin poursuit Valentina dans le décor d'arbres factices : alors que, dans le réel, elle se montre agacée par l'intrusion de Martin sur la scène de l'Imaginarium, elle présente un comportement beaucoup plus sournois dans l'espace onirique, puisqu'elle use de son charme pour attirer Martin vers elle, dans le seul but de le frapper violemment avant de disparaître. Cette ambiguïté du comportement de Valentina, qui mêle la séduction à la violence, se retrouve lors de la troisième

projection (les deux femmes flottant autour de Tony et de la quinquagénaire, dont la fonction est d'éventrer symboliquement le ventre de la statue représentant Parnassus) et surtout dans la dernière manifestation, où les contradictions propres au personnages éclatent littéralement : Valentina se fait très entreprenante auprès de Tony lors du trajet en gondole, avant de plonger dans la détestation d'elle-même lorsqu'elle se rend simultanément compte de la malhonnêteté et de la brutalité de son amant et du mal qu'elle pense avoir fait à son père : les tessons de verre géants qu'elle détruit à coups de poings durant sa fuite lui renvoient son image, témoignant ainsi symboliquement de cette rage envers elle-même. Ces changements d'attitude au cours de la manifestation vont de pair avec plusieurs changements de costume : robe légère pour la scène de séduction, robe de soirée noire tant que Tony maintient l'illusion autour de sa personne, robe de soirée rouge lorsque Anton apparaît en petit garçon et que l'espace onirique commence à se dérégler. Cette modification de l'attitude au sein de l'espace onirique, qui révèle la face cachée de Valentina, et, à travers elle, celle de Tony, est utilisés à son profit par le diable pour gagner son pari avec le docteur et faire de Valentina sa compagne. La brouille avec son père, suivie de la séduction et de la trahison de Tony, place la jeune fille dans une situation intenable qu'elle résout en fuyant, dans le réel comme dans l'onirisme, pour échapper aux assauts du sentiment de culpabilité. Mr. Nick n'a donc plus qu'à attendre que Valentina vienne jusqu'à elle et franchisse le miroir qui l'entraîne de la damnation. Ce ne sont donc pas tant les assauts du diable que les contradictions internes à Valentina qui mènent la fille du docteur à sa propre perte, même si il s'agit d'une ultime ruse de Mr. Nick, qui préfère finalement laisser partir la jeune fille plutôt que d'emporter l'objet de son pari.

Substitutions et disparitions

Un deuxième type d'effet appliqué au corps vivant concerne le remplacement de certaines figures oniriques par d'autres, substitution qui

correspond à l'introduction d'une ambiguïté sur le plan dramatique. Chez Gilliam, ces effets de substitution se présentent toujours comme une représentation simplifiée du phénomène de « déplacement » observé par Freud dans son analyse du contenu onirique des rêves.

Ainsi, dans *Brazil*, les rapports antagonistes entre le héros et les figures oniriques se compliquent à partir du quatrième songe, lorsque Sam enlève le masque du samouraï, dont le visage se révèle être le double agonisant du héros. A partir de ce moment, les effets de substitution deviennent de plus en plus présents. La deuxième hallucination dans le grand magasin s'ouvre ainsi sur la transformation d'un policier en samouraï. Dans la troisième hallucination, lors des interrogatoires infligés au protagoniste par les employés du ministère de l'Information, ce sont les Forces des Ténèbres qui se substituent aux fonctionnaires, le temps d'un couple de plans. Enfin, dans la dernière manifestation, un nouvel effet voit Jill remplacer Ida Lowry lors de l'enterrement de Mrs. Terrain.

Si les substitutions précédentes permettent d'établir un lien entre figures oniriques et personnages du réel (samouraï/policier, Forces des ténèbres/fonctionnaires), la transformation d'Ida en Jill confirme l'ambiguïté profonde des désirs sexuels de Sam, déjà évoquée auparavant dans le simple fait qu'il fasse l'amour dans le lit de sa mère, avec une Jill portant une des perruques de Mrs. Lowry. Cette substitution rappelle également le lien symbolique fort existant entre le désir (Jill) et la mort (le cadavre de Mrs. Terrain), déjà présent sous une forme indirecte au moment de cette scène d'amour entre Sam et Jill : lorsque le héros retrouve la jeune femme pour consommer sa relation avec elle, il revient tout juste du bureau de Mr. Helpman, où il a trafiqué les fichiers du ministère pour « tuer » administrativement sa compagne en la faisant disparaître des bases de données informatiques. L'acte sexuel équivaut ici à une nécrophilie symbolique, que la suite de la scène rend encore plus prégnante : lorsque le héros heurte le cercueil contenant le corps de Mrs. Terrain (version « ratée »

d'Ida Lowry), les restes de sa dépouille se répandent sur Sam avant qu'il ne chute dans le cercueil dont la forme peut faire penser à un sexe féminin.

Les effets de substitution se repèrent à nouveau, sous un angle moins sexuel, chez les voyous de *Fisher King* qui, lorsqu'ils agressent Parry à la fin de la cinquième hallucination, sont accompagnés puis carrément remplacés par la figure du Chevalier Rouge. La violence gratuite des deux jeunes hommes se superpose alors à la violence psychologique que représente le Chevalier Rouge et le coup de couteau se transforme en une option salvatrice qui permettrait de mettre fin aux hallucinations de Parry, et par conséquent à son sentiment de culpabilité. Cela peut expliquer le « Merci » que le sans-abri prononce dans un rictus au moment où il est poignardé.

Le troisième rêve de *L'Armée des douze singes* repose lui aussi sur une substitution, celle de la version onirique du docteur Peters par la figure de Jeffrey Goines. L'effet ne se contente pas de poser une équivalence entre onirisme et réel, il participe directement à notre compréhension faussée de la scène. En effet, la présence de Goines dans le songe aiguille Cole vers une mauvaise interprétation de son rêve, méprise qui l'empêche de saisir la véritable identité du responsable de la propagation du virus. De même, le changement de couleur de cheveux de Reilly (brune dans le réel, blonde dans le rêve) ne permet pas au héros de la reconnaître avant la quatrième scène de rêve. Un troisième effet de substitution, moins essentiel, a lieu lors de l'hallucination de Cole à l'hôpital psychiatrique, qui lui fait voir le gardien de 2035 à la place d'un vigile du présent. En remplaçant un gardien par un autre, Gilliam établit l'équivalence de métier entre les deux hommes, signe que, dans le présent comme dans le futur, certaines fonctions de répression sociale subsistent toujours. Pour autant, l'équivalence n'est pas totale : le gardien du présent semble beaucoup moins coercitif que celui du futur puisqu'il n'essaye pas d'arrêter Cole en fuite mais se contente, dans un avertissement qui ressemble à un conseil, de lui indiquer que l'ascenseur est en panne.

Tideland, quant à lui, ne présente qu'un seul effet de substitution, mais qui est essentiel pour la compréhension de l'état psychologique de Jeliza-Rose. A la fin de la chute dans le terrier, l'héroïne prend physiquement la place de sa mère dans un lit en réduction. Elle porte la même chemise de nuit et reproduit la position allongée de sa mère au moment de sa mort. A ce moment de l'hallucination, Jeliza-Rose se représente donc à l'état de cadavre, sous les regards de Sateen Lips et Baby Blonde. Les deux têtes de poupées représentant chacune une partie de la personnalité de la petite fille, nous pouvons considérer cette scène comme une variation des rêves de *L'Armée des douze singes* dans lesquels Cole adulte se voit mourir par l'entremise du regard de son avatar enfantin.

Le phénomène de substitution associé au corps de la mère se répète lors de la scène de la résurrection de Mystique à l'intérieur de la cage thoracique du père momifié : la partie inférieure de la dépouille maternelle sert cette fois-ci de support à la tête grossie de la poupée, à l'intérieur de laquelle vient s'ajouter un nouveau cerveau lui permettant de devenir une « vraie personne ».

Les effets de substitution tendent, dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, à se concentrer sur le visage des protagonistes, quand les films précédents appliquaient cet effet à l'ensemble du corps de certaines figures oniriques. On dénombre cinq effets de substitution dans l'espace onirique : le premier touche Martin, dont le visage change lorsqu'il tombe dans la flaque de boue ; les trois suivants concernent Tony, qui, à chaque nouvelle projection est interprété par un acteur différent (Johnny Depp, Jude Law, Colin Farrell) ; le dernier touche non plus le visage mais le corps d'Anton lorsqu'il se substitue au petit garçon. Au-delà d'une dimension pragmatique liée aux conditions de tournage du film ⁵⁴, la substitution des visages au sein du film s'inscrit de

⁵⁴ La mort soudaine d'Heath Ledger le 22 janvier 2008, en plein tournage du film de Gilliam, a obligé le réalisateur à trouver des acteurs de remplacements pour les projections oniriques, qui n'avaient pas encore été tournées. Les substitutions de visage n'étaient donc pas initialement prévues dans le scénario.

manière plus importante dans la dramaturgie des scènes, comme le montrent les moments où Tony découvre ses nouveaux visages, toujours avec un étonnement mêlé de satisfaction, ou la scène avec les gangsters russes, qui ne reconnaissent pas tout de suite leur cible à cause de son changement de visage. De même, la substitution d'Anton au petit garçon dans la dernière scène est justifiée par la nécessité pour le personnage de rester dissimulé aux yeux de Tony, stratagème rapidement découvert lorsqu'il tente de rentrer en contact avec Valentina.

Il existe un autre type d'effet de substitution propre à l'Imaginarium, qui consiste à place dans une même situation des protagonistes différents. C'est le cas lors du flash back onirique puis lors de la dernière scène, qui présentent tous deux des couples dans des situations similaires (le voyage en gondole) et dans des décors identiques (le paysage bucolique qui borde la rivière). Dans le flash-back, le couple est composé de Parnassus et de sa femme ; dans la sixième manifestation, il s'agit de Tony et Valentina. Le fait que Gilliam utilise la même actrice pour interpréter à la fois Valentina et sa mère, ne fait qu'insister sur l'effet de substitution entre les personnages, tout en nous renseignant un peu plus sur le lien affectif qui existe dans le réel entre Parnassus et sa fille. Valentina apparaît alors clairement comme une jeune fille qui rappelle sans cesse à Parnassus son amour disparu, tout comme son pari avec Mr. Nick, l'objet de son affection devenant une source de tourments psychologiques. Ces deux scènes montrent également la part d'intimité que le docteur place dans la création de l'Imaginarium : il ne se contente pas d'élaborer et de maîtriser l'espace onirique, il peut aussi y intégrer ses propres fantasmes. Le fait que, dans la dernière manifestation, Tony se substitue physiquement Parnassus dans la gondole, laisse penser que le jeune homme est devenu le nouvel assistant (et le « remplaçant » potentiel) du docteur pour tenir tête à Mr. Nick. La suite de la manifestation et le comportement de plus en plus détestable du protagoniste démentent rapidement ce rapprochement symbolique né de l'effet de substitution des corps.

La transformation des corps oniriques peut aussi, dans certains cas, passer par la matérialisation et la dématérialisation soudaines. Le samouraï géant de *Brazil* utilise beaucoup cet effet dans la quatrième scène de rêve, disparaissant et réapparaissant à plusieurs reprises pour tenter de surprendre Sam lors de son combat contre le héros. Il en va de même avec le Chevalier Rouge dans *Fisher King*, qui se matérialise ou s'efface en l'espace d'un plan. La deuxième hallucination à Central Park montre très bien comment fonctionne cet effet : il suffit que Jack manifeste, par la parole ou le toucher, sa présence auprès de Parry pour faire fuir la figure cauchemardesque. Notons enfin des effets de dématérialisation plus anecdotiques, tels que la disparition de Gonzo au bar du Mint Hotel dans *Las Vegas parano*, qui précède la transformation des clients en lézards.

Les têtes de poupées de *Tideland*, après avoir pris une importance croissante au fur et à mesure des manifestations, finissent également par disparaître les unes après les autres, un processus qui, cette fois, ne relève pas du surnaturel mais se trouve justifié : Mystique tombe dans le terrier, Sateen Lips et Baby Blonde sont jetées par Jeliza Rose dans le thorax momifié de son père, tandis que Glitter Gal finit écrasée sous le pied de Dell lors de son ultime confrontation avec la petite fille.

Les effets de disparition de *L'Imaginarium du docteur Parnassus* empruntent à *Las Vegas parano* comme à *Tideland*. Certaines disparitions sont aussi soudaines et temporaires que dans *Las Vegas parano* : dissimulation de Valentina derrière les arbres factices au début de la première scène, chute de Parnassus du rebord de la falaise lors du flash-back onirique, enfin disparition de Valentina à travers le miroir concluant sa rencontre avec Mr. Nick. D'autres disparitions sont aussi définitives que celles des poupées dans *Tideland*, quoique plus spectaculaires : entrée de Martin dans le bar, qui est suivie par l'explosion de l'établissement ; fuite des russes sous les jupes de la *babouchka* géante, à laquelle succède cette fois l'implosion de l'automate.

Agrandissement/Rapetissement

Les effets de transformation du corps peuvent enfin relever d'une question d'échelle. Les figures oniriques qui subissent un agrandissement anormal de leur taille sont en effet nombreux chez Gilliam, soit que leurs dimensions soient augmentées (le samouraï de *Brazil*), soit que la mise en scène leur confère plus d'importance au sein du champ par le jeu des focales et des contreplongées : c'est le cas du Chevalier Rouge dans *Fisher King*, de Jeffrey Goines dans *L'Armée des douze singes*, du Gonzo-démon dans *Las Vegas parano*, enfin des têtes de poupées dans *Tideland*, filmées en plan de plus en plus rapproché au fur et à mesure qu'elles prennent de l'importance au sein de l'espace onirique. Dans ce dernier film, les têtes finissent même par dominer physiquement Jeliza-Rose dans le cadre, comme le montre le réveil de la petite fille dans son lit après la chute dans le terrier : les quatre têtes de poupées sont disposées en rang au premier plan, filmées en plan très rapproché, les yeux tournés vers la petite fille qui se réveille dans son lit situé à l'arrière-plan, signe que les aspects ambigus de la personnalité de la petite fille dominant de plus en plus son esprit.

L'Imaginarium du docteur Parnassus présente lui aussi plusieurs effets d'agrandissement, qui s'appliquent avant tout à la plupart des versions oniriques du docteur : montgolfière dans la deuxième manifestation, statue en moine dans la troisième, tête au casque de policier dans la quatrième. S'il rappelle symboliquement qu'il est le créateur et l'organisateur de l'espace onirique, l'effet d'agrandissement appliqué à la figure du docteur apparaît aussi comme une stratégie de conversion des visiteurs de l'attraction. Parnassus apparaît alors comme une sorte de divinité qui produit des images spectaculaires afin d'impressionner les êtres humains, transposition onirique de son expérience d'homme de scène. Par ce recours au spectaculaire, le docteur tente de concurrencer les offres alléchantes de Mr. Nick par un décorum imposant, qui, outre le pouvoir de créer de vastes espaces, peut lui aussi agrandir son corps,

comme le montre sa transformation en cobra géant à la fin de la troisième projection.

L'effet d'agrandissement représenté comme une stratégie consciente de la part d'un des protagonistes de la fiction montre que, dans ce film, la question de la croyance va toujours de pair avec la question du spectaculaire. Ce lien entre croyance et mise en scène de l'événement surnaturel est valable pour les spectacles de la troupe de l'Imaginarium, qui servent de condition à l'apparition des péripéties oniriques, mais aussi pour les décors de l'espace onirique et la représentation du docteur à l'intérieur de l'attraction, où sa dimension spectaculaire est censée servir la conversion.

Un autre effet d'agrandissement apparaît dans la quatrième projection onirique : il s'agit de l'augmentation de la taille de Tony lorsqu'il utilise les deux morceaux de l'échelle brisée comme des échasses. Cet agrandissement permet de figurer le sentiment de puissance qui anime Tony durant son ascension vers les nuages et le succès. Mais la dimension artificielle de l'effet (le corps du protagoniste ne grandit pas, seule sa hauteur par rapport au sol augmente) insiste aussi sur le caractère fantasmatique de son ascension. La fuite de Tony en échasses s'achève d'ailleurs par une chute qui sonne comme une conséquence directe du sentiment de supériorité du personnage : à force de viser le ciel, il ne perçoit plus les obstacles qui se trouvent au sol.

Gilliam apporte néanmoins une distinction entre ces deux effets d'agrandissement, qui montre la valeur symbolique différente qu'il leur attache : autant les agrandissements du corps de Parnassus figurent son importance réelle dans la création de l'espace onirique, autant le caractère artificiel de l'agrandissement de Tony témoigne de sa vanité et de son égocentrisme.

Les exemples de rapetissement sont tout aussi courants, comme le montre la récurrence des figures oniriques de petite taille, à l'image des enfants (Cole enfant dans *L'Armée des douze singes*, Jeliza-Rose dans *Tideland*) ou du cortège des Forces des Ténèbres dans *Brazil*. Ces créatures, nombreuses mais deux fois

moins grandes que Sam, apparaissent comme un écho corrompu des nains frondeurs de *Bandits, bandits*.

L'effet de rapetissement peut aussi concerner une figure humaine de taille normale, généralement féminine, comme le prouve le personnage de Lydia dans *Fisher King*, qui, dans les deux manifestations oniriques dont elle fait l'objet, apparaît comme un être menu et fragile, perdu au milieu de la foule. La version onirique de la jeune Lucy dans la scène du procès de *Las Vegas parano* connaît elle aussi une certaine forme de rapetissement physique symbolique, qui s'accompagne d'une régression en âge : la jeune fille apparaît vêtue d'une robe de petite fille et tient un ours en peluche dans la main gauche. Elle se présente dans cette scène comme une figure caricaturale de l'innocence enfantine qui évoque la Dorothy du *Magicien d'Oz*. De surcroît, cette pureté idéalisée semble idéologiquement confortée par le drapeau américain qui flotte au-dessus de Lucy, comme si le personnage était l'expression d'une vérité aussi inaltérable qu'inattaquable face aux coupables désignés d'avance que sont Duke et Gonzo.

Jeliza-Rose, enfin, connaît dans *Tideland* une phase de rapetissement supplémentaire, héritée d'*Alice au pays des merveilles*. Lorsqu'elle chute dans le terrier, les objets qui entourent l'héroïne (dont le livre de Carroll) possèdent tous des dimensions proches de celles du corps de la petite fille et le lit dans lequel elle repose à la fin de la manifestation apparaît comme un lit poupée grossièrement fabriqué.

Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, les effets de rapetissement, en dehors de celui que produit le corps du nain Percy, s'obtiennent le plus souvent grâce à un contraste entre le corps des personnages et le décor immense qui les entoure, comme le montrent certains plans d'ensemble des manifestations. C'est le cas dès la première incursion dans l'espace onirique, où Martin est transporté d'un vaste décor à un autre : forêt au sol jonché de bouteilles, espace sidéral où flottent les méduses géantes, punaise de taille disproportionnée dans laquelle tombe Martin, haute montagne menant à Parnassus.

Le rapetissement réapparaît dans les plans d'ensemble des manifestations suivantes : le jeune Diego au milieu des montagnes fantaisistes aux couleurs acidulées ; Tony et la quinquagénaire, passant du décor de l'étang à celui du désert ; les gangsters russes, qui parcourent les collines à la poursuite de Tony pour finalement se réfugier sous les jupes de la *babouchka* géante ; Tony courant dans le désert poursuivi par la foule dans la dernière manifestation.

À une seule reprise l'effet de rapetissement du corps n'est pas du au contraste avec le décor : l'apparition d'Anton en petit garçon dans la dernière manifestation. Il s'agit ici d'un rapetissement temporaire, puisque Anton finit par retrouver sa taille normale avant de chuter dans le précipice. Le choix d'un corps d'enfant témoigne par ailleurs d'un trait caractéristique du personnage d'Anton, qui apparaît dans le film comme le moins atteint par le cynisme et le manque d'imagination ambiante. Il est le membre de la troupe qui reste le plus fidèle à Parnassus, non seulement parce qu'il est amoureux de Valentina mais aussi parce qu'il croit sincèrement au pouvoir de l'Imaginarium. Ces traces de naïveté enfantine qui lui fait préférer l'émerveillement perpétuel et la vie de bohème à une existence rangée, est sensible lors de la conversation qu'il a avec Tony, peu après ses débuts au sein de la troupe de l'Imaginarium : alors que le jeune homme veut déceler le « truc » de l'attraction, Anton tente de lui faire comprendre l'état d'esprit dans lequel il faut aborder l'Imaginarium.

B - Exacerbation de l'image

Chez Gilliam, le corps humain n'est pas le seul moyen d'inscrire à l'écran l'irréalité associée à l'onirisme. En effet, l'apparition des manifestations entraîne le plus souvent une modification plus ou moins rapide de certaines données visuelles de l'univers onirique. Pour Gilliam, cette transformation a pour fonction principale de faire ressentir l'onirisme au spectateur tout en

établissant un contraste suffisamment fort avec le réel pour permettre au spectateur de distinguer les deux sphères de la fiction, sans passer par le dialogue ou des moyens de transition classiques (comme le fondu enchaîné) qui affaibliraient l'impression de surgissement provoquée par l'emploi du montage *cut*.

Le principe de base de cette exagération visuelle consiste alors à reprendre les données de base du réel pour en livrer une version exacerbée dans le cadre de l'espace onirique, une approche qui se traduit essentiellement par trois sortes de modification de l'image : la première concerne l'ambiance lumineuse propre aux manifestations, tantôt sous-exposée, tantôt surexposée ; la deuxième touche la vitesse du mouvement des corps à travers l'usage récurrent du ralenti ; la troisième s'applique à l'exagération des perspectives dans le décor des manifestations, qui transforme le décor onirique en une version stylisée de l'espace réel.

Le travail sur la lumière

Gilliam travaille la matière lumineuse de manière paradoxale, favorisant tour à tour l'assombrissement ou la saturation lumineuse de l'image lors des scènes oniriques. Dans ses premiers films (*Jabberwocky*, *Bandits, bandits*, *Brazil*, *Les Aventures du baron de Münchhausen*), il opte clairement pour une photographie privilégiant les effets de clair-obscur, influencé en cela par certaines références picturales évoquées de manière récurrente par le réalisateur (Rembrandt, Goya, Piranese). Il mêle à ces influences une autre source d'inspiration, plus proprement cinématographique, celle de l'éclairage *low key* développé par certains chefs opérateurs dans le cinéma européen comme dans le cinéma hollywoodien classique.

Le réel de *Brazil*, notamment, propose une relecture de ce type de traitement de la photographie, non seulement à travers l'ambiance lumineuse mais également à travers les décors et les costumes du film, qui renvoie à

l'esthétique du cinéma de l'entre-deux guerres, qu'il s'agisse des films de Fritz Lang, d'Hitchcock ou de *La Foule* (*The Crowd*, 1928) de King Vidor. Cette esthétique du clair-obscur qui gouverne le réel de *Brazil* existe également dans l'espace onirique, même si elle ne se révèle que de manière progressive. Afin de faire sentir au spectateur la distinction entre réel et rêves, Gilliam mise sur le contraste lumineux, opposant dans les deux premières manifestations un éclairage *high-key* à la semi-obscurité qui règne sur la ville dans la réalité. Le contraste immédiat entre le clair-obscur du réel et la clarté des cieux des deux premiers rêves permet aussi de mettre en valeur un horizon qui n'existe quasiment que dans ces deux scènes oniriques. La clarté lumineuse permet alors de nous signifier, par l'incongruité de son apparition, la nature fantasmatique de cet espace dont les prairies au vert éclatant tranchent avec le réel, dominé par les tons gris et bruns.

Le surgissement des piliers de briques lors du deuxième songe provoque le retour de ces tons gris-bruns et prélude à un assombrissement de l'espace onirique : si un sol verdoyant surgit bien au début de la scène, il est très rapidement envahi par les piliers et ne réapparaîtra pas avant le *happy ending* de la manifestation finale, tout comme la clarté lumineuse qui lui est associée n'opèrera son retour que dans les deux dernières manifestations du film. Quant aux troisième, quatrième et cinquième rêves, ils concrétisent, par leur retour sur terre, la disparition de la pureté que symbolise le ciel ensoleillé et retournent donc vers le clair-obscur permanent du réel.

Dans le même but de faciliter l'identification des sphères réelles et oniriques, la photographie de Roger Pratt ⁵⁵ pour *L'Armée des douze singes* reprend le contraste entre lumière *high key* et *low key* présent dans *Brazil* tout en radicalisant le procédé. Le clair-obscur est en effet ici strictement réservé à la représentation du réel et de ses différentes phases temporelles, tandis que

⁵⁵ Roger Pratt est un directeur de la photographie très fidèle à Gilliam jusqu'au milieu des années quatre-vingt dix. Il travaille sur *The Crimson Permanent Insurance*, *Brazil*, *Fisher King* et *L'Armée des douze singes*.

l'éclairage *high key* se limite au cadre des songes. Par ailleurs, la fonction symbolique de cet assombrissement, qui préfigure le déclin de l'humanité aboutissant à un nouvel « âge des cavernes » souterrain, semble davantage soumise à une certaine crédibilité spatio-temporelle que la pénombre permanente de *Brazil*, jamais vraiment explicitée dans le film. Au contraire, le futur souterrain de 2035, le présent situé en novembre 1996 avec la présence de nombreux décors intérieurs, et la scène nocturne dans les tranchées de 1917 justifient pleinement le recours aux effets de clair-obscur.

Les rêves, en revanche, sont marqués par une très forte surexposition lumineuse, renforcée par la blancheur des murs du hall de l'aéroport, qui se justifie à nouveau par le désir de Gilliam d'obtenir un contraste fort entre les espaces réels et oniriques. Lors d'un entretien, Roger Pratt précise la manière dont lui et le réalisateur ont procédé pour obtenir cet effet en postproduction : « *Durant l'étalonnage du film, nous avons travaillé sur l'interpositif et l'internégatif pour détruire presque entièrement l'image dans le cas des parties menant à [la] résolution [du rêve]. Nous avons imprimé la pellicule en accentuant la luminosité puis nous avons tiré un interpositif et un internégatif que nous avons surexposé encore plus [...]. Lorsque Cole arrive à l'aéroport à la fin du film, nous revenons vers cette atmosphère high key, tout en réintégrant l'ensemble des détails* ⁵⁶. » Pour autant, les couleurs vives (chemise à motif floral de Cole, où domine la couleur orange ; blouson jaune du docteur Peters ; robe rouge de Kathryn Reilly), malgré la désaturation qu'elles subissent, frappent d'autant plus l'œil du spectateur qu'elles tendent à perdre leur statut de vêtements quotidiens pour devenir des zones de couleur plus abstraites, aux contours moins définis. Nous assistons alors à une dissolution des contours et des formes, qui s'opère non pas par trop-plein d'obscurité mais par excès de lumière. La surexposition lumineuse tend également à aplatir la profondeur de

⁵⁶ Stephen PIZELLO, « *Twelve Monkeys. A Distopian Trip Through Time* », *American Cinematographer*, volume 77, n°1, janvier 1996, p. 39.

champ, introduisant dans les manifestations cette impression caractéristique d'irréalité.

Dans le cas des hallucinations, l'identité entre espace réel et espace onirique (qui suppose une continuité spatiale mais aussi formelle dans le passage du réel à l'onirisme) oblige le réalisateur à employer le principe d'exacerbation sans pour autant l'articuler autour d'une rupture lumineuse franche. Ainsi, si *Fisher King* utilise cette ambiance en clair-obscur à des fins similaires de celles de *Brazil*, le but n'est plus tant de créer un contraste violent que de travailler sur les différences d'ambiance lumineuse à l'intérieur même des scènes oniriques. Les hallucinations du film sont marquées par une tendance constante à l'assombrissement. Même si, pour la plupart des scènes, cette diminution de la lumière se justifie (la poursuite du Chevalier Rouge a lieu de jour dans un sous-bois et ses autres apparitions se déroulent de nuit tandis que les deux scènes avec Lydia se déroulent en intérieur), le changement d'ambiance lumineuse reste suffisamment sensible pour servir une nouvelle fois d'indice dans la distinction entre réel et onirisme.

L'assombrissement n'a pas pour unique fonction de faire sentir au spectateur le basculement dans l'hallucination. Il permet également de nimber les figures oniriques d'une aura fantastique, qui les magnifie (Lydia) ou les rend plus impressionnantes. Ainsi, la dimension surnaturelle prise par le Chevalier Rouge, au-delà de l'anachronisme entre motif médiéval et univers contemporain, est en grande partie rendue palpable par le contraste entre cet assombrissement de l'arrière-plan et la vivacité des effets lumineux. Ceux-ci résultent d'une conjugaison entre un puissant halo blanc placé derrière le chevalier et une forte lumière rouge braquée sur l'armure et le heaume, à laquelle s'ajoute la couleur orange des flammes qui jaillissent de l'homme et de sa monture.

Las Vegas parano et *Tideland*, tous les deux photographiés par Nicola Pecorini ⁵⁷, prennent eux aussi le parti de faire naître un contraste lumineux interne au plan. Dans les deux films, cette lutte entre lumière et obscurité s'obtient par la multiplication de sources lumineuses réduites qui trouent une image dominée par le clair-obscur. L'espace onirique de *Las Vegas parano*, à l'ambiance principalement nocturne comme dans *Brazil* et *Fisher King*, est ainsi composé de plusieurs dizaines de lumières d'appoint (néons, lampes de chevet, appliques, guirlandes lumineuses, machines à sous, etc.), qui permettent de nombreuses variations de l'ambiance lumineuse, que ce soit au sein d'une même scène ou d'un même plan. Cette multiplication au sein du plan ne signifie pas pour autant une meilleure connaissance des dimensions de l'espace onirique, puisque, outre le clair-obscur qui envahit les limites des décors intérieurs, de nombreux effets atmosphériques interviennent pour masquer ces décors à notre vue : les pièces tendent à s'enfumer (transformation de Lacerda en soldat américain au Mint ; transformation de Gonzo en démon au Flamingo).

L'ambiance lumineuse de *Tideland* est créée à partir d'un dispositif semblable à celui de *Las Vegas parano*, notamment les scènes se déroulant dans l'appartement familial, dont le décor intérieur comporte lui aussi plusieurs sources lumineuses à la portée limitée. Ainsi, au début du film, juste avant que l'ombre monstrueuse de Noah n'apparaisse sur le mur de la chambre de Jeliza-Rose, on voit le père se lever du lit en bousculant involontairement une sorte de lustre composé de plusieurs petites lampes, qui semblent avoir été assemblées à la main par un des parents de la petite fille. La variation de lumière provoquée par ce heurt provoque la déstabilisation temporaire de l'éclairage de la chambre, suffisante pour que Jeliza-Rose ait le temps d'imaginer l'effrayante silhouette résultant de la déformation de l'ombre paternelle.

⁵⁷ Nicola Pecorini semble avoir succédé à Roger Pratt comme directeur de la photographie dans les films de Gilliam, avec qui il collabore sur *Las Vegas parano*, *Les Frères Grimm* (avant d'être congédié par la production), *Tideland* et *L'Imaginarium du docteur Parnassus*.

Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, la photographie globalement sombre de la première projection onirique peut laisser croire que le clair-obscur est la norme lumineuse de l'onirisme, comme c'est le cas dans les scènes réelles qui précèdent et se déroulent de nuit. Mais le contraste lumineux entre réel et onirisme réapparaît dès la seconde manifestation pour perdurer dans la suite du film.

L'espace réel se caractérise alors par une photographie favorisant les effets de clair-obscur, avec des couleurs dominantes froides allant du gris au brun. Comme dans ses autres films, de nombreuses scènes se déroulent de nuit, notamment les représentations de l'Imaginarium à l'exception du spectacle donné dans la galerie marchande, abondamment éclairée, qui correspond à la « renaissance » de l'attraction, « relookée » par Tony pour la rendre plus attrayante. La scène de l'attraction elle-même, avant sa restauration par Tony, était un espace étroit et mal éclairé, propice aux zones d'ombres et au clair-obscur.

Les décors internes à l'Imaginarium tendent au contraire à être marqués par une forte luminosité et des couleurs vives, à l'image du paysage montagneux fantastique de la deuxième manifestation, de l'étang et du décor de dunes de la troisième manifestation, des collines verdoyantes de la quatrième manifestation ou encore du décor bucolique où dérive la gondole de Parnassus et son épouse lors du flash-back onirique.

Nous observons pourtant, à l'intérieur même de l'espace onirique, la présence d'un second type de contraste entre les décors lumineux créés par Parnassus et les paysages sombres et désolés élaborés par Mr. Nick. La lumière fait d'ailleurs partie des motifs visuels qui caractérisent la présence diffuse et permanente de Parnassus dans l'Imaginarium, ainsi que le montre un plan de la première manifestation. Lorsque Martin, après avoir rebondi à l'intérieur de la punaise géante, découvre le décor autour de lui, un plan de très grand ensemble nous montre la montagne creusée de marches d'où provient la voix de Parnassus.

Tandis que la voix *off* invite Martin à débiter son ascension, un large rai de lumière provient du sommet de la montagne et vient éclairer l'escalier de pierre, une image quasi-biblique où la voix du docteur prend les apparences de la parole divine. Le territoire du diable, en revanche, est une plaine sombre dans laquelle s'élève le *pub*, objet de tentation pour Martin. Les seules lumières visibles sont artificielles : il s'agit des ampoules multicolores qui forment l'enseigne de l'établissement.

Cette division entre un Parnassus maître de la lumière et un Mr. Nick créant des espaces lugubres se poursuit dans les manifestations suivantes, où les décors lumineux placés sous un ciel dégagé sont la plupart du temps associés à des lieux beaucoup plus sombres au sein d'une même manifestation. Dans le flash-back onirique, la division est très nette entre la clarté du paysage romantique où se trouvent Parnassus et sa femme et l'assombrissement de la lande désolée dominée par l'usine. Dans la troisième projection, c'est à nouveau un plan d'ensemble qui montre comment l'espace onirique se partage physiquement entre le docteur et son adversaire. Ce plan, qui survient alors que Tony et la femme quinquagénaire atteignent le pont vénitien, présente, dans la partie gauche du cadre, le décor désertique lumineux où se trouve Tony et sa compagne et dans la partie droite la lande désolée où se dresse l'hôtel borgne imaginé par Mr. Nick. La division entre les deux territoires est accentuée par la présence de la rivière, qui sépare les deux parties de l'espace, seulement réunies par le pont vénitien. Cette présence conjointe de l'ombre et de la lumière à l'intérieur de l'espace onirique réapparaît dans la projection suivante, où le cimetière-dépotoir succède au décor de collines alors que Tony s'enfuit sur ses échasses, puis dans la dernière scène onirique, lorsque Parnassus réapparaît dans l'espace onirique en pleine décomposition, tirant derrière lui le rideau où s'imprime le décor de dunes de la troisième manifestation.

Cette dernière scène onirique est plus sombre que les précédentes : la première partie dans la gondole débute au crépuscule et se poursuit de nuit ; la

seconde partie (la réception) se déroule en intérieur, dans un décor qui privilégie à nouveau les effets de clair-obscur (limites indistinctes de la salle de réception, visages mal définis des invités, qui contribuent à les rendre anonymes) avant de se fissurer progressivement, les morceaux manquants du décor étant remplacés par des zones noires, qui deviennent de plus en plus importantes jusqu'à la fin de la fuite de Valentina. Même le paysage de dunes, si lumineux lorsqu'il réapparaît sur le rideau de Parnassus s'assombrit au fur et à mesure de la fuite de Tony, comme si l'esthétique lumineuse associée au diable commençait à dominer la partie de l'espace onirique élaborée par le docteur qui, désespéré par ses échecs, ne trouve plus l'énergie de résister. Le ciel ne s'éclaircit à nouveau qu'après la pendaison de Tony par la foule, accompagnant le départ du diable comme s'il emmenait l'obscurité avec lui.

Au-delà d'un simple effet de contraste entre réel et onirisme, nous voyons bien que l'exacerbation lumineuse d'une partie de l'espace onirique est employée par le réalisateur de façon plus complexe, faisant du conflit entre ombre et lumière la preuve visuelle de l'évolution du rapport de force entre Parnassus et le diable.

Ralentissement des figures oniriques

Gilliam emploie une technique similaire pour traiter le second type d'effet onirique reposant sur l'exacerbation de l'image, le mouvement des corps à l'intérieur de l'image : qu'il s'agisse de l'avatar du protagoniste ou des personnages secondaires, Gilliam tend, comme pour la lumière, à retrancher plus qu'il n'ajoute. Les figures oniriques sont en effet régulièrement touchées par un important ralentissement de leurs mouvements qui dramatise chaque geste effectué par les personnages et participe à l'impression d'onirisme ressentie par le spectateur comme au contraste visuel qui s'opère avec le réel.

Dans certaines scènes de *Brazil*, *Las Vegas parano* ou *Tideland*, ce ralentissement est dû à une lenteur anormale des personnages, liée à leur mode

de déplacement : la marche réglée mais cahotante des Forces des Ténèbres dans *Brazil*, les mouvements contrariés par la drogue de Duke et Gonzo lors de leur trajet vers l'entrée du Bazooka Circus dans *Las Vegas parano* ou encore la progression de Jeliza-Rose lors de l'hallucination sous-marine participent toutes d'un travail d'alourdissement du mouvement des figures oniriques.

Dans d'autres scènes, plus nombreuses et présentes dans les six films, le ralentissement est extérieur au déplacement des personnages et se traduit par une modification de la vitesse même de l'image, via l'usage récurrent du ralenti. Cet effet est encore peu employé dans *Brazil*, où il ne se rencontre que lors du combat contre le samouraï, afin de figurer la masse imposante de la créature et son mode de déplacement paradoxal, à la fois lent (le ralenti) et rapide (les disparitions soudaines du samouraï)

Il est utilisé de manière beaucoup plus sensible dans *Fisher King*, insistant à la fois sur la dimension surnaturelle du Chevalier Rouge et sur la légèreté physique de Lydia.

Le ralenti prend un tour beaucoup plus systématique dans *L'Armée des douze singes* : il est utilisé dans tous les plans des scènes oniriques et se poursuit même lorsque, à la fin du film, le rêve de Cole finit par s'actualiser dans la réalité. Cette prolongation de l'effet de ralenti peut être considérée, à l'image de la surexposition lumineuse, comme la « preuve » visuelle de la double nature de la scène qui, malgré son appartenance simultanée au réel et au monde du rêve, penche plutôt du côté de ce dernier.

Dans *Las Vegas parano* et *Tideland*, Gilliam revient à un emploi plus parcimonieux du ralenti, le limitant de nouveau à certaines scènes (le flash-back du Matrix Bar dans *Las Vegas parano*, la première apparition de Dell et la chute de Jeliza-Rose dans le terrier dans *Tideland*), voire à certains plans. C'est notamment le cas dans *Tideland*, lors la première rencontre entre Dell et Jeliza-Rose : le ralenti qui accompagne le plan subjectif de Jeliza-Rose épiant sa voisine à travers les vitres brisées du car scolaire accidenté provoque une sorte

de flou dans le mouvement de Dell, afin de confirmer en apparence la dimension ectoplasmique que lui accorde l'héroïne. Il en va de même pour la chute souterraine de Jeliza-Rose dans le terrier.

Le ralenti est peu utilisé dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus* : il n'est appliqué que dans trois plans de la dernière manifestation, tous situés lors de l'ultime confrontation entre le docteur et Tony au sommet de la montagne.

Le premier plan montre la foule des invités, gravissant les marches de pierre pour rattraper Tony, qui, soudainement, ralentissent leur ascension pour se figer dans leur mouvement après que Parnassus ait ordonné un ralentissement du temps, signifiant ainsi que les pouvoirs démiurgiques du docteur s'étendent aussi au contrôle du temps qui s'écoule dans l'espace onirique. Les deux autres plans sont des gros plans sur le visage de Tony, le premier lorsque la foule lui passe la corde au cou, le second lorsqu'il est pendu. Ces deux plans correspondent également à un moment crucial sur le plan dramatique puisqu'ils encadrent un contrechamp sur le docteur, recrachant d'abord le sifflet factice puis celui de Tony, prouvant ainsi que le choix opéré par le jeune homme n'était pas le bon. Si le second gros plan cadre pas le visage de Tony au moment où la corde se resserre sur son cou, la lente disparition du personnage par le bas du champ semble insister sur la dimension définitive de ce basculement dans le hors-champ : cette fois-ci, Tony n'a pas réussi à tromper la mort.

Disproportions

Si l'exacerbation des perspectives est commune aux deux espaces de la fiction gilliamienne, elle répond, dans les manifestations, à une fonction de contraste proche de celle conférée à la lumière ou au mouvement. Nous retrouvons dans ce traitement du décor les effets d'agrandissement et de rapetissement qui touchent les figures oniriques, qui s'effectue plus particulièrement à travers l'accentuation des lignes de fuite qui creusent la profondeur de champ.

Comme pour les corps, la perception de l'espace est exagérée au moyen de l'agrandissement : dimensions cyclopéennes des piliers de brique de *Brazil* ; chute de la femme de Parry dans le flash-back de *Fisher King*, qui semble ne jamais vouloir finir et nous donne l'impression que la distance entre la mezzanine où se trouve le couple et le sol est démesurément importante ; longueur irréaliste du hall d'aéroport dans les rêves de *L'Armée des douze singes*, qui résulte de l'usage permanent des focales très courtes associé à des contreplongées dans les plans d'ensemble et de demi-ensemble ; décor disproportionné de la salle de procès imaginaire de *Las Vegas parano* (réduite à ses éléments les plus reconnaissables : pupitres des juges, greffière, insigne du département de la Justice, drapeau américain, barreaux de la cage), mais aussi accroissement progressif des dimensions de la chambre du Flamingo Hotel par l'usage de focales de plus en plus courtes ; agrandissement de l'intérieur de la garde-robe de la grand-mère puis de l'intérieur du terrier dans *Tideland*, scènes destinées, comme dans *L'Armée des douze singes*, à faire sentir l'impression d'immensité que peut ressentir un enfant confronté à un espace « normal » pour un adulte.

A cet accroissement des dimensions spatiales répond un effet inverse de réduction de certains décors intérieurs. Il s'exprime d'une manière moins manifeste, les avatars des protagonistes n'étant pas confrontés à des espaces immédiatement réduits mais plutôt à des volumes immenses qui subissent un effet de rétrécissement au fur et à mesure des scènes. Ainsi, dans le rêve final de *Brazil*, le décor de rues de plus en plus désertes subit un étranglement progressif menant jusqu'au tas de tuyaux et, derrière la porte dissimulée dans le mur, à la maison préfabriquée, espace-tampon qui prélude à un ultime élargissement de l'espace onirique (la route et le *happy ending* champêtre). Mais l'effet de rétrécissement est surtout sensible dans *Las Vegas parano*, où les décors réduits résultant de la compartimentation de l'espace dans lesquels se déroulent certaines des manifestations, (ascenseurs, salle de bains) sont chaque fois

associés à une accentuation de l'atmosphère carcérale qui plane sur une partie des décors du film. C'est notamment le cas lorsque Duke tente de fuir le Mint Hotel en empruntant un ascenseur : la rencontre avec le policier et la vieille dame menottée le pousse, dans une réaction de peur infantile, à se retrancher dans un coin de l'appareil. Ce sentiment trouve son pendant réaliste dans certaines scènes non oniriques, comme la scène d'ascenseur mettant en scène Gonzo, Duke, Lacerda, la jeune journaliste et son photographe. La violence soudaine qui surgit au cours des différentes tentatives d'intimidation de Gonzo, de même que le changement d'ambiance qui les accompagne, éclate d'autant plus brusquement que la montée du conflit entre les passagers de l'ascenseur révèle progressivement une grande proximité physique. A la fin de la scène, Gonzo et Lacerda, filmés en plan moyen, ne sont plus séparés que par le couteau menaçant de l'avocat.

Comme *Brazil*, *L'Imaginarium du docteur Parnassus* joue sans cesse sur le contraste entre un décor réel étriqué (le cadre urbain, la cohabitation de la troupe dans la roulotte) et les vastes paysages proposés par l'attraction.

Le dispositif théâtral qui précède l'entrée dans l'espace onirique présente un ensemble de surcadres : cadre du film, cadre formé par la scène de l'Imaginarium, cadre du miroir factice. Après le franchissement du miroir, au contraire, nous assistons à un processus d'élargissement du cadre, progressif dans les deux premières projections oniriques *via* l'espace de transition représenté par le décor d'arbres factices), immédiat dans les trois autres.

Cet effet d'élargissement favorise largement l'effet de spectaculaire produit par la disproportion des décors oniriques, comme le montrent les plans d'ensemble sur l'espace onirique : montagne et *pub* dans la première manifestation, paysage fantastique de la deuxième, étang et paysage désertique à la pyramide dans la troisième, collines dans la quatrième, salle de réception, désert et montagne dans la dernière. La disproportion a également pour effet de rendre difficilement mesurable l'étendue physique de l'espace onirique, ce qui

aboutit à une situation paradoxale : alors que les manifestations sont très cadrées sur le plan formel, leur contenu révèle une immensité potentielle qui mène les personnages à parcourir de longues distances (Martin quittant l'atmosphère terrestre dans la première scène, Tony fuyant en échasses dans la quatrième, le même traversant la plaine désertique pour échapper à ses poursuivants dans la cinquième).

Il existe une autre forme de disproportion, qui touche certains objets à l'intérieur de l'espace onirique et contribue à renforcer l'impression de rapetissement du corps des personnages. Cet agrandissement des objets révèle à chaque fois une dimension symbolique. C'est le cas des objets de luxe géants visibles au début de la troisième manifestation, qui apparaissent comme un moyen de séduire la quinquagénaire, sensible au clinquant de ces attributs féminins que sont les chaussures, les bijoux ou le parfum. Les échelles dans la quatrième manifestation correspondent quant à elles au fantasme de gloire développé de Tony, tandis que son portrait géant dans la sixième manifestation est la preuve visuelle de son *hubrys* démesuré. Comme pour les autres données visuelles de l'espace onirique, la disproportion des décors ne sert pas qu'à indiquer visuellement la différence entre les deux sphères de la fiction. Elle possède aussi une fonction du point de vue dramatique comme symbolique.

Grâce à ces nombreux effets, visibles de *Brazil* à *Parnassus*, Gilliam met en place une identité visuelle forte pour figurer l'espace onirique de chacun de ses films, tout en développant une représentation homogène de l'onirisme ponctuel. Quel que soit le type de manifestation montré à l'écran, nous retrouvons dans la plupart des scènes les mêmes effets, qui révèlent les obsessions cartooniques du réalisateur, pour qui les corps comme les décor sont modifiables à volonté et dans toutes proportions, qu'il s'agisse de dessin, d'animation ou de film.

C - L'environnement sonore et musical

Les films de Gilliam ont le plus souvent amené critiques et commentateurs à ne retenir que les effets de contraste visuel entre scènes conscientes et scènes oniriques. La bande sonore participe pourtant de manière importante à la caractérisation de l'espace onirique. Comme l'image, le son dans l'espace onirique est porteur d'une double fonction : soutenir le contraste entre l'environnement sonore du réel et celui de l'espace onirique ; développer des effets plus spécifiquement propres à l'onirisme.

La voix humaine, bien qu'elle soit relativement rare dans les manifestations, sert cette double fonction. Elle se caractérise essentiellement par une remise en cause du langage comme vecteur de sens et par un caractère irréel, qui s'obtient surtout par la non-synchronisation entre les voix et les corps des figures oniriques.

La musique, quasi omniprésente dans tous les films lors des scènes oniriques, joue également un rôle important. Outre sa valeur d'élément de transition, Gilliam l'emploie pour renforcer l'homogénéité des manifestations (les musiques de *Brazil* et *L'Armée des douze singes*) ou au contraire pour mettre en valeur leur tendance à l'autonomisation, comme c'est le cas pour les musiques de *Fisher King*, *Las Vegas parano*, *Tideland* et *L'Imaginarium du docteur Parnassus*.

Une parole consciente en perte de sens

Au sein des manifestations, la rareté de la voix humaine est un effet récurrent qui permet de faire sentir le contraste entre les bandes sonores réelles et oniriques. De *Brazil* à *Tideland*, les cinq films relevant de l'onirisme ponctuel présentent tous un déséquilibre croissant dans la distribution des dialogues : très présents dans les scènes conscientes du film, ceux-ci deviennent de plus en plus rares lors des scènes oniriques.

Dans le réel, même s'il occupe souvent la position de témoin passif, le protagoniste est d'autant plus poussé à exprimer ses états d'âme par le dialogue qu'il évolue dans un environnement très porté sur la verbalisation. Le plus souvent, la parole y est très volubile tout en présentant généralement une très grande vacuité intellectuelle (conversations absurdes, discours stéréotypés, monologues sans queue ni tête). En raison de cette absence de sens, la pulsion verbale, lorsqu'elle a pour seule fonction la communication avec l'autre, paraît généralement vouée à l'échec.

Dans les scènes oniriques, au contraire, l'action prime sur une parole devenue inutile puisque le protagoniste se trouve débarrassé de ses obligations sociales et de la verbalisation qui les accompagne.

Ainsi, dans *Brazil*, Sam, qui nous est pourtant présenté comme relativement renfermé, verbalise beaucoup lorsqu'il se trouve à l'état conscient, son verbe hésitant se faisant l'écho de sa maladresse physique. Pourtant, il n'évoque jamais l'essentiel, qu'il s'agisse de ses frustrations, de ses rêves ou de son mépris grandissant pour la société coercitive à laquelle il participe. Les paroles de Sam servent plutôt à donner le change vis-à-vis de ses collègues de travail ou de sa mère, comme si sa parole n'exprimait que sa *persona*, et ses nombreux bredouillements et hésitations montrent bien toute la difficulté du personnage à jouer son rôle d'employé modèle. Quand il se met à dévoiler ses sentiments profonds, c'est bien plus par l'action, voire par une certaine forme d'activisme : recherche d'informations pour retrouver Jill, fuite en camion pour échapper aux fourgons des forces de l'ordre, tentative d'attaque du policier qu'il prend pour le samouraï géant, sabotage du système de tuyaux du ministère de l'Information, et enfin, « meurtre » administratif de Jill.

On peut observer une semblable superficialité de la parole dans le réel des autres films. Dans *Fisher King*, Parry ne parvient pas à exprimer les visions oniriques concernant le Chevalier Rouge, qui demeurent mystérieuses pour Jack jusqu'à ce qu'il finisse par les voir lors du cambriolage de la demeure de

Carmichael. Il est d'ailleurs assez significatif que Parry ne nomme jamais le Chevalier Rouge mais qu'il les désigne par le pronom personnel « il ». Plutôt que d'employer des mots, le sans-abri recourt de façon régulière au rire, au cri, voire au hurlement pour exprimer ses sentiments de manière spontanée. Cette incapacité à exprimer les images mentales qui peuplent son cerveau autrement que sous une forme abstraite reflète autant ses difficultés à s'affranchir du deuil de sa femme que sa facilité à évoquer son désir naissant pour Lydia.

Dans *L'Armée des douze singes*, Cole et Kathryn Reilly se trouvent confrontés à un problème d'incommunicabilité différent : ils sont tous deux victimes du « syndrome de Cassandre », sorte de malédiction consistant à prophétiser un avenir sombre et inévitable sans jamais être cru de son entourage. Dans le cas de Reilly, ce « don » est d'autant plus ironique que ce syndrome particulier se trouve précisément être sa spécialité psychiatrique. Les deux héros ne cessent donc de se heurter à l'incompréhension de leurs contemporains (psychiatres, scientifiques, police, écologistes de l'Armée des douze singes), vouant à l'échec toute tentative de transmettre l'annonce de la fin imminente de l'humanité. Excédée par cette absence d'écoute, Reilly finit même par inscrire les trois questions suivantes à la bombe de peinture rouge sur la façade du quartier général de l'Armée des douze singes : « *Y a-t-il un virus ? Est-il ici ? Cinq milliards d'individus vont-ils mourir ?* » Ce geste se révèle d'ailleurs plus utile que la communication verbale puisqu'une photographie de l'inscription se transforme en un indice pour les scientifiques de 2035, refaisant surface parmi les documents accrochés au mur de leur salle d'interrogatoire.

Dans *Las Vegas parano*, l'aspect paradoxal de la parole humaine se fait encore plus apparent : Duke tente de faire du journalisme *gonzo*, restitution « improvisée » d'une expérience extrême. Mais dans le film, le héros ne peut verbaliser complètement son expérience qu'après coup, au moyen d'un commentaire en voix *off* qui n'est que la version orale d'un texte écrit *a posteriori*, plus construit qu'il n'y paraît, et porteur d'une certaine distance face

aux événements bien peu compatible avec un témoignage « sur le vif ». Quant aux paroles prononcées lors de leur séjour à Las Vegas par Duke et Gonzo, elles tiennent pour la plupart du borborygme, de la phrase inachevée, des associations d'idées incohérentes. A aucun moment elles ne relèvent de cette prise de distance indissociable de l'écriture journalistique, une activité qui apparaît presque toujours dans le film comme un élément postérieur, confiné dans le hors champ sonore.

Tideland reprend, à travers le personnage de Jeliza-Rose, de nombreux éléments déjà présents chez les figures de Sam ou Parry. Si l'héroïne parle beaucoup, toute seule ou avec Dickens, il s'agit là aussi d'une parole au sens détourné qui n'évoque pas directement les sentiments de la petite fille quant au décès de ses parents. Cette difficulté à manifester verbalement son deuil se traduit de manière détournée, à travers la présence insistante des figures parentales au sein des manifestations oniriques.

Au côté de ces protagonistes qui parlent beaucoup à l'état conscient tout en ayant des difficultés à exprimer leurs émotions directement, nous remarquons également la présence notable de personnages secondaires porteurs d'un verbe prolifique, voire logorrhéique. C'est le cas des fonctionnaires évoluant autour de Sam dans *Brazil* (Mr. Kurtzmann, Jack Lint, le chef de service du ministère de l'Information Mr. Warren, les fonctionnaires anonymes durant l'interrogatoire de Sam), de Jeffrey Goines (et, dans une certaine mesure, de Kathryn Reilly) dans *L'Armée des douze singes*, de Gonzo et des comparses rencontrés par Duke (Lacerda, le personnel et certains clients des hôtels et casinos) dans *Las Vegas parano* ou de Noah, Dell et surtout Dickens dans *Tideland*.

La seule exception se trouve dans *Fisher King*, où le mode de distribution de la parole est plus équitable : certes, les personnages secondaires du réel restent fort bavards (qu'il s'agisse d'Anne, de Lydia, des compagnons sans-abri de Parry, du clochard travesti ou de l'ancien combattant du Vietnam rencontré à Grand Central), mais Jack et Parry ne sont pas en reste. Jack, en tant

qu'animateur radio, a fait du verbe son arme privilégiée et de son ton perpétuellement sarcastique une protection qui se révèle bien utile une fois déchu de sa fonction. Parry, ancien professeur d'université emploie lui aussi le langage comme une protection face au réel et à son lot de souvenirs pénibles, cela par le biais d'un imaginaire médiéval issu de ses recherches. La communauté d'esprit entre les protagonistes repose donc avant tout sur le fait que, comme l'un comme pour l'autre, la parole fait office d'écran entre le monde et leurs sentiments profonds, ce en quoi ils se rapprochent des protagonistes des autres films, malgré leur apparente volubilité. Cet aspect protecteur de la parole rejaille également sur l'appréhension du monde par les personnages, qu'il s'agisse des commentaires acides de Jack sur les *yuppies* ou du ton épique et littéraire de Parry destiné à dramatiser un quotidien peu reluisant.

Une parole onirique sibylline

Cette aisance de la parole cesse avec les hallucinations, puisque les personnages se trouvent alors dépassés par la force visuelle des visions qui les hantent. Le plus résistant reste tout de même Jack, qui trouve encore le temps d'ironiser lorsque, à la fin du film, il croit entendre le hennissement de la monture du Chevalier Rouge tandis qu'il se tient sur le rempart de la demeure de Carmichael : « *Génial ! voilà que j'entends des chevaux, maintenant. Parry serait sûrement enchanté.* » En revanche, comme dans *Brazil*, les figures oniriques contrastent par leur mutisme qui contraste avec leur capacité à se mouvoir : le Chevalier Rouge n'est que galop et souffles de flammes ; Lydia ne parle jamais dans les hallucinations, elle aussi toujours portée par le mouvement de sa marche. Son avatar onirique cède d'ailleurs immédiatement la place à son enveloppe réelle dès qu'elle prend la parole : dans l'hallucination du vidéo-club, c'est la prise de parole de la jeune femme qui « brise le charme » de la vision créée dans l'esprit de Parry. La femme de Parry, lors des plans en flash-backs,

apparaît tout aussi silencieuse, se contentant de sourire face à la caméra avant d'être abattue par Edwin, autre figure secondaire marquée par le mutisme.

La rareté de la parole onirique pourrait laisser supposer qu'un surcroît de sens émergerait de répliques sporadiques. Il n'est rien, bien au contraire : la parole ne fait qu'obscurcir la compréhension de la manifestation, ce qui permet d'induire le spectateur en erreur en accentuant sa mauvaise perception de ce qu'il voit.

Ainsi, dans *Brazil*, la parole onirique ne nous est d'aucun secours. Les rares répliques contenues dans les rêves de Sam (excepté le dialogue final avec Tuttle) proviennent de figures qui n'ont d'autre but apparent que de ralentir la progression du protagoniste dans sa quête. Tantôt démoralisantes (la question « *Qu'avez-vous fait de son corps ?* » posée par Mrs. Buttle), tantôt suppliantes (le golem et son pathétique « *Sam, ne t'en vas pas, s'il te plaît* »), tantôt cruelles (les répliques assassines d'Ida Lowry à son fils lors de l'enterrement de Mrs. Terrain : « *Arrête de m'appeler mère* » et « *Va t'en, c'est un moment sacré* »), ces paroles ont pour unique fonction dramatique de détourner l'attention de Sam afin qu'il ne puisse pas rejoindre Jill. Même les appels de Sam ou les paroles apparemment rassurantes de Tuttle se révèlent impuissants à aider le héros dans sa progression. La mort du plombier, étouffé par des monceaux de papier, nous rappelle sur le ton de la métaphore à quel point les mots privés de sens (ici sous la forme d'écrits administratifs) représentent davantage des ennemis que des alliés, contrairement à ce que pense Sam.

Dans *L'Armée des douze singes*, la parole onirique est encore plus rare. L'unique phrase prononcée est le « *Fais attention !* » que Jeffrey Goines, d'une voix artificiellement ralentie, adresse lors du troisième rêve à la version enfantine de Cole et qui sera reprise lors de la scène finale par le docteur Peters. Derrière ces mots apparemment limpides se cachent plusieurs niveaux de sens qui obscurcissent le sens de la scène au lieu de l'éclairer.

Au premier degré, l'expression se révèle être une sorte de phrase prononcée comme un réflexe par le docteur Peters au jeune Cole lors de la bousculade à l'aéroport, ce que nous ne comprenons véritablement qu'au moment de la dernière manifestation. Cette sentence peut également se comprendre comme un avertissement onirique concernant la surveillance dont Cole fait l'objet de la part des scientifiques de 2035, *via* un micro implanté dans une de ses dents. La phrase peut aussi se voir comme un rappel de la capacité d'observation du protagoniste et nous signifie que la solution à l'énigme posée par la mission proposée à Cole se trouve dans l'analyse minutieuse de l'agencement répétitif de ses rêves. La phrase résonne enfin comme une invitation à ce que Cole enfant (et le spectateur avec lui) « regarde » avec attention à la mort de son avatar adulte, image traumatique qui autorise et explique par le surnaturel la reprise indéfinie de l'existence du héros. La multiplicité de sens attachée à ces deux mots fait écho à une autre phrase, la sentence « *We did it* » (« *Nous l'avons fait* ») également présente à plusieurs reprises, cette fois dans le réel. Là aussi, la phrase est une source de contresens : pour Cole, elle se réfère à l'holocauste né du virus propagé par l'Armée des douze singes, alors qu'elle correspond en fait à un acte beaucoup plus innocent, le kidnapping du professeur Goines et la libération des animaux du zoo de Philadelphie par Jeffrey et ses complices.

La présence de Jeffrey, en lieu et place du docteur Peters, achève de brouiller les pistes puisqu'elle laisse croire au héros que le fils du professeur Goines est le propagateur du virus. De ce point de vue, l'ambiguïté de la phrase signale la distorsion du souvenir de Cole qui s'illustre dans cette substitution entre les visages de Jeffrey et du docteur Peters. Nous ne pouvons prendre pleinement conscience de ce que dissimule cette substitution avant que la vérité ne soit rétablie par l'ultime manifestation onirique.

L'usage même de la parole, exceptionnel, aurait pourtant dû nous avertir : si Cole peut, dans une certaine mesure, se fier à ce qu'il voit en songe (à

condition de savoir faire la différence entre les indices essentiels et les détails anodins), il n'en va pas autant de l'univers sonore attaché à son souvenir. La résolution du suspense interne aux manifestations oniriques permet d'aboutir en fin de film à une proposition qui se révèle une nouvelle fois inverse de celle de *Brazil* : ici le rêve, en devenant souvenir, prend corps dans l'univers conscient, lorsque dans *Brazil* l'univers onirique remplace carrément l'univers conscient, jusqu'à le faire presque totalement disparaître de l'esprit du protagoniste, ce qui oblige le réel à opérer un retour en force qui se matérialise par la réapparition de Lint et Helpman dans le cadre de l'image et de la manifestation.

Dans *Las Vegas parano*, le sens de la parole au sein de l'espace onirique ne cesse lui aussi de se dissoudre dans les divagations toxicomanes des protagonistes. Depuis la scène du bar du Mint Hotel (où cette perte de sens est directement figurée par plusieurs gros plans de Gonzo en train d'agiter ses lèvres sans qu'aucune parole intelligible n'en sorte) jusqu'au dialogue incohérent prononcé par les protagonistes durant la scène de l'adrénochrome, en passant par le ralentissement de la vitesse de la voix de Duke dans le flash-back du Matrix Club (qui reprend l'effet appliqué à l'unique réplique contenue dans les rêves de *L'Armée des douze singes*), toute forme de parole onirique se noie rapidement dans l'incompréhensible, voire l'inaudible. Les seules répliques qui possèdent un sens relatif sont celles des personnages secondaires : répliques du voiturier du Mint Hotel, conversation téléphonique de l'homme au chapeau de cow-boy dans le hall du même hôtel, insultes proférées par l'homme en limousine lors du troisième trajet nocturne en décapotable. On peut également y ajouter les répliques contenues dans les deux extrapolations oniriques produites par le cerveau de Duke, qui, bien que non directement liées aux effets de la drogue, présentent une parole marquée par une certaine exagération de l'intonation : nous le constatons dans la scène de Sven, dans laquelle les personnages ne se parlent qu'en hurlant, ou bien lors du procès, où le témoignage de Lucy et la sentence du juge sont dramatisés à outrance par le jeu excessif des acteurs

(minauderies de petite fille boudeuse pour Lucy, ton hargneux pour le juge) et renforcées par l'exagération visuelle de l'ensemble. La voix *off* de Duke, commentant froidement les événements qui défilent à l'écran, tente bien de réintroduire du sens mais celui-ci ne se dégage qu'*a posteriori* et ne peut que retranscrire imparfaitement le point de vue biaisé de Duke, en multipliant métaphores et comparaisons imagées. En essayant de rationaliser les actes des personnages par les mots, le narrateur introduit une distance qui ne fait que rendre encore plus évidente l'incohérence de la parole des protagonistes.

Tideland n'échappe pas à la règle : l'utilité de la parole onirique y est, comme dans le réel, toute relative. Si les dialogues entre les poupées permettent à l'héroïne de se détourner de la mort de ses parents et de son état de solitude, les répliques que les figurines sans corps entretiennent entre elles sont perpétuellement marquées par le conflit, ce qui témoigne du trouble inconscient qui agite l'esprit de Jeliza-Rose et que dissimule la légèreté de façade de certaines conversations oniriques. L'échange avec l'écureuil paraît plus informatif car il conduit Jeliza-Rose à ressentir une méfiance justifiée vis-à-vis de Dell, méfiance qui se verra justifiée dans les scènes suivantes.

Non-synchronisation des voix

L'environnement sonore de l'espace onirique présente une particularité dans tous les films (à l'exception de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*) : l'absence de synchronisation entre les voix humaines et les corps de leurs propriétaires est spécifique à l'espace onirique.

Ce décalage entre voix et corps fait sa première apparition, de manière très ponctuelle, dans les rêves de *Brazil*. Alors que les voix des autres figures oniriques (Jill, le golem, Tuttle, le prêtre et les invités à l'enterrement de Mrs. Terrain) sont toutes synchrones, la figure de Mrs. Buttle se distingue quand elle lance des imprécations contre Sam, filmées en plan rapproché à deux reprises (lors du quatrième songe, puis lors de la première hallucination) l'actrice, sous le

voile gris qui lui masque le visage, garde la bouche ouverte sans remuer les lèvres, ce qui transforme ses paroles en une voix *off* désincarnée.

Dans *Fisher King* la non-synchronisation est peu présente du fait de la rareté des répliques. Elle apparaît néanmoins à trois reprises lors de la troisième apparition du Chevalier Rouge, où les plans en flash back sont accompagnées par les cris *off* de Parry hurlant en pleine rue alors qu'il est en proie à la panique. Le premier effet de non synchronisation apparaît lors d'un gros plan sur le sans-abri, arrêté devant un passage piéton : alors qu'il constate terrorisé l'avancée du Chevalier Rouge, il pousse un cri dont nous n'entendons pas le son, comme si la peur du personnage lui faisait perdre non seulement ses moyens mais aussi sa voix. Quelques secondes plus tard, un plan du flash-back montre Parry juste après la mort de sa femme, couvert de sang, tendant les bras en avant en hurlant. À nouveau, nous avons affaire à un effet de synchronisation, car le cri qu'on entend est en fait un son *off* qui correspond en fait au plan suivant, où nous retrouvons le sans-abri courant sur le trottoir, bouche ouverte, alors que le bruit se poursuit. L'effet se répète une troisième fois, lors du plan évoquant son séjour en hôpital psychiatrique, qui montre Parry revêtu d'une camisole de force : encore une fois, le cri que l'on entend n'est que la continuation de celui poussé par le protagoniste dans le gros plan qui précède.

Détail encore ponctuel dans *Brazil* et *Fisher King*, l'effet de non synchronisation devient progressivement un des principes importants d'une bande sonore onirique qui repose en partie sur les effets de décalage avec la bande image. L'absence de synchronisation établit elle aussi le contraste avec l'espace réel, où le synchronisme est la norme.

L'effet réapparaît de manière plus sensible dans *L'Armée des douze singes*, où les paroles prononcées (à l'exception notable de la phrase de Goines) devancent toujours le corps d'où elles proviennent. C'est surtout vrai de Reilly dans les deux premiers rêves et lors de la manifestation finale : son cri en écho résonne à chaque fois avant qu'elle n'apparaisse dans le champ, correspondant à

chaque fois au gros plan sur Cole enfant qui précède. L'effet de décalage s'étend aussi à une partie de l'environnement sonore, comme le montre bien le son du coup de feu tiré par le policier de l'aéroport, qui résonne dans chaque scène de rêve alors que la déflagration de l'arme reste invisible jusqu'à la dernière scène. Le retour général au synchronisme, qui marque l'ultime manifestation du film, s'accorde ici au processus de redistribution des identités ainsi qu'à la fusion totale entre les deux espaces de la fiction, mais aussi entre passé, présent et futur.

Le phénomène prend une autre forme dans les manifestations de *Las Vegas parano* : aux côtés d'effets ponctuels de non synchronisation entre corps et voix (comme ceux qui touchent certains clients du Mint Bar avant leur transformation en reptiles), la relation entre les voix *in* et *off* de Duke inverse la tendance en faisant de la non synchronisation des voix du protagoniste une des caractéristiques principales de l'espace sonore du film. La première manifestation onirique (le voyage en voiture vers Las Vegas) se charge d'ailleurs de fixer la répartition des deux niveaux de voix, qui se partagent les répliques du personnage sans presque jamais se mélanger. Ainsi, le plan qui suit directement le titre du film est un écran noir où s'inscrit la citation liminaire que l'on trouve au début du livre de Thompson tandis que la voix de Duke prononce *off* la première phrase du texte : « *Nous étions quelque part dans le coin de Barstow aux abords du désert quand les drogues ont commencé à nous travailler* ». Cette primauté de la voix *off* conditionne d'emblée le rapport qu'elle entretient avec l'ensemble de la fiction, son détachement de l'image annonçant en quelque sorte le ton distancié avec lequel il commente a posteriori les péripéties que nous voyons à l'écran. La suite de la scène propose une alternance où voix *in* et *off* se passent le relais : la voix *off* de Duke commence une phrase (« *Je me souviens que j'ai dit quelque chose du genre* »), achevée en voix *in* (« *Je me sens la tête un peu vide. Tu [Gonzo] devrais prendre le volant* »). La phrase suivante commence elle aussi en voix *off* (« *Puis tout d'un coup il y a eu un énorme grondement autour de nous, et le ciel était rempli de choses ressemblant à de*

gigantesques chauves-souris qui fonçaient et piquaient sur la voiture avec des cris perçants »). Mais lorsque le héros lance la réplique suivante (« **Et une voix criait** : „,Mon Dieu, qu'est-ce que c'est que ces maudits animaux ?” ») voix *in* et *off* se superposent pour une des seules fois du film, manière de confirmer que les deux niveaux de voix correspondent à une même personne et à un seul imaginaire tout en insistant au plan sonore sur l'effet de division que produit la coexistence de ces deux voix chez un même personnage, remettant en cause l'unicité de son discours et de son point de vue sur l'action.

Gonzo est lui aussi touché à plusieurs reprises par les effets de non-synchronisation de la voix. Durant l'apparition des lézards au Mint Bar, cinq plans nous montrent l'avocat en train de parler à Duke, sans que ses marmonnements soient intelligibles, car elles sont couvertes par d'autres effets sonores (cris *off* des reptiles, effets d'écho, musique atteinte de distorsion). Le dernier plan se concentre en gros plan sur la bouche de Gonzo remuant rapidement, avant que la synchronisation des voix ne soit rétablie après le « *Stop !* » sonore lancé par Duke, qui met fin aux effets sonores oniriques. Un autre effet de non synchronisation notable touche Gonzo lors de sa transformation en démon durant la scène de l'adrénochrome. Durant les premiers signes de la transformation (changement de couleurs des pupilles, cheveux ébouriffés formant deux cornes), le synchronisme est encore visible à l'écran lors des répliques de l'avocat. Le changement intervient à partir du plan qui montre Gonzo, le dos couvert par des seins féminins, et se poursuit sur les dix-huit plans suivants : alors que la musique se fait plus forte et que le rythme des plans augmente, les phrases prononcées par le personnage (qui annoncent les tourments fantaisistes qui attendent Duke après sa prise d'adrénochrome) se détachent progressivement de son corps pour devenir une voix *off*. Comme dans la scène du Mint Bar, le retour au synchronisme des voix a lieu en même temps que l'arrêt de la musique et des effets d'écho signifiant la fin du climax que représente cette partie de la manifestation.

Dans *Tideland*, l'absence de synchronisation reste un effet sonore prédominant des manifestations, concernant notamment les têtes de poupées, dont l'autonomisation progressive se concrétise par le transfert des différents tons de voix pris par Jeliza-Rose, depuis le corps de la petite fille vers la matière plastique inanimée de ses jouets. Si les propos *in* de Jeliza-Rose conservent une certaine cohérence interne, les jouets révèlent la personnalité perturbée de l'héroïne en présentant des attitudes très différentes et souvent conflictuelles. La non synchronisation cesse alors d'être un simple effet onirique pour concrétiser sur le plan sonore le désir d'autonomie exprimé par les têtes de poupées, dont l'aboutissement ne peut mener qu'à l'éclatement et la dispersion des différentes facettes de la personnalité de Jeliza-Rose.

Un autre effet de non-synchronisation est observable plus tard dans le film : lorsque Dell surprend Jeliza-Rose près de l'arbre, nous ne pouvons pas, dans un premier temps, rattacher visuellement cette voix à l'accent traînant et au ton agressif de la femme avec le corps de la femme, dont seule la partie inférieure est filmée. La révélation de son visage en plan rapproché à la fin de la scène correspond également à la réunion de la voix et du corps, vérifiable dans la synchronisation retrouvée des paroles et des mouvements des lèvres. Ce détachement de la voix du personnage en direction des figures oniriques se retrouve à la fin du film lors du dialogue avec l'écureuil en cage. L'animal s'exprime avec une voix humaine qui lui est clairement attribuée à l'écran, comme le montre la synchronisation des mouvements de museaux avec les syllabes prononcées. Cette « fausse » synchronisation a été obtenue en calquant la voix de l'actrice Wendy Anderson sur les mouvements de museau de l'animal.

***L'Imaginarium du docteur Parnassus* : le retour de la parole**

L'un des aspects principaux qui distinguent l'espace onirique de *L'Imaginarium du docteur Parnassus* de ceux des autres films de Gilliam réside dans la place beaucoup de plus en plus importante laissée à la parole onirique au

cours du film : nous passons de scènes oniriques, semblables à celles des films précédents, comportant peu de paroles (les deux premières manifestations, le flash back onirique) aux projections avec Tony, beaucoup plus bavardes, qui ménagent plusieurs dialogues entre les différents personnages de l'Imaginarium. La parole onirique révèle également une cohérence et une intelligibilité plus grande que dans les autres films, qui joue aussi un rôle plus important dans la progression dramatique de l'ensemble de la fiction, notamment en ce qui concerne la nature véritable de Tony, révélée au fur et à mesure par les dialogues oniriques. La parole conserve enfin certaines vertus surnaturelles, preuve qu'elle aussi est dirigée et « facilitée » par l'esprit du docteur, comme nous le constatons dans la troisième manifestation, lorsque les russes se rendent compte avec surprise qu'ils parlent couramment anglais.

Mais ce retour de la parole ne s'effectue pas de façon homogène dans l'espace onirique, comme le montrent les trois premières manifestations du film, qui semblent reprendre la rareté de la parole observables dans *Brazil*, *Fisher King* ou *L'Armée des douze singes*. Ainsi, dans la première manifestation, la parole humaine est peu présente et n'apparaît que sous forme de monologues placés au début (les invectives de Martin adressées à Valentina dans le décor d'arbres factices) et à la fin (le discours en voix *off* de Parnassus lorsque Martin atteint la montagne, les paroles de bienvenue du diable invitant le jeune homme à entrer dans son bar). La deuxième manifestation réduit encore plus l'usage de la parole, limitée aux exclamations du jeune Diego lorsqu'il détruit les bulles géantes qui flottent autour de lui et à l'avertissement prononcé par la voix de Parnassus *via* les hauts parleurs de la montgolfière. Le flash back onirique est quant à lui pratiquement exempt de voix humaine, à l'exception de la voix *off* de Parnassus qui évoque ce retour dans le passé.

La raison de la rareté de la parole onirique dans ces trois premières scènes s'explique en grande partie par leur fonction informative, qui privilégie l'exposition des règles, surtout visuelles, de l'espace onirique. Quant au flash

back onirique, les informations nécessaires à la compréhension de la scène sont déjà prises en charge par la voix *off* du docteur, rendant inutile l'ajout de répliques à l'intérieur de l'espace onirique.

Dans les trois projections consacrées à Tony, la parole est beaucoup plus présente, notamment parce que l'une des caractéristiques du jeune homme dans le réel comme dans l'onirisme est sa maîtrise du langage, qu'il utilise avant tout pour tromper les gens qui l'entourent (la troupe, les gangsters russes, les donateurs de son association humanitaire). Dans les projections, ce don de « beau parleur » lui est fort utile pour séduire et convaincre la quinquagénaire, mais aussi pour échapper aux russes et pour se faire organiser une réception en son honneur.

Mais la parole de Tony reste ambiguë car le film révèle progressivement le manque de cohérence qui existe entre le discours soi disant humaniste de Tony et ses actes, dans l'espace réel comme dans l'espace onirique. Lors de sa conversation avec la quinquagénaire, plusieurs gestes et mimiques traduisent l'agacement de personnage face à la femme riche. De même, lors du dialogue avec Anton dans la manifestation suivante, Tony trahit ses velléités humanitaires en montrant un empressement trop grand à retourner dans le monde des échelles qui semble satisfaire son égocentrisme. La cinquième projection étale alors au grand jour cette contradiction entre parole et action : le discours de Tony sur la bonté envers les enfants démunis est totalement discrédité par les coups qu'il porte à la version enfantine d'Anton, scandalisant les invités venus célébrer la charité de Tony. De même, l'affection faussement sincère envers Valentina montre son vrai visage lors de cette dernière manifestation, le discours amoureux laissant la place à des gestes brutaux annonçant le début de la violence conjugale.

La parole est également très importante pour les personnages de Parnassus et Mr. Nick, qui, avec Tony, sont ceux qui l'utilisent le plus au sein de l'espace onirique. Au-delà de leurs pouvoirs respectifs, les deux personnages

sont en effet avant tout des êtres qui emploient la parole autant que la vue pour convertir les visiteurs de l'espace onirique, faisant du verbe un équivalent sonore de la disproportion spectaculaire des décors. L'emploi de la parole dans la lutte que se livrent le docteur et le diable apparaît clairement dès la première manifestation, où Martin doit choisir entre deux discours : le monologue « officiel », sincère mais quelque peu sentencieux, de Parnassus ou les appels « officieux », plus immédiats et plus simples, de Mr. Nick. Dans le cas du docteur, sa voix désincarnée est aussi un autre signe de sa domination sur l'espace onirique dont il est l'organisateur, équivalent sonore des différentes formes qu'il prend dans les manifestations.

Chez Gilliam, les effets oniriques appliqués aux voix des personnages établissent toujours une dissociation, soit entre le son et le sens (le manque d'intelligibilité de la parole humaine), soit entre le son et le corps, par le biais de la non synchronisation des voix. Sur le plan sonore, comme sur le plan visuel, *L'Imaginarium du docteur Parnassus* provoque une rupture dans l'utilisation des effets oniriques qui ne sont plus seulement des éléments de mise en scène propres à figurer l'onirisme mais également des instruments de conversion utilisés de façon consciente par les protagonistes à l'intérieur de l'espace onirique.

Musiques oniriques

La musique est quasi-omniprésente au sein de l'espace onirique. Jusqu'à *Las Vegas parano*, Gilliam tend à privilégier la collaboration avec un compositeur écrivant une partition originale : après avoir utilisé la banque de thèmes musicaux réunie par la société de production DeWolfe ⁵⁸ dans le cas de *Jabberwocky*, il collabore successivement avec Mike Moran ⁵⁹ pour *Bandits*,

⁵⁸ Créée en 1909, la firme s'est spécialisée depuis 1927 dans l'habillage musical, pour le cinéma puis pour la télévision. Les émissions du Monty Python Flying Circus ont largement utilisé le catalogue du label pour accompagner musicalement leurs sketches.

⁵⁹ Compositeur pour de nombreuses séries télévisées britanniques, Mike Moran, outre *Bandits*, a également collaboré à quelques films de cinéma.

bandits, John Duprez ⁶⁰ pour *The Crimson Permanent Insurance*, Michael Kamen pour *Brazil* et *Münchhausen*, George Fenton pour *Fisher King* et Paul Buckmaster pour *L'Armée des douze singes*.

Les espaces oniriques de *Brazil*, *Fisher King* et *L'Armée des douze singes* emploient largement ces musiques originales dans la filiation de la musique hollywoodienne classique. La fonction de ces compositions originales dans les manifestations est majoritairement emphatique, destinée à soutenir et renforcer l'impact visuel provoqué par les images.

Cette fonction emphatique repose avant tout sur un lien étroit entre le rythme de la musique et le déplacement physique des personnages dans le champ. Ce lien se définit par la recherche d'une certaine musicalité du mouvement. Cette musicalité est à plusieurs reprises justifiée sur le plan dramatique : la valse à Grand Central dans *Fisher King*, la démarche titubante et quasi clownesque de Duke et Gonzo associée à de la musique de cirque lors de la tentative de franchissement du tourniquet d'entrée du Bazooka Circus dans *Las Vegas parano*, la scène où Jeliza-Rose explore les herbes hautes en compagnie de Dickens dans *Tideland*, accompagnées d'une valse qui soutient les gestes de brasse effectués par Dickens.

Cet effet s'opère parfois par le biais de ponctuations sonores appliquées aux gestes ou aux sons produits par les figures oniriques, qu'il s'agisse des coups d'épée et de lance lors du combat entre Sam et le samouraï dans *Brazil*, du surgissement des flammes et du hennissement de la monture du Chevalier Rouge dans *Fisher King*, du cri de Kathryn Reilly dans *L'Armée des douze singes*, qui « déclenche » le solo de violoncelle dans les première et deuxième scènes comme dans la manifestation finale.

⁶⁰ Collaborateur régulier des membres du Monty Python Flying Circus, John Duprez a notamment composé les musiques du *Sens de la vie*, d'un *Poisson nommé Wanda* (1988) de Charles Crichton ou de l'adaptation du *Vent dans les saules* (1996) par Terry Jones.

Cet effet de ponctuation du mouvement peut aller jusqu'au *mickeymousing*, procédé très courant chez Gilliam qui n'a jamais caché l'agréable souvenir que lui ont laissé *cartoons* et feuilletons radiophoniques.

Le *mickeymousing* ne se limite d'ailleurs pas à l'espace onirique mais est aussi utilisé ponctuellement dans le réel pour insister sur la dimension cartoonesque de certains personnages secondaires. Il arrive qu'on trouve cet effet dans le réel de *Brazil* comme lorsque Sam rencontre un prisonnier cagoulé en fuite dans le couloir qui mène au bureau de Jack Lint. En tentant d'échapper aux deux gardes qui l'encadrent, l'homme entravé traverse le couloir en aveugle pour finalement heurter puis rebondir à plusieurs reprises sur le mur où se trouve la porte de l'ascenseur. Chacun de ses rebonds est ponctué par la sonnerie de l'appareil, transformant soudain l'homme en une boule rebondissant dans un flipper. C'est également le cas dans *L'Armée des douze singes*, lors de la première apparition de Jeffrey Goines, que nous découvrons alors qu'il est assis avec les patients dans la salle commune de l'hôpital psychiatrique de Baltimore : son visage se révèle à nous alors que sa tête surgit du col roulé de son chandail, tandis qu'on entend un son *off* de ressort provenant du dessin animé *Swing Shift Cinderella (Les Métamorphoses de Cendrillon, 1945)* de Tex Avery, diffusé par le téléviseur de la salle. Plus tard, c'est la musique endiablée d'une scène de poursuite tirée de *Monnaie de singe (Monkey Business, 1931)* de Norman Z. McLeod avec les Marx Brothers qui accompagne la diversion opérée par Goines pour favoriser la fuite de Cole.

Variations musicales

La fonction emphatique ne se limite pas à des effets de ponctuation sonore mais se traduit aussi par l'emploi fréquent de la variation sur un thème musical unique, qui sert toujours une exacerbation du sens dramatique des plans. Au sein de l'espace onirique, c'est dans les scènes de rêve que l'on observe le mieux cet effet de variation autour d'un thème musical, qui peut s'attacher au protagoniste

ou à une figure onirique secondaire. Dans *Brazil* comme dans *L'Armée des douze singes*, les manifestations oniriques sont unies entre elles sur par la présence d'une musique extra-diégétique fondée sur la reprise et le développement d'un seul et même thème.

La partition de Michael Kamen ⁶¹ pour les rêves de *Brazil* dérive directement du thème principal du film, qui reprend la célèbre samba d'Ary Barroso composée en 1939 sous le titre *Aquarela do Brazil* et rapidement devenue un *standard*, que l'on peut d'ailleurs entendre dans de nombreux films hollywoodiens ⁶². Indissociable aujourd'hui du film de Gilliam, qui lui emprunte son titre, le thème résonne sans cesse, dans la vie consciente du protagoniste comme dans son sommeil. Les versions composées par Kamen se divisent clairement entre la partition instrumentale qui court tout le long de la fiction et l'énergique et ironique *Bachianos Brazil Samba* que l'on entend sur le dernier plan (et générique de fin du film), qui s'inscrit dans la tradition carnavalesques du thème et correspond à une musique mentale seulement audible par Sam. Au milieu de cette partition originale, une version chantée du thème se distingue, celle de Geoff Muldaur ⁶³, que nous pouvons entendre sur la radio de la voiture de fonction de Sam lorsqu'il se rend chez Mrs. Buttle ⁶⁴.

Les versions instrumentales du thème réorchestrées par Kamen évoluent en une série de variations, qui, dans le réel mais surtout à l'occasion des scènes de rêve, s'attachent clairement à accompagner la progression de Sam tout en

⁶¹ Michael Kamen, décédé en 2003, fut un compositeur très demandé par le cinéma hollywoodien dans les années quatre-vingt et au début des années quatre-vingt-dix : *Dead Zone (The Dead Zone, 1983)* de David Cronenberg, *Highlander (1986)* de Russel Mulcahy, *L'Arme fatale (Lethal Weapon, 1987)* de Richard Donner, *Piège de cristal (Die Hard, 1988)* et *Last Action front (1993)* de John McTiernan, etc. Outre *Brazil*, il collabora à nouveau avec Gilliam en 1989 en composant la musique de *Münchhausen*.

⁶² Dès les années quarante, le titre est raccourci en *Brazil*, sous lequel il est encore connu aujourd'hui.

⁶³ Né en 1943 à New York, ce compositeur, chanteur et guitariste fut co-fondateur du Jim Kweskin Jug Band puis membre du groupe Paul Butterfield's Better Days. La reprise de *Brazil* que l'on entend dans le film date de 1985.

⁶⁴ Il faudrait ajouter aux versions audibles dans le film deux morceaux non utilisés, présents sur la bande originale sortie en 1992 chez Milan Records : la version vocale de la musique du premier rêve (interprétée par Kate Bush) et le titre instrumental *Days and Nights in Kyoto*.

accentuant ses états d'âme, introduisant ainsi l'idée d'un programme musical qui accompagnerait la progression dramatique du film. Le lien intime entre le thème *Brazil* et l'avatar onirique de Sam est particulièrement sensible dans la façon dont Gilliam introduit la mélodie au début du film.

Dans les premières scènes, les premières notes du morceau se répètent sans que la mélodie se développe entièrement. Lors de la scène précédant directement le premier rêve, nous découvrons, le temps d'un plan-séquence composé d'un travelling arrière puis d'un travelling avant, les employés affairés et l'enfilade de bureaux où travaille le héros. Tout au long de ce double mouvement d'appareil, un groupe de huit notes (formant l'introduction du thème *Brazil*) est répété en boucle à vingt reprises, avec un effet de *crescendo* qui se trouve suspendu au moment où la caméra s'arrête en plan moyen sur Mr. Kurtzmann. A ce moment, la mélodie semble enfin débiter, mais c'est pour mieux s'interrompre à nouveau, au bout de deux notes, et laisser la place à la voix du supérieur de Sam. La répétition de ces huit notes, suivie par l'amorce de la mélodie, provoque une certaine frustration dans la mesure où, après avoir reconnu l'introduction de *Brazil*, le spectateur attend logiquement l'apparition de la mélodie et son développement. Il lui faut pourtant attendre le transport dans l'onirisme et la première apparition de Sam pour que le thème puisse se faire entendre pleinement, dans une version lyrique où dominent les cordes et les instruments à vent. Cette première version du thème, associée aux acrobaties aériennes de Sam, devient donc sans mal l'évocation musicale de la soif de liberté ardemment souhaitée par le personnage et représentée dans son univers onirique par la figure du vol. La synchronisation des mouvements du personnage avec le rythme musical vient souligner le lien entre la version onirique du héros et la mélodie, à l'image des notes de harpe *decrescendo* qui accompagnent les figures plongeantes que Sam dessine dans les airs.

Le thème réapparaît ensuite régulièrement dans différentes versions instrumentales, que ce soit dans les rêves ou la réalité, elle aussi investie par

cette musique essentiellement extra-diégétique. Dans l'espace onirique, la musique s'emploie à faire évoluer cette version initiale du thème de *Brazil* en la mêlant à d'autres mélodies, qui se font entendre lors de l'apparition de certaines figures secondaires.

Au cours du deuxième rêve, le thème principal est à nouveau repris sur les premiers plans de la scène, comme si la manifestation était une simple répétition des images du premier songe. La mélodie est pourtant brutalement interrompue au bout d'une vingtaine de secondes par le fracas dû au surgissement des piliers, dont le bruit assourdissant couvre la musique. Elle est alors remplacée par une deuxième version du thème, beaucoup plus martiale : chaque apparition d'un nouveau pilier est ponctuée de violentes percussions, ce qui nous confirme que, contrairement au premier rêve, l'évolution de la mélodie cesse de se soumettre au mouvement des protagonistes dans le cadre pour correspondre à l'intrusion des piliers dans le décor champêtre du rêve. La musique, au lieu d'être la représentation musicale d'un désir de liberté, prend une signification inverse puisqu'elle se trouve associée à la violence et l'oppression symbolique que représentent les piliers.

Le troisième rêve apporte un nouveau changement avec l'apparition du thème associé aux Forces des Ténèbres : une marche lente au pas très marqué et aux basses très prononcées. L'atterrissage spectaculaire de Sam à la fin du rêve provoque la réapparition du thème initial de *Brazil*, brutalement interrompu, cette fois, par le réveil du protagoniste. Dans les deux rêves suivants, le thème est repris dans les premiers plans de la manifestation, comme si l'esprit de Sam tentait de revenir à l'ambiance du premier rêve, mais il se trouve toujours confronté à de nouvelles mélodies, associées à la figure du samouraï, où dominant les trompettes et les percussions heurtées. La mélodie parvient enfin à se développer librement lors du sixième rêve, alors que Sam et Jill enlacés accomplissent leur victorieuse ascension dans les airs, avant que le thème ne soit une fois encore interrompu par le réveil épanoui de Sam dans le lit maternel.

La scène finale présente une nouvelle et ultime version de *Brazil* qui synthétise le conflit qui règne dans les manifestations précédentes : la mélodie est audible à plusieurs reprises, intégralement ou partiellement, dans des versions dispersées au sein d'un tissu musical de plus en plus déstructuré, qui insiste encore plus sur la dimension percussive attachée aux figures secondaires du film et s'accorde à faire sentir l'état de destruction progressive du cerveau de Sam.

Une fois gravi le tas d'ordures et franchi la porte dans le mur, c'est le retour du thème de Tuttle, parodie de musique de film d'aventures qui entretient le suspense jusqu'au moment où Sam ouvre les rideaux de la maison préfabriquée : alors que nous découvrons Jill au volant de son camion, la mélodie de *Brazil* éclate et se développe à nouveau à l'occasion du *happy ending* champêtre, avant que l'apparition d'Helpman et Lint ne provoque un nouvel arrêt, brutal et définitif, de la mélodie. Le thème est pourtant entendu une dernière fois, fredonné par Sam dans la salle d'interrogatoire, rappelant que si la conscience du protagoniste a définitivement quitté le monde réel, l'imagination comme le désir de liberté de Sam, symboliquement attachés à ce thème depuis le début du film, ne sont pas « partis » comme l'affirme Mr. Helpman, même si ce désir ne s'exprime plus désormais qu'en pensée pour n'être accessible qu'au seul Sam.

La partition de Paul Buckmaster ⁶⁵ pour *L'Armée des douze singes* présente une structure d'ensemble proche de celle de *Brazil* en ce qu'elle repose elle aussi sur le principe de la variation. Mais au lieu d'un thème principal autour duquel s'articulent des mélodies secondaires, nous avons cette fois affaire à deux thèmes distincts, un pour l'espace réel, l'autre pour l'espace onirique.

Le premier, qui ne se rencontre que dans le réel et que nous découvrons avec le générique de début du film, est l'introduction à la *Suite Punta Del Este*

⁶⁵ Paul Buckmaster est un compositeur américain qui œuvre aussi bien pour le cinéma et la télévision depuis la fin des années quatre-vingt. *L'Armée des douze singes* reste sa musique de film la plus connue.

(1982) composée par l'accordéoniste Astor Piazzola et réorchestrée par Buckmaster. Le second thème, plus propre à l'espace onirique, est un solo de violoncelle qui, lors du dernier rêve, est rejoint par d'autres instruments à cordes. Comme pour le cri de Kathryn Reilly, l'apparition du violoncelle dépend étroitement de la présence de la version onirique de la jeune femme à l'écran: dans les premier, deuxième et quatrième rêves, l'entrée de la mélodie correspond toujours à l'entrée dans le champ de la jeune femme. Dans les deux autres manifestations, ce sont respectivement sur les entrées dans le champ de Goines (troisième rêve) et Cole (manifestation finale) qui que s'applique cette correspondance entre la musique et l'image. Une différence importante avec *Brazil* réside dans le fait que le second thème au violoncelle et ses variations sont strictement réservés aux rêves de Cole. Le thème n'est associé à l'espace conscient qu'une seule fois, à la fin du film, lorsqu'il résonne au moment où Cole et Reilly entrent dans l'aéroport, évoquant la forte réminiscence qui le frappe et qu'il communique à sa compagne (« *Je connais ce lieu. C'est celui de mon rêve...Ce n'est pas seulement mon rêve, je suis vraiment venu ici. Je me rappelle maintenant, c'était quelques semaines avant que les gens commencent à mourir. J'étais ici, quand j'étais enfant, et je crois que tu y étais aussi* »).

De plus, le solo de violoncelle peine à se développer pleinement. Ici, l'interruption brutale de chaque variation correspond à un arrêt pur et simple de la musique, dû au réveil de Cole, et non à un conflit avec d'autres thèmes musicaux. Ce développement ne peut s'opérer totalement que durant la scène onirique finale, de même que la dramaturgie interne du rêve ne trouve son ampleur véritable que dans cette dernière manifestation. Cela fait de la manifestation un accomplissement à la fois dramatique (les images font sens), visuel (le montage de la scène est restitué dans son ordre chronologique) et musical (la mélodie est audible sous sa forme complète).

Les musiques de *Fisher King* et de *Tideland* suivent quant à elles un modèle un peu différent : nous n'avons plus affaire ici à un ou deux thèmes

musicaux principaux, mais à un ensemble de thèmes attribués à l'espace onirique et distincts de ceux employés dans le cadre de la vie consciente.

Dans la partition de George Fenton ⁶⁶ pour les hallucinations de *Fisher King*, on discerne deux thèmes principaux, qui respectent la division de l'espace onirique en fonction de la présence du Chevalier Rouge ou de Lydia. Les manifestations mettant en scène le Chevalier Rouge sont ainsi couvertes par une musique favorisant les effets de confusion et de distorsion.

Le thème du Chevalier Rouge évolue en fonction de la réaction que Parry montre face à ses hallucinations : dans la première scène onirique, le personnage passe de la panique à l'enthousiasme à la faveur de ses soudains changements d'humeur. L'interruption subite de la musique alors que Jack parvient au sommet du rocher de Central Park nous renseigne également sur le moment où se termine la crise d'hallucination du sans-abri, retour à la normale qui, bien qu'il reste dissimulée à la vue du spectateur, pourrait correspondre à l'instant précis où la musique s'arrête. Lors de la deuxième apparition du Chevalier Rouge, le thème s'interrompt aussi rapidement que la figure onirique disparaît du champ. La troisième hallucination présente une nouvelle variation du thème qui de la première manifestation, mais dans une version où la mélodie est de plus en plus déconstruite, à l'image de la peur et du sentiment de culpabilité de Parry qui, en l'absence de Jack, provoque l'effondrement de ses défenses mentales.

De même, les deux hallucinations axées sur Lydia mettent en place un thème beaucoup plus lent, ponctué de notes de clarinette formant une mélodie à l'ambiance clairement romantique. Ce thème apparaît d'abord dans une version entièrement développée lors de la scène à Grand Central : il débute par un solo de clarinette dont la mélodie se transforme en valse au moment où, dans un plan

⁶⁶ Compositeur britannique actif depuis le début des années soixante-dix, où il débute à la télévision. À partir des années quatre-vingt, il compose de plus en plus pour le cinéma. On lui doit notamment les musiques originales de *La Compagnie des loups* (*Company of Wolves*, 1984) de Neil Jordan, *Cry Freedom* (1987) de Richard Attenborough, *Héros malgré lui* (*Hero*, 1992) de Stephen Frears ou encore *Un Jour sans fin* (*Groundhog Day*, 1993) d'Harold Ramis. Il est également très fidèle à Ken Loach pour qui il a composé la musique du *Vent se lève* (*The Wind That Shakes the Barley*, 2006).

moyen sur Parry, les figurants placés à l'arrière-plan se rejoignent pour danser en rythme sur la musique comme si celle-ci était soudain devenue diégétique. Le solo de clarinette réapparaît dans la seconde hallucination lors de l'arrivée de Lydia au vidéo-club, nous confirmant ainsi le lien entre la jeune femme et cet instrument. Mais le thème est interrompu aussi rapidement que l'hallucination visuelle par la voix de Lydia se présentant au comptoir.

Les musiques de *Tideland* et de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, composées par les frères Jeff et Mychael Danna, opèrent une sorte de retour relatif vers les principes de *Brazil*.

Bien que le thème principal composé pour *Tideland* (une berceuse jouée sur un piano désaccordé) soit moins directement reconnaissable que la samba de *Brazil*, nous retrouvons ici un même sens de la variation musicale autour d'un thème unique. La berceuse est audible dès l'écran noir qui ouvre le film, alors que la voix *off* de Jeliza-Rose lit la citation d'*Alice au pays des merveilles*. En partant de cette mélodie très simple, les compositeurs proposent une succession de variations, de plus en plus développées et de plus en plus riches sur le plan instrumental.

La partition que les frères Danna composent pour *L'Imaginarium du docteur Parnassus* reprend en grande partie l'organisation qui prévalait dans *Tideland* : à chaque manifestation (et, dans le cas de certaines scènes, à chaque changement de décor) correspond un morceau attitré.

Au sein de ces mélodies apparemment autonomes les unes des autres, il existe pourtant des éléments qui contribuent par petites touches à homogénéiser la bande originale du film. D'une part, les différents morceaux utilisent une gamme réduite et récurrente d'instruments de musique : violons, contrebasses, percussions, accordéon, clarinette, piano. D'autre part, nous trouvons régulièrement, incorporée à chaque morceau, des *leitmotifs* attachés à des personnages secondaires, tel que le thème à la clarinette associé à Mr. Nick.

Gilliam poursuit dans *Parnassus* l'idée d'une musique omniprésente dans les scènes oniriques, même si elle est jouée en sourdine durant les scènes de dialogue. L'originalité, par rapport aux films précédents, tient à la diversification des fonctions de la musique dans les manifestations, qui accompagnent les péripéties oniriques tout en renforçant l'impression d'autonomie des projections par ces contrastes de rythme, de ton ou d'ambiance.

La première fonction vise, comme dans les autres films, à ponctuer musicalement certaines actions à l'aide du *mickeymousing* (notamment les différentes chutes des visiteurs dans l'espace onirique). Comme dans *Brazil* et *Fisher King*, cet emploi de la musique comporte également une dimension emphatique, alternant les notes graves, lorsque la situation se dégrade pour les protagonistes, et les notes aiguës, lorsque les personnages sont emportés par l'émerveillement et l'enthousiasme pour la découverte de l'espace onirique.

La seconde fonction de la musique contribue à définir l'ambiance des scènes oniriques par le recours à des références musicales qui inscrivent la bande originale dans un certain exotisme qui tranche avec le décor britannique dans lequel se déroule le film. Ainsi, la musique qui accompagne les scènes de danse entre Tony et la quinquagénaire puis entre Mr. Nick et Valentina évoquent toutes deux le tango argentin. Le choix d'une influence musicale venue de la première moitié du XX^e siècle, comme c'était déjà le cas dans *Brazil*, a pour effet de situer l'espace onirique dans une constante indétermination temporelle, où des figures comme Parnassus et Mr. Nick évoluent dans le monde contemporain tout en revendiquant leur désuétude dans l'Imaginarium, que ce soit au niveau vestimentaire ou dans le choix des musiques qui les accompagnent.

La troisième fonction de la musique est, comme pour la parole humaine, de faire sentir sur le plan sonore le conflit entre Parnassus et Mr. Nick, ainsi que le montre le montage sonore de la fin de la première projection : alors que la voix *off* de Parnassus accueille Martin au pied de la montagne, une mélodie au piano et des rires *off* viennent progressivement couvrir la voix du docteur,

détournant l'attention de Martin vers le bar en forme de chapeau crée par Mr. Nick pour appâter le jeune homme. La lutte n'est donc pas seulement visuelle ou verbale, elle en vient même à toucher la musique extra-diégétique du film, qui participe à sa manière à la lutte entre les deux adversaires.

Nous remarquons enfin la présence d'une forme musicale inédite chez Gilliam : il s'agit des deux chansons que nous entendons lors des quatrième et cinquième projections. Si les passages chantés ne sont pas une nouveauté pour le réalisateur (que l'on se souvienne de la chanson de Camelot dans *Sacré Graal* ou le numéro des nains devant Napoléon dans *Bandits, bandits*), c'est la première fois qu'ils prennent place dans le cadre des manifestations ponctuelles. La première est la chanson des policiers, intitulée « *We Love Violence* », la seconde est l'hymne « *We are the Children of the World* », que chante un chœur d'enfant en ouverture de la réception donnée par Tony pour son association humanitaire.

Dans les deux cas, les chansons délivrent un message critique, sur un ton satirique pour la première (les forces de l'ordre apparaissent travesties en femme, dédramatisant complètement leur tentative d'enrôlement), ironique pour la seconde, dont les premières paroles rappellent l'hypocrisie de l'Occident envers le Tiers-monde (« *Nous sommes les enfants du monde/Et nous avons souffert pour vos péchés* »), dont Tony est un des plus dignes représentants puisqu'il escroque les classes aisées en misant sur leur sentiment de culpabilité face à la misère du monde).

La musique de *Las Vegas parano* : une exception

Sur le plan musical, *Las Vegas parano* représente une exception. Contrairement à celle des autres films, la bande originale est majoritairement composée de musique préexistante. Afin de recréer l'ambiance du début des années soixante-dix, Gilliam utilise plutôt les références culturelles citées par Hunter Thompson dans son livre, et parmi elles plusieurs citations musicales

qu'il va jusqu'à représenter dans le film : la chanteuse Debbie Reynolds (résumée en une voix et une photographie lorsque Duke et Gonzo se rendent à son concert, elle réapparaît sous forme de musique *off* avec le morceau *Tammy*, lors du réveil de Duke après la prise d'adrénochrome), le groupe Jefferson Airplane, représenté par des acteurs en arrière-plan sur la scène du Matrix Bar tandis que résonne l'un des morceaux les plus connus du groupe, *Somebody to Love* (1967) ⁶⁷. Ce choix d'une musique majoritairement empruntée entraîne une organisation musicale des scènes oniriques très différente des autres films puisque chaque scène possède son morceau attribué. La plupart de ces morceaux sont diégétiques et les personnages y font éventuellement allusion : Duke mentionne dans son commentaire le nom de Jefferson Airplane lors de la scène du Matrix Bar, Gonzo exige expressément que la chanson diffusée pour son suicide soit *White Rabbit* des mêmes Jefferson Airplane (une chanson célèbre pour le double sens de ses paroles, à la fois référence à *Alice au pays des merveilles* et ode aux champignons hallucinogènes), etc.

Ce choix vise aussi à renforcer le processus d'autonomisation dramatique et visuelle qui caractérise les manifestations oniriques du film. Les morceaux utilisés pour les scènes oniriques partagent également une fonction de commentaire ironique, généralement contenu dans leur titre : *Combination of the Two* de Big Brother and The Holding Company permet ainsi d'évoquer la complicité de Duke et Gonzo durant leur voyage en voiture en direction de Las Vegas, tandis que lors de la prise d'adrénochrome, la version déstructurée de l'hymne national américain (*The Star-Spangled Banner*) interprétée par Jimi Hendrix ⁶⁸ accompagne la diffusion du discours télévisé de Richard Nixon, se superposant aux paroles du chef de l'État comme pour signifier l'existence

⁶⁷ Cette chanson se trouve sur le deuxième album du groupe, *Surrealistic Pillow* sorti en 1967 chez RCA.

⁶⁸ Cette version de *The Star-Spangled Banner* est celle que le guitariste a jouée lors de son concert au festival de Woodstock en août 1969.

parallèle d'une « autre » Amérique, plus décalée et très éloignée du discours patriotique et lénifiant du président.

En dehors des manifestations oniriques, la musique possède le même rôle de commentaire, à l'image de la scène où Gonzo demande à Duke de l'aider à se suicider au son de *White Rabbit*. Il en va de même pour les morceaux de Tom Jones, Frank Sinatra, Perry Como et Debbie Reynolds, qui illustrent musicalement le choc entre la ville des *crooners* et l'univers culturel des protagonistes, tout en rappelant parfois ceux-ci à leur condition de toxicomane : la version interprétée par Frank Sinatra de la chanson *You're Getting to Be a Habit with Me* ⁶⁹ évoque ainsi l'addiction potentielle dont sont victimes Duke et Gonzo. Le générique de fin résume cette fonction de commentaire ironique : *Jumpin' Jack Flash* (1968) des Rolling Stones ⁷⁰, chanson métaphorique sur les drogues hallucinogènes, est suivie par une reprise du *Viva Las Vegas* (1964) enregistré par Elvis Presley pour la bande originale du film homonyme de George Sidney, dont il est également l'interprète principal. Datée de 1980 et interprétée par le groupe de *punk* californien The Dead Kennedys, cette version plus contemporaine (et par là même, anachronique) provoque un ultime effet de décalage, appliqué cette fois à un des morceaux les plus traditionnellement attachés à la ville.

⁶⁹ La chanson fut écrite en 1932 par Al Dubin et composée par Harry Warren.

⁷⁰ La chanson remplace *Sympathy for the Devil* du même groupe, morceau cité dans le livre de Thompson et repris dans le scénario, mais dont Gilliam n'était pas convaincu et dont par ailleurs la production du film ne pouvait acquérir les droits.

Deuxième partie :

Le corps du héros, une interface entre réel et
onirisme

La structure dramatique et les effets oniriques des films de Gilliam permettent de définir la place, la forme et le contenu des manifestations oniriques, tout en laissant entrevoir un ensemble important de correspondances avec l'espace réel. Pour autant, ce ne sont pas les seuls moyens employés pour représenter les liens qui unissent les deux sphères de la fiction.

Les corps des protagonistes, présents dans le réel comme dans l'onirisme, sont également sollicités afin de servir d'interface entre réel et onirisme. Pour que cette fonction d'interface soit effective, Gilliam met en valeur trois qualités communes à tous ses héros.

Le travail de Gilliam sur le corps se fonde tout d'abord sur le postulat qu'il existe un lien, invisible mais puissant, entre la capacité de l'imagination du héros à produire des images oniriques et sa situation sociale, qui se caractérise toujours par un rapport étroit à la notion de marginalité. A partir de cette relation entre onirisme et marginalité, le réalisateur conçoit les mouvements de ses acteurs comme une figuration visuelle de l'inadéquation au monde des protagonistes, qui s'articule autour d'une double dynamique à la fois verticale et horizontale.

Cette double dynamique est néanmoins tempérée (voire contrariée) par la deuxième qualité du héros gilliamien : le poids important donné à la subjectivité du protagoniste, qu'il s'agisse d'un adulte ou d'un enfant. Cet intérêt pour la subjectivité se traduit à l'écran par une attention particulière portée au regard, qui définit à la fois une perception biaisée du réel et une représentation de l'espace onirique qui pose la question de sa possible dimension démiurgique.

La troisième qualité est la capacité qu'a le corps de se dédoubler, non seulement entre les deux espaces de la fiction, mais également à l'intérieur de chacun d'entre eux. A travers le thème du double et son corollaire, le processus de dédoublement, Gilliam élabore une figuration fortement symbolique de la division physique et psychologique qui touche le héros pour s'étendre à tout l'univers qui l'entoure.

CHAPITRE I :
LE CORPS MARGINAL

Chez Gilliam, la capacité du protagoniste à élaborer un univers onirique dépend toujours étroitement de la dynamique singulière de son corps. En effet, le pouvoir d'imagination et les déplacements du héros dans l'espace dérivent d'un même état de marginalité, à la fois physique, psychologique et social.

De plus, cette dynamique comporte une importante dimension métaphorique qui rejoint les fantasmes et frustrations exprimés au sein de l'espace onirique. Ce corps marginal se compose ainsi de deux types de déplacements, à la fois contraires et complémentaires : d'une part, des mouvements verticaux, ascendants et descendants, qui témoignent des rapports conflictuels entre le héros et son environnement social ; d'autre part, des mouvements horizontaux qui se rattachent à un autre thème courant chez Gilliam, celui de la quête, parfois matérielle, le plus souvent spirituelle ou métaphysique.

A - Marginalité sociale, marginalité physique

Le thème de la marginalité, présent dans toutes les fictions réalisées par Gilliam, se décline dans l'onirisme ponctuel sous deux formes, qui définissent le comportement du héros face à cette mise à l'écart : soit le protagoniste est « marginalisé » sans l'avoir choisi (*Fisher King*, *L'Armée des douze singes*, *Tideland*), soit il est volontairement « marginal » (*Brazil*, *Las Vegas parano*),

transformant l'ostracisme dont il fait l'objet en un isolement assumé, voire revendiqué.

Marginalité choisie dans *Brazil*, *Las Vegas parano* et *L'Imaginarium du docteur Parnassus*

Dans *Brazil*, Sam Lowry choisit consciemment de se tenir du mieux qu'il peut à l'écart de la société, qu'il s'agisse de sa vie solitaire ou de sa répugnance à l'ascension sociale prônée par sa mère. Cette marginalité choisie reste pourtant bien hésitante : Sam est tiraillé entre la nécessité de sauver les apparences afin d'éviter toute suspicion de déviance (efficacité dans le travail, politesse forcée dans ses relations familiales, sociales et amicales) et son désir ardent d'une vie plus aventureuse et héroïque, qu'il sublime et entretient par ses plongées dans l'espace onirique.

Durant la première partie du film, Sam prend garde à séparer totalement sa vie publique (le réel) et sa vie intime (les rêves du personnage). Mais un double problème se pose rapidement. D'une part, les efforts de Sam pour donner le change se révèlent de plus en plus apparents et fissurent le masque qu'il arbore en société. Les premiers signes se font jour lors de son repas d'anniversaire, où il multiplie les marques d'agacement face aux velléités de sa mère concernant son avancement ou le bon parti que représente la fille de Mrs. Terrain. Dans la société totalitaire décrite dans *Brazil*, ces refus répétés et cette marginalité dissimulée deviennent vite les indices d'un comportement social suspect.

D'autre part, Sam éprouve une difficulté croissante à contrôler la forte pression opérée par l'espace onirique, comme le montrent les trois hallucinations vécues par le personnage, qui perturbent son attitude par la confusion momentanée entre le réel et l'onirisme.

L'apparition de Tuttle ne fait que relancer cette contradiction : en rencontrant le plombier clandestin, Sam découvre un modèle de marginalité qui semble lui prouver qu'une marginalité plus radicale est possible dans la société

totalitaire où il vit. Par la suite, l'acceptation du poste au ministère de l'Information, qui plonge Sam au cœur même du système qui l'entoure, marque de façon ironique le passage d'une marginalité fantasmée à une marginalité vécue. Ce basculement dans la clandestinité s'effectue progressivement et commence par un acte banal, la consultation de l'ordinateur de son voisin de bureau Harry Lime. Un peu plus tard, l'arrestation de Jill dans le hall du ministère fait office de point de jonction, à la fois entre vie privée et vie professionnelle mais également entre marginalité fantasmée et marginalité réelle, puisque Sam outrepassa sa fonction d'employé pour faire sortir Jill hors du bâtiment. Par la suite, le héros n'aura de cesse de multiplier les infractions pour tenter de faire coïncider sa relation réelle mais conflictuelle avec Jill à l'amour partagé qu'il connaît dans ses rêves : fuite devant la police, rébellion face au policier-samouraï dans le grand magasin, destruction du système d'envoi des formulaires du ministère, effraction dans le bureau de Mr. Helpman, et, enfin, effacement du dossier de Jill dans l'ordinateur du ministre.

Le passage à la clandestinité s'interrompt pourtant brutalement avec l'arrestation de Sam et le meurtre de Jill dans l'appartement d'Ida Lowry. Le héros revient alors à une marginalité fantasmée, qui se concrétise lors de la dernière manifestation par l'intervention salvatrice de Tuttle et de ses hommes dans la chambre d'interrogatoire puis par le plasticage en règle du ministère par Sam et Tuttle. Incapable à présent de séparer le réel de ses fantasmes, Sam paie chèrement le prix de la perte de contrôle sur son existence rangée, qui, dans *Brazil*, s'accompagne fatalement d'une perte de contrôle psychologique de la part du protagoniste.

Duke et Gonzo, dans *Las Vegas parano*, vont beaucoup plus loin que Sam dans la revendication de leur état de marginalité. Il ne s'agit en effet plus d'un simple isolement par rapport à la société mais d'une volonté d'afficher sa non-conformité aux normes sociales, une attitude qui dérive clairement de la contre-culture américaine du milieu des années soixante. Le film offre d'ailleurs une

vision littérale de la notion de « contre-culture », puisque l'univers intime des personnages se définit sans cesse par rapport à un réel décrit comme un véritable enfer terrestre. Cette vision de Las Vegas comme d'un lieu infernal provient directement du livre de Thompson, comme le montre la description du Circus Circus (devenu Bazooka Circus dans le film) par Duke, dont la voix *off* reprend une partie : « *Le Circus Circus est ce que tous ceux qui sont dans le coup feraient le samedi soir si les nazis avaient gagné la guerre. C'est le Sixième Reich.* » Gilliam, dans ses interviews sur *Las Vegas parano*, semble accrédi-ter cette analogie : « [Toni Grisoni et moi] avons décidé de traiter le film comme s'il s'agissait de *L'Enfer de Dante*, avec Gonzo dans le rôle de Virgile [...]. Et puis, il y a Duke/Dante, qui observe et se laisse guider. Duke est envoyé en enfer pour souffrir à cause des péchés de l'Amérique [...] ⁷¹. » La marginalité sociale se double alors d'une dimension critique et politique : au-delà d'un refus des normes en vigueur, elle devient également la marque d'un mépris envers les codes sociaux des Etats-Unis des années soixante-dix.

Pour autant, les personnages, lancés à la poursuite du « rêve américain », ne cherchent pas à fuir physiquement cette société : au contraire, ils font montre d'une forte volonté d'en découdre avec la normalité, de se confronter au réel dans le but d'éprouver la solidité d'une Amérique « convenable » qui se perçoit elle-même comme une construction mythique, ce que figure le décor monumental et grandiloquent de Las Vegas. Ce désir d'affrontement explique en grande partie le comportement volontairement provocateur de Duke et surtout de Gonzo : injures, menaces, violence physique, sexisme, paranoïa, etc. Les corps chancelants des deux protagonistes témoignent eux aussi de ces heurts contre le réel en tentant de se frayer un chemin parmi la foule bigarrée qui peuple hôtels, casinos et salles de spectacle.

⁷¹ Bob McCABE, « Chemical Warfare » dans David STERRIT et Lucille RHODES, *Terry Gilliam Interviews*, University Press of Mississippi, Jackson, M.S., 2004, p. 137.

Comme dans *Brazil*, l'affirmation de la marginalité n'est pas sans risques, qu'ils soient physiques (la peur de l'arrestation et de l'enfermement pour avoir bravé la loi de l'État du Nevada) ou psychologique (la folie, qui affleure à chaque prise massive de drogues). De plus, tout en se distinguant de la masse, Duke a lui aussi conscience d'être un pur produit du consumérisme américain qu'il exécère. Son rapport aux automobiles témoigne de ce consumérisme, de même que la façon dont il use des drogues, liant toujours de manière étroite la notion de plaisir à celle de consommation effrénée. Mais c'est surtout la scène du *diner* qui révèle, sans le fard de l'onirisme, la profonde ambiguïté du comportement des personnages : Gonzo y fait preuve d'une violence machiste et d'un consumérisme sexuel inquiétant tandis que Duke s'enferme dans une passivité qui confine à la lâcheté devant le comportement de son ami. Derrière la marginalité assumée surgit soudain quelque chose de plus perturbant qui révèle les aspects les moins avouables de la nature profonde des personnages.

La marginalité choisie est évoquée de manière plus directe encore dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*. Dès le début du film, elle semble définir l'existence des membres de la troupe : passé le générique de début, le premier plan est un travelling en plan d'ensemble parcourant le parvis nord de la cathédrale Saint-Paul de Londres, devant lequel passe la roulotte de l'Imaginarium. Le travelling s'achève par un gros plan sur deux sans-abris en train de dormir sur le trottoir, roulés dans des couvertures. Dans ce plan, Gilliam superpose symboliquement marginalité choisie, matérialisée à l'image par la roulotte, image allégorique de la vie nomade, et marginalité subie que représentent les sans-abris, cousins britanniques des compagnons d'infortune de Parry dans *Fisher King* et des sans-abris de Philadelphie dans *L'Armée des douze singes*.

À cela s'ajoute l'aspect désuet de l'attraction, qui paraît totalement anachronique dans le cadre du Londres contemporain, de même que l'aspect très

amateur de la représentation provoque l'indifférence ou la moquerie du public. Cette mise en valeur de la marginalité de la troupe de l'Imaginarium se confirme au cours du film : la roulotte se déplace de quartier en quartier pour chaque représentation, et stationne le reste du temps dans les ruines d'un immeuble au milieu d'une friche industrielle afin d'être le moins visible possible aux yeux du monde. Les spectacles de l'Imaginarium sont en fait les seules occasions pour les membres de la troupe de se confronter au reste du monde, comme le prouve le choix des lieux de représentation, qui prennent toujours place dans des lieux qui évoquent des activités de divertissement contemporaines : *pub*, fête foraine, grande surface, galerie marchande huppée.

A l'image de leur mode de déplacement, le docteur, Anton et Percy semblent presque tous avoir renoncé à une vie « normale ». La marginalité choisie se comprend dans le cas de Parnassus, personnage aux pouvoirs exceptionnels qui choisit le nomadisme autant pour dissimuler ses capacités démiurgiques que pour garder sa fille à ses côtés en espérant tant que le pari avec Mr. Nick la concernant est valable.

Le choix de la marginalité se révèle plus mystérieux dans les cas d'Anton et de Percy. Ainsi, la présence d'Anton semble liée à sa croyance sincère en l'efficacité de l'Imaginarium, mais nous ignorons tout de son passé familial et personnel. Son état de marginalité s'exprime ici par une absence de racines, comme si le personnage était un orphelin. Percy, dont le nanisme ajoute la marginalité physique à la marginalité sociale est, quant à lui, un vieux compagnon de route du docteur (nous le voyons apparaître dans le monastère, sur la falaise puis sur la gondole lors des scènes en flash-back). Mais là aussi, les conditions de sa rencontre avec Parnassus restent inconnues, tout comme les raisons qui l'ont poussé à assister le vieil homme dans son entreprise.

Par rapport aux autres membres de la troupe, Valentina représente quant à elle un cas à part puisqu'elle est la seule à subir la marginalité plus qu'elle ne la choisit. Ignorant l'existence du pari entre Parnassus et Mr. Nick, la jeune fille ne

comprend pas que le nomadisme imposé par son père est en réalité une fuite perpétuelle face au diable comme face au temps qui passe. Alors qu'elle devient adolescente, l'affection paternelle devient un poids oppressant qu'elle identifie comme un refus de la voir grandir. À partir de son point de vue opposé sur l'état de marginalité, Valentina en vient à souhaiter l'exact contraire de la vie que lui fait mener son père. Gilliam inverse ici les clichés habituels concernant la représentation de l'adolescence : au lieu d'afficher les signes extérieurs de la marginalité, comme une grande partie des adolescentes de son âge, Valentina fantasme sur le cliché de la normalité contemporaine, représentée par une photo de magazine d'ameublement que la jeune fille a punaisée à l'intérieur de la carriole : dessus, nous voyons une famille « idéale » assise sur un canapé, dont les membres arborent un visage épanoui. Cette attirance pour la normalité et le conformisme apparaît comme le point faible de la jeune fille, dont Tony comme Mr. Nick sauront profiter, provoquant doublement la fuite de l'adolescente (dans le réel puis dans l'espace onirique) ainsi que sa disparition de l'espace onirique après le franchissement d'un des deux miroirs créés par Mr. Nick.

Tony présente, quant à lui, un rapport plus complexe à la marginalité, rappelant en cela le personnage de Jack dans *Fisher King*. Le héros, contrairement aux autres protagonistes, n'a pas choisi l'état de marginalité. Une partie de l'hypocrisie qui caractérise son comportement réside précisément dans l'illusion que cette plongée dans la marginalité le transformera en quelqu'un de meilleur, alors que le jeune homme ne pense qu'à regagner les sphères sociales aisées dans lesquelles ils évoluait avant d'être pendu par les russes sous un pont londonien. La scène de son sauvetage par Anton, Valentina et Percy multiplie d'ailleurs les signes qui nous laissent croire que Tony est lui aussi un marginal : amnésie (donc absence d'origines, comme Anton), solitude, vêtements et cheveux sales, etc. Mais plus Tony retrouve la mémoire, plus les indices de son passé trouble s'accumulent : son portable, son portrait dans un journal, l'irruption des russes, la confession à Anton à la fin de la quatrième

manifestation, la violence dont il est capable dans la cinquième. Tous ces éléments dessinent un personnage dont le rapport à la marginalité est beaucoup plus ambigu : d'un côté, il semble prendre goût à la vie de bohème que propose la troupe l'Imaginarium ; de l'autre côté, le contenu symbolique de l'attraction durant les visites de Tony révèle une obsession de la reconnaissance, qui témoigne du désir de Tony d'échapper à la marginalité pour réintégrer au plus vite possible la classe sociale dont il s'est lui-même exclu du fait de ses relations avec le crime organisé.

Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, Gilliam rend plus apparent le lien qui unit la marginalité aux facultés d'imagination des protagonistes. Grâce à la multiplication des personnages, il peut diversifier la représentation du thème de la marginalité, en montrant différents degrés, depuis l'acceptation totale (Parnassus, Anton, Percy) jusqu'à la marginalité non désirée (Tony), en passant par le déni (Valentina). Il montre également à nouveau l'ambivalence profonde de cette marginalisation volontaire des protagonistes, où l'indifférence du public face à l'attraction est à la fois un objet de désespoir pour les membres de la troupe (la plupart des visiteurs montrent une totale absence de sensibilité ou d'imagination), mais également une bénédiction car elle permet à la troupe de passer inaperçue aux yeux du monde comme des lois.

Marginalités subies : *Fisher King*, *L'Armée des douze singes*, *Tideland*

Fisher King est le premier film de Gilliam à associer l'onirisme ponctuel à la figure du héros « marginalisé » malgré lui, qu'il s'agisse de Jack ou de Parry. Les deux hommes sont en effet les faces d'une même médaille : issus des hautes sphères de la société (les médias pour Jack, l'université pour Parry), ils subissent conjointement un déclassement dont la cause est un événement unique, la mort de la femme de Parry.

Le film ménage néanmoins une différence de degré dans le rapport à la marginalité, conséquence directe de la proximité plus ou moins grande que les

deux hommes entretiennent avec le décès de Mrs. Sagan. Jack est ainsi un responsable indirect, qui a provoqué la mort sans intention de la donner en poussant Edwin, l'assassin de Mrs. Sagan, au passage à l'acte. Son licenciement de la radio où il officie et la perte de ses privilèges apparaissent donc comme le châtement de son irresponsabilité, ce dont Jack semble avoir totalement conscience, ainsi que l'indique la réplique lancée à la figurine de Pinocchio, qui l'accompagne durant ses errances nocturnes : « *As-tu déjà eu le sentiment que, parfois, tu es puni pour tes péchés ?* »

L'exclusion de la caste privilégiée à laquelle il appartenait se traduit également par un changement d'espace : Jack passe de sa cabine de radio à l'arrière-boutique du petit vidéo-club tenu par Anne, et de son appartement luxueux à un loft beaucoup plus modeste, appartenant également à sa compagne. Le plan d'ensemble du film qui nous fait découvrir l'extérieur de la boutique, coincée entre deux immeubles, figure de façon évidente cette modification du décor. Pour Gilliam, « *Jack vit dans ce grand château [qu'est son appartement] avec tout l'argent et le pouvoir que le monde peut offrir. Puis, lorsqu'il tombe en disgrâce, le premier endroit où il atterrit, c'est dans le vidéo-club d'Anne, [qui est comme] la ferme d'un paysan au milieu d'une forêt*⁷². » Si nous avons bien affaire à un déclassement, celui-ci reste tout relatif et le sentiment de marginalité exprimé par Jack apparaît bien exagéré, preuve d'un égoïsme qui n'a pas disparu avec la perte de son statut social : humilié dans son amour-propre tout en étant réticent à reconnaître sa part de responsabilité dans la mort de Mrs. Sagan, Jack ne cesse de dramatiser sa propre déchéance en invoquant la fatalité. Cette attitude est si contre-productive qu'elle mène le héros à mépriser le soutien moral de sa compagne tout comme il manque de reconnaissance après que Parry et ses compagnons ont stoppé l'agression qu'il subit sur les quais de l'Hudson River.

⁷² David MORGAN, « Gilliam, Gotham, God » dans David STERRITT et Lucille RHODES, *op. cit.*, p. 63. Voir aussi, Ian CHRISTIE, *Gilliam on Gilliam*, Faber and Faber, Londres, 1999, p. 195.

La rencontre avec Parry et d'autres sans-abri new-yorkais permet pourtant à Jack de découvrir progressivement un monde encore plus misérable que celui dans lequel il pense vivre. Il se rend compte également que ces clochards, considérés comme inutiles, possèdent en fait une fonction sociale essentielle, qui est résumée par Sid (Tom Waits), l'ancien combattant en chaise roulante rencontré à la gare de Grand Central. A propos d'un passant qui vient de lui donner une pièce sans lui jeter un regard, Sid déclare en effet : « [Il] *paye pour ne pas avoir à me regarder. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'il paye pour un service. [...] Je suis ce qu'on pourrait appeler un feu de circulation moral. C'est comme si je disais "Rouge ! N'allez pas plus loin".* »

Parry, de son côté, nous apparaît beaucoup plus touché par le déclassement, car les conséquences de la mort de son épouse, dont il est le témoin direct, sont beaucoup plus traumatiques pour lui que pour Jack. La marginalité s'étend donc à ses vêtements rapiécés, ses fréquentations (les sans-abri, le clochard travesti) et jusqu'à son habitat, la chaufferie souterraine d'un immeuble. Mais contrairement à Jack, qui voit son déclassement comme un *fatum*, le rapport beaucoup plus étroit de Parry à la marginalité révèle qu'elle peut paradoxalement être une source de liberté : c'est moins la situation sociale de Parry que son état psychologique qui lui pose problème. Ce rapport à la liberté s'exprime notamment par un affranchissement des codes sociaux traditionnels : Jack semble plus proche de la nature que ses contemporains (les scènes de naturisme à Central Park), ce qui fait de lui une sorte de version urbaine et contemporaine de la figure du « bon sauvage ». Son langage est également moins policé, comme le montrent les nombreux moments où il fait part de ses observations gastriques (le dialogue dans la chaufferie) ou de son désir sexuel (la contemplation du décolleté d'Anne lors de leur première rencontre). Cette crudité ne s'applique pourtant pas aux figures oniriques, que ce soit le Chevalier Rouge (dont Parry ne parvient pas à prononcer le nom) ou Lydia, dont il ne parle que de façon idéalisée.

Cette différence de degré dans la marginalité explique peut être que, une fois confrontés à la marginalité sociale, les protagonistes réagissent très différemment : tandis que Jack refuse d'accepter sa situation, souhaitant récupérer ses privilèges perdus (travail, appartement, voiture avec chauffeur, etc.), Parry adopte une position inverse, en s'enfonçant de plus en plus dans la misère et la folie. Le transfert de l'onirisme entre Parry et Jack ne pourra avoir lieu que lorsque les deux protagonistes seront réunis dans un même rapport à la marginalité, ce à quoi mène toute la phase d'initiation de Jack qui, peu à peu, adopte le point de vue de celui qui est en train de devenir son ami.

Le scénario des époux Peoples pour *L'Armée des douze singes* insiste lui aussi sur le rapport étroit entre ces différentes expressions de la marginalité urbaine et une société civile qui se montre indifférente voire hostile à ce qui apparaît comme un « monde parallèle ». La tentative de contenir les exclus en 1996 (prison, hôpital psychiatrique, quartiers défavorisés) aboutit d'ailleurs en 2035 à l'enfermement systématique de tous les individus jugés dangereux ou incontrôlables, seul moyen de contrôle valable pour le comité de scientifiques qui régit la vie souterraine de l'humanité.

Dans ce contexte, l'expérience que James Cole a de la marginalité se révèle tout à fait singulière : si sa situation est aussi involontaire que dans *Fisher King*, elle est d'une nature différente puisqu'elle est spatio-temporelle avant d'être sociale. Elle découle en effet de deux facteurs sur lesquels le protagoniste n'a aucune prise : le décalage incessant occasionné par ses allers et retours entre présent, passé et futur ; l'immaturité fondamentale du personnage, qui n'a connu la surface de la terre que durant les dix premières années de sa vie.

Avec son esprit troublé par les voyages temporels, Cole tend donc à mélanger les dates et les événements et, dans un monde dont il ne maîtrise qu'imparfaitement les codes, il rencontre les plus grandes difficultés à poursuivre la mission qui lui a été confiée. En outre, alors qu'en 2035 il possède nom et matricule, il perd son identité en retournant dans le passé, où il n'existe

que sous une forme enfantine. Inconnu en tant qu'adulte dans un système qui ignore les lois du paradoxe temporel, il est logiquement repoussé aux franges de la société : dès son premier voyage en 1990, il se retrouve en cellule, entouré de délinquants et de prostituées, puis il est envoyé à l'hôpital psychiatrique, au milieu des malades mentaux. La situation se répète lors des deux retours en 1996, où Cole, cette fois accompagné par Reilly, parcourt les rues de Philadelphie peuplées de sans-abri, dont il finit même par adopter certains comportements (comme lorsque le couple, poursuivi par la police, se cache sous un amas de cartons).

Pour Cole, les conséquences de cette marginalité forcée restent là aussi ambiguës : d'un côté, ses séjours en prison puis en hôpital psychiatrique lui permettent de rencontrer la femme de ses rêves tout en obtenant des indices concernant sa mission (ingestion d'un spécimen d'araignée, rencontre avec Jeffrey Goines) ; de l'autre côté, cette exclusion sociale ne cesse de le ralentir dans sa tâche, puisqu'il se trouve obligé de franchir les obstacles qu'il rencontre en commettant des actes criminels (enlèvement de Reilly à Baltimore, meurtre des deux hommes dans le théâtre, violences volontaires contre le proxénète de l'hôtel à Philadelphie), ce qui lui vaut d'être poursuivi puis abattu par les forces de police.

L'autre cause de la marginalité du personnage réside dans l'immaturation psychologique dont il fait preuve et, qui, là aussi, le ralentit dans sa recherche de l'origine du virus. Cette immaturité est à la fois matérielle (il ne sait pas conduire et ignore les règles de la vie en société, remplacées par un comportement brutal) et psychologique (il ne peut analyser pleinement la situation dans laquelle il se trouve). En revanche, elle lui permet de conserver un esprit enfantin, dont la naïveté ponctuelle est surtout l'occasion de développer une ouverture d'esprit inédite, celle d'un enfant dans un corps d'adulte. Ainsi, nous constatons un rapport à la nature d'abord effrayé (la remontée à la surface en 2035, située au début du film) puis de plus en plus enthousiaste (répliques sur

la pureté de l'air, plaisir évident à patauger dans un torrent avant sa disparition de l'année 1996). Cole manifeste aussi un goût pour la musique, comme le montre l'émotion qui se lit sur son visage à l'écoute de la chanson *Blueberry Hill*, interprétée par Fats Domino et diffusée par l'autoradio de la voiture de Reilly durant le trajet de Baltimore à Philadelphie ⁷³.

Ici encore, l'ouverture d'esprit du personnage naît directement de son état de marginalité sociale. Elle lui permet de porter une attention plus grande au contenu de songes qui le troublent comme des cauchemars troubleraient un enfant. Ce qui pour la plupart des gens relèverait seulement du rêve devient peu à peu un souvenir avant de se transformer en événement réel durant la dernière séquence.

A l'image de *Fisher King* et de *L'Armée des douze singes*, *Tideland* présente Jeliza-Rose comme une héroïne « marginalisée » bien malgré elle. A l'exclusion psychologique et sociale des films précédents s'ajoute ici une solitude physique, l'environnement de la petite fille se dépeuplant progressivement au cours de la fiction. Le film s'ouvre sur le concert auquel le père de Jéliza-Rose participe comme guitariste. On y distingue une foule bigarrée, sorte de synthèse du milieu de la musique *underground* américaine qui pourrait être le prolongement de la génération à laquelle appartiennent Duke et Gonzo dans *Las Vegas parano*. Passé cette première scène, les personnages du film se réduisent rapidement à un trio familial, composé de Jeliza-Rose et ses deux parents. La mort de la mère signe une nouvelle phase de dépeuplement en provoquant la fuite de Noah et Jeliza-Rose vers la campagne. Le père décédant lui-même à peine arrivé, la petite fille reste livrée à elle-même jusqu'à la découverte de la famille voisine, tout aussi réduite (le frère et la sœur), et qui fera office de famille de substitution.

⁷³ *Blueberry Hill* a été écrite en 1940 par Larry Stock et Al Lewis (paroles) et composée par Vincent Rose (musique). Elle fut interprétée pour la première fois la même année par le chanteur Tommy Ryan, accompagné du *big band* Sammy Kaye & His Orchestra. La version de Fats Domino date de 1956.

Là aussi, nous pouvons constater une profonde ambivalence dans les conséquences que cette marginalisation a sur Jeliza-Rose.

D'un côté, la solitude physique et affective de l'héroïne entraîne un certain nombre de problèmes pratiques liés à son jeune âge, qui concernent en premier lieu la nourriture (Jeliza-Rose se nourrit essentiellement de beurre de cacahuète) et l'hygiène (état d'abandon de la maison, présence du cadavre du père dans le salon). En perdant Noah, Jeliza-Rose perd également celui qui faisait office de « guide », même s'il s'agit d'un guide irresponsable. La vision du réel de l'héroïne, déjà malmenée par une ambiance familiale où l'exclusion sociale est causée par la consommation d'héroïne, ne peut que devenir de plus en plus faussée, qu'il s'agisse de la découverte involontaire de la sexualité (la scène entre Dell et le livreur Patrick dans la remise) ou des relations de domination et de soumission entre Dell et Dickens. Presque seule au monde, Jeliza-Rose éprouve une existence adulte sans jamais avoir les moyens physiques ou intellectuels de l'assumer.

De l'autre côté, comme pour Parry et Cole, le fait que son point de vue sur le monde devienne son seul système de référence provoque chez Jeliza-Rose le recours à l'onirisme, qui lui permet de théâtraliser l'espace environnant tout en dissimulant les traumatismes qui jalonnent sa courte existence. A nouveau, la marginalité laisse le champ libre à l'expérience d'une certaine liberté affranchie des contraintes familiales ou scolaires. Comme dans les autres films de Gilliam, cette liberté est indissociable de la liberté d'imagination de la protagoniste, dont les scènes oniriques sont la preuve par l'image.

Dans *Fisher King* ou *L'Armée des douze singes*, l'état de marginalité des protagonistes se concrétisait dans un isolement physique face à une société constituée de codes sociaux contraignants. L'originalité de *Tideland* consiste à inverser le principe en faisant rapidement disparaître cette société de l'univers du film. Une fois dans la campagne texane, les rares personnages qui restent sont tous des marginaux. C'est notamment le cas de Dell et de Dickens, qui

multiplient les signes propices à la marginalité : comportement agressif et misanthrope de Dell, retard mental de Dickens, existence dans une maison isolée, taxidermie compulsive allant jusqu'à la momification des corps humains, souvenirs d'une vie « normale » à travers les photographies visibles dans la chambre de la mère de Dell.

Qu'il soit choisi ou subi, l'état de marginalité des protagonistes, commun à tous les films de Gilliam, se présente aussi comme un accélérateur nécessaire à l'élaboration de l'espace onirique. L'inadéquation au monde produite par l'exclusion sociale s'inscrit également sur le corps du héros, qu'il apparaisse dans le réel ou dans l'espace onirique.

Déplacements fonctionnels, déplacements erratiques

L'état de marginalité fait osciller le corps du héros entre deux types de rapport à l'espace, l'un « fonctionnel », l'autre « erratique », tous deux employés pour figurer l'évolution du rapport que le personnage entretient avec la société qui l'entoure.

Le déplacement de type fonctionnel consiste à emprunter de manière répétée un trajet prédéterminé par le conditionnement social auquel les protagonistes sont soumis, qui les pousse à accomplir chaque jour les mêmes trajets entre leur maison, leur travail et certains lieux publics voués à la consommation (restaurants, bar, grands magasins). Ce mode de déplacement dépend étroitement de la conception cellulaire de l'espace développée par Gilliam dans ses films, puisque les différents trajets montrés à l'écran permettent uniquement de se rendre d'un espace clos et isolé à un autre, en empruntant parfois un moyen de transport qui se présente lui aussi comme un espace intérieur aux ouvertures masquées ou obturées (automobile, transport en commun).

Ce déplacement fonctionnel n'est d'ailleurs pas propre au héros et s'applique souvent à des groupes, à des foules. Dans ce cas, il apparaît comme

un moyen de représenter la tendance individualiste et conformiste que Gilliam prête à l'homme, et que nous pouvons particulièrement observer chez les habitants de la cité de *Brazil*, à la fois constamment en mouvement et indifférents aux autres : employés parcourant à grands pas les couloirs et les salles des ministères, passants à l'allure pressée dans les rues, consommateurs affairés déambulant dans le grand magasin. Le réalisateur reprend ce type de démarche rapide, de façon moins appuyée, pour représenter les passants new-yorkais de *Fisher King*, les habitants de Baltimore et Philadelphie dans *L'Armée des douze singes* ou les touristes et les employés de *Las Vegas parano*.

Le déplacement erratique, quant à lui, est une conséquence directe de la marginalité des protagonistes : les buts qui justifient les déplacements fonctionnels ayant disparu, la perte du statut social semble irrémédiablement liée à la disparition du déplacement fonctionnel. Les trajets répétitifs d'espace clos à espace clos sont alors remplacés par le facteur d'incertitude lié à l'exclusion sociale, qui se traduit par des mouvements privés de but.

La plupart des personnages commencent le film par des déplacements fonctionnels avant de basculer dans l'erratique. Ainsi, dans la première moitié de *Brazil*, Sam se conforme aux modes de déplacements pratiqués par la masse des habitants de la cité. Qu'il s'agisse de trajets à pied, en voiture ou dans les transports en commun, il ne cesse de circuler à travers les différents espaces cellulaires du film pour satisfaire à ses obligations professionnelles ou familiales (les appartements de Sam et d'Ida Lowry, le ministère, le restaurant où il fête son anniversaire, les Shangri-la Towers). A ce titre, l'intervention de Tuttle ne fait pas que relancer le désir de marginalité chez le personnage : elle lui fait également découvrir une autre manière de se mouvoir dans l'espace, visible chez le plombier lorsqu'il quitte l'appartement de Sam. Au lieu d'utiliser ascenseurs ou escaliers, Tuttle utilise une corde tendue entre le rebord du balcon de Sam et ce que nous devinons être une aspérité similaire située sur un autre bâtiment. A partir de cette scène, Sam rompt progressivement avec le déplacement

fonctionnel et adopte à plusieurs occasions un déplacement plus erratique au fur et à mesure qu'il goûte à la clandestinité : exploration des différents étages du ministère de l'Information, fuite en camion avec Jill, visite à la raffinerie, séquence du grand magasin.

Jack, dans *Fisher King*, passe lui aussi du fonctionnel à l'erratique en fonction de son rapport à la marginalité. Le trajet en limousine qui le mène de son studio de radio à son appartement rappelle les types de déplacement effectués par Sam au début de *Brazil*. Dès qu'il perd son statut privilégié, son parcours devient plus erratique : saoul et désœuvré, Jack arpente en se lamentant les rues new-yorkaises armé d'une bouteille et de la figurine de Pinocchio qui lui sert de totem et de confident imaginaire. Sa rencontre avec Parry marque la jonction avec le mode de déplacement encore plus erratique du sans-abri. Ses nombreux mouvements, exagérés par l'enthousiasme (marche rapide, course, fuite, changements soudains de direction, pirouettes, pas de danse), ne sont que l'expression de sa marginalité et de ses troubles mentaux, sur lesquels le personnage préfère littéralement ne pas « s'arrêter ». Jack et Parry, l'un et l'autre inactifs et inutiles aux yeux de la société ne peuvent que voir leurs trajets se croiser.

Cette jonction entre deux modes de déplacements semblables ne se fait pas sans difficultés : dans les premiers temps de leur rencontre, Jack semble perturbé par le déplacement erratique, beaucoup plus dynamique, de Parry. Après la nuit passée dans le parc, les personnages suivront un même trajet erratique jusqu'à l'agression de Jack à la fin de la quatrième hallucination. Jack reprend alors temporairement le déplacement fonctionnel tandis qu'il essaie de récupérer le statut social qu'il possédait au début du film. Nous pouvons constater le contraste entre les deux types de déplacements : alors qu'il sort de sa limousine pour rejoindre l'entrée du bâtiment d'une chaîne de télévision, Jack croise le sans-abri travesti que lui et Parry ont rencontré juste après la première hallucination. La rupture est alors évidente : alors que Jack marche droit devant

lui vers l'entrée, le clochard hèle le héros et tente de le rejoindre en multipliant les gestes affectés et les sautilllements, tandis qu'il tente d'échapper à un policier tentant de le maîtriser. Lorsque Jack, prenant conscience de son égoïsme, ressort précipitamment du bâtiment, le clochard a disparu. La scène s'achève sur un plan d'ensemble où nous voyons Jack au centre d'une place, entouré de passants qui possèdent tous une démarche similaire à celle qu'il avait en entrant. Dans ce plan, il renonce définitivement à la dimension fonctionnelle de sa gestuelle et retourne dans les lieux de son errance passée (cave de Parry, hôpital, maison de Carmichael) afin d'accomplir la quête de son ami, acte désintéressé qui libérera son esprit et son corps des contradictions qui les agitent.

Dans les films suivants, le passage du fonctionnel à l'erratique semble s'effectuer beaucoup plus rapidement.

Dans *L'Armée des douze singes*, Cole semble dans un premier temps reprendre ce type de déplacement fonctionnel, lorsqu'il est envoyé en mission à la surface sur l'ordre des scientifiques, un trajet que de nombreux autres « volontaires » ont probablement dû effectuer avant lui. Mais, dès lors qu'il est transporté dans le passé, le déplacement erratique apparaît : les scientifiques commencent par se tromper dans l'année, erreur qu'il répéteront en projetant Cole au milieu des tranchées françaises durant la Première Guerre mondiale. Cette incertitude de départ est amplifiée dans les scènes se déroulant en 1990 et 1996, puisque Cole se trouve contraint d'adopter un déplacement erratique, qui s'explique à la fois par l'inadéquation du héros au monde et par le peu d'informations dont il dispose pour accomplir sa mission.

Dans *Las Vegas parano* et *Tideland*, un premier trajet en voiture ou en car cède vite la place à des déplacements limités au lieu où se déroule l'essentiel de l'action.

Las Vegas parano s'ouvre sur le trajet en voiture de Duke et Gonzo à travers le désert pour se rendre de San Francisco à Las Vegas. Après l'arrivée à Las Vegas, les déplacements des protagonistes à pied ou en voiture ne sont

dictés par aucun impératif particulier mais décidés en cours de route, à la faveur des envies (le concert de Debbie Reynolds, le Bazooka Circus, le Northstar Diner, etc.). Duke tente une première fois d'échapper au déplacement erratique imposé par les drogues, en tentant, au milieu du film, de regagner la Californie avec sa voiture. Ce premier essai se solde par un cuisant échec, qui force le personnage à revenir à Las Vegas et, par là même, à adopter à nouveau un déplacement erratique. La seconde tentative sera la bonne puisqu'elle conclut le film avec un plan de Duke dépassant les limites de la ville en direction de San Francisco.

Tideland, en quittant la ville pour la campagne, développe une variante « rurale » de l'errance du héros gilliamien. Le trajet fonctionnel en car de Los Angeles vers la propriété texane est rapidement évacué au profit d'une errance pédestre de Jeliza-Rose, qui part à la découverte de son nouvel environnement. Ici, les déplacements de Jeliza-Rose ne sont pas seulement liés à l'errance née de l'état de solitude forcée de la petite fille, ils répondent également à un impératif d'exploration ressenti par la protagoniste, qui part de la maison pour gagner les champs alentour, la voie ferrée, la carcasse du car scolaire, la carrière et enfin la maison de Dell et Dickens.

Enfin, dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, le déplacement erratique est immédiat, s'appliquant avant tout au nomadisme de la troupe de l'Imaginarium, que traduit les nombreux plans du film montrant la roulotte de l'Imaginarium en mouvement : qu'elle traverse Londres de nuit ou tente d'échapper à une arrestation policière, la destination de l'attraction ne semble jamais planifiée à l'avance. Seul l'immeuble en ruine apparaît comme un point de chute régulier pour l'Imaginarium. Les membres de la troupe reprennent eux aussi ce type de déplacement erratique, comme le montre la démarche mal assurée de Parnassus lorsqu'il est saoul, la fuite éperdue de Valentina dans le réel comme dans l'onirisme ou encore l'errance d'Anton dans le dépotoir qui entoure l'immeuble en ruine. La démarche fonctionnelle n'a pas lieu d'être pour

ces personnages volontairement marginaux qui ne sont pas soumis au rythme de vie bien réglé du commun des mortels.

A l'inverse, nous retrouvons le déplacement fonctionnel à travers l'absence de réaction et d'intérêt du public pour l'Imaginarium, dont l'attention est tout entière sollicitée par les activités consuméristes du quotidien. Le choix de placer les représentations dans des lieux de consommation (bar, fête foraine, grand magasin, galerie marchande) rend évident le contraste entre l'attitude désordonnée des membres de l'Imaginarium et la démarche pressée des consommateurs, qui rappelle celle que nous avons déjà pu observer chez les passants des rues de *Brazil* ou de *Fisher King*. Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, la démarche fonctionnelle témoigne de l'indifférence face au merveilleux et à la magie, et par là même le manque d'imagination du public. Les visiteurs non invités des deux premières manifestations, Martin et le jeune garçon, surpris par le voyage que propose l'attraction tendent à reproduire les gestes auxquels ils sont habitués dans le réel : aller dans un bar pour Martin, jouer avec sa manette de jeux pour le garçon. La situation se répète dans la quatrième manifestation, lorsque les gangsters russes, effrayés par le numéro musical des policiers travestis s'enfuient pour se réfugier sous les jupes rassurantes de la *babouchka* géante. Au lieu de suivre la voie proposée par Parnassus, promettant sagesse et félicité, les visiteurs perturbés tentent à chaque fois de se rassurer en répétant une gestuelle conditionnée qui, à terme sert toujours les desseins de Mr. Nick : le bar où se rend Martin explose, de même que la fausse *babouchka*.

La situation est différente pour Tony, qui, au contraire des autres visiteurs, est convié par le docteur à l'intérieur de l'Imaginarium afin de servir de guide aux nouveaux venus. De plus, son statut semi-marginal laisse apparaître une capacité d'émerveillement supérieure à celle des autres visiteurs, comme en témoigne les expressions de visage ébahies de ses trois versions oniriques. Mais son hypocrisie et son égocentrisme finissent par provoquer la destruction du

décor onirique lors de la cinquième projection, les pouvoirs de l'attraction ayant été détournés de leur objectif altruiste pour servir les intérêts particuliers de Tony.

Les déplacements du corps dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus* permettent donc, comme dans les autres films, de distinguer les individus « libres », capables d'imagination du fait de leur état de marginalité, et les individus « conditionnés » par la société contemporaine et ses conséquences (misère sociale, alcoolisme, hypocrisie, jeux vidéo, consommation effrénée, soif de reconnaissance et de gloire facile, etc.). Gilliam ajoute à cette vision « sociologique » du mouvement des corps.

Choisie ou subie, la marginalité physique et sociale apparaît toujours chez Gilliam comme un préalable nécessaire qui permet d'établir le lien entre l'esprit du protagoniste et l'espace onirique. Pour le réalisateur, le conformisme et le conditionnement que symbolise la démarche fonctionnelle sont autant de murs qui se dressent entre l'onirisme et l'imaginaire des personnages, sans cesse sollicités par des activités quotidiennes aussi essentielles en apparence que foncièrement inutiles dans les faits. Une fois ces murs abattus grâce au basculement dans la marginalité, le héros gilliamien trouve une disponibilité nouvelle qui lui laisse le loisir de se focaliser sur son monde intérieur et de ressentir pleinement la force d'évocation des manifestations.

B - La double dynamique du corps onirique

Le passage d'un déplacement fonctionnel à un fonctionnement erratique permet aussi de mieux comprendre la façon dont le corps du héros se meut à l'intérieur de l'espace onirique. Les manifestations tendent en effet à reprendre à leur compte le déplacement erratique pour en donner une version onirique qui dirige les actions du protagoniste. Deux types de mouvements contraires sont

alors sollicités afin de figurer cette dynamique onirique. D'un côté, nous observons une récurrence des déplacements horizontaux ; de l'autre, ces mouvements sont régulièrement interrompus par de nombreux mouvements verticaux, qui se déclinent en deux tendances inverses, ascendante et descendantes.

Dans les films où les scènes de rêve prédominent, ces mouvements horizontaux et verticaux sont figurés de manière différente selon qu'ils appartiennent à l'espace onirique ou à l'espace réel, mais ils entretiennent tous un même rapport d'analogie entre images oniriques et images du réel.

Lorsque les hallucinations sont majoritaires, les mouvements se superposent, de même que le sens symbolique présent dans les manifestations. Derrière certains mouvements filmés de façon réaliste et apparemment fonctionnels se dissimulent donc des déplacements métaphoriques qui résonnent eux aussi avec la progression de la marginalité chez les protagonistes.

Déplacements horizontaux

Dans les manifestations oniriques, le rapport au mouvement horizontal semble de prime abord plus évident que dans le réel. En effet, l'espace onirique, qu'il s'agisse d'un rêve ou d'une hallucination, prend presque systématiquement place dans des décors qui représentent des lieux de transit justifiant dramatiquement l'usage du mouvement horizontal pour figurer le déplacement des personnages : rues dans *Brazil*, *Fisher King* et *L'Imaginaire du docteur Parnassus*, gare et vidéo-club dans *Fisher King*, aéroport dans *L'Armée des douze singes*, route, casinos et chambres d'hôtel dans *Las Vegas parano*. Seul *Tideland* situe la plupart des hallucinations dans le cadre de l'appartement urbain ou de la maison familiale, à l'exception de la dernière hallucination de Jeliza-Rose, qui croit voir Dickens près du train accidenté.

Si le lien entre le déplacement du corps des protagonistes et le lieu qu'ils occupent semble plus évident dans les manifestations, il s'agit chaque fois d'un

reflet en réduction des déplacements horizontaux adoptés par les héros dans le réel. Les mouvements de Sam dans les rêves de *Brazil*, qu'ils soient effectués en vol ou au sol, prennent tous place (à l'exception de la première manifestation) dans le décor de piliers qui renvoie directement aux immeubles sombres et aux rues étroites de l'espace réel : le vol d'observation du personnage au début de la troisième manifestation correspond dans la réalité à ses recherches pour retrouver Jill, tandis que ses avancées et retraites lors du combat contre le samouraï témoignent des difficultés qui contrarient ses projets conscients et de la frustration qui en découle. Dans toutes ces scènes, le personnage doit improviser son rapport à l'espace, dans un parcours laborieux, fait d'avancées, de reculades et de pauses.

De leur côté, les Forces des Ténèbres, avec leur pas lourd et collectif, rappellent la présence du déplacement fonctionnel. Comme lors de la scène de *Fisher King* où Jack rencontre le clochard travesti devant l'immeuble où il a rendez-vous, Gilliam joue sur le contraste entre le mouvement erratique de Sam qui se déplace de façon réactive face aux divers obstacles qui se dressent face à lui. Cet effet de contraste entre les deux types de démarche se retrouve lors de la dernière scène onirique : fuyant après la mort de Tuttle, Sam passe presque sans transition d'une rue peuplée de badauds en imperméable à l'allée poussiéreuse de ses rêves. Les Forces des Ténèbres prennent alors la place des badauds, confirmant ainsi l'analogie visuelle entre les créatures monstrueuses et les humains indifférents de la métropole.

Dans le même ordre d'idée, les mouvements de Parry lors des hallucinations de *Fisher King*, dirigés par la présence à l'écran du Chevalier rouge ou de Lydia, apparaissent comme la forme onirique que prend le déplacement erratique qui guide le sans-abri lorsqu'il ne subit pas d'hallucination. Ainsi, la course-poursuite à Central Park durant la première hallucination, de même que la fuite de Parry lors de la quatrième scène onirique, sont étroitement associées aux déplacements effectués à cheval par le Chevalier

Rouge : mouvement de fuite du cavalier pour la première manifestation, poursuite du sans-abri pour la quatrième. Dans ces deux hallucinations, les déplacements de Parry sont si imprévisibles qu'ils forcent constamment la caméra à opérer des recadrages pour suivre le personnage. L'incertitude de son déplacement se fait également sentir dans l'utilisation du hors-champ, d'où Parry peut surgir (témoin le plan d'ensemble sur un petit vallon encaissé, qui s'achève par un gros plan du sans-abri entrant soudainement dans le cadre par le bas) et où il peut disparaître (témoin le plan sur Jack essoufflé s'appuyant sur un arbre avant que Parry ne passe brusquement devant lui).

Lors de la troisième apparition du Chevalier Rouge, nous retrouvons des plans qui, comme dans *Brazil*, jouent sur le contraste entre les démarches fonctionnelle et erratique. Le plan d'ensemble qui, lors de la fuite de Parry, montre le sans-abri et le chevalier dans le cadre est à ce titre emblématique : le personnage et la figure onirique sont entourés de silhouettes de passants, semblables à celles de *Brazil*, indifférentes à l'action qui se déroule sous nos yeux. Le même principe s'applique à la scène consacrée à Lydia à Grand Central, dans laquelle Parry adopte un autre style de démarche erratique liée à la présence de la figure onirique : imitant le pas mal assuré de Lydia, Parry fend la foule en serpentant parmi les passagers qui dansent autour de lui, son pas léger s'accordant au rythme de la valse.

La course-poursuite entre le docteur Peters, James Cole et Kathryn Reilly dans les rêves de *L'Armée des douze singes* se présente elle aussi comme une version réduite des trajets des personnages dans le réel. Au premier degré, elle rappelle bien évidemment les déplacements, hâtés par la fatalité, que Cole puis Reilly effectuent pour retrouver le propagateur du virus (les déambulations dans l'hôpital psychiatrique, le voyage en voiture cent quatre-vingt, la fuite dans les rues de Philadelphie). Au second degré, la répétition même de ces trois courses tout au long des manifestations, avec un trajet similaire (la traversée du hall) mais une conclusion dramatique différente (le docteur s'enfuit dans le troisième

rêve, Cole est abattu en plein hall dans le quatrième, Reilly le rejoint et s'agenouille près de lui dans le premier rêve et dans la dernière manifestation), renvoie au déroulement même de l'existence de Cole, une vie « en boucle » perpétuellement répétée.

La « rencontre » fortuite avec son double enfantin n'a pas pour seule conséquence de clore cette boucle autant narrative que spatio-temporelle : elle permet, à travers le regard de cet enfant immobile, d'établir la tension entre la puissante faculté d'observation du personnage (les yeux de l'enfant) et la dynamique horizontale de sa version adulte (la course désespérée de Cole).

Dans *Las Vegas parano*, la présence de déplacements horizontaux dans l'espace onirique découle à nouveau des errances de Duke et Gonzo dans le réel. Cette fois, ils sont visuellement modifiés ou contrariés par les différents effets des drogues ingérées par Duke. Les effets de la montée d'acide au Mint Hotel sont ainsi particulièrement sensibles au travers des paroles incohérentes du personnage mais aussi au travers de sa gestuelle exagérée et la démarche presque burlesque qu'il adopte lorsqu'il traverse le hall puis le bar de l'hôtel. Par la suite, les effets de l'éther se traduisent par une démarche de « *saoulard du village dans quelque primitif roman irlandais* », comme le constate la voix *off* lors de l'arrivée devant le Bazooka Circus. Les effets de la marijuana, quant à eux, expliquent le ralenti que nous observons durant le flash-back du Matrix Club tandis que les effets de l'adrénochrome se vérifient par le changement de couleur du visage et des pupilles des yeux de Duke, mais aussi par les mouvements de reptation qu'il effectue sur le sol de sa chambre d'hôtel.

Par ailleurs, nous retrouvons, sous une forme plus appuyée, les effets de recadrage qui caractérisent la première hallucination de *Fisher King*. En effet, les travellings au Steadicam, très employés dans *Las Vegas parano*, tentent sans cesse de conserver les protagonistes dans le cadre, la démarche erratique des héros les emportant tantôt vers le hors-champ (la traversée du Mint Bar), tantôt vers l'arrière-plan (traversée du Bazooka Circus).

Avec *Tideland*, nous revenons vers un rapport d'analogie plus direct entre déplacements dans le réel et déplacements oniriques, voire vers une superposition pure et simple des deux types de mouvements. Les déplacements de Jeliza-Rose au sein de l'espace onirique résonnent en effet comme un écho des phases d'exploration de son environnement réel. La scène la plus éloquente à ce propos reste la découverte de la garde-robe, où l'espace onirique se superpose sans transition à l'espace réel, par l'accroissement anormal des dimensions du placard. Le procédé se répète lors de l'hallucination sous-marine qui succède à l'« effondrement » de la maison familiale dans les herbes hautes : nous voyons l'héroïne évoluer en nageant, d'abord dans son salon puis à travers les champs jusqu'à ce que la manifestation soit interrompue par le passage du pick-up du livreur. A ce moment, un plan qui nous montre la petite fille en observation depuis les herbes hautes permet au spectateur de mesurer le parcours horizontal qu'elle a effectué en parallèle au sein de l'espace réel durant la manifestation, trajet qui n'est pas visible à l'écran. Une seule fois, ce parallèle entre déplacements réels et oniriques n'est pas respecté : après sa chute dans le trou du lapin, Jeliza-Rose se réveille dans son lit, sans qu'on puisse immédiatement se figurer le type de déplacement qu'elle a effectué durant son hallucination. La présence dans la maison de Dell et Dickens, que nous découvrons un peu plus tard dans le salon, permet, avec un léger décalage, de rétablir le parallélisme entre mouvement réel et mouvement onirique, en supposant que le frère et la sœur ont transporté la petite fille jusqu'à son lit.

Les déplacements dans l'espace onirique de *L'Imaginarium du docteur Parnassus* sont eux aussi marqués par un mouvement perpétuel des corps. Quelque soit leur attitude, les visiteurs apparaissent toujours en mouvement, passant plusieurs fois d'un décor à un autre au moyen du déplacement horizontal (le changement de paysage durant la quatrième manifestation, la traversée de la plaine désertique par Tony dans la dernière manifestation). Cet emploi de l'horizontalité comme moyen de transition se retrouve notamment aux marges

des manifestations, l'entrée ou la sortie de l'Imaginarium s'effectuant par la traversée horizontale du miroir factice dressé sur la scène de l'attraction. Pour certains, la visite de l'Imaginarium se fait sous le régime de la découverte et de l'exploration (Martin, Anton au début de la deuxième projection, Tony au début des trois dernières). Pour d'autres, il s'agit d'une promenade (les deux scènes en gondole). Pour d'autres encore, la visite de l'espace onirique passe par la poursuite (les gangsters russes, la version enfantine d'Anton) ou la fuite (Tony fuyant devant les russes durant la quatrième manifestation, puis tentant d'échapper aux invités en colère dans la dernière partie de la sixième manifestation).

D'autres motifs évoquent eux aussi le déplacement horizontal, qu'il s'agisse de la route dorée de la deuxième manifestation, du chemin de nénuphars et de la voie parsemée de roses de la troisième manifestation, ou du lit de la rivière. Nous pouvons y voir un rappel incessant de la fonction finale de l'Imaginarium, qui est, pour les visiteurs, de choisir le chemin qui les mènera à Parnassus ou à Mr. Nick Le mouvement horizontal prend alors une valeur de chemin initiatique permettant la révélation de la nature véritable des visiteurs de l'Imaginarium.

Mouvements verticaux

Chez Gilliam, les scènes d'ascension, qu'elles aient lieu au sein des manifestations ou dans le réel, sont le plus souvent associées à des figures de chute du héros, qui ont rapidement été identifiées comme un des motifs visuels les plus caractéristiques de l'œuvre du réalisateur ⁷⁴. Pour autant, l'utilisation conjointe des deux motifs n'est pas systématique et elle fonctionne plutôt

⁷⁴ La figure de la chute n'est en effet pas propre à l'onirisme ponctuel mais se trouve également dans les films relevant de l'onirisme permanent. Ainsi, dans *Sacré Graal*, Gilliam lui-même, sous l'aspect du « vieillard de la scène 22 », projette par magie les infortunés chevaliers de la Table Ronde dans la gorge du Péril Éternel, avant de connaître involontairement le même sort. Dans *Bandits, bandits*, le principe même des « trous temporels », indiqués par une carte magique, fait de la chute le raccord dramatique entre les différents espaces-temps.

comme une sorte de pulsation qui viendrait contrarier momentanément la progression erratique horizontale tout en faisant parfois office de borne destinée à marquer visuellement les limites entre l'espace réel et les manifestations oniriques.

Comme pour les déplacements horizontaux, deux schémas se présentent : les films où la dynamique verticale existe simultanément dans les deux espaces de la fiction (*Brazil*, *L'Armée des douze singes*, *L'Imaginarium du docteur Parnassus*) et ceux où cette dynamique se superpose à des mouvements prenant place dans l'espace réel (*Fisher King*, *Las Vegas parano*, *Tideland*).

Dans les deux premières manifestations de *Brazil*, la verticalité du corps semble dans un premier temps posséder une valeur fortement positive, alors que nous découvrons Sam en plein vol, effectuant plusieurs figures acrobatiques pour rejoindre Jill. Mais dès la deuxième scène de rêve, une autre forme de mouvement vertical fait son apparition avec le surgissement des piliers de brique. La dynamique verticale change alors radicalement de sens pour devenir un obstacle symbolique qui sépare Sam de Jill. Les piliers, par leur forme comme par leur fonction, se présentent ainsi comme une métaphore onirique de la ville réelle, dont les immeubles-labyrinthes (immeuble de Mrs. Buttle, ministère de l'Information) sont eux aussi des obstacles permanents, l'architecture elle-même retardant la rencontre entre Sam et la femme de ses rêves.

Les manifestations suivantes sont chacune ponctuées par un mouvement vertical notable, qui conclut le songe : atterrissage de Sam dans le troisième rêve, écroulement au ralenti du samouraï géant dans le quatrième rêve, conclusion de la deuxième hallucination (où Sam tombe à terre après avoir été assommé par un policier), corps de Sam retenu par le golem de brique à la fin du cinquième rêve. Enfin, dans le sixième rêve, le mouvement vertical redevient aérien avec l'ascension victorieuse de Sam et Jill dans les airs.

La scène finale s'ouvre également sur une chute (l'attaque de Tuttle et ses hommes depuis le plafond de la salle d'interrogatoire) et se poursuit en fuite en avant interrompue par deux autres chutes : celle de Tuttle au sol lorsqu'il est étouffé par les formulaires, celle de Sam dans le cercueil de Mrs. Terrain. La fuite reprend et se conclut par un mouvement d'ascension d'un autre type que les figures de vol : Sam termine sa fuite en gravissant le tas de déchets industriels, ce qui lui permet de découvrir la porte cachée derrière laquelle se trouve la maison préfabriquée transportée par sa compagne.

À l'instar des mouvements horizontaux, la verticalité du corps dans *Brazil* se présente comme une analogie des nombreux mouvements que nous observons dans le réel. Au début du film, c'est d'ailleurs une chute apparemment sans importance, celle d'une mouche dans une machine, qui amorce l'affaire Buttle. Cet événement anodin provoque sur un formulaire l'erreur de typographie qui mène à l'arrestation de Mr. Buttle (qui se fait au moyen d'une autre chute, la « descente » des policiers surgissant d'un trou découpé dans le plafond de l'appartement).

Il en va de même pour les mouvements ascensionnels, comme le montrent les scènes où Sam emprunte l'ascenseur du ministère de l'Information. À lui seul, l'appareil symbolise la hiérarchie sociale qui régit l'organisation de la métropole, conduisant Sam vers des niveaux croissants de pouvoir : lors de sa première journée de travail, le héros découvre successivement le hall du rez-de-chaussée, puis le service administratif où il est affecté, l'étage des salles d'interrogatoire où officie Jack Lint et enfin, dans la dernière partie du film, le bureau de Mr. Helpman, uniquement accessible à l'aide d'un code secret. Ironiquement, l'entrée de ce « passage secret » se trouve dans les sous-sols du ministère, comme s'il fallait descendre au plus bas pour accéder aux responsabilités les plus hautes.

L'Armée des douze singes propose pour sa part une variation sur le mouvement ascensionnel dans l'espace onirique, puisque nous ne relevons

qu'une unique chute, mais répétée trois fois dans les première, troisième et dernière manifestations du film. Néanmoins, la verticalité du mouvement reste très présente dans le réel, où les mouvements d'ascension ne sont plus le signe d'une évolution sociale ou hiérarchique mais s'apparentent plutôt à un mouvement perpétuel digne du supplice de Sisyphe, à l'image de la mission suicide confiée à Cole par les scientifiques du futur, perpétuellement vouée à l'échec.

Toutes les figures verticales du film témoignent de l'impuissance du héros à changer ce passé qu'il traverse sans le comprendre totalement. En 2035, une première ascension le conduit vers la surface contaminée, où nous découvrons le centre abandonné de Philadelphie, couvert de neige et seulement peuplé d'animaux sauvages. A son retour sous terre, le débriefing devant les scientifiques a lieu sur une chaise qui monte automatiquement à plusieurs mètres du sol. Ce système d'élévation n'a ici rien à voir avec une quelconque ascension sociale (comme dans le réel de *Brazil*) mais permet aux dirigeants de s'assurer définitivement de la non-dangereux de l'individu qui y est attaché. Une fois revenu en 1990, son trajet en ascenseur pour fuir l'hôpital psychiatrique de Baltimore ne mène qu'à le perdre dans les couloirs labyrinthiques de l'établissement pour le conduire finalement dans une cellule capitonnée. Et en 1996, le gravisement du grand escalier du manoir Goines à la poursuite de Jeffrey se solde par la fin de non-recevoir de celui-ci et par la chute puis la fuite forcée de Cole dans les bois.

Par ailleurs, le personnage ne cesse de trébucher ou de tomber, comme un signe de son inadéquation au monde. Cela s'explique par le fait que, quel que soit la période temporelle dans laquelle il se trouve plongé, Cole est sans cesse agressé physiquement. Il est malmené par ses geôliers dans le futur et bousculé par les personnages secondaires dans les différentes époques du passé : Goines et les gardiens de l'hôpital psychiatrique en 1990 ; les soldats français lors de sa courte apparition en 1917 ; enfin, en 1996, plusieurs personnages (Goines,

Reilly, les deux voyous du théâtre abandonné ou le proxénète dans l'hôtel borgne) provoquent de façon violente ses chutes au sol.

Comme dans les films précédents de Gilliam, les scènes oniriques de *L'Imaginarium du docteur Parnassus* présentent à leur tour de nombreux motifs d'ascension et de chutes consécutifs, qui possèdent une fonction différente en fonction du sous-ensemble dramatique auquel ils appartiennent. Ainsi, dans la première projection, les ascensions et les chutes involontaires de Martin servent essentiellement de ponctuation visuelle permettant au corps du personnage d'être transporté. Mais, à partir du flash-back onirique, les motifs se chargent d'un sens symbolique plus évident : la chute de Parnassus depuis le rebord de sa falaise dans cette manifestation peut ainsi être vue autant comme la marque de son désespoir amoureux que comme le signe de la perte de confiance en son pouvoir. Sa récupération par le diable, quelques instants plus tard, laisse d'ailleurs penser que Mr. Nick souhaite restaurer cette confiance afin de disposer d'un adversaire valide, ce qu'il fait en attribuant de nouveaux pouvoirs à Parnassus, comme l'indique la voix *off* du docteur dans les plans suivants.

Les trois projections concernant Tony insistent encore plus sur le sens symbolique des motifs d'ascension et de chute. Dans la scène de l'étang, l'élévation du couple en train de danser se rattache encore au sentiment d'extase ressentie par la quinquagénaire, qui est la première visée par la conversion du docteur. Dans la quatrième projection, qui touche plus personnellement Tony, les échelles montant vers les nuages traduisent clairement le désir du héros de rejoindre le clan des puissants et des nantis. La valeur métaphorique des échelles est d'ailleurs renforcée par les propos préalables de l'hôtesse, qui accueille les gangsters russes en assurant que l'ascension des échelles est une voie directe vers la reconnaissance et le succès (c'est d'ailleurs sa voix qui réapparaît *off* durant l'ascension de Tony, alors que les revues présentant sa photo en couverture tombent du ciel). Mais les chutes des russes puis de Tony au sol nous rappellent également que cette ascension reste une entreprise incertaine, et que

les protagonistes peuvent chuter physiquement dans l'onirisme comme ils chutent socialement dans le réel.

La dernière scène est elle aussi marquée par de nombreuses ascensions et chutes symboliques. Les chutes qui ponctuent la lutte entre Tony et la version enfantine d'Anton apparaissent ainsi comme autant de signes du déclassement à venir d'Anton, rejeté par les invités de la réception. De même les chutes d'Anton puis de Parnassus lorsqu'ils se heurtent à Tony en fuite, sont de nouvelles preuves de l'impuissance des membres de la troupe à reprendre le contrôle de l'espace onirique. Enfin, l'ascension de la montagne, que Tony ne voit pas comme une voie vers la salvation mais comme un refuge, se conclut par deux chutes, qui suivent la pendaison fictive du docteur puis celle, réelle, de Tony. Comme dans la scène des échelles, ascensions et chutes rappellent sans cesse de façon imagée que les fantasmes de Tony repose sur la tromperie et la manipulation, prophétisant la mort onirique du personnage et sa disparition définitive du personnage du cadre de la fiction.

Dans les autres films, où l'onirisme se superpose momentanément à la vie consciente, ascensions et chutes sont calées sur les déplacements qui ont lieu dans le réel, tout en ajoutant une valeur fortement symbolique à leur fonction dramatique originale.

Dans *Fisher King*, ascensions et chutes conservent leur valeur de pulsation rythmique, mais sont également distribuées de façon à établir des correspondances visuelles entre les mouvements erratiques de Jack et ceux de Parry. Ainsi, la première manifestation débute par la chute de Parry devant la résidence de Carmichael et se conclut par l'ascension du rocher par Jack. De même, la troisième apparition du Chevalier Rouge est encadrée par une ascension (Lydia gravit le perron de son immeuble) et une chute (Parry tombant au sol après avoir reçu le coup de couteau). A la fin du film, l'hallucination de Jack chez Carmichael est encadrée par une nouvelle ascension (l'escalade de la

façade) et un mouvement descendant (Jack descendant l'escalier de la maison du magnat).

Dans *Las Vegas parano*, au contraire, c'est l'espace réel qui est presque exempt de mouvements ascensionnels. Quand ils existent, ils perdent la dimension métaphorique liée au thème de l'ascension sociale. Le réalisateur réutilise le motif de l'ascenseur employé dans *Brazil* pour figurer l'ascension des protagonistes, mais ici, l'élévation ne mène pas à des niveaux croissants de pouvoir, elle n'est qu'un moyen d'opérer la transition entre les décors cellulaires et interchangeables des palaces que sont halls, bars, casinos et chambres d'hôtel. La hiérarchie visuelle que proposaient les gratte-ciel visibles dans le réel de *Brazil*, *Fisher King* et *L'Armée des douze singes* ne semble plus avoir lieu d'être et se trouve remplacée par un processus de nivellement spatial, qui se traduit par le fait que nous ne savons jamais à quelle hauteur du sol se trouve un espace intérieur.

L'inadéquation du protagoniste au monde qui l'entoure, symbolisée par le motif de la chute, est encore plus directement revendiqué dans *Las Vegas parano*, où les personnages usent de drogues pour accentuer volontairement le décalage qu'ils entretiennent avec le *vulgus pecum*. Ce décalage physique, psychologique et moral sensible dans la désarticulation physique du corps conduit inévitablement au trébuchement ou à la chute. Ces chutes interviennent sur un mode plus burlesque, même si elle témoignent là aussi de la détérioration physique comme du déclin psychologique des personnages comme de la génération qu'ils représentent. La chute dans l'espace onirique devient ici une conséquence (voire une conclusion) naturelle du mouvement mal coordonné du corps des personnages : Duke chute du tabouret du Mint Hotel lorsqu'il retrouve Gonzo à la fin de son hallucination ; sous l'effet de l'éther, il peine à rester debout lors de sa progression vers le tourniquet du Bazooka Circus. La prise d'adrénochrome le fait tomber du lit sur lequel il est assis. La fuite du héros en

ascenseur, quant à elle, établit un parallèle entre le mouvement descendant de l'appareil et la « descente » de drogue du personnage principal.

Avec les pérégrinations de Jeliza-Rose dans *Tideland*, nous retrouvons la superposition de certains motifs verticaux présents dans les deux espaces de la fiction, mais également des éléments propres aux hallucinations, tels que les mouvements verticaux des poupées dotées d'ailes dans la scène du terrier ou la descente mécanique d'un cerveau dans la tête de Mystique. Dans le réel, ces mouvements verticaux sont liés à la découverte de son environnement par l'héroïne : ascension de la petite colline surmontée d'un arbre mort qui domine les propriétés de la grand-mère et de Dell, gravissement d'une crête derrière laquelle s'activent les ouvriers de la carrière voisine, scène du terrier paraphrasant le premier chapitre d'*Alice au pays des merveilles*, où la petite fille s'enfonce dans la terre entourée des ustensiles qui l'entourent au quotidien dans l'espace du réel.

L'exploration de la maison de Dell à la fin du film contient quant à elle un progression du rez-de-chaussée vers l'étage directement inspirée par le *Psychose* (1960) de Hitchcock, ce que confirme par ailleurs la présence de trophées empaillés accrochés aux murs de la cage d'escalier et dans les couloirs du premier, qui rappellent les animaux naturalisés qui décorent l'intérieur de la maison de Norman Bates (Anthony Perkins). L'ascension de la petite fille vers le premier étage et la chambre où repose le cadavre momifié de la mère de Dell opère en fait un mélange entre deux scènes essentielles du film de Hitchcock : la montée à l'étage du détective Arbogast (Martin Balsam), qui finit assassiné par Bates sur le palier, et la descente de Lila Crane (Vera Miles) à la cave, où la jeune femme découvre le squelette de la mère de Bates avant d'être elle aussi agressée par le jeune homme.

C - De l'errance à la quête

Au-delà des analogies entre réel et onirisme que traduit le corps en mouvement du héros, la dynamique onirique doit être reliée au thème de la « quête », toujours sous-jacent chez Gilliam, dont le déplacement erratique serait, à l'écran, une figuration métaphorique. A la progression dramatique caractéristique de la quête correspondrait donc la progression spatiale (et temporelle dans le cas de *L'Armée des douze singes*), née de la tension entre les dynamiques horizontale et verticale.

Un thème récurrent

Bien que les films de Gilliam empruntent à plusieurs genres cinématographiques, le procédé dramatique de la quête reste toujours sensible d'une œuvre à l'autre, que le film se déroule dans un univers contemporain (*Fisher King*, *L'Armée des douze singes*, *Tideland*, *L'Imaginarium du docteur Parnassus*), passé (*Jabberwocky*, *Bandits, bandits*, le début et la fin de *Münchhausen*, *Las Vegas parano*, *Les Frères Grimm*) ou dans le cadre d'un monde secondaire comme ceux de *Brazil* et *The Crimson Permanent Insurance* ou encore toute la partie centrale de *Münchhausen*. Dans tous les films, ce motif, typique de la littérature épique et repris depuis dans de nombreux récits de *fantasy* (du conte de fées traditionnel jusqu'à la science-fiction ou l'*heroic fantasy* contemporains), reste un des principaux thèmes qui unissent espaces réels et oniriques.

Dans l'onirisme permanent, comme dans l'onirisme ponctuel, le motif de la quête est présent à deux niveaux différents, puisqu'il apparaît à la fois comme une sorte de clin d'œil référentiel à la littérature médiévale et comme un modèle dramaturgique archétypal qu'il s'agit d'employer tout en le détournant de son tracé habituel.

Si aucun des six films ne se situe directement au Moyen Âge (contrairement à certains films à onirisme permanent comme *Sacré Graal*,

Jabberwocky ou certaines scènes de *Bandits, bandits*), une place est toujours réservée à l'évocation du monde médiéval. L'emploi du motif de la quête est surtout visible dans *Fisher King*, dont le scénario évoque suffisamment la culture du Moyen Âge pour permettre au réalisateur d'ajouter ses propres références. A ce propos, Gilliam déclare que *Fisher King* « est un conte de fées s'appuyant sur la mythologie du Roi Pêcheur et du Graal, et il doit être traité comme tel. [Durant le tournage] j'ai commencé à modifier le scénario pour renforcer l'aspect conte de fées⁷⁵. »

Les clins d'œil à l'imaginaire médiéval, notamment au roman arthurien, résidus déformés de savoir émanant du cerveau de l'ancien universitaire qu'est Parry, sont légion dans le film : figure onirique du Chevalier Rouge, conversation entre Jack et Parry sur la parabole du Roi Pêcheur, esprit chevaleresque et niveau de langage désuet caractérisant le sans-abri. Plus qu'une simple transposition de motifs visuels, le thème du Graal (et, à travers lui, toute la culture médiévale) parcourt l'ensemble de la fiction, dirigeant les actions de Parry puis, à la fin du film, celles de Jack (qui se déguise en Robin des Bois de pacotille pour escalader la façade crénelée de la résidence de Carmichael).

L'influence se retrouve jusque dans la façon de filmer dans les décors urbains, qui se dotent d'une coloration médiévale (les arches du Manhattan Bridge, la cave-sanctuaire qui sert de refuge sans-abri, la maison de Carmichael).

Les autres films reposent beaucoup moins directement sur l'analogie entre mondes moderne et médiéval et font apparaître la référence de façon plus ponctuelle. Ainsi, l'apparence onirique de Sam dans *Brazil* emprunte autant à la représentation archétypale du chevalier (armure étincelante, épée brandie, attitude héroïque) qu'à la figure de l'ange ou à celle, mythologique, d'Icare. *L'Armée des douze singes* fait intervenir le Moyen Âge de manière encore plus indirecte, la référence étant davantage présente dans les thèmes abordés par le

⁷⁵ Dans Ian CHRISTIE, *op. cit.*, p. 193.

scénario (millénarisme apocalyptique, peur de l'épidémie) que représentée à l'écran. Le lien avec la culture médiévale est toutefois établi dans le film lors de la conférence que Kathryn Reilly donne à Baltimore sur le thème « Folie et visions apocalyptiques ». Alors que la jeune femme est en train de parler, des diapositives sont diffusées derrière elle, mélange d'images évoquant le monde médiéval (détails du *Triomphe de la Mort* de Pieter Brueghel l'Ancien ⁷⁶, gravure du XIV^e siècle représentant un devin apparu à Stonehenge), de photographies de la Première Guerre mondiale et de documents ayant trait au « complexe de Cassandre », complexe dont Reilly sera elle-même victime à la suite de sa rencontre avec Cole.

Les scénarios écrits avec Toni Grisoni pour *Las Vegas parano* et *Tideland* semblent délaissé ces références. Le Moyen Age relève dès lors plus de l'évocation que de la figuration directe, à l'image de la scène de tribunal onirique de *Las Vegas parano*, qui rappelle un procès d'inquisition par le dépouillement décoratif, le ton brutal du juge et la cruauté de la sentence (la castration).

Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, les références directes au monde médiéval se réduisent également à quelques plans en forme de clins d'œil, à l'image de la première illustration contenue dans le grimoire que le docteur montre à sa fille, qui relate la lutte ancestrale entre Parnassus et le diable par des reproductions de peinture aux styles évoquant des siècles différents. Cette première illustration, probablement la plus ancienne conservée par le docteur, apparaît comme un pastiche d'une peinture du XV^e siècle, montrant un groupe d'évêques mené par Mr. Nick venu se présenter devant plusieurs moines, alors que des roues et des gibets sont visibles dans l'arrière plan. Par cette peinture, le livre établit le lien direct entre l'action du diable et la déliquescence du réel. La relation entre les deux adversaires que nous observons dans le film

⁷⁶ Ce tableau de 1562 a déjà été utilisé par Gilliam, puisqu'on le retrouve comme carton de générique d'une fausse émission historique lors de la première saison du *Monty Python's Flying Circus*.

n'est donc que la version actualisée de cette lutte séculaire entre le saint (Saint-Georges, Saint-Michel) et le démon. La référence à la culture médiévale est plus diffuse dans la représentation de certains décors, comme la montagne baignée de lumière d'où provient la voix désincarnée du docteur, qui rappelle la représentation traditionnelle de certains lieux saints du christianisme comme les monts Ararat ou Golgotha.

Au second degré, l'emploi du motif de la quête par Gilliam s'inscrit également dans le cadre d'un commentaire ironique sur les archétypes dramatiques hérités de la littérature épique. En effet, qu'elle ait lieu dans l'espace réel ou dans l'espace onirique, la quête se développe toujours à partir de trois caractéristiques qui sont le plus couramment associées à ce type de schéma dramatique : un héros au caractère chevaleresque, un parcours semé d'embûches (pièges, monstres, épreuves diverses) et enfin, un but à atteindre, matériel (un objet précieux) ou spirituel (la libération et l'amour d'une demoiselle, un objet sacré apportant la révélation, à l'exemple du Saint Graal des romans de Chrétien de Troyes). Les scénarios des films de Gilliam portent surtout leur attention sur les deux premières caractéristiques, notamment le parcours qui relève du « voyage initiatique » ou du « roman d'apprentissage ».

Bien que l'emploi récurrent du thème de la quête relève d'un attachement non feint à la littérature médiévale, Gilliam le tempère sans cesse au moyen de situations mettant à mal les bases volontairement idéalisées à partir desquelles se développe le motif. Si cette ironie s'atténue à la fin des films dans le cas de l'onirisme permanent, elle tend à persister lorsque l'onirisme est ponctuel. Le héros chevaleresque se révèle alors rapidement comme un anti-héros (*Brazil*, *L'Armée des douze singes*) ou un héros en réduction (*Tideland*) tandis que les obstacles peuvent apparaître comme grotesques ou ridicules (*Las Vegas parano*). Quant au but de la quête, il est souvent rendu dérisoire par un détail qui le désacralise.

Représentations de la quête dans l'onirisme ponctuel

Lorsque règne l'onirisme permanent, la quête se réalise uniquement dans le monde conscient, à travers un grand nombre de déplacements effectués par les héros des films, que ces déplacements soient d'ordre purement physique et géographique (*Sacré Graal*, *Jabberwocky*, *Les Frères Grimm*) ou qu'ils incluent une dimension surnaturelle (*The Crimson Permanent Insurance*, *Bandits, bandits*, *Münchhausen*).

Même lorsqu'il est complètement ancré dans le surnaturel, le voyage du héros prend toujours l'aspect d'une odyssée, tendue vers un but qui est atteint en fin de film (retourner dans le présent pour Kevin dans *Bandits, bandits* ; sauver la ville pour le baron dans *Münchhausen*), tout en laissant planer la possibilité pour le héros de reprendre son voyage une fois le générique final achevé. Les personnages apparaissent constamment en mouvement, pris dans un voyage, une course ou une fuite perpétuelle caractérisée par d'incessants changements d'espace-temps, qui nous font parfois passer sans transition d'un décor à un autre. Si leur déplacement est erratique, la présence d'un but à atteindre reste un des horizons principaux de la fiction.

En revanche, lorsque les films de Gilliam reposent sur l'onirisme ponctuel, la question de la logique des déplacements se pose de manière plus complexe puisque les conditions dans lesquelles s'opère le déplacement des corps se révèlent très différentes en raison de la coexistence des espaces réels et oniriques à l'écran.

D'emblée, nous pouvons constater qu'une des conséquences de cette coexistence est une réduction importante de l'ampleur de la dynamique horizontale. Dans l'onirisme permanent, les déplacements des personnages se font en effet sur une grande échelle, celle d'une région ou d'un pays (l'Angleterre médiévale pour *Sacré Graal* et *Jabberwocky*, la Prusse du début du

XIX^e siècle pour *Les Frères Grimm*⁷⁷), voire du monde tout entier (*Bandits, bandits, Münchhausen*). Généralement, ces vastes espaces restent topographiquement abstraits, l'effacement des repères temporels et historiques leur conférant une étendue *a priori* illimitée. Ces mouvements horizontaux suivent les mêmes règles que les mouvements verticaux : à nouveau, lorsque le rêve domine, ils existent à la fois dans le réel et dans l'onirisme. Lorsque c'est l'hallucination qui dirige la nature de l'espace onirique, ils se superposent.

Si le réel des films à l'onirisme ponctuel ne renonce pas totalement à ces déplacements à grande échelle, il les figure de manière différente. Au lieu d'offrir un horizon dégagé, aussi vaste que peut l'être l'imagination du protagoniste, les mouvements de quelque importance ont lieu au sein d'un périmètre géographique beaucoup moins étendu : une propriété rurale (*Tideland*), une métropole (la ville de *Brazil*, New York dans *Fisher King*, Londres dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*), voire deux (Baltimore et Philadelphie dans *L'Armée des douze singes*, San Francisco et Las Vegas dans *Las Vegas parano*). De plus, ces déplacements ne se concluent pas par un élargissement de l'espace, qui correspondrait à l'achèvement de la quête (comme c'est le cas dans les plans qui achèvent *Bandits, bandits, Münchhausen* et *Les Frères Grimm*), mais adoptent au contraire une forme en boucle qui tend à revenir à son point de départ.

Quêtes réelles, quêtes oniriques

Autre caractéristique de l'onirisme ponctuel : le héros gilliamien, au lieu d'un but unique, se livre à une double quête qui se manifeste à la fois dans le réel et dans les manifestations oniriques, à l'image de la double dynamique verticale et horizontale des corps. Ici aussi, il existe un lien d'analogie entre les deux espaces, puisque les objectifs réels et fantasmés du protagoniste finissent

⁷⁷ Nous pourrions y ajouter la région de la Mancha en Espagne pour *L'Homme qui tua Don Quichotte*, même si le film est encore à l'état de projet.

toujours par se rejoindre. Simplement, la quête est figurée plus directement dans les manifestations oniriques que dans le réel, où elle n'est que rarement évoquée comme telle par les personnages, qui ne semblent pas avoir conscience du but qu'ils poursuivent.

Ce qui frappe aussi dans le cas de l'onirisme ponctuel, c'est que l'aboutissement des quêtes menées consciemment par les protagonistes est toujours en butte à une impossibilité matérielle (les contrariétés administratives répétées et la logique implacable du système dans *Brazil*, l'inaccessibilité du Graal dans *Fisher King*, le fatalisme annoncé de *L'Armée des douze singes*), en y incorporant à l'occasion une dimension volatile (le virus invisible et inodore de *L'Armée des douze singes*), dérisoire (la coupe sportive de *Fisher King*, les missions d'exploration que se fixe Jeliza-Rose dans *Tideland*) ou inutile (la course du Mint 400 et la conférence des *district attorneys* dans *Las Vegas parano*, entreprises dénuées d'intérêt pour les protagonistes au regard de leur recherche du « rêve américain »).

Dans *Brazil*, Sam poursuit à l'état conscient un but dont il n'entrevoit qu'obscurément les conséquences, son attention se trouvant sans cesse détournée par ses tracasseries administratives, professionnelles et familiales. Progressivement, la confusion de son objectif se dissipe, révélant alors ses liens avec sa quête onirique : dans les deux cas, il s'agit pour Sam de retrouver et protéger Jill. Cette première quête ne lui apparaît clairement qu'à la suite de la reconnaissance de la Jill onirique dans la Jill réelle, lorsqu'il la découvre sur les écrans du hall du ministère des Archives. La réussite de cette première quête entraîne avec elle une nouvelle gageure : dérégler le système des ministères dont Sam est un des rouages et s'en extraire par un retour à la nature. Là encore, les scènes de rêve proposent au spectateur une version plus directe de cette seconde quête consciente : l'objet est à nouveau la libération de la version onirique de Jill, captive des Forces des Ténèbres et de leurs alliés, le samouraï géant et le golem de brique.

Cette quête onirique connaît un premier dénouement heureux avec la réunion du couple dans le sixième rêve, avant sa remise en cause immédiate due à l'intervention, dans le réel, de la police qui se conclut par l'exécution hors champ de Jill. Le dernier songe, qui relance les déplacements du héros sous la forme d'une fuite en avant de plus en plus désespérée, propose une conclusion qui réunit le couple lors d'un second *happy ending*, lui aussi contrarié par un retour du réel (l'apparition de Helpman et Lint dans le champ). Cette dernière scène onirique, qui opère la jonction entre espace réel et espace onirique, apparaît aussi comme le moment où les deux quêtes se fondent en un évident constat d'échec : Jill est bien morte sous les balles des policiers et Sam, en tentant de gripper le système, a sombré dans la folie.

Fisher King, de par ses nombreuses références à la culture médiévale, exprime le thème de la quête de manière beaucoup plus directe, alors que nous nous trouvons dans un univers contemporain. La double quête subit ici une nouvelle division interne, au sein de l'espace réel (par la présence d'un couple de protagonistes masculins) comme de l'espace onirique (où les motifs de la quête s'organisent en fonction des figures du Chevalier Rouge et de Lydia).

A l'état conscient, Jack et Parry possèdent donc chacun un objectif distinct qui, comme dans *Brazil*, ne se révèle que de manière progressive. La quête de Jack, d'ordre métaphysique, consiste à résoudre le sentiment de culpabilité qu'il ressent face au massacre issu de son irresponsabilité radiophonique. Dans un premier temps, il pense accomplir cette quête en accompagnant Parry dans ses déambulations et en l'aidant à rencontrer Lydia, ce qui lui semble être une preuve suffisante de rachat. La quête de Parry est plus matérielle : il s'agit tout bonnement de récupérer le Saint Graal (en fait une simple coupe sportive), entreprise rendue impossible par les apparitions soudaines du Chevalier Rouge, qui se présente autant comme la *nemesis* de Parry que comme un gardien empêchant l'accès à la forteresse de Carmichael. Cette dernière fonction tend d'ailleurs à se confirmer dans le vitrail que Jack remarque après l'escalade de la

façade, alors qu'il vient d'entendre le hennissement d'un cheval invisible. La quête de Parry semble à nouveau envisageable grâce à la présence « bénéfique » de Jack, lequel finit par récupérer la coupe pour son ami et parvient à fuir sans encombre la maison de Carmichael.

Contrairement à *Brazil*, les deux quêtes conscientes sont ici menées à bon terme, bien que cela se fasse en suivant des sentiers tortueux. En effet, pour apaiser sa conscience, Jack doit d'abord réapprendre à cultiver l'altruisme. Cette ouverture vers l'autre, après plusieurs essais infructueux car trop calculés, ne s'épanouit vraiment qu'à partir de la scène du restaurant chinois, un des rares moments qui réunit les deux couples principaux du film (Jack et Anne, Parry et Lydia). La progression vers l'altruisme devient particulièrement manifeste dans la scène où, au chevet de son ami devenu catatonique après son agression, Jack accepte de reprendre la mission absurde du sans-abri. En se fixant pour but une quête qui ne lui appartient pas, Jack récupère à la fois l'espace onirique élaboré par Parry (devenant pour un temps lui aussi sensible à l'hallucination sonore puis visuelle) et le type de déplacement propre à son ami, qui lui donne le courage de gravir la façade de la demeure du magnat. Le vol de la coupe permet le réveil de Parry, redevenu Harry Sagan, et la dimension inconsciente de la quête du personnage se confirme alors : rentrer en possession de cette coupe signifie surtout la fin d'une autre lutte qui permet à Sagan d'oublier la mort de sa femme tout en recouvrant son identité perdue, qui s'est paradoxalement enrichie durant la période vécue en tant que Parry.

Lors des hallucinations, les motifs de la quête se dédoublent en fonction des figures du Chevalier Rouge et de Lydia. Elles apparaissent plus fortement liées à la notion de déplacement dans l'espace, puisque la relation spatiale que Parry entretient avec ces figures se fait toujours dans le mouvement : fuite et poursuite face au Chevalier Rouge, filature de Lydia dans Grand Central, mouvement de la jeune femme vers le comptoir lors de son entrée au vidéo-club.

Autant, dans la réalité, les quêtes des personnages se résolvent en fin de film, autant le constat d'échec prévaut ici de la même façon que dans la manifestation onirique finale de *Brazil*. La fuite devant le Chevalier Rouge se révèle impossible et Parry finit par y renoncer, se laissant poignarder par les deux voyous qu'il prend pour le cavalier onirique. De même, la contemplation amoureuse de Lydia par Parry est toujours écourtée par la fin des manifestations, interrompues soit par le glas de l'horloge de Grand Central, soit par la voix de Lydia se présentant à Anne au comptoir du vidéo-club.

L'Armée des douze singes revient, avec son héros unique, vers une configuration plus simple qui rappelle le traitement de la quête dans *Brazil*. La quête consciente de Cole est clairement annoncée au début du film, lors de son premier interrogatoire par les scientifiques de l'an 2035 : il est désigné « volontaire » pour retourner en 1996 afin d'identifier et de neutraliser le propagateur du virus responsable de la quasi-disparition de l'humanité. Sa quête onirique, plus formelle, dépend intimement de cette « mission officielle », même si, comme dans *Brazil* et *Fisher King*, le personnage n'établit que progressivement la relation entre les deux, du fait de la nature ambivalente de l'espace onirique : dans ses rêves, il doit reconstituer un événement à partir d'images éparses et parfois trompeuses pour résoudre une énigme apparemment anecdotique (l'identité des trois personnages observés) mais qui permet également la résolution de la mission consciente de Cole.

Par rapport aux films précédents qui voyaient s'accomplir la quête soit dans le réel (*Fisher King*), soit dans l'onirisme (*Brazil*), le double objectif visé par Cole se solde ici par un échec. Dans le réel de la fiction, Cole localise trop tard le docteur Peters, et il ne peut empêcher la propagation initiale des germes dans l'aéroport lors du passage de Peters à la douane. L'avant-dernière scène du film, qui fait apparaître l'astrophysicienne, membre du comité scientifique de 2035, au côté de Peters dans l'avion, nous apprend tout de même que l'action de Cole n'a pas été totalement inutile, et que d'autres individus venus du futur

poursuivront probablement cette quête inachevée. Cole, en revanche, de par la corrélation entre rêve et souvenir, est bloqué dans une situation tragique, répétant en boucle une existence faite de voyages spatio-temporels indéfiniment destinés à accomplir cette double quête.

De même, dans ses rêves, Cole ne parvient pas à comprendre totalement la signification des éléments éparés que son inconscient fait resurgir durant le sommeil. Il est donc impuissant à prévenir sa propre mort, alors même qu'il tente d'empêcher l'extinction de l'humanité. La confirmation de l'identité réelle des figures oniriques lors de la dernière scène insiste à nouveau sur la nature profondément ironique des manifestations oniriques : après avoir identifié de façon erronée Jeffrey Goines comme le porteur du virus dans le troisième rêve (même s'il s'agit d'une substitution permettant de conserver intacte l'identité du coupable jusqu'au rêve final), Cole reconnaît Kathryn Reilly après le quatrième rêve, tout en nous révélant par une réplique anodine que le personnage considère l'enfant comme son seul *alter ego* onirique : « [Mon rêve] *se déroule dans un aéroport, avant que tout n'arrive. Je fais toujours ce même rêve, dans lequel je suis enfant.* »

Las Vegas parano prend le contre-pied des films précédents, en grande partie parce que les « quêtes » menées par Duke et Gonzo lors de leur périple à Las Vegas sont futiles comparé à leur ambitieux projet d'origine, qui consistait à retrouver le « rêve américain » à Las Vegas. Dans l'univers trouble des deux hommes, ceux-ci poursuivent toujours, lorsqu'ils sont conscients, deux buts, l'un officiel (pour Duke, il s'agit de faire son travail de journaliste en assistant à la course du Mint 400 puis au congrès des *districts attorneys*), l'autre officieux (prendre le maximum de drogues dans un minimum de temps et au sein d'un environnement *a priori* hostile). La première séquence du film établit d'emblée la hiérarchie entre ces deux quêtes : en nous parlant dès les premières répliques des effets de l'acide, la voix *off* de Duke nous aiguille sur le véritable but poursuivi par les protagonistes, laissant les prétextes officiels occuper un arrière-

plan qui demeurera secondaire. La course de motos et le congrès des procureurs seront ainsi résumés par deux séquences qui sont d'ailleurs de bons exemples de non-dramatisation : Duke ne peut presque pas voir le départ de la course à cause de la poussière soulevée par les engins ; de même, Duke et Gonzo ne tiennent guère plus de quelques minutes au congrès auquel ils assistent distraitement et le fuient pour se réfugier dans leur chambre où ils reprendront leurs activités toxicomanes.

Dans l'espace onirique créé par Duke, la notion de quête adopte un profil beaucoup plus flou. Seule la voix *off* donne une indication sur les buts abscons poursuivis par les personnages durant leurs phases de toxicomanie. Les épreuves que les protagonistes s'imposent, toutes plus dérisoires les unes que les autres, subissent alors un effet de multiplication et de nivellement par le bas, faisant passer le moindre des gestes pour un défi humain à la limite du surmontable : qu'il s'agisse d'éviter des chauves-souris imaginaires en voiture, de franchir le tourniquet d'entrée du Bazooka Circus, de dormir une poignée d'heures, de masquer son angoisse face à un policier dans un ascenseur ou d'affronter les images successives d'un Gonzo diabolique et d'un Richard Nixon démultiplié et déformé projeté en surimpression hors de son cadre télévisé, chacune des hallucinations de Duke contient un défi à relever. La réalisation de ces objectifs dérisoires est rarement couronnée de succès et quand c'est le cas, c'est sans panache ni héroïsme, bien au contraire.

Tideland, qui parcourt les territoires de l'imaginaire enfantin, donne au thème de la quête la forme d'une « chasse au trésor » éternellement renouvelée. Dans le monde conscient, le point de vue que Jeliza-Rose porte sur la réalité qui l'entoure, influencé par la lecture des récits de *fantasy* pour enfants (dont *Alice au pays des merveilles* apparaît comme l'archétype), lui fait voir des motifs de quête partout où elle pose les yeux. Comme Sam et Parry, Jeliza-Rose considère son environnement à la fois comme un lieu d'exploration (la garde-robe de la grand-mère, les champs, la maison de Dell) et comme un terrain de transposition

de sa culture enfantine (répétition de la référence au Lièvre de Mars d'*Alice*, sentiments de Jeliza-Rose singeant les archétypes du mélodrame ou du roman-photo, ce que traduisent les querelles incessantes entre les têtes de poupées). Elle s'invente donc des objectifs idéalisés qui n'ont d'importance que pour elle-même, comme le montrent la relation « amoureuse » avec Dickens, qu'elle prend pour son prince charmant.

Derrière ces quêtes d'apparence dérisoire se profile évidemment une prospection plus souterraine et plus complexe : comme Parry, Jeliza-Rose doit affronter la disparition de ses proches (ici ses parents) pour s'en libérer et se construire en tant qu'individu. Mais, vu son âge, elle ne peut le faire de front : elle utilise donc son imagination pour métaphoriser cette seconde quête, provoquant l'apparition de références à celle-ci dans les manifestations oniriques. Sa mère, qui meurt d'une overdose, resurgit ainsi de manière indirecte lors de la chute de Jeliza-Rose dans le terrier, à la fois à travers certains des objets qui entourent la fillette (seringues, tablette de chocolat) et dans la position où nous la retrouvons évanouie dans un lit miniature perché sur une aspérité, son corps reproduisant celui du cadavre de sa mère.

La mort du père, plus présente dans le réel puisque le spectateur assiste au début de sa décomposition ainsi qu'à sa momification, est figurée de façon plus directe dans l'espace onirique, par l'entremise de son cadavre ; nous le voyons flotter dans le salon de la maison familiale lors de l'hallucination sous-marine puis c'est sa cage thoracique qui sert de décor à la transformation de Mystique en une « vraie personne ». A la quasi-négation de la mort de ses parents dans le réel (Jeliza-Rose parle à son père bien après son décès, sans s'étonner des premiers signes de décomposition, comme elle n'envisage sa mère que sous l'aspect du « fantôme de la reine Gunehilde ») répond ainsi dans l'espace onirique une surreprésentation des corps maternel et paternel, signe des traces qu'ont pu laisser la découverte brutale de la mort dans l'inconscient de l'héroïne.

Si un processus de deuil semble bien enclenché dans l'espace onirique, à défaut de l'être dans le réel, la réussite ou l'échec de la double quête menée par la protagoniste restent ici volontairement indéterminés. Le regard de Jeliza-Rose dans le dernier plan du film peut ainsi être interprété de deux façons : il peut s'agir d'un retour à la normale, où Jeliza-Rose, en trouvant une seconde mère dans l'accident de train, redevient une petite fille comme les autres et accomplit son deuil avec succès ; ou bien, au contraire, le vague de son regard (qui rappelle celui de Sam à la fin de *Brazil*) peut signifier l'impossibilité pour la petite fille de reprendre le contrôle de son imaginaire, ce que la dernière réplique semble confirmer.

Malgré le caractère permanent de l'onirisme dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, sa représentation sous forme de manifestations ponctuelles maintient la présence conjointe de quêtes conscientes et inconscientes. Mais cette co-présence est rendue plus foisonnante par la multiplication des protagonistes, mais aussi par l'autonomie relative des manifestations : dans chaque projection onirique, Parnassus, Tony et Valentina présente des motifs de quêtes distincts les uns des autres.

Ainsi, la quête consciente de Parnassus est double, à la fois spirituelle (convertir les hommes au moyen de l'Imaginarium) et familiale (protéger Valentina), les deux quêtes étant liées par le pari passé avec Mr. Nick. La quête inconsciente du docteur, dont les siècles ont émoussé l'énergie, est la recherche de son propre anéantissement, qu'il poursuit en s'adonnant à la boisson ou en tentant de se suicider. Cet état dépressif, causé par la dimension humaine de Parnassus qui, malgré ses pouvoirs, ne parvient pas à s'affranchir de la pitié et de la compassion envers ses patients, explique qu'il est toujours perdant face au diable qui, lui, est habité d'une confiance inébranlable. La pendaison fictive du docteur à la fin du film apparaît dès lors comme une version onirique et théâtralisée de cette tendance autodestructrice qui hante le protagoniste.

La quête consciente de Tony consiste, quant à elle, à retrouver à tout prix le statut social qu'il a perdu. La quête inconsciente vise pour sa part à obtenir la reconnaissance du monde pour l'image qu'il aimerait donner de lui-même, celle d'un humaniste préoccupé par le sort des enfants orphelins, parcourant le globe pour solliciter l'aide des grands de ce monde. Cette obsession pour la reconnaissance se traduit dans l'espace onirique par les références à la richesse (objets de luxe dans la troisième projection), à la gloire (magazines prestigieux dans la quatrième manifestation) et à la reconnaissance (réception dans la cinquième manifestation). Elle sert essentiellement à dissimuler que Tony est en fait un escroc profitant de l'émotion populaire pour s'enrichir, aidé en cela par le crime organisé. Cette quête inconsciente est par ailleurs sans cesse déjouée par Anton, qui, en exposant, dans le réel comme dans la sixième manifestation, des unes de *tabloïds* révélant le passé de Tony, rend manifeste la tentative de dissimulation du jeune homme. La destruction du palais symbolise autant la fin de ses rêves de gloire que l'effritement de sa propre image.

La quête consciente de Valentina est la recherche d'une vie sédentaire et stable qui lui permettrait de se marier et de fonder une famille, afin de connaître enfin une vie « normale ». Sa quête inconsciente est celle du conformisme, par aversion pour son père et par attirance pour la vie de luxe que lui fait entrevoir Tony. La aussi, la quête inconsciente devient manifeste au sein de l'Imaginarium lorsque la jeune fille découvre les contradictions qui l'habitent, provoquant sa fuite et sa rencontre avec Mr. Nick. Cette quête est finalement résolue de manière heureuse dans le réel à la fin du film, puisque Valentina adopte un juste milieu en convolant avec Anton, trouvant ainsi l'équilibre entre son désir de normalité et la sensibilité d'Anton face au merveilleux.

CHAPITRE II :
LE POIDS DU REGARD

Le héros gilliamien ne se contente pas de découvrir espaces réel et onirique au moyen du mouvement, vertical ou horizontal. A l'activité perpétuelle produite par la dynamique du corps répond également un rapport au monde marqué par la subjectivité exacerbée du protagoniste, qui se traduit par l'importance accordée au regard. Le regard définit non seulement la forme et le contenu des manifestations mais également certains principes de mise en scène caractéristiques des fictions de Gilliam.

Cette importance donnée à la vue se déploie de manière de plus en plus importante dans les films à onirisme ponctuel, en suivant deux types de point de vue distincts : le point de vue adulte (*Brazil*, *Fisher King*, *L'Armée des douze singes*, *Las Vegas parano*) et le point de vue enfantin (*Tideland*), les deux pouvant coexister dans un même film comme le montre la figure dédoublée de James Cole dans *L'Armée des douze singes*.

Dans les deux cas, le regard des protagonistes possède une valeur éminemment subjective, qui permet à Gilliam d'organiser en grande partie le montage des manifestations tout en introduisant dans le cadrage un principe de déstabilisation qui, partant de l'espace onirique, se répand sur l'ensemble de la diégèse.

A - Regards et points de vue

Le regard porté sur l'espace onirique repose sur deux principes communs à toutes les manifestations : d'une part, le caractère fortement subjectif du regard ; d'autre part sa dimension exclusive, qui pose la question de la possible communication onirique entre les personnages.

Le regard de personnages adultes (*Brazil*, *Fisher King*, *Las Vegas parano*, *L'Imaginarium du docteur Parnassus*) témoigne d'une infantilité paradoxale. Le regard de l'enfant (*L'Armée des douze singes*, *Tideland*) a pour fonction principale de sublimer des images violentes, trop difficiles à supporter pour le protagoniste.

La première différence entre les regards adulte et enfantin réside logiquement dans la taille des personnages, qui influence la représentation de leurs points de vue lors des scènes oniriques. Chez Gilliam, le regard adulte correspond à celui d'un spectateur de taille moyenne se tenant debout. Le regard enfantin, quant à lui, se traduit par une hauteur plus réduite de l'appareil de prises de vues, favorisant les contreplongées.

Mais la différence d'âge comme de taille ne suffit pas à elle seule à saisir ce qui distingue les regards de ces deux types de protagonistes. Le point de vue porté sur les péripéties oniriques peut également se révéler très variable en fonction de la maturité intellectuelle du héros.

Un point de vue exclusivement individuel

La figuration de la subjectivité dans les manifestations repose sur l'hypothèse que la forme et le contenu de l'espace onirique ne sont attribuables qu'à une seule imagination, celle du protagoniste. Si d'autres personnages peuvent être représentés en train de vivre des manifestations oniriques (comme Reilly qui rêve dans *L'Armée des douze singes* ou Gonzo qui délire sous les effets de la drogue dans *Las Vegas parano*), les seules images oniriques que nous voyons à l'écran sont celles produites par la subjectivité exacerbée du protagoniste.

Le cadre du rêve en lui-même est assez rigide pour ne pas laisser place au doute. Les plans de réveil qui concluent les songes de Sam dans *Brazil* et Cole dans *L'Armée des douze singes* sont là pour rappeler au spectateur que le héros est le créateur de l'espace onirique représenté à l'écran.

Une autre preuve de cette subjectivité unique réside dans le fait que dans les films où le rêve prédomine, les scènes d'hallucinations ne sont visibles que par le protagoniste. Sam, dans *Brazil*, réagit à des hallucinations qu'il est le seul à voir, alors que les personnages autour de lui se comportent comme si de rien n'était. L'effet se répète dans l'hallucination à l'hôpital psychiatrique de *L'Armée des douze singes*, où le visage de Cole lui-même semble témoigner d'un doute sur la véracité de la substitution momentanée entre le gardien de 2035 et celui de 1990.

Les films où l'hallucination prédomine se révèlent plus ambigus. A première vue, ils figurent eux aussi l'espace onirique comme une création due à la seule subjectivité du héros. C'est bien évidemment le cas dans *Fisher King*, où Jack, dans un premier temps, ne voit pas la figure du Chevalier Rouge élaborée par l'esprit de Parry. Dans *Las Vegas parano*, nous sommes en présence de deux protagonistes sujets aux hallucinations, où toutes les péripéties montrées à l'écran naissent du point de vue de Duke, dans l'onirisme comme dans le réel. Nous ne constatons les effets des hallucinations et délires paranoïaques de Gonzo que d'une manière indirecte, généralement par le biais du regard blasé et vaguement navré de Duke (trajet en ascenseur avec la journaliste, scène du *diner* où Gonzo harcèle la serveuse). Dans certaines scènes, Duke ne se contente pas d'observer et de commenter *off* les actions incohérentes de son comparse, mais il intervient en personne pour renforcer ce dernier dans son délire : descente du bar-carrousel au Bazooka Circus, tentative de suicide de Gonzo dans la baignoire de la chambre du Mint Hotel, dialogue dans le couloir du Flamingo Hotel au sujet de la présence de Lucy, agression de la femme de chambre après la prise d'adrénochrome, etc.

Dans *Tideland*, les hallucinations sont à nouveau strictement individuelles, attribuables uniquement à l'imaginaire de Jeliza-Rose. Deux scènes apparaissent pourtant comme des exceptions. La première est le flash-back montrant la mort de la mère de Dell, où tout semble indiquer que la manifestation est créée par Dell : gros plans sur son œil aveugle, symbole de sa subjectivité, voix *off* de Dell racontant l'histoire de l'incendie des ruches et de la vengeance des abeilles. Mais rien n'indique non plus que cette scène n'est pas une reconstitution visuelle née de l'esprit de Jeliza-Rose, ce qui laisse planer un doute persistant sur la subjectivité qui est à l'origine de la manifestation. La seconde scène se déroule dans le réel, lorsque, à la fin du film, Jeliza-Rose retrouve Dickens dans la remise de Dell. Nous voyons la tête de la poupée Glitter Gal, placée sur un des doigts de Jeliza-Rose, s'approcher de l'oreille de Dickens, pour lui murmurer des paroles que nous n'entendons pas mais que le jeune homme semble comprendre. Là aussi, cette scène laisse supposer une certaine réceptivité aux hallucinations sonores que constituent les dialogues entre Jeliza-Rose et ses poupées. Le doute subsiste malgré tout dans la mesure où les paroles prononcées par la poupée ne nous sont pas audibles : il nous est impossible de distinguer la part de jeu et d'hallucination dans la réaction de Dickens, ce qui laisse en suspens l'hypothèse d'un échange onirique.

Gilliam rend pourtant les choses plus ambivalentes en liant le caractère subjectif des hallucinations à la question de la communication de l'onirisme. C'est en effet dans les films privilégiant l'hallucination que l'hypothèse d'un partage possible de l'onirisme est posée comme un des enjeux dramatiques importants de la fiction.

Dans *Fisher King*, la communication onirique, qui sert de métaphore pour les notions plus larges de rapports sociaux, amoureux et amicaux, est effective puisque Jack finit par entendre et voir certaines figures hallucinées par Parry (la monture du Chevalier Rouge, Edwin). Pourtant, il ne s'agit pas véritablement d'un partage dans la mesure où la manifestation vécue par Jack n'est pas un

amalgame de son imaginaire avec celui de Parry, mais plutôt une transposition de l'espace onirique que déclenche sa décision d'aider son ami.

De même, dans *Las Vegas parano*, Duke et Gonzo expriment verbalement les images nées de leurs prises de drogues, ce qui pourrait laisser penser à un autre mode de communication de l'onirisme. Là encore, Gilliam laisse planer la possibilité d'un échange tout en la réduisant à néant par le fait que les manifestations se rattachent finalement toutes à la seule subjectivité de Duke, limitant les visions de Gonzo à leur dimension verbale.

Tideland, pour sa part, se rapproche plus de *Las Vegas parano* que de *Fisher King*, dans la mesure où la forte subjectivité de l'espace onirique est sans cesse contrariée par la possibilité d'un échange avec un autre imaginaire. Dans *Tideland*, la question de la communication se pose à nouveau. Jeliza-Rose n'est pas la seule à faire l'expérience des manifestations oniriques, même si les manifestations ne sont exprimées qu'à travers la parole des personnages. C'est le cas pour le père de l'héroïne, qui, dans la première partie du film, ne cesse d'évoquer la mer « où les rêves sont fabriqués » avant de prendre ses doses d'héroïne, métaphore qui annonce les images oniriques sous-marines vécues plus tard par Jeliza-Rose. Le père semble également obsédé par la culture scandinave et par la puissance d'évocation du mot « Jutland », qu'il évoque comme une contrée mythique. De la même façon, Dell et Dickens apparaissent immédiatement caractérisés par des rêves entêtants. Le jeune homme, au comportement étrange, évolue clairement dans une vision déformée de la réalité, mais cette vision n'est jamais représentée à l'écran, si bien que Dickens reprend en quelque sorte la place tenue par Gonzo vis-à-vis de Duke dans *Las Vegas parano*. Là aussi, la question d'un éventuel partage onirique se pose : le fait que les représentations oniriques à l'écran soient réservées à Jeliza-Rose signale paradoxalement l'aspect profondément exclusif du monde onirique de la protagoniste. Dans le même ordre d'idée, les fantasmes de Dell concernant le cadavre du père ne s'expriment pas par des visions oniriques mais par

l'embaumement du corps. Cet acte, dans l'attention que la femme lui porte (elle coud le corps comme s'il s'agissait de lui tailler un costume), témoigne de toute la dimension amoureuse, nécrophile qui hante l'esprit de Dell, mais dont nous ne pouvons jamais constater les effets dans l'espace du réel. Faute de représentation à l'écran, l'ambiguïté prévaut : la femme a-t-elle été abandonnée par Noah ou au contraire s'imagine-t-elle, dans un accès de romantisme dévoyé, une passion amoureuse dépassant la mort pour combler sa propre solitude ?

Les projections oniriques de *L'Imaginarium du docteur Parnassus* rompent en revanche avec ce principe d'unicité, en donnant à voir un espace onirique créé par le docteur mais nourri par l'imaginaire des différents visiteurs qui le parcourent, faisant de la communication onirique un fait établi dès le début du film.

Ainsi, les trois premières manifestations restent toutes liées à un regard unique, mais qui appartient à trois personnages distincts (Martin dans la première, le jeune Diego dans la deuxième, Parnassus dans la troisième), chaque détail du décor évoquant la psychologie du visiteur de l'attraction : bouteilles d'alcool pour Martin, paysage inspiré des jeux vidéos pour le petit garçon, falaise et paysage romantique pour Parnassus.

Les manifestations mettant en scène Tony tendent quant à elles à multiplier les points de vue au sein de l'espace onirique : les motifs renvoyant à la personnalité du jeune homme (les avatars flottants de Valentina, les échelles, la scène de réception, la corde à nœud coulant) partagent ainsi l'espace onirique avec ceux qui renvoient à la quinquagénaire (le décor de chaussures et de bijoux géants), aux gangsters russes (la *babouchka* géante) ou à Valentina (bracelet de pied, bris de verre géants).

Ces différents points de vue s'incorporent à la division du territoire onirique, conséquence du conflit que se livre le docteur et Mr. Nick, dont la forme nous renseigne là aussi sur le point de vue respectif des deux adversaires. Le docteur est à l'origine de certains paysages, comme la rivière parcourant le

décor bucolique, le désert de dunes et le paysage enneigé. Mr. Nick, quant à lui, est moins imaginaire : le territoire qu'il crée dans l'attraction se réduit essentiellement à une lande désolée, où se dressent, en fonction des visiteurs, des bâtiments qui renvoient les personnages à leurs désirs dans le réel (bar, hôtel) ou évoquent un comportement humain plus général (la pollution, que symbolise l'usine aux cheminées fumantes).

L'association de ces deux niveaux de subjectivité au sein d'un même espace onirique introduit dans certains cas une certaine ambiguïté. En effet, le diable s'inspire largement de la subjectivité et du point de vue des visiteurs de l'Imaginarium pour créer des motifs destinés à les tenter : bar, hôtel, *babouchka*, miroirs, potence. En faisant cela, il laisse croire au visiteur (comme au spectateur du film) que ces éléments de décor sont élaborés par leur esprit, et non par l'entremise d'un esprit malin.

Nous notons également la présence de lieux oniriques au statut intermédiaire, difficilement attribuables à un imaginaire unique. C'est le cas notamment de la rivière qui traverse le paysage dans la seconde partie de la troisième manifestation. Sur cette rivière, plusieurs détails permettent d'attribuer cette partie du décor tantôt à l'imaginaire de Parnassus (la gondole, les barques mortuaires), tantôt du côté de Mr. Nick (le pont vénitien, l'eau noire la rivière contaminée du flash-back, la transformation en cobra), tantôt encore du côté de Tony (la corde suspendue sous l'arche du pont). Le décor apparaît bien ici comme une création collective hybride créée par Parnassus mais investie par Mr. Nick ainsi que par l'imaginaire propre à Tony.

La composition subjective de l'espace onirique

La subjectivité exclusive qui caractérise les manifestations, en faisant du contenu onirique la création de l'imagination du protagoniste, permet alors, par l'intermédiaire du corps du héros, de saisir les nombreuses correspondances visuelles qui existent entre réel et onirisme.

Au premier degré, Gilliam établit le lien entre les deux sphères de la fiction en transposant dans l'onirisme des éléments qui rappellent les péripéties se déroulant dans le réel, comme nous l'avons vu avec les motifs d'ascension et de chute. Les décors oniriques, en particulier, sont tous inspirés par l'environnement immédiat du personnage dans le réel. Ainsi, l'espace onirique de *Brazil* reprend, sous une forme encore plus stylisée, l'aspect vertical et obscur de la métropole visible dans le réel. C'est encore plus évident dans les films suivants, où espace réel et espace onirique se superposent : les hallucinations de Parry prennent place dans des lieux identifiables de New York, le rêve de *L'Armée des douze singes* se déroule dans l'aéroport de Philadelphie (même si on ne l'apprend qu'*in fine*), les manifestations oniriques de *Las Vegas parano* ont pour décor le Las Vegas des années soixante-dix. Enfin, les hallucinations de Jeliza-Rose dans *Tideland* ne dépassent jamais la limite des espaces clos où se trouve la petite fille, l'appartement de ses parents au début du film, la ferme, les champs et la maison de Dell par la suite.

Au second degré, nous trouvons également un ensemble de références culturelles, qui permettent de comprendre en partie quelles sont les sources de l'imaginaire du protagoniste.

Dans *Brazil*, ces sources restent encore assez vagues, mais l'ambiance mythique et épique des rêves du film semble indiquer le goût personnel de Sam pour les grands récits épiques. Son corps onirique exprime particulièrement le mélange d'influences qui nourrit l'imaginaire de Sam. Nous y trouvons des traces du mythe païen d'Icare et de celui, chrétien, de l'ange dans le motif des ailes. L'armure en métal et l'épée rappellent la figure littéraire du chevalier servant popularisé par le cycle littéraire de la Table Ronde, ce que Sam mettra en pratique tout au long de ses rêves, en volant au secours de sa dame en affrontant une succession de monstres fantastiques. Le harnais en cuir, qui prouve que les ailes de Sam ont été construites de main d'homme, évoque pour sa part certains dessins utopiques de Léonard de Vinci. Au milieu de clins d'œil littéraires et

picturaux, se trouvent également des références cinématographiques, surtout présentes dans la dernière manifestation qui s'organise selon une dramaturgie typique des scènes d'action du cinéma hollywoodien. La plus évidente de ces citations reste le pastiche du *Cuirassé « Potemkine »* d'Eisenstein lors de la bataille entre les hommes de Tuttle et les forces de police dans le hall du ministère de l'Information : le berceau y est remplacé par un aspirateur, et c'est une femme de ménage qui prend une balle dans l'œil, dans un gros plan similaire à celui du film soviétique.

Sur le modèle de *Brazil*, les manifestations des autres films sont toujours l'occasion pour Gilliam de parsemer l'espace onirique de nombreuses références culturelles qui sont autant de renseignements sur le contenu de l'espace onirique et sur ses liens dramatiques ou visuels avec la réalité. Dans *Fisher King*, par exemple, les références contenues dans l'espace onirique (la figure du Chevalier Rouge, Lydia vue comme une « demoiselle en détresse ») créé par Parry se focalisent autour du cycle de la Table Ronde. Ces références, justifiées par le fait que Parry/Henry Sagan était professeur d'histoire médiévale, permettent aussi de créer un imaginaire homogène, dont la dimension anachronique ne peut que créer le contraste avec le New York contemporain. Dans *Las Vegas parano*, les clin d'œil sont liés davantage au contexte social et politique de l'époque qu'à des références précises, même si la présence de lézards géants au Mint Bar et la transformation de Gonzo en démon semblent à nouveau évoquer l'iconographie infernale dans la culture médiévale européenne. *Tideland* revient vers les références littéraires précises, comme *Alice au pays des merveilles*, le seul livre que Jeliza-Rose emporte avec elle lorsqu'elle quitte la ville pour le Texas. Les citations se feront alors de plus en plus explicites dans les manifestations, jusqu'à la scène de la chute dans le terrier.

L'Armée des douze singes, dont les rêves sont courts et répétés, offre apparemment un cadre moins propice à la présence de références culturelles. Gilliam parvient pourtant à créer une mise en abyme troublante, qui mélange les

péripéties du film et certaines conditions de création du film. N'oublions pas que le scénario de *L'Armée des douze singes* s'inspire librement de *La Jetée* de Chris Marker, ce que Gilliam rappelle en cadrant la chute de Cole d'une manière similaire à celle du plan le plus célèbre du court métrage, celui du protagoniste abattu sur la jetée de l'aéroport d'Orly. Dans ces plans, *La Jetée* devient aussi une référence pour l'imaginaire de Cole (de même que Hitchcock, dont Cole se souviendra avoir déjà vu les films lors de la scène du cinéma et dont le *Vertigo* était une des sources d'inspiration de *La Jetée*). La notion de référence culturelle dépasse ici le strict cadre de la fiction pour apporter un commentaire sur le film lui-même.

Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, les détails communs au réel et à l'onirisme concernent avant tout Tony, qu'il s'agisse de la corde du pendu, visible dans les trois dernières manifestations, de la chanson *Children of the World*, que nous entendons dans le réel sous la forme d'une sonnerie de téléphone portable, du sifflet qu'il utilise pour simuler sa mort, de la marque sur le front qui réapparaît sous le maquillage durant la quatrième manifestation, ou encore du masque qu'il porte lors des représentations de l'Imaginarium et qu'il conserve temporairement lorsqu'il entre dans l'espace onirique des troisième et quatrième manifestations.

Parnassus élabore également son Imaginarium en fonction de détails issus du réel : la statue du docteur dans la troisième manifestation rappelle son passé de moine, la carte de tarot représentant le pendu que Parnassus retourne dans le réel au moment de la découverte du corps de Tony et qu'il jette depuis le haut de la falaise lors de son dialogue avec Mr. Nick dans la dernière manifestation, ou encore la bouteille de whisky affectivée par Parnassus dans le réel et qui se brise dans l'Imaginarium, donnant naissance aux morceaux de verre géants qui tournoient autour de Valentina durant sa fuite.

Malgré la présence de ces détails communs, l'Imaginarium se distingue des espaces oniriques des autres films par l'absence d'identité visuelle entre le

réel et l'onirisme. En revanche, nous y trouvons de nombreuses références culturelles propres à chaque visiteur de l'attraction : sorties en bar pour Martin dans la première scène, jeux vidéos pour le petit garçon dans la deuxième, marques de luxe pour la quinquagénaire dans la troisième. Dans le cas de Tony, les références concernent la presse à succès (*Fortune*, *USA Today*) et le Tiers-monde, évoqué sur un mode folklorique par les costumes portés par les enfants et certains invités lors de la réception dans la dernière manifestation. Parnassus, quant à lui, semble habité par des références plus anciennes, telles que le cinéma hollywoodien classique : le paysage bucolique du flash-back évoque autant les scènes d'amour d'un film d'époque edwardienne que les illustrations de romans à l'eau de rose tandis que le plan montrant Parnassus au sommet de la montagne, rappelle l'acteur Charlton Heston et son interprétation de Moïse dans les *Dix Commandements* (*The Ten Commandments*, 1956) de Cecil B. DeMille. Dans tous les cas, il s'agit moins de références précises que des versions oniriques de la culture propre aux visiteurs de l'Imaginarium, qui correspond aussi à une culture dominante que Gilliam pointe comme à l'origine de l'indifférence et du manque d'imagination du public dans le réel.

Regards adultes

Le regard adulte repose sur un paradoxe, dans la mesure où sa figuration dans l'onirisme se nourrit d'une dimension enfantine propre à tous les héros adultes de Gilliam. Afin de figurer ce rapport à l'enfance, Gilliam combine souvent le corps de l'adulte avec des plans subjectifs en contre-plongée. Le choix de ces angles est souvent justifié dramatiquement par les dimensions de l'espace onirique (piliers de briques dans *Brazil*, avenues new-yorkaises dans *Fisher King*, vastes intérieurs des hôtels et casinos dans *Las Vegas parano*) ou par la grande taille de certaines figures oniriques (le samouraï dans *Brazil*, le Chevalier rouge dans *Fisher King*, les reptiles du Mint Bar et le démon-Gonzo dans *Las Vegas parano*). En plus d'accroître le spectaculaire de certaines images

oniriques, ce mélange entre corps adulte et plans restituant le point de vue de l'enfant permet de faire sentir sur le plan physique la profonde immaturité du héros gilliamien.

Ainsi, dans *Brazil*, les rêves transcrivent le point de vue de Sam comme si celui-ci était resté au stade de l'imaginaire enfantin, et ce malgré les efforts répétés du protagoniste pour paraître adulte dans le réel. Caractérisés par un contenu à la symbolique finalement assez facile à interpréter, ils témoignent d'une esthétique jouant totalement la carte du « cliché » : le vol comme expression de la liberté, les cieux paradisiaques, le sol et ses créatures ennemies terrestres qu'il s'agit de combattre dans une lutte manichéenne, etc. Avec leur manichéisme permanent, les rêves de Sam ressemblent beaucoup plus aux fantasmes d'un enfant amateur de cinéma ou de bande dessinée qu'à ceux d'un adulte qui se présente lui-même comme n'ayant pas de rêves.

Le désir de maturité du héros paraît pourtant bien illusoire face à un environnement immédiat qui se compose d'une suite de processus d'infantilisation qui, bien malgré lui, maintiennent Sam dans une perpétuelle préadolescence : rapports conflictuels avec une mère narcissique dont le rajeunissement croissant ne fait que ramener Sam vers sa petite enfance ; refus de la responsabilité professionnelle et personnelle (jusqu'à préférer *in fine* la folie plutôt que d'assumer la conséquence de ses actes) ; vision ultra-romantique des rapports amoureux, perceptible dans le rôle de « demoiselle en détresse » joué par la Jill onirique ; enfin, désir de révolte impérieux mais sans motif clairement défini, qui prend d'abord pour cible la technologie domestique de son appartement pour s'étendre à l'administration puis au système tout entier. En faisant dériver l'état d'infantilité du protagoniste de son environnement social, Gilliam pose les bases d'un rapport entre le héros et la société que nous retrouverons dans les films suivants.

Fisher King, à travers le personnage de Parry, propose ainsi une variante de ce regard adulte fondé sur l'infantilisation du personnage. Le sans-abri, par

son activité permanente, ses cris, ses rires, ses pleurs, laisse transparaître une certaine juvénilité que confirment son goût pour l'humour et pour le vocabulaire scatologique ainsi que son rapport très immédiat à l'amitié et à l'amour : Jack devient un « protecteur » tandis que Lydia adopte, sur un mode plus allégorique que dans *Brazil*, la position de la « demoiselle en détresse ». Cette juvénilité se retrouve dans les scènes d'hallucination, dont le contenu simple et évident est camouflé par le vernis des références médiévales. Le savoir adulte auparavant acquis par Henry Sagan semble subsister pour conforter un imaginaire en pleine régression qui est la conséquence du traumatisme causé par la mort de son épouse. La figure du Chevalier Rouge, qui joue elle aussi sur un archétype lié à la culture médiévale, semble provenir d'un cauchemar d'enfant, et renvoie directement à *Bandits, bandits*, dont la plongée dans l'onirisme débute par le surgissement d'un chevalier, sorti de l'armoire de la chambre de Kevin. Si l'âge des personnages a changé entre les deux films, l'imagerie reste la même.

Las Vegas parano introduit une nouveauté en faisant de la régression des protagonistes un état volontairement recherché et revendiqué et non plus une conséquence de l'environnement social, mais au contraire par les protagonistes. Nous assistons à l'avilissement progressif de deux adultes aux professions apparemment honorables (un journaliste et un avocat) sans qu'ils ne s'imposent ni frein ni barrière : drogue, alcool, violence gratuite, humiliation, destruction, perversion sexuelle suggérée. Les manifestations oniriques traduisent elles aussi largement cette attitude régressive par une perte de la maîtrise du corps (gestes maladroits, balbutiements incompréhensibles) et par une immaturité psychologique permanente. Le tout est sublimé par le point de vue proprement cartoonique de Duke, qui éclate totalement dans la scène du procès, dont figures et décors reposent sur un principe d'artificialité volontaire proche des espaces stylisés des rêves de *Brazil*. La revendication d'une certaine régression crée aussi une variante dans l'aboutissement de l'onirisme : alors que *Brazil*, *Fisher King* et *L'Armée des douze singes* opèrent une fusion entre le regard

adulte et l'imagination infantile dont il est le vecteur, *Las Vegas parano* joue constamment sur l'écart entre le regard adulte (les regards extérieurs des touristes, l'exégèse *a posteriori* et en voix *off* de Duke) et l'attitude infantile des personnages, qui suivent leurs désirs immédiats sans se soucier des conséquences.

La plupart des regards dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus* sont attribués à des personnages adultes : Parnassus, Tony, Valentina, Mr. Nick, Anton, les gangsters russes. Même lorsque le visiteur est un enfant, comme Diego dans la deuxième projection, Gilliam prend soin d'encadrer les images de l'intérieur de l'attraction par deux plans moyen d'Anton, contemplant l'espace onirique créé par l'intrusion du petit garçon.

Nous retrouvons dans ces regards la dimension immature et régressive qui caractérisait le point de vue adulte dans les autres films. Ainsi, dans la première manifestation, Martin ressemble à un petit garçon perdu dans un de ses cauchemars, tout comme la quinquagénaire qui, dans la troisième scène, se comporte comme une adolescente échevelée avide de consommation, tant matérielle que sexuelle. De même, les russes apeurés, dans la quatrième manifestation, montrent leur immaturité en se réfugiant sous les jupes de ce qu'ils identifient comme leur mère. La dimension régressive est également valable dans le cas de Tony (dont les rêves de gloire semblent plus à ceux d'un adolescent qu'à ceux d'un adulte) ou de Valentina, qui fait preuve d'une naïveté quasi enfantine dans sa relation amoureuse avec Tony. Même Parnassus et Mr. Nick, à travers leur habitude de parier, montrent que, malgré l'importance des enjeux, l'Imaginarium s'apparente aussi à une entreprise ludique menée par de grands enfants.

La dimension régressive a un impact sur le contenu des manifestations, qu'il s'agisse du sens symbolique de certains motifs, assez simples à comprendre, ou de l'artificialité volontaire de certains décors (comme les

collines de la quatrième scène), conçus comme les marque d'un imaginaire encore mal dégrossi.

Regards enfantins

Le regard de l'enfant gouverne quant à lui les manifestations oniriques de *L'Armée des douze singes* et de *Tideland*. Dans les deux cas, le réalisateur reprend des procédés de cadrage et de mise en scène employés dans *Bandits, bandits* pour filmer le point de vue de Kevin, avec une caméra toujours proche du sol et des contreplongées. Ce principe est d'autant plus justifié dans ce film que les comparses du petit garçon sont des nains, légèrement plus petits que lui. Le procédé est également employé à plusieurs reprises dans *Münchhausen*, où certaines contreplongées sur le baron, à l'instar de ses incessants vieillissements et rajeunissements, sont à mettre au crédit du regard porté sur le héros par la jeune Sally, partagée entre enthousiasme et déception.

Dans *L'Armée des douze singes*, le regard de l'enfant est d'autant plus important qu'il se rencontre exclusivement dans les manifestations oniriques, tout en tissant un lien étroit avec le regard adulte de Cole, qui s'exprime, pour sa part, dans l'espace du réel. En séparant les regards adultes et enfantins, en les confinant chacun dans un des deux espaces de la fiction, en établissant dès la première manifestation la double nature de l'espace onirique (à la fois rêve et souvenir), Gilliam et ses scénaristes mettent en place deux schémas parallèles de mise en scène qui se rejoignent dans l'ultime scène onirique, comme l'ensemble des données dramatiques et formelles du film.

Le point de vue de l'enfant ne se ressent pas seulement dans les contreplongées systématiques des rêves, mais explique également le travail effectué sur le ralenti et la surexposition de la lumière, que nous pouvons attribuer sans peine à une déformation propre aux souvenirs infantiles. Il subsiste néanmoins une énigme que le film se refuse à résoudre : à quel moment ce regard s'effectue-t-il, puisque la scène a lieu dans le passé de l'adulte tout en présentant

le futur de l'enfant ? Si la scène finale résout les péripéties internes aux rêves antérieurs, elle conserve toute son ambiguïté dramatique (coexistence impossible d'un même individu à deux âges différents dans un même espace) et se refuse à faire valoir la primauté d'un regard sur l'autre.

Tideland accorde une importance encore plus grande au regard enfantin, puisque celui-ci ne se limite plus à l'espace onirique mais recouvre l'ensemble de la fiction. Comme dans *Bandits, bandits*, le cadrage se soumet à ce regard : la caméra se tient souvent près du sol, parfois même au ras de celui-ci, afin de pouvoir filmer Jeliza-Rose en contre-plongée. Le paysage, les décors semblent alors d'autant plus vastes que les focales très courtes exacerbent la perspective.

Si le type de regard se définit par la hauteur conférée à la caméra en fonction de l'âge des personnages, l'identification de la nature adulte ou infantile des manifestations oniriques de leurs personnages se révèle plus délicate. Un personnage adulte peut ainsi adopter, dans le réel comme dans l'onirisme, un point de vue et une attitude infantiles, tandis qu'un personnage d'enfant, s'il conserve un point de vue qui est fonction de sa taille, aura à l'inverse des comportements beaucoup plus adultes que son âge ne le laisse penser.

B - Mise en scène de la subjectivité

Le poids du regard subjectif à l'intérieur des scènes onirique mène Gilliam à accorder une importance particulière aux plans sur les yeux des personnages, dont il fait un des principes importants du découpage et du montage des scènes oniriques. Pour ce faire, le réalisateur utilise souvent le champ-contrechamp : tandis que les yeux du protagoniste remplissent le champ, le contrechamp, généralement en plan subjectif, montre au spectateur la portion d'espace onirique que voit le personnage. Les raccords de regard prennent de fait une

grande importance dans les manifestations oniriques en tant que vecteur permettant de lier les manifestations les unes aux autres.

L'emploi récurrent du cadre incliné, dans les manifestations mais aussi dans l'espace réel, est destiné, pour sa part, à étendre les caractéristiques visuelles de la subjectivité à l'ensemble de la fiction, posant ainsi les bases d'une possible contamination visuelle du réel par l'onirisme.

Montage alterné et raccords de regard

Le champ-contrechamp est courant chez Gilliam : si, dans *Brazil* et *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, les manifestations laissent ponctuellement la place à des plans d'ensemble détachés du regard des héros, dans *Fisher King*, *L'Armée des douze singes*, *Las Vegas parano* et *Tideland* les scènes oniriques sont entièrement organisées à partir du regard du protagoniste.

Dans *Brazil*, l'emploi du champ-contrechamp apparaît surtout dans les troisième, quatrième et cinquième rêves : Sam, qui, dans les deux premiers songes, disposait d'une vue aérienne panoramique, est forcé d'adopter un point de vue terrestre au champ rétréci (les piliers de brique faisant office d'oculaires) pour pouvoir découvrir par le regard un espace qu'il ne maîtrise visiblement pas. Les champs-contrechamps filmés en plan rapproché se font plus nombreux, rétrécissant le cadre tout en donnant plus d'importance au hors-champ, d'où peuvent surgir des figures oniriques telles que le samouraï.

Le procédé apparaît encore plus clairement dans les trois courtes hallucinations du film, qui s'organisent autour du champ-contrechamp et des raccords de regard. Chacune de ces manifestations s'ouvre par un plan sur les yeux de Sam, qui détermine la nature subjective des trois scènes. Lors de la soirée chez sa mère, le protagoniste découvre l'apparition soudaine des Forces des Ténèbres et des spectres de la famille Buttle de manière indirecte, son regard s'arrêtant sur le grand miroir dans le cadre duquel s'inscrit la manifestation. Lors de la deuxième hallucination, les raccords de regard se font de manière plus

directe : trois plans montrent clairement Sam fixant du regard le policier devenu samouraï, figure qui (à l'exception d'un plan de demi-ensemble) reste confinée au hors-champ, afin de montrer que seul le héros est capable de la voir. A ce titre, le cri de Jill, qui tente d'empêcher la tentative de rébellion de Sam, est un indice trompeur : dans un premier temps, il donne l'impression que la jeune femme réagit elle aussi au surgissement de la figure onirique, ce qui impliquerait qu'elle la voit également. Mais l'absence de raccord de regard entre Jill et le samouraï exclut de fait la jeune femme de la perception de l'hallucination. La crainte de Jill est en fait plus pragmatique : ayant assisté à l'arrestation de Mr. Buttle au début du film, elle connaît le traitement que les autorités réservent à leurs cibles, surtout s'il leur vient à l'idée de se rebeller. Enfin, les plans subjectifs sur les fonctionnaires se transformant en Forces des Ténèbres dans la troisième hallucination sont entrecoupés de deux gros plans sur les yeux épouvantés de Sam, qui apparaissent à travers la visière de sa camisole de prisonnier, comme pour rappeler au spectateur, qui commence à douter de la nature fantasmatique des figures oniriques, que le lien entre l'imaginaire de Sam et l'espace onirique n'est pas rompu.

Dans *Fisher King*, chaque hallucination de Parry offre plusieurs champs-contrechamps reliés par des raccords de regard. Le début de la première hallucination fixe les règles qui prévaudront pour les autres scènes oniriques du film : elle présente cinq plans qui font alterner le visage de Parry en pleine crise, les yeux portés vers le hors-champ, et des plans de demi-ensemble sur le Chevalier Rouge qui vient d'apparaître. Le montage de la course qui a lieu quelques secondes plus tard possède une articulation similaire : après quelques plans de transition en demi-ensemble servant à transporter les personnages depuis la rue jusqu'à l'intérieur du parc, le principe d'alternance resurgit. Les champs montrent alors Parry en mouvement, suivant du regard le Chevalier situé hors-champ, tandis que, dans les contrechamps, nous voyons le chevalier et sa monture fuir à travers les bois. Le rythme binaire des champs-contrechamps ne cesse qu'avec

l'introduction de plans subjectifs issus du regard de Jack, ce qui permet de diversifier les effets de montage à l'intérieur de la scène.

La situation se répète lors de la seconde apparition du Chevalier Rouge à Central Park mais sur une échelle plus réduite, uniquement centrée sur le regard de Parry. Les six plans de la scène sont eux aussi ordonnés en champs-contrechamps : à chaque plan moyen de Parry assis sur la pelouse, fixant le hors-champ avec appréhension, succède un plan d'ensemble du parc en vue subjective, au fond duquel le Chevalier Rouge se tient à distance. Lors de son ultime apparition devant l'immeuble de Lydia, Gilliam varie quelque peu l'alternance des plans en montant chaque fois deux plans de Parry pour un seul contrechamp onirique.

Les hallucinations concernant Lydia sont elles aussi conditionnées par le regard subjectif de Parry, qui encadre toujours les manifestations dont elle est l'objet. Ainsi, la scène à Grand Central bascule progressivement dans l'onirisme à la faveur de plans où le sans-abri se trouve à nouveau dans une posture d'observation. Dans un premier temps, le solo de clarinette introduit le thème de la valse, lequel démarre au moment précis où Parry repère Lydia dans la foule. A ce premier plan succède un premier contrechamp qui n'est encore que partiellement onirique, puisque seuls les raccords de regard et la présence de la musique nous indiquent l'imminence du basculement dans l'hallucination. Dans un second temps, le plan montrant Parry, entouré par les premiers passagers en train de se réunir pour danser, présente une variante originale et assez rare chez le cinéaste. Le protagoniste se tient en effet au premier plan en pleine contemplation de sa dulcinée, située hors champ, alors qu'au second plan, quelques couples de danseurs se forment. Dans cette scène, encore plus que dans les hallucinations mettant en scène le Chevalier Rouge, le regard du protagoniste apparaît comme le signal qui déclenche le passage du réel vers l'espace onirique.

Plus tard, lors de l'arrivée de Lydia au vidéo-club, c'est à nouveau le regard de Parry qui fait verser le film dans l'onirisme : alors que la sonnette de la

boutique résonne hors champ, Parry lève les yeux en direction du son. Le contrechamp est un plan d'ensemble de l'intérieur du vidéo-club, transfiguré par la lumière artificielle et tamisée qui provient de l'extérieur tandis que la jeune femme s'avance vers le comptoir. La fin de l'hallucination intervient lorsque Lydia prend la parole pour se présenter puis qu'elle quitte le contrechamp pour rentrer dans le cadre où se trouve Parry, ce qui tend à confirmer que l'hallucination dure tant que les personnages sont séparés des figures oniriques au moyen de l'alternance du champ et du contrechamp.

Le procédé, lors de sa dernière utilisation dans le film, est appliqué à Jack qui pénètre dans la maison de Carmichael : tandis qu'il se trouve en haut de l'escalier et que Edwin gravit les marches, Gilliam alterne entre des plans sur Jack, figé sur place par la vision de ce qu'il pense être un fantôme, et de l'autre par des plans de plus en plus rapprochés sur Edwin montrant son ascension puis le coup de fusil qu'il tire en direction de Jack. Le transfert onirique qui a lieu entre les deux protagonistes de *Fisher King* n'est donc pas seulement une péripétie scénaristique mais touche aussi la manière dont le montage figure l'onirisme.

Dans les songes répétés de *L'Armée des douze singes*, Le recours au regard subjectif prend un tour systématique. Alors que les rêves de *Brazil* et les hallucinations de *Fisher King* alternent vues subjectives du protagoniste et plans d'ensemble où protagoniste et figures oniriques partagent le même champ, *L'Armée des douze singes* maintient une stricte séparation entre les plans sur les yeux du protagoniste et leurs contrechamps subjectifs.

Gilliam inverse, dans *L'Armée des douze singes*, la variante mise en place dans la quatrième hallucination de *Fisher King* : à chaque champ contenant le regard du protagoniste correspond à présent une succession de plusieurs contrechamps oniriques, filmés sous des angles différents. Le rêve d'ouverture donne le ton : le très gros plan sur les yeux de Cole enfant qui débute la scène est directement suivi par trois contrechamps : le premier figurant la chute de son

avatar adulte, les deux suivants montrant la course de Kathryn Reilly à travers le hall de l'aéroport. Le cinquième plan revient à un plan rapproché du jeune garçon (suffisamment élargi pour révéler son visage), tandis que les sixième et septième plans suivent en contrechamp le trajet de Reilly jusqu'à la version adulte de Cole. La manifestation s'achève avec un troisième gros plan du visage et du regard de l'enfant, redoublé dans le plan suivant par l'image du visage de Cole, revenu dans l'espace du réel, ouvrant les yeux en signe de réveil. Les manifestations suivantes empruntent logiquement le même rythme de montage.

L'importance conférée au regard de l'enfant dépasse le strict cadre de la manifestation onirique : peu avant l'actualisation du rêve dans le réel, le jeune garçon apparaît dans l'espace du réel, dans un plan apparemment anodin où il franchit le portique de sécurité du hall d'embarquement tout en portant un regard attentif à l'espace qui l'entoure, comme si ses yeux s'exerçaient pour que la scène à laquelle il assiste quelques secondes plus tard puisse s'inscrire dans sa mémoire. Cette courte scène permet à Gilliam de rappeler au spectateur que la qualité principale que les scientifiques du futur attribuent à la version adulte du personnage est sa capacité d'observation. C'est aussi le regard qui permet la prise de conscience progressive par Cole de la double nature des manifestations oniriques, à la fois rêve et souvenir déformé par la perception infantile, comme le montrent la reconnaissance du visage de Kathryn Reilly dans le quatrième rêve, puis celle du décor de l'aéroport peu avant la scène finale. Plus que les films précédents, *L'Armée des douze singes* établit clairement le regard du protagoniste comme le vecteur essentiel reliant l'imaginaire du héros à la fois à la représentation du réel et à celle des manifestations oniriques.

Le montage des hallucinations dans *Las Vegas parano* et *Tideland*, s'il use là aussi abondamment des champs-contrechamps, prend une forme moins systématique. Gilliam revient vers un montage plus proche de *Brazil* ou de *Fisher King*, où des séries de champs-contrechamps alternent avec des plans d'ensemble ou de demi-ensemble.

Ainsi, dans *Las Vegas parano*, Gilliam exprime la subjectivité en conciliant champ-contrechamp et commentaire *off*. Dès l'ouverture du film, il est clair que l'ouïe est autant privilégiée que la vue pour créer et faire sentir les hallucinations : au volant de sa voiture, Duke entend les cris des chauve-souris hors champ, alors que des formes ailées, en provenance de ses pupilles, se matérialisent sur les verres de ses lunettes teintées. Dès ce premier plan onirique, Gilliam choisit de faire littéralement surgir l'hallucination des yeux de Duke, reliant d'emblée les manifestations oniriques au regard troublé de son protagoniste. Dans le même temps, l'hallucination est intimement liée au son grâce à la réplique *off* de Duke qui succède au bruit d'ailes figurant la présence des animaux : « *Soudain, il y eut un terrible grondement tour autour de nous, et le ciel fut envahi par ce qui semblait être d'énormes chauves-souris.* » Ce plan de regard, associé à cette réplique en voix *off*, amorce le cycle des manifestations du film et irrigue en grande partie l'organisation du reste des scènes oniriques. Dans toutes les manifestations qui suivent, la récurrence de l'alternance entre plans de regard et contrechamps oniriques est (comme dans *Brazil* ou *Fisher King*) ponctuellement troublée par des plans plus larges présentant l'hallucination et son créateur dans le même champ, à l'image du saurien que Duke découvre à son côté lors de son hallucination au bar du Mint Hotel ou de la rencontre fugitive entre Duke et le véritable Hunter Thompson lors du flash-back du Matrix Club.

Tideland, en se resserrant sur un personnage unique placé dans une situation de quasi-solitude, développe sous un nouvel angle le lien entre la subjectivité du protagoniste et le montage des manifestations oniriques. Si l'importance du regard dans le montage n'est pas remise en cause (à partir de l'hallucination dans l'appartement familial, le champ-contrechamp réapparaît dans chaque manifestation), nous assistons à un effet de dispersion de celui-ci (et de la subjectivité qui l'accompagne) à l'intérieur des hallucinations de la petite fille.

Cette dispersion est directement sensible à travers le rôle qui est dévolu aux quatre têtes de poupées, représentant chacune une partie de la personnalité inconsciente de Jeliza-Rose. Chaque tête est tributaire d'une façon différente de percevoir le monde, et possède donc un regard et un point de vue bien distincts, qui s'expriment d'abord par la bande sonore (*via* la voix progressivement *off* des poupées) avant de se révéler visuellement lorsque la tête de Sateen Lips, laissée en arrière par Jeliza-Rose tandis qu'elle explore la garde-robe de sa grand-mère, cligne des yeux avant de tomber sur le côté. Cet éparpillement de la subjectivité au sein de l'espace onirique provient apparemment de l'aspect beaucoup plus intériorisé de l'acte d'imagination, qui correspond à la solitude croissante de Jeliza-Rose. Ne pouvant dialoguer qu'avec un nombre très réduit d'individus, l'héroïne recrée au sein de l'espace onirique un système relationnel qu'elle dirige totalement, malgré l'apparente autonomie des têtes de poupées. Livrée à elle-même, la subjectivité initiale et unique de la petite fille perd peu à peu du terrain au profit des personnalités parallèles qu'expriment les poupées. Il est donc logique que leur regard prenne une place plus importante dans les manifestations. Pour représenter ces relations qui s'expriment essentiellement par la parole, Gilliam procède à un passage de relais entre le regard et la voix *off* subjective de la petite fille, qui, dans le cas des dialogues avec les poupées, devient un nouveau moyen de composer les manifestations oniriques.

En attribuant un point de vue à des objets inanimés, le film rompt également en partie avec le principe du point de vue unique qui justifiait, depuis *Fisher King*, la récurrence des effets d'alternance dans les manifestations.

Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, l'emploi du montage alterné et les raccords de regards évoque fortement *Brazil*, même si cet emploi est rendu moins sensible par la plus grande durée de manifestations poncturées de nombreux plans d'ensemble. Nous retrouvons donc surtout l'alternance des champs-contrechamps au début des manifestations, lors des phases de découverte et d'exploration de l'espace onirique. Ces effets de montage tendent

en revanche à disparaître des moments d'apparition des projections oniriques, où ils sont remplacés par l'acte de franchissement du faux miroir. Cette disparition contribue, avec la dramatisation préalable des limites de l'attraction, à effacer l'effet de surprise qui, dans les autres films, utilisait le champ-contrechamp pour révéler l'irruption des figures oniriques tout en les liant, par le biais du regard, à l'esprit qui les engendre.

Le fait que le film relève autant de l'onirisme ponctuel que de l'onirisme permanent joue également un rôle dans la mesure où l'emboîtement des manifestations dans un onirisme permanent plus général rend moins nécessaire la délimitation stricte entre réel et onirisme, qui permettait de faire sentir que les deux espaces de la fiction se jouxtent sans pour autant se mêler. Dans *Parnassus*, au contraire, l'onirisme existe de façon concrète, parallèlement à la réalité visible : les manifestations côtoient bien l'espace réel, mais elles révèlent aussi une partie d'un espace onirique permanent dont l'immensité reste dissimulée. Il ne s'agit plus ici de produire une reconnaissance du surnaturel par les personnages mais, au contraire, d'utiliser ce surnaturel pour tenter d'améliorer le réel et ce sans que la société, qui ne peut comprendre les pouvoirs de l'Imaginarium, s'en aperçoive.

Déstabilisation physique du cadre

L'importance conférée au regard du protagoniste et à sa vision biaisée du réel entraîne aussi un principe de déstabilisation : il consiste essentiellement à débarrasser les manifestations de certaines données visuelles qui permettent habituellement au spectateur de se repérer à l'intérieur du cadre. Gilliam fait un usage récurrent du cadrage incliné, comprenant toutes les variations possibles depuis l'inclinaison légère jusqu'au plan oblique à quatre-vingt-dix degrés, voire au plan renversé à cent quatre-vingts degrés.

Utilisés de manière encore ponctuelle dans les scènes oniriques de *Brazil* et *Fisher King*, les cadres obliques marquent beaucoup plus les films de Gilliam

à partir de *L'Armée des douze singes*. Si les plans sur Cole enfant conservent un certain équilibre, les contrechamps en vue subjective contiennent tous une inclinaison notable du cadre qui sert autant à insister sur leur nature subjective (des images déformées par le souvenir) qu'à dissimuler l'identité des figures oniriques. Dans les manifestations, les visages de Cole et du docteur Peters restent ainsi cachés. Seuls leur corps apparaissent en amorce ou filmés de dos : bras de Cole brandissant l'arme à feu, bras du docteur Peters tenant sa valise, silhouette du docteur Peters s'éloignant dans la profondeur de champ

Le principe de déstabilisation est encore plus marqué dans les manifestations de *Las Vegas parano*. L'ensemble des cadres du film tend à se déséquilibrer, dans une instabilité permanente, que le plan soit fixe ou comporte un mouvement au Steadicam destiné à suivre les errances de Duke (scènes du Mint Bar et du Bazooka Circus, flash-back du Matrix Bar). Atteints de plein fouet par les effets des psychotropes qu'ils ingèrent, les deux protagonistes sont alors filmés par une caméra qui épouse totalement leur état physique et psychologique, la mobilité de la caméra outrepassant sans cesse ses propres limites (travellings de toutes sortes, nombreux recadrages rapides en panoramique, retournement à cent quatre-vingt degrés, etc.

Nous retrouvons cette instabilité dans les hallucinations de *Tideland*, où l'inclinaison ne touche plus seulement le cadre mais aussi certains motifs de l'espace filmé, à l'image de la maison familiale qui penche sur le côté droit avant de s'enfoncer dans les herbes hautes.

Cette image est d'autant plus justifiée que cette inclinaison est clairement due au regard subjectif de la protagoniste, comme le montrent les trois plans qui la précèdent et qui conditionnent l'apparition de ce nouvel effet onirique. Dans le premier de ces plans, l'héroïne regarde la maison, située hors champ, et penche sa tête vers la droite. Un plan d'ensemble subjectif non onirique sur la maison reprend ce mouvement de tête de la petite fille : le cadre penche vers la gauche avant qu'un réajustement soudain ne le fasse obliquer en sens inverse. Le

troisième plan revient sur la petite fille, dont la tête, maintenant penchée vers la gauche, effectue un second mouvement vers la droite, jusqu'à faire pencher également son corps alors que ses yeux se ferment en signe d'endormissement. Avec ces trois plans, Gilliam établit également un parallèle entre l'état de contemplation de Jeliza-Rose, qui permet la transition vers l'onirisme, et la position du spectateur du film, qui doit sans cesse réajuster sa vue, comme la petite fille le fait à l'écran par ses mouvements de tête.

CHAPITRE III :
SOUS LE SIGNE DU DOUBLE

La vision du corps du protagoniste comme un interface entre réel et onirisme repose avant tout sur un ensemble de rapports binaires : corps actif / regard passif, mouvement vertical / mouvement horizontal, déplacement fonctionnel / déplacement erratique, regard adulte / regard enfantin. Gilliam traduit visuellement ces différents niveaux de dualité au moyen du champ-contrechamp.

Afin de prolonger la représentation de cette division conjointe de la diégèse et du corps des protagonistes, Gilliam reprend à son compte un des thèmes les plus courants du genre fantastique, celui du double. La présence de ce thème au sein de l'onirisme ponctuel permet notamment au réalisateur de mettre en évidence la nature conflictuelle de cette séparation entre réel et onirisme et de la coexistence du protagoniste dans chacun de ces deux espaces.

A partir du dédoublement physique du protagoniste, dont le corps possède à la fois un enveloppe réelle et un avatar onirique, Gilliam établit une série de déclinaisons visuelles qui atteignent en premier lieu les figures humaines et qui, à l'instar de la déstabilisation du cadre par le regard subjectif, concernent également la représentation de l'espace réel.

La première de ces déclinaisons consiste à créer des doubles du héros, dans l'espace onirique comme dans l'espace réel. Dans l'espace onirique, il s'agit d'une duplication du corps du protagoniste qui apparaît inversée par rapport à ce qu'il est dans le réel. Dans le réel, cette duplication se traduit au

moyen d'une image-reflet, contenue dans une série d'accessoires que sont le miroir, l'écran de télévision et le cliché photographique.

La seconde déclinaison autour du double concerne certains personnages qui apparaissent comme autant d'*alter ego* inversés du protagoniste. Cela touche aussi bien les figures féminines que certains personnages masculins.

A - Dédoubléments du protagoniste

La scission de la diégèse en deux espaces distincts permet à Gilliam de multiplier les effets de dédoublement des corps, qui s'appliquent en premier lieu au protagoniste. Le traitement de ce motif connaît deux versants : l'onirisme permanent fait du double un événement fantastique, tandis que l'onirisme ponctuel porte le motif sur un terrain plus symbolique.

Au sein de l'espace onirique, Gilliam s'inspire clairement de modes de représentation du double qui remontent aux classiques de la littérature fantastique du XIX^e siècle, particulièrement ceux issus de la culture anglo-saxonne. Dans ces textes, le thème du dédoublement du protagoniste s'exprime essentiellement sur le mode de l'inversion négative. Déjà, chez Edgar Allan Poe, le personnage de William Wilson apparaît, dans la nouvelle homonyme de 1839, comme une version inversée de la façon dont le héros se perçoit. A la fin du siècle, ce rapport d'inversion négative est employé autant par Maupassant (notamment dans ses nouvelles *Lui ?* [1883] et *Le Horla* [1887]) que par Robert Louis Stevenson dans son *Etrange cas du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde* (1886). Chez la plupart de ces auteurs, le dédoublement ne se contente pas d'être le véhicule de l'incertitude propre au fantastique, il devient également le signe de la chute progressive du protagoniste dans la folie. Le lecteur se retrouve alors confronté à un récit fantastique autant qu'à une métaphore de l'aliénation, qui

trouvera plus tard sa définition psychiatrique à travers le concept de schizophrénie.

Doubles fantastiques dans l'espace réel

Bien que le double soit employé dans les deux types d'onirisme pour figurer le conflit entre les deux espaces de la fiction, la fusion entre réel et onirisme dans un onirisme permanent aboutit à un emploi très différent des effets de dédoublement. L'onirisme permanent utilise en effet la figure du double comme un moyen surnaturel de résoudre à la fois la division de la diégèse et celle qui habite le corps des héros des films.

La figure du double n'apparaît qu'à partir de *The Crimson Permanent Insurance*. Au début du court métrage, les vieux comptables de l'agence Crimson apparaissent tantôt sous leur aspect réel, tantôt sous une forme onirique où ils sont figurés comme des galériens. Dès lors qu'ils se rebellent et se transforment en pirates, ce qui correspond au moment où l'onirisme devient permanent, la représentation du réel s'accorde progressivement au point de vue fantasmé des comptables : utilisation du mobilier de bureau pour fabriquer sabres et canons, levée d'une ancre que nous découvrons plantée dans le trottoir de la rue adjacente à l'immeuble, draps couvrant l'échafaudage qui deviennent soudain des voiles gonflées par un vent surnaturel. Cette vision du monde est à double tranchant et finit par se retourner contre ses créateurs : l'immeuble-galion termine sa course par une chute au bout d'une terre non plus ronde mais plate, ce qui permet de conclure brutalement le court métrage sur une chute physique.

La situation se répète à la fin de *Bandits, bandits*, alors que la réapparition de la figure d'Agamemnon en pompier, tout comme la découverte d'un fragment minéralisé du Mal par les parents de Kevin, produisent un effet de dédoublement qui coïncide avec la fusion des espaces réel et onirique. Là encore, le dernier plan révèle que l'univers du film tout entier a changé de forme pour s'accorder définitivement à la subjectivité du protagoniste.

La fin de *Münchhausen* reprend cette association entre la figure du double et la victoire de l'onirisme dans le réel, en utilisant le double de manière plus évidente encore. Le baron qui, dans l'épilogue, fait ouvrir les portes de la cité afin de libérer la population assiégée se présente comme une synthèse des différents visages pris par le héros au cours du film : son corps a l'aspect vieilli qu'il montre au début de l'histoire tout en présentant une énergie juvénile que Münchhausen déploie lorsqu'il s'agit de donner à voir ses aventures passées, une énergie recouvrée grâce à la croyance ravivée qui touche la jeune Sally ainsi que les habitants de la ville.

Cette fusion des doubles réapparaît enfin dans *Les Frères Grimm*, dont les caractères très différents (cynisme et rationalisme pour Wilhelm, candeur et idéalisme pour Jacob) en font des doubles inversés l'un de l'autre. Leurs aventures dans la forêt de Marbaden leur permet de retrouver une complémentarité qui avait été brisée, dans le prologue, par la mort de leur mère et de leur sœur, mort que Wilhelm ne cesse de reprocher à Jacob. Cette complémentarité retrouvée se lit alors dans leurs attitudes comme dans leurs actions (comme le montre la scène de l'ascension de la tour), jusqu'à atteindre une certaine unité, puisqu'ils finissent par être aimés de manière égale par la chasseresse Angelika (Lena Headey). Cette unité retrouvée est d'ailleurs pressentie dans le titre même du film, qui, en insistant sur leur lien de fraternité, suppose d'emblée la fusion symbolique des doubles.

Le héros gilliamien vu par lui-même

A l'inverse, l'onirisme ponctuel prend soin de toujours maintenir une dichotomie physique et psychologique entre le protagoniste réel et sa version onirique. La subjectivisation par le regard produit en effet une inversion qui aboutit à ce que la représentation des héros dans l'espace onirique correspond rarement à ce qu'ils sont dans le réel. Si Gilliam se situe résolument dans une approche issue de la littérature fantastique classique, il ne cherche pas pour

autant à faire du principe d'inversion la condition *sine qua non* du rapport entre le héros et son double onirique.

Dans *Brazil*, la prééminence de l'apparition du corps onirique sur celle du corps conscient fait que la première vision que nous avons du héros reste celle de son avatar idéalisé, dont la dimension épique, voire mythologique, tend à concurrencer la version consciente du personnage. Il faut attendre la manifestation finale pour voir s'opérer la synthèse fatale entre ces deux perceptions de soi, créant un paradoxe qui ne peut se résoudre que par la fuite dans la folie.

Cole, dans *L'Armée des douze singes*, fait lui aussi le grand écart entre ce qu'il est dans le réel et la forme qu'il prend dans ses rêves. La première scène onirique du film reprend le même principe que dans *Brazil* : les personnages nous sont montrés dans leur version fantasmée avant que nous ne découvriions leur enveloppe consciente. Cole apparaît ainsi d'emblée sous sa forme onirique, à la fois enfant et adulte, même si cette dualité n'est clairement établie que dans la scène finale. Dans ses rêves, il adopte le double aspect d'un enfant et d'un héros sacrificiel sauveur de l'humanité, deux figures typiques du cinéma hollywoodien traditionnellement associées à des valeurs positives. La fin de ce premier rêve et le retour au réel nous permettent enfin, comme dans *Brazil*, de découvrir ensuite la version consciente de Cole dans le futur 2035, qui nous apparaît comme l'opposé de ce qui nous a été montré lors de la manifestation : dans le futur, Cole est un prisonnier connu pour sa violence et son tempérament frondeur, une figure négative. La dichotomie se poursuit dans le réel de 1996, où Cole est perçu par son entourage comme un malade mental violent, ce que traduit pendant un temps le point de vue que Reilly et les médecins de l'hôpital psychiatrique de Baltimore portent sur lui. Comme dans *Brazil*, ce décalage entre le réel et l'onirisme se résout de manière définitive dans la dernière scène onirique, la mort de Cole remplaçant la folie sans retour de Sam dans *Brazil*.

Cet écart entre la représentation du sujet à l'état conscient et sa figuration dans l'espace onirique habite tout autant *Fisher King* : Parry, sans-abri illuminé dans le réel, se présente, lors de sa rencontre avec Jack, comme une figure proprement chevaleresque, qu'il soit poursuivi par le Chevalier Rouge ou lancé à la poursuite de sa « dame ». Le personnage de Jack reprend dans une certaine mesure ce schéma, mais il n'est employé qu'au sein du monde conscient, à l'image des héros des films relevant de l'onirisme permanent. Ses multiples lamentations prouvent qu'il se considère comme un artiste de talent injustement victime des événements. Pourtant, dès le début du film, le spectateur ressent un fort décalage : Jack nous apparaît comme un individu insensible et cynique, qui ne cesse d'entretenir son narcissisme et son égoïsme. Malgré son déclassement, il persiste dans son aveuglement en cherchant à se faire pardonner auprès de Parry, ce qu'annonce déjà la réplique « *Pardonne-moi* », déclamée de façon théâtrale et insincère par Jack dans sa baignoire puis répétée par l'acteur qui le remplace dans le *show* comique télévisé qui lui était destiné avant sa chute médiatique.

Duke, dans *Las Vegas parano*, est pour sa part un journaliste aussi talentueux que toxicomane, alors que lui-même se considère comme une sorte d'ethnologue étudiant les sensations liées à la drogue et leur impact sur la perception du « rêve américain. La voix *off* de Duke, qui colore d'un surcroît de subjectivité les scènes réelles ou oniriques observées par lui, rappelle régulièrement au spectateur que ce qu'il voit et entend exprime son point de vue. Ce redoublement sonore du regard subjectif permet à Johnny Depp d'adopter un ton qui tranche quelque peu avec la frénésie visuelle du film. Le ton de sa voix *off* est beaucoup plus égal, voire détaché, que dans les dialogues *in*, même s'il conserve un débit rapide. Le niveau de langue de la voix *off* est plus soutenu et l'ensemble du commentaire conserve en grande partie la structure de l'article original de Thompson, partant des situations concrètes vécues par le protagoniste

pour développer une réflexion sur le devenir de la génération du « Flower Power ».

La subjectivité de Duke offre alors deux types de points de vue distincts et simultanés, l'un visuel, l'autre sonore. Cette nouvelle sorte de dédoublement permet aussi d'expliquer le travestissement des noms : le patronyme Raoul Duke désigne l'incarnation littéraire de l'auteur lors de son séjour à Las Vegas, celle qui est visible à l'écran ; Hunter Thompson, existe par l'entremise de la voix *off* distanciée relatant les événements quelques mois plus tard. Si la parole de Thompson se révèle assez prolixe, celle de Duke est beaucoup plus parcellaire, parfois à la limite de l'inaudible, notamment lors des hallucinations. Les tentatives du personnage pour reconstituer des événements passés au moyen des bandes du magnétophone en sont la démonstration : les enregistrements sont inutilisables, ils ne prennent leur sens qu'après avoir réactivé la mémoire du héros, ce qui déclenche la succession de flash-backs, expliquant visuellement ce qui reste incompréhensible sur le plan sonore.

Tideland reprend cet écart important entre la personnalité de Jeliza-Rose dans le réel et celle qu'elle s'attribue dans le cadre de ses hallucinations : la vraie Jéliza-Rose est une petite fille abandonnée et livrée à elle-même, essayant tant bien que mal de surmonter le traumatisme causé par la mort de ses parents ; une fois dans l'espace onirique, elle se transforme en une héroïne de conte pour enfants, inspirée par la figure littéraire d'Alice, et devient tour à tour exploratrice, détective, guide, etc.

Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, les versions oniriques du docteur, de sa fille et de Tony entretiennent ce contraste avec l'aspect des personnages dans l'espace réel. Alors que, dans le Londres contemporain, Parnassus est un vieillard alcoolique et déprimé, plus proche du clochard que du forain, l'image qu'il donne de lui dans l'Imaginarium fait de lui une figure monumentale, souvent vêtu d'un costume évoquant l'autorité : montgolfière, statue de moine assis, tête de policier géante. La seule fois où il apparaît dans

l'Imaginarium sous son aspect réel a lieu au milieu de la sixième manifestation, marquant précisément la phase de découragement total du docteur, qui n'a même plus le courage de se mettre en scène à l'intérieur de l'espace onirique.

Valentina, pour sa part, apparaît dans le réel comme une jeune fille déboussolée à mi-chemin entre l'enfance et l'âge adulte, à la fois chaleureuse et distante, compréhensive et impatiente. Dans l'onirisme, elle présente une attitude beaucoup plus assurée, depuis les coups assésés à Martin dans la première projection jusqu'au dialogue final avec Mr. Nick, où Valentina, vêtue de sa robe rouge, évoque la figure de la femme fatale. Enfin, le personnage de Tony pousse encore plus loin l'effet d'inversion : escroc et séducteur sans scrupules dans le réel, le jeune homme devient en apparence le gendre idéal dans l'espace onirique : physique avantageux, ambition, signes extérieurs de richesse.

Dans les trois cas, le corps onirique est présenté après le corps réel, comme c'est le cas dans les films privilégiant l'hallucination. Cet ordre de présentation joue lui aussi un rôle dans la dissipation de l'effet de surprise censément produit par les manifestations, déjà largement entamé par la dramatisation des limites et le remplacement du montage alterné par le franchissement du faux miroir.

Autres effets de dédoublement dans l'onirisme

Le dédoublement du protagoniste ne se limite pas à la présence d'un avatar onirique unique mais peut se déporter vers certaines figures oniriques. Ainsi, dans *Brazil*, Sam se reconnaît sous le masque du samouraï vaincu qui révèle son propre visage en train d'agoniser. Mais il n'a pas le temps d'en tirer les conséquences, à savoir qu'en se tuant lui-même, il montre que son désir de combattre le système n'est qu'une tentative d'affronter la culpabilité inconsciente qu'il ressent à faire partie de ce même système.

De même, dans *Fisher King*, Parry, terrifié par les apparitions du Chevalier Rouge, perçoit la figure onirique de façon totalement littérale, sans en saisir la portée symbolique, celle d'une représentation créée par son propre inconscient

afin d'anthropomorphiser son sentiment de culpabilité, lequel l'empêche d'accomplir sa quête fantasmée du Graal, de revenir sur son passé ou de tomber amoureux.

Cole, dans *L'Armée des douze singes*, semble mieux comprendre le sens de ses rêves comme le prouvent ses paroles après la quatrième manifestation (« *Vous étiez dans mon rêve à l'instant. Les cheveux sont différents... la couleur est différente... mais je suis sûr que c'était vous* ») puis lors de son entrée dans l'aéroport de Philadelphie (« *Je connais ce lieu [...]. C'est mon rêve. Mais ce n'est pas seulement mon rêve, je suis vraiment venu ici. Je m'en souviens maintenant. Une ou deux semaines avant que tout le monde commence à mourir. J'étais ici, alors que j'étais enfant.*»). Sa mort brutale dans le hall de l'aéroport ne lui permet non plus de prendre conscience de la présence de son double enfantin comme témoin de la scène. Un contact finit bien par avoir lieu, mais il ne peut se faire que par l'entremise de Kathryn Reilly : tout en touchant le cadavre de Cole adulte, la jeune femme cherche du regard la version enfantine de Cole, preuve qu'elle a bien retenu les paroles antérieures de son compagnon. Au moment où ses yeux se fixent sur l'enfant, Reilly, au moyen du toucher puis du regard, accomplit le relais entre les deux versions du héros.

La reconnaissance semble en revanche totalement consciente dans la scène du Matrix Club de *Las Vegas parano*, lorsque Duke s'arrête face au véritable Hunter Thompson des années quatre-vingt dix, portant une casquette de golf et un porte-cigarette similaire à ceux qu'arborent son avatar fictionnel. A nouveau, la rencontre reste fugitive, sans qu'aucun contact physique ou verbal n'ait lieu entre les doubles, et Duke reprend calmement son chemin dans la salle de concert, à peine surpris par la rencontre qu'il vient de faire.

Dans *Tideland*, enfin, Jeliza-Rose accorde une véritable identité à chacune de ses têtes de poupées, sans jamais montrer une quelconque conscience qu'il s'agit de quatre expressions différentes de sa personnalité perturbée. La disparition progressive des poupées, qui correspond à un dépouillement de ces

différentes facettes de la petite fille, n'est pas un acte délibéré de sa part mais est dicté par les événements : chute de Mystique dans le terrier ; momification du père par Dell ; destruction de Glitter Gal par Dell à la fin du film.

L'apparition d'Anton en petit garçon dans la dernière manifestation de *L'Imaginarium du docteur Parnassus* est un dédoublement partiel, car il ne concerne que le visage de l'acteur et non l'ensemble de son corps.

Plus que dans les autres films, le dédoublement s'exprime ici également par le contraste que produisent les costumes de scène sur le corps des personnages dans le réel. Chaque personnage porte au moins deux déguisements au cours du film : le premier est celui qu'ils arborent habituellement lors des représentations ; le second n'est porté qu'une fois, lors de la représentation dans la galerie commerciale.

Valentina apparaît ainsi successivement en sylphide, vêtue d'une robe diaphane et couronnée de fleurs, puis en Eve nue tenant une pomme. Anton porte quant à lui un déguisement de Mercure (reconnaissable à son casque ailé) puis apparaît travesti en femme corpulente avant de se substituer au petit garçon dans la manifestation finale. De son côté, Parnassus apparaît en moine puis en fakir, tandis que Percy revêt les atours d'une sorte de monstre poilu, puis d'un singe de cirque, enfin d'un enfant noir du Tiers-monde. Tony, s'il n'a pas de déguisement propre porte néanmoins son masque de la *commedia dell'arte* durant les représentations, un double visage symbolique dont le long nez, rappelant le personnage de Pinocchio déjà cité par Gilliam dans *Les Aventures du baron de Münchhausen* et dans *Fisher King*, évoque les mensonges à venir du personnage.

Dédoubléments indirects

Le dédoublement direct dans l'espace onirique possède son équivalent dans l'espace réel, sous forme d'un dédoublement indirect qui nécessite l'emploi d'un accessoire, le plus employé étant le miroir. Dans tous les films relevant de

l'onirisme ponctuel, nous trouvons au moins une scène où un miroir renvoie son reflet au personnage.

Ces scènes ne possèdent pas toutes la même amplitude : certaines sont particulièrement mises en avant (*Brazil*, *Tideland*, *L'Imaginarium du docteur Parnassus*), d'autres sont plus anecdotiques en apparence (*Fisher King*, *L'Armée des douze singes*, *Las Vegas parano*). Néanmoins, l'emploi, même fugitif, du miroir et la révélation du double par le reflet permettent toujours de rappeler la subjectivité du protagoniste gilliamien et la division qui anime autant le corps du sujet que l'espace de la fiction

En recourant au motif du miroir pour révéler le dédoublement des corps, Gilliam utilise sciemment un poncif cinématographique très répandu, employé notamment dans les genres du fantastique ou du drame psychologique. Ces scènes correspondent le plus souvent à un moment d'introspection où un personnage se confronte à sa propre image pour vérifier si elle correspond toujours à la façon dont il se perçoit.

A partir de ce postulat, qu'il estime connu du spectateur, Gilliam subvertit les fonctions traditionnellement attachées à cet accessoire. En effet, si l'image du protagoniste face à un miroir est récurrente dans les six films, elle ne relève que très rarement de la pause introspective. Le plus souvent, la confrontation avec le reflet est d'abord justifiée par un acte d'ordre utilitaire et les personnages passent peu de temps à se scruter à des fins d'examen de conscience.

Dans *Brazil*, le miroir est employé à deux reprises de façon notable dans le réel du film. La première de ces deux scènes prend place chez Ida Lowry, quelques minutes après l'apparition soudaine de la famille Buttle. Une fois l'espace du réel rétabli par l'intervention de Mrs. Terrain et la volte-face de Sam (qui lui fait tourner le dos au miroir et à la manifestation onirique qui le contient), Sam retourne se mêler aux invités et finit par rencontrer le ministre Helpman dans sa chaise roulante. Il accepte alors de l'aider à se rendre aux toilettes, un lieu exigu aux murs couvert de miroirs. Après que Sam a aidé le

ministre impotent à se rasseoir dans sa chaise roulante, un dialogue s'engage entre les deux hommes : Helpman évoque le souvenir du père de Sam, tandis que celui-ci demande au vieil homme de le faire entrer au ministère de l'Information, seul moyen pour lui de retrouver la piste de Jill. Durant toute la conversation, les personnages ne se regardent jamais directement mais échangent leurs regards par l'intermédiaire des miroirs accrochés au-dessus du lavabo. Cette absence de contact visuel ne fait que rendre plus brutal le seul contact physique entre les deux hommes, une raide poignée de main qui scelle le changement d'affectation de Sam.

La seconde scène se situe lorsque Sam et Jill se réfugient dans le grand magasin après leur visite à la raffinerie et leur fuite devant les forces de police. Le décor montre des piliers couverts sur leurs quatre faces par de grandes glaces. Leur dimension réfléchissante est mise en valeur lors de la courte et grotesque tentative de Sam de retenir Jill : les deux personnages se débattent près d'un des piliers, son visage grimaçant de douleur alors qu'il lutte avec la jeune femme. Un gros plan s'arrête alors sur le visage souffrant de Sam et sur le reflet que lui renvoie le miroir du pilier, son corps apparaissant dédoublé tandis que Jill reste confinée dans le hors-champ. C'est l'arrivée de Mrs. Terrain, conjuguée ici à la fin de la lutte entre le couple et au départ de Jill, qui met fin à cet effet réfléchissant : Sam recouvre temporairement son unité en s'éloignant de son reflet.

Le phénomène se répète dans le réel de *L'Armée des douze singes* où nous retrouvons des effets de dédoublement par le miroir, comme pour rappeler que le film peut être perçu autant comme une histoire de science-fiction que comme la représentation de l'esprit d'un malade « mentalement divergent ». Le plan le plus significatif à cet égard prend place lors de la tentative de Cole de fuir l'hôpital psychiatrique de Baltimore. Tandis qu'il avance le long d'un couloir en direction de l'ascenseur, le héros croise un vigile inattentif en train de lire à son bureau, juste avant que ne survienne la seule hallucination du film (le

remplacement du vigile par Scarface, le gardien du futur). Le plan débute sur un léger travelling avant montrant en plan moyen le vigile de face, assis à sa table, tandis qu'au second plan nous distinguons la silhouette de Cole marchant vers l'avant-plan. Lorsque la caméra se met en mouvement, nous prenons conscience que l'image est en fait un reflet provenant d'un miroir terni, ce que nous confirme immédiatement le panoramique de gauche à droite qui quitte le miroir, placé sur le mur situé à la droite du gardien, pour filmer l'espace réel. À la fin du panoramique, le cadre de l'image montre le gardien au premier plan, Cole au second plan, traversant le couloir pour tenter de rejoindre la porte de l'ascenseur et, derrière lui, la présence incongrue d'un électricien monté sur des échasses pour atteindre les ampoules des lampes du couloir. Le plan s'achève sur le passage de Cole devant un second miroir, qui fait face au premier et nous montre à nouveau le reflet du gardien, pris cette fois-ci sous son profil gauche.

Un plan semblable est visible à la fin du film, lorsque Cole se rend dans les toilettes de l'aéroport de Philadelphie. Le long plan qui ouvre la scène nous montre Cole face au long miroir surmontant les lavabos, tentant de recoller la moustache postiche qui lui sert à dissimuler son visage. Pas plus que dans l'hôpital psychiatrique, la présence du miroir n'est destinée à ménager une pause introspective au protagoniste. En revanche, elle permet à nouveau de signifier la division conjointe du corps du héros et de la diégèse. Le miroir apparaît là aussi pour accompagner l'apparition d'une hallucination, cette fois purement sonore, le surgissement de la voix du mystérieux Bob qui intervient régulièrement dans le film. L'association du miroir et de cette intrusion en voix *off* contribue également à entretenir le doute entre le fantastique (Bob semble omniprésent) et la folie (il s'agit d'une voix intérieure à Cole).

Le double reflété est encore plus présent dans les trois films relevant de l'hallucination, où cette fonction, débarrassée de la concurrence symbolique qu'offre la fonction de seuil dans *Brazil* et *L'Armée des douze singes*, se déploie sous différentes variations.

Dans *Fisher King*, les miroirs, qui apparaissent surtout au début, permettent d'insister visuellement sur le narcissisme envahissant du personnage. Lorsqu'il arrive dans son appartement après son émission de radio, Jack se regarde dans un des placards de sa cuisine, accompagnant sa courte contemplation de la réplique : « *Je hais mes joues.* » Un peu plus tard, alors qu'il répète dans sa baignoire la sentence phare du *sitcom* comique dans lequel il doit jouer (« *Excuse-moi !* »), le héros utilise un petit miroir pour se donner la réplique, prenant diverses intonations plus artificielles les unes que les autres. Là encore, l'usage du miroir sert de révélateur au manque de sincérité de Jack.

Las Vegas parano propose un emploi similaire des nombreux miroirs qui décorent les principaux lieux du film : miroirs ornant les piliers du Mint Hotel Bar, miroirs déformants du Bazooka Circus. Comme pour le plan du couloir de l'hôpital psychiatrique dans *L'Armée des douze singes*, Gilliam ménage un plan où le reflet est présenté avant l'espace réel. Ce plan ouvre la scène de l'altercation entre Gonzo et la femme de ménage, flash-back qui nous est montré à l'image lorsque Duke écoute les bandes magnétiques dans la suite dévastée du Flamingo. Le plan s'ouvre sur le reflet de Duke allongé sur un sofa, réveillé en sursaut par le bruit de l'agression commise par Gonzo sur la femme de chambre. Un rapide panoramique se charge de révéler là aussi l'espace réel, permettant de distinguer le protagoniste réel de son double reflété. Gilliam établit l'identité temporaire du réel et de son double au sein d'un plan unique tout en troublant la perception du spectateur, qu'il oblige à une reconsidération immédiate de ce qu'il a pu prendre pour une image de l'espace réel.

Le rôle fortement symbolique du miroir est également présent dans *Tideland*, même si, en raison des décors beaucoup moins variés que dans les autres films, l'emploi du motif se réduit essentiellement à deux scènes jumelles, dans lesquelles Jeliza-Rose se déguise face à la glace usée de la chambre de sa grand-mère. La première de ces deux scènes a lieu peu après l'arrivée de Jeliza-Rose dans la maison de sa grand-mère, au cours de sa phase d'exploration. La

seconde scène voit la fillette déguisée avec certains vêtements découverts dans la garde-robe de sa grand-mère (boa, chapeau) et jouant l'agonie de sa mère sur un ton mélodramatique, en exagérant gestes et soupirs.

Le motif du miroir est à nouveau très présent dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, apparaissant à plusieurs reprises dans l'espace réel. Mais c'est également un accessoire récurrent de l'espace onirique, que ce soit de façon littérale (le miroir sur le nénuphar dans la troisième manifestation, les doubles miroirs créés par Mr. Nick dans la sixième manifestation) ou détournée (l'eau de la rivière dans laquelle Tony découvre son nouveau visage et les tessons de bouteille reflétant Valentina dans sa fuite dans la dernière manifestation).

Le miroir occupe le même rôle dans *Parnassus* que dans les autres films : il est le symbole privilégié de la division interne du protagoniste, dont le corps est sans cesse tiraillé entre réel et onirisme. Cette division est ici intégrée par les protagonistes dans la diégèse même du film. Certains acceptent cette division, comme Tony, qui semble à peine surpris à chaque fois qu'il se découvre un nouveau visage ou Mr. Nick, qui en fait un des instruments de sa panoplie de tentateur. D'autres rejettent violemment cette division, à l'image de Martin, qui constate avec désespoir la transformation de son « beau visage », et, surtout, de Valentina, qui, dans sa fuite, brise rageusement du poing les morceaux de verre géants qui l'entourent et lui renvoient son reflet.

Ecrans et photographies

Le dédoublement indirect du corps du protagoniste prend parfois des voies plus détournées. Le motif de l'écran, d'ordinateur ou de télévision, est régulièrement sollicité dans les six films, de même que le cliché photographique.

Encore une fois, c'est dans *Brazil* que sont définies les fonctions symboliques attribuées au motif de l'écran. Les premières scènes du film montre fréquemment dans le champ un écran de télévision, qui apparaît comme un double déformé du réel, qui se limite à des discours de propagande et de

divertissement qui révèlent la nature totalitaire de la société décrite. Plus tard, c'est l'écran d'un ordinateur qui se charge de produire un double déformé du visage de Sam Lowry, alors qu'il se trouve dans le bureau de Mr. Kurtzmann pour résoudre le problème Buttle. Devant le peu d'enthousiasme de son supérieur à engager sa responsabilité dans cette affaire, Sam décide d'effectuer lui-même les recherches informatiques sur l'ordinateur de son chef de service. Un plan moyen nous montre Sam, assis de trois quarts devant l'ordinateur, tapant sur le clavier. La caméra effectue alors un travelling vers la gauche pour se placer derrière l'écran de la machine : la partie supérieure du corps du protagoniste disparaît momentanément, ne laissant voir à travers l'écran convexe et transparent que son visage de face et en gros plan, déformé comme s'il était vu à travers la lentille d'une loupe. Le décalage est rendu d'autant plus sensible que ses mains parcourant le clavier, conservent leur taille normale, sans effet de déformation. Par cet effet de surcadrage, Gilliam obtient un effet de division physique très similaire à celui provoqué par le motif du miroir.

Fisher King utilise le plus souvent l'écran de télévision de manière discrète, à l'image de celui que nous pouvons voir à l'arrière-plan dans les scènes se déroulant au vidéo-club d'Anne Napolitano. Mais l'écran reste un élément permettant de produire des doubles de Jack. C'est le cas lorsque celui-ci regarde avec Anne le sitcom dans lequel il devait jouer avant que sa carrière ne soit détruite par le massacre du restaurant Babbit's : nous voyons sur l'écran l'acteur remplaçant Jack (Harry Shearer) lancer la réplique « *Excuse-moi !* », celle-là même que Jack répète dans son bain face à un miroir au début du film. Face à ce dédoublement involontaire, où le surjeu de l'acteur de sitcom fait écho au manque de sincérité dont Jack faisait preuve lors de ses propres répétitions, le protagoniste ressent un puissant malaise qu'il expulse en humiliant gratuitement sa compagne, avant de quitter l'appartement pour aller errer dans la rue.

L'écran de télévision joue également un rôle important dans *L'Armée des douze singes* en présentant à plusieurs reprises des doubles de James Cole. C'est

notamment le cas lorsque Cole et Reilly, en fuite dans les rues de Philadelphie après le retour du protagoniste en 1996, tentent de se cacher d'une voiture de police en lui tournant le dos. Lorsqu'il relèvent les yeux, ils se rendent compte qu'ils se trouvent face à une vitrine de grand magasin dans laquelle sont empilés vingt postes de télévision reliés à une caméra filmant la rue, formant une mosaïque d'écrans qui renvoient une seule image en gros plan du couple, réduisant à néant leur tentative de dissimulation.

Le visage de Cole se trouve également dupliqué à plusieurs reprises sous forme d'image photographique : cliché pris par la police lors de son arrestation en 1990 et diffusé par le bulletin d'information télévisé alors que Cole et Reilly se trouvent dans la chambre d'hôtel située sur la route de Philadelphie, avis de recherche diffusés par les policiers lancés à sa poursuite (dont un exemplaire visible près du portique de l'aéroport lors du passage du docteur Peters) et surtout photographie de Cole dans les tranchées en 1917, présentées deux fois dans le film, d'abord lors de la conférence donnée par la psychiatre puis sur l'un des murs de l'appartement de la jeune femme. Au-delà du fait que cette photographie représente un rouage essentiel de la dramaturgie (puisqu'elle prouve que Cole dit vrai et n'est pas « mentalement divergent »), elle révèle une des fonctions du double chez Gilliam, celle d'inscrire l'improbable, donc le fantastique, au sein du réel. C'est par le double photographique de Cole que Reilly comprend la vérité de ses dires, de même que lors de la dernière manifestation onirique, elle reconnaîtra Cole adulte sous les traits de Cole enfant.

Dans *Las Vegas parano*, l'écran de télévision reste un motif important (les premières images du film sont d'ailleurs issues d'actualités télévisées authentiques, montrant les manifestations contre la guerre du Vietnam), mais le reflet qu'il renvoie concerne uniquement l'espace réel. Les écrans de télévision des chambres du Mint Hotel et du Flamingo Hotel ne sont jamais utilisés dans le but de créer un double du protagoniste. Ils fonctionnent plutôt comme une

fenêtre reflétant une part du réel (guerre du Vietnam, manifestations contre cette même guerre, discours de Richard Nixon), totalement éloignée du quotidien de Duke et Gonzo. L'écran permet d'inscrire au sein de la même image deux aspects très différents de l'Amérique : la guerre et la société de consommation. Mais le réel de la guerre ne prend jamais vraiment le pas sur celui vécu par les protagonistes, même lorsqu'il quitte momentanément l'écran de télévision pour se projeter sur les murs de la chambre du Mint Hotel.

Le dédoublement par l'image dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, quant à lui, concerne uniquement les personnages de Tony (la carte représentant le pendu, les unes de journaux qui le célèbrent ou l'accablent) et Parnassus (les illustrations contenues dans son grimoire). A chaque fois, ce type de dédoublement offre un tableau synthétique d'une situation donnée : mort à venir de Tony *via* la carte de tarot, condition d'escroc du même Tony transmise par la une négative du *Sun*, rapports entre Parnassus et Mr. Nick dans le cas de la peinture.

B - Le dédoublement chez les autres personnages

Dans l'espace onirique comme dans le réel, le protagoniste est parfois confronté à trois autres formes de double inversé, traitées sur un mode non fantastique.

La première de ces trois figures est celle de l'*alter ego*, une forme de dédoublement qui repose sur la complémentarité de caractères qui peuvent parfois apparaître *a priori* contraires. Ce type de double est particulièrement visible dans les films où l'hallucination prédomine. La deuxième figure concerne les personnages féminins, autre forme de double inversé qui existe elle aussi en double dans la fiction, sous forme réelle et sous forme onirique. Le dédoublement s'applique enfin aux « méchants » des films de Gilliam, des

figures qui, semblables au dieu Janus, possèdent deux visages, l'un respectable, l'autre beaucoup moins avouable.

L'*alter ego*

La représentation la plus évidente de ce thème de l'*alter ego* se trouve dans *Fisher King*, qui présente cette variante sous un jour particulièrement enrichissant pour les personnages. Parry, qui se définit d'emblée par le dédoublement (à travers la double identité Henry Sagan/Parry), apparaît très vite comme l'*alter ego* inattendu de Jack. Leurs caractères respectifs reposent sur la complémentarité des contraires : riche, narcissique et introverti pour Jack, pauvre, altruiste et extraverti pour Parry. Tous deux sont pourtant réunis par une même situation (la mort de la femme de Parry, qui entraîne leur déclassement social) et subissent le même type d'avaries, comme leurs agressions respectives par les jeunes voyous, qui se déroulent à chaque fois sur les quais de l'Hudson River. Tout comme Parry n'identifie pas le Chevalier Rouge comme un double symbolique de lui-même, Jack ne voit pas immédiatement Parry comme son *alter ego*. Ce n'est qu'en reprenant à son compte la quête de son ami (et en utilisant le costume et les accessoires conservés dans le sous-sol où vit le sans-abri) qu'il devient physiquement le double de Parry.

La notion d'*alter ego* est déjà annoncée au début du film par les scènes montrant Jack accompagné de la poupée représentant Pinocchio. La figurine établit, sur un mode mineur, un nouvel effet de dédoublement symbolique, la figure du petit garçon menteur faisant écho aux traits caractéristiques de la personnalité de Jack tel qu'il nous a été montré jusqu'alors.

Comme pour Parry dans *Fisher King*, le dédoublement de Duke/Thompson dans *Las Vegas parano* s'accompagne de la présence d'un *alter ego* en la personne de Gonzo. Mais ce qui différencie la relation Duke/Gonzo de la relation Jack/Parry est que, cette fois-ci, l'*alter ego* n'appartient pas uniquement à l'espace réel (comme c'était le cas pour Jack, absent des hallucinations de

Parry en tant que figure onirique) mais existe aussi dans certaines manifestations oniriques : hallucination du Mint Bar, scène du procès, scène de la prise d'adrénochrome. De même, le rapport entre les deux hommes n'apparaît pas aussi complémentaire que dans le cas de Jack et Parry, mais prend une coloration beaucoup plus ambiguë : bien que Duke et Gonzo paraissent liés par l'amitié, la communauté de point de vue sur la société américaine et bien évidemment l'usage de drogues, leur relation passe par des états très différents, qui vont du fou rire commun (la scène nocturne en voiture après leur expulsion du concert de Debbie Reynolds) aux pulsions homicides (la fin de la première soirée dans la chambre du Mint Hotel, où Duke tente de se protéger de son ami sous LSD en l'enfermant dans la salle de bains), en passant par la manipulation (le dialogue entre Duke et Gonzo dans le couloir du Flamingo Hotel suivant la rencontre avec Lucy) et la plaisanterie cruelle (Duke faisant croire à Gonzo qu'il compte l'aider à se suicider dans la baignoire du Mint Hotel).

Cette ambiguïté des relations entre les deux personnages est particulièrement manifeste lorsque Duke teste l'adrénochrome : Gonzo prend une apparence de plus en plus monstrueuse et menaçante alors qu'il est pour une fois réellement inoffensif, l'usage de son couteau de chasse étant seulement destiné à déposer sur la lame des doses de cocaïne destinées à son propre usage ou à celui de Duke. Cette scène permet de souligner que les réactions paranoïaques ne sont pas propres à Gonzo mais sont tout aussi présentes dans l'esprit de Duke, tout comme les nombreuses marques de sadisme psychologique de Duke font écho à celles, beaucoup plus physiques, de Gonzo : lettre Z tracée à la sauce tomate sur le front du journaliste durant la nuit au Mint Hotel, miroir brisé par Gonzo avec la crosse de son revolver dans la suite du Flamingo, humiliation de la serveuse du *diner*. La complémentarité des personnages ne se fait pas ici sur une attirance des contraires qui leur permettrait tous deux de progresser vers une certaine sérénité (comme c'était le cas dans *Fisher King*), mais plutôt sur une complicité dans la pratique de tendances perverses.

Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, la question de l'*alter ego* touche à la fois certains couples de personnages (Parnassus/Mr. Nick, Anton/Tony) dont les relations sont celles d'*alter egos* inversés et le groupe que constitue la troupe de l'Imaginarium, composé d'un agrégat de véritables *alter egos*.

Les *alter egos* inversés semblent tout aussi complémentaires que dans les autres films de Gilliam. Le plus évident reste la relation complexe entre Parnassus et Mr. Nick, qui permet de métaphoriser la coexistence du Bien et du Mal. La représentation des personnages évoque de schémas très connus, reposant sur ce principe de conflit entre Bien et Mal qui constitue une des bases idéologiques essentielles des religions monothéistes. Les rôles sont apparemment distribués de façon claire : Parnassus est un personnage saint, porteur de la salvation qu'il propose par le biais de l'Imaginarium ; Mr. Nick, quant à lui, se comporte comme toute figure diabolique et ne cesse de tenter les visiteurs de l'attraction en profitant de leurs faiblesses.

Mais Gilliam détourne rapidement ce schéma binaire et simpliste et offre dans *Parnassus* un pastiche des clichés traditionnels sur la lutte entre le saint et le diable. C'est notamment le cas lorsqu'il évoque le cœur du conflit entre le docteur et le démon. En effet, bien que Parnassus semble réunir toutes les caractéristiques du saint ou du prophète, il n'est pas tributaire d'une mission qui lui aurait été préalablement confiée par une instance supérieure. Au contraire, le flash back dans le monastère montre bien que, lors de leur première rencontre, Parnassus est encore en pleine recherche spirituelle et conserve certaines faiblesses très humaines, comme son goût irrépressible pour le pari. Cette scène révèle également que le conflit naît du pari passé entre les deux hommes, puisque c'est Mr. Nick qui confère ses pouvoirs à Parnassus afin qu'il puisse concourir avec lui dans la conversion des âmes. La lutte entre Bien et Mal, conséquence du pari entre les deux hommes, ne s'illustre donc pas par de grandes batailles mais ressemble plus à une partie de dames grandeur nature,

comportant des règles précises respectées par les deux protagonistes, même si l'esprit pervers de Mr. Nick est toujours prompt à interpréter ces règles à sa façon tout en proposant sans cesse de nouveaux paris au docteur. Les scènes de dialogue entre les deux personnages se déroulent d'ailleurs sans agressivité ou violence physique, même si l'aigreur est perceptible dans les paroles de Parnassus comme le cynisme l'est dans celles de Mr. Nick.

Un autre moyen de pasticher ce conflit entre le Bien et le Mal consiste à présenter des réactions inattendues de la part des visiteurs de l'Imaginarium. Au départ, le dispositif de l'Imaginarium laisse penser que les visiteurs se laisseront mener jusqu'à Parnassus, l'esprit organisateur de l'espace onirique. Mais dès la première manifestation, nous prenons conscience que les visiteurs font toujours le mauvais choix, que ce soit par habitude, par paresse intellectuelle ou par intérêt personnel. La damnation de Martin représente alors symboliquement toutes les damnations qui ont eu lieu dans l'Imaginarium depuis que le docteur a délaissé sa tâche pour se consacrer à sa relation avec la mère de Valentina. Ces réactions contiennent bien évidemment une dimension critique de la part de Gilliam. Pour lui, le conditionnement social et culturel nous pousse à des réflexes conditionnés qui provoquent la damnation au sens propre (par l'auto destruction de l'homme) comme au figuré (par l'irresponsabilité, qui abdique tout comportement éthique). Même Tony, apparemment plus libre de son imagination, finit par se laisser prendre à rechercher le confort matériel (la richesse) et psychologique (la reconnaissance, l'amour d'une femme, l'absolution du monde grâce à ses œuvres de charité).

L'autre couple d'*alter egos* inversés du film rassemble Anton et Tony, (dont les prénoms assemblés en forment un troisième, Anthony), qui montrent une antipathie réciproque évidente car Anton ressent Tony comme un intrus, un imposteur et un concurrent potentiel pour la séduction de Valentina. La complémentarité de leur caractère est évidente, tant sur le plan physique (visage des acteurs) que psychologique. Tous deux amoureux de Valentina, ils diffèrent

néanmoins grandement par leurs réaction : à la maturité apparente de Tony répond l'immatunité tout aussi apparente d'Anton, à l'hypocrisie de Tony répond la sincérité d'Anton, au cynisme de Tony utilisant l'Imaginarium par intérêt répond la croyance d'Anton dans les pouvoirs salvateurs de l'attraction. De nombreuses scènes les mettent en position d'affrontement, qu'il soit verbal (les dialogues oniriques dans les deux dernières manifestations) ou physique dans le réel (la lutte pour inviter la jeune fille sortant du bar sur scène, la lutte quand Tony franchit le faux miroir pour la dernière fois du film). Malgré tout, Anton reste capable de gestes altruistes (le sauvetage de Tony dans le réel ou lorsqu'il tombe de son échasse dans la quatrième manifestation), qui ne résistent pourtant pas à la découverte fortuite de la vérité concernant Tony, lorsque Anton découvre dans le dépotoir la une du journal comportant la photo du jeune homme.

La notion d'*alter ego* se vérifie aussi au niveau de la troupe tout entière de l'Imaginarium, dont les membres sont tous les alter-egos les uns des autres du fait de leur cohabitation et leur mode de vie marginal, mais également grâce à la croyance en l'Imaginarium. Cette complémentarité naturelle se vérifie plus particulièrement lors des scènes de représentation, où, malgré l'exiguïté de l'espace, chacun connaît sa place et le rôle qu'il doit jouer. D'ailleurs, la croyance en l'existence d'autres alter ego est à l'origine de l'erreur d'appréciation que commet Parnassus à propos de Tony, puisqu'il croit avoir trouvé un homme aussi sincère que lui pour prendre sa succession. Cette erreur provoque le déséquilibre de la troupe et des rapports qui existaient auparavant entre les personnages, au profit de nouvelles relations entre couples d'alter-ego inversés. Par son hypocrisie, Tony détruit la fragile entente qui régnait sur les membres de l'Imaginarium.

Dédoublément des personnages féminins

A l'image des *alter ego* masculins, les personnages féminins possèdent toutes un double onirique : Jill dans *Brazil*, Lydia dans *Fisher King*, Kathryn Reilly dans *L'Armée des douze singes*, Lucy dans *Las Vegas parano*, Dell dans *Tideland*.

L'apparition de ces versions oniriques des personnages féminins suit un mouvement inverse de celles du protagoniste : alors que le héros nous apparaît d'abord sous sa forme onirique, les figures féminines sont presque toutes présentées sous leur enveloppe réelle avant que nous ne découvriions leur version fantasmée. Ainsi, Jill apparaît dès la séquence d'introduction de *Brazil* puisque son appartement se situe au-dessus de celui de la famille Buttle et est utilisé par les forces de l'ordre lors de l'arrestation malencontreuse du père de famille.

C'est également le cas pour Lydia dans *Fisher King*, qui est observée à distance par Jack et Parry durant sa pause-déjeuner avant d'être suivie par les deux hommes à la gare de Grand Central, où a lieu la première hallucination la mettant en scène. Le parallèle établi entre Jack et Parry concerne également leurs compagnes respectives, Anne et Lydia, qui présentent un même rapport d'*alter ego* inversé, sur le plan tant physique que psychologique. Personnage extraverti, Anne est décrite dans le scénario de Richard LaGravenese comme une personnalité « *totalemt féminine* », dotée d'une « *sensualité crue et directe qui ne laisse aucune place au doute* »⁷⁸. Lydia, en revanche, est « *mal habillée* » et ressemble à un « *moineau abandonné* »⁷⁹, comparaison qui se traduit à l'écran par la maladresse burlesque et la démarche hésitante adoptées par Amanda Plummer. La grande différence d'attitude entre les deux femmes éclate notamment lors de leur unique rencontre en tête à tête dans l'appartement d'Anne, quand celle-ci propose une manucure à Lydia. En femme libérée, Anne n'hésite pas à exprimer ses attentes sexuelles et affectives vis-à-vis des hommes (« *J'ai eu des rencards avant de savoir conduire. Je n'en reviens toujours pas.*

⁷⁸ Richard LaGRAVENESE, *op. cit.*, p. 14.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 44.

» ; « *Tu veux avoir de la personnalité ? Voilà mon avis : tu as tout pour être une vraie garce.* »). Lydia, de son côté, évoque sa timidité malade vis-à-vis des relations humaines en général et du genre masculin en particulier (« *Est-ce que j'ai l'air d'avoir quelqu'un dans ma vie ?* » ; « *Je n'ai jamais eu de période propice aux rencards.* » ; « *Certaines personnes sont destinées à rester seules.* »). Elles sont aussi les premières à assumer leur complémentarité, ce dont témoigne la crise de fou rire qu'elles partagent lorsque Jack et Parry entrent dans l'appartement pour les emmener au restaurant chinois. La disposition des personnages à table dans le restaurant finit de nouer visuellement les rapports de complémentarité entre les couples : maladresse et manque de savoir-vivre de Lydia dans sa façon de manger, attitude aussitôt imitée par Parry ; regards complices de Jack et Anne, qui scellent temporairement leur réconciliation.

Dans *Las Vegas parano*, au contraire, le rôle du double féminin onirique reste anecdotique au regard de celui attribué à l'*alter ego* que représente Gonzo. Si Lucy possède un avatar onirique lors de la scène du procès, elle reste une figure secondaire à laquelle Duke n'est pas affectivement liée.

Seuls *L'Armée des douze singes* et *Tideland* présentent les figures féminines dans l'espace onirique préalablement à l'espace réel. Dans *L'Armée des douze singes*, Kathryn Reilly apparaît sous sa forme onirique dès le rêve d'ouverture, bien avant que son corps n'apparaisse dans l'espace réel, même si son identification est retardée par le port de sa perruque blonde. Cette version onirique de Reilly présente une variante intéressante dans la mesure où elle est l'occasion pour Gilliam de multiplier les effets de dédoublement.

La jeune femme existe donc sous forme dédoublée dans le réel et dans les manifestations, la séquence finale se chargeant d'effectuer la jonction entre ces deux versions du personnage. Mais le double onirique lui-même possède plusieurs doubles indirects, à la fois picturaux et cinématographiques.

La coexistence de deux figures féminines semblables, l'une blonde, l'autre brune, rappelle *Sueurs froides* d'Hitchcock, l'un des plus célèbres films traitant

du dédoublement du corps sous un angle fantastique. Gilliam revendique d'ailleurs ouvertement cette influence en présentant à l'intérieur de son propre film deux extraits de *Sueurs froides*, diffusés dans le cinéma où Cole et Reilly se réfugient pour échapper à la police : à l'occasion du dialogue entre les deux fugitifs, nous voyons d'abord sur l'écran de la salle la scène de la visite de Madeleine Elster (Kim Novak) et Scottie Ferguson (James Stewart) au Yosemite National Park dans *Sueurs froides*, puis le dialogue entre Madeleine et Scottie devant la baie de San Francisco, peu avant la tentative de suicide par noyade de la jeune femme. Après un intermède d'une vingtaine de secondes qui nous transporte au zoo de Philadelphie (où l'Armée des douze singes enferme le docteur Goines dans une cage), nous retournons à l'intérieur du cinéma par le biais d'une nouvelle citation d'Hitchcock : une série de plans tirés de la fin des *Oiseaux* (*The Birds*, 1963), où l'héroïne, Melanie Daniels (Tippi Hedren), est attaquée par une nuée de volatiles dans le grenier de la famille de son futur époux. Le court plan qui lui succède directement montre fugitivement l'avatar onirique de Reilly de face, pris en pleine course alors qu'il tend le bras en direction de la caméra. L'insertion soudaine de ce plan nous confirme le rapport de gemmélité entre les héroïnes hitchcockiennes et la version rêvée de Reilly. Un gros plan montre ensuite Cole ouvrant les yeux, révélant que cette image est la dernière d'un nouveau rêve du protagoniste.

Lorsque, quelques secondes plus tard, Cole se précipite hors du cinéma à la recherche de Reilly, le parallèle devient évident : un plan nous montre la jeune femme raccrochant un téléphone public, arborant une perruque blonde et vêtue d'un imperméable gris directement inspiré de celui porté par Novak dans plusieurs scènes de *Sueurs froides*. Un des thèmes musicaux du film, que l'on entend *off* (au mépris de toute cohérence réaliste pour l'initié, puisque c'est *Les Oiseaux* qui est alors projeté dans la salle), achève de tracer le parallèle entre Reilly et ses doubles cinématographiques. La confusion de Cole est alors totale puisqu'il lui lance : « *Je ne t'avais pas reconnue* » avant de déclarer à la jeune

femme : « *Ça a toujours été toi [dans mes rêves]* ». La réponse de Reilly est tout aussi troublante : voyant Cole avec sa fausse moustache, son postiche et sa chemise imprimée, elle lui dit : « *Je me souviens de toi sous cet aspect. J'ai le sentiment de t'avoir déjà connu, je sens que je t'ai toujours connu* ».

Le comportement du héros gilliamien, lorsqu'il est masculin, s'adapte à cette inversion de l'ordre d'apparition des corps réels et oniriques : il part toujours de l'image donnée par la version onirique du personnage féminin pour tenter de la retrouver dans la réalité, posant la dimension fantasmatique de son rapport à la femme comme le principe de sa quête amoureuse. *Tideland* reste une exception, puisque le protagoniste créateur de l'espace onirique n'est plus un homme mais une petite fille, développant une version différente du sentiment amoureux, même si ce sentiment repose sur des bases tout aussi fantasmatiques.

Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, le dédoublement des figures féminines s'applique en premier lieu à Valentina, qui apparaît sous plusieurs versions oniriques, reprenant le rôle de « femme rêvée » attribué aux personnages féminins importants dans les films de Terry Gilliam. La différence est ici que les versions oniriques de Valentina ne sont pas produites par un esprit unique mais tantôt par Parnassus, tantôt par Tony.

Ainsi, lors du flash-back onirique, le fait que la mère de Valentina soit interprétée elle aussi par Lily Cole est un effet de transposition attribuable au docteur, qui voit sa femme défunte dans sa jeune fille menacée par Mr. Nick. Le rapport de Parnassus aux femmes qui l'entoure participe d'ailleurs de sa « malédiction » puisqu'il perd toutes les femmes qu'il aime en échange de la connaissance et des pouvoirs conférés par l'Imaginarium. Ce dédoublement évoque aussi une certaine ambiguïté de l'amour paternel : Parnassus protège Valentina autant pour éviter qu'elle rejoigne Mr. Nick que pour conserver auprès de lui l'incarnation de son épouse décédée.

Au contraire, les versions oniriques de Valentina donne une image beaucoup plus charnelle du personnage qui témoigne de son désir pour la jeune

fille. Elle apparaît sous la forme des deux nymphes de la troisième manifestation, détournant momentanément Tony de son entreprise de séduction de la quinquagénaire, puis sous son aspect réel dans la dernière scène.

Dédoublement et ambiguïté

L'effet de dédoublement s'applique à d'autres types de figures secondaires, qui sont toutes caractérisées par l'ambiguïté de leur attitude, qui dissimule toujours des intérêts cachés. C'est particulièrement le cas de Jack Lint et des différents membres de sa famille dans *Brazil*. Nous découvrons ainsi durant la soirée chez Ida Lowry son épouse Alice, que Lint se met à appeler Barbara plutôt que de préciser à Mr. Helpman qu'il s'est trompé de prénom. Plus tard, lorsque Sam lui rend visite dans son bureau du ministère de l'Information, l'une des triplées de Jack est présente, que son père confond avec l'une de ses sœurs. De cette façon, la duplicité de Jack, qui ne se révèle qu'à la fin du film, est déjà annoncée à travers ses propres relations familiales, qui prophétisent la trahison finale du personnage envers Sam, le bourreau se substituant à l'ami. Il en va de même pour la mère de Sam, qui à chaque fois qu'elle apparaît à l'écran devient un double rajeuni d'elle-même, jusqu'à ce qu'elle finisse par ne faire qu'une avec Jill dans la scène onirique finale.

D'une façon plus anecdotique, la scène du Mint Bar dans *Las Vegas parano* repose sur le même principe du double comme révélateur de la fausse décontraction de certains clients. Leur métamorphose en lézards sous les yeux de Duke peut être interprétée de façon très littérale, puisqu'elle illustre la nature monstrueuse dissimulée derrière les attitudes séductrices d'hommes vulgaires et les minauderies exagérées des femmes trop fardées. L'obscénité du comportement social de ces clients devient manifeste, et s'exprime dans l'espace onirique par des scènes de copulation et de mutilation particulièrement obscènes.

Dans la première hallucination de *Tideland*, le dédoublement de Noah au moyen de l'ombre monstrueuse projetée sur le mur de la chambre de Jeliza-Rose

figure le danger que l'irresponsabilité de ce père pourtant affectueux fait peser sur l'existence de sa fille. La fin du film nous révèle également la « double vie » du personnage au moyen des photographies que, à la fin du film, Jeliza-Rose découvre sur le miroir surmontant une coiffeuse placée dans la chambre de la mère de Dell. Sur ces clichés, nous voyons Noah jeune prenant la pose en compagnie de Dell, dont il semble être le compagnon. Nous n'en saurons jamais plus quant au passé du père de Jeliza-Rose, ces photographies étant les seules preuves de l'existence d'un « autre » Noah. Rétrospectivement, cette découverte éclaire l'acharnement de la voisine de Jeliza-Rose à momifier le cadavre du père de l'héroïne, qui s'apparente alors symboliquement aux nombreux animaux empaillés accrochés sur les murs des couloirs et de l'escalier de la maison de Dell.

La figure onirique de la reine Gunehilde présente quant à elle une autre variante de la figure du double. Si, assez rapidement, l'enveloppe physique de la mère de Jeliza-Rose disparaît du film, elle resurgit à plusieurs reprises, non pas sous la forme d'un double direct mais plutôt sous celle d'une silhouette qui réactive chaque fois le souvenir traumatique de la mort par surdose de la figure maternelle, tout en sublimant ce souvenir au moyen du filtre permis par les manifestations oniriques. Elle est notamment liée à Dell dès la première apparition de celle-ci à l'écran, où l'héroïne prend la silhouette de sa voisine, entrevue à travers les vitres brisées du bus scolaire, pour le fantôme de sa mère. Cette superposition initiale entre Dell et la reine Gunehilde s'explique par le désir impérieux et inconscient de Jeliza-Rose de combler le manque affectif d'une mère irresponsable et trop tôt décédée. Mais Jeliza-Rose sera détrompée par Dell après la disparition des poupées dans le ventre du père naturalisé : alors que la petite fille se précipite vers elle pour enlacer Dell, celle-ci écarte les bras pour la repousser, montrant ainsi son refus de tout contact physique et par extension de toute démonstration d'affection.

Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, le double comme révélateur de l'ambivalence d'un personnage s'applique surtout à Tony. Le personnage ne cesse en effet de multiplier les signes ambigus dans le réel : la séduction de Valentina, la rénovation de l'Imaginarium dans le seul but de gagner de l'argent, concurrence avec Anton pour le rôle de héraut de l'attraction, l'abus de confiance envers Parnassus afin d'échapper à ses responsabilités dans le réel, enfin l'usage du sifflet afin de simuler la pendaison, objet qui résume à lui seul ce personnage qui passe son temps à faire semblant. Cette ambivalence rencontre un écho important dans l'onirisme à travers les changements de visage, de nom, voire d'attitude que nous observons chez Tony.

Si il n'est pas le premier personnage de Gilliam à montrer une certaine ambiguïté, Tony est probablement le premier protagoniste véritablement antipathique de sa filmographie. Gilliam inverse ici le processus traditionnel d'identification du spectateur au protagoniste : alors que le personnage semble fragile et désorienté au début du film l'assurance que lui procure ses séjours successifs dans l'Imaginarium révèlent son vrai visage. La révélation de son ambivalence a véritablement lieu lors de la quatrième manifestation, lorsque l'arrivée des russes dévoile les rapports troubles de Tony avec le crime organisé. L'antipathie progressivement ressentie face à Tony parvient même à rendre Mr. Nick presque sympathique. De par sa nature même, le diable est une incarnation de l'ambiguïté et de la sournoiserie, comme le montre la perversité avec laquelle il use du double sens lors de ses conversations avec Parnassus. Paradoxalement, il est pourtant plus sincère que Tony puisque sa fonction comme son territoire dans l'espace onirique ne sont pas cachés. De plus, il respecte le pari passé avec Parnassus, dans la mesure où il est quasiment assuré de remporter la victoire dans un monde contemporain en déliquescence. Tony, au contraire de Mr. Nick, accentue sa duplicité par sa volonté d'être respecté par les autres.

Avec le personnage de Tony, Gilliam prend un risque calculé, celui de rompre avec le processus d'identification du spectateur au protagoniste pour

mieux nous dévoiler l'ambiguïté profonde de ce personnage complexe, tantôt victime, tantôt bourreau, auquel aucun des personnages de la fiction ne peut se fier. Sa damnation et la récupération de son âme par Mr. Nick semblent donc bien aller dans l'ordre des choses.

Troisième partie :

L'onirisme comme contre-pouvoir ?

Tirillé entre les deux espaces de la fiction, le corps du héros gilliamien se trouve placé en première ligne dans la lutte que se livrent imaginaire et réalité pour tenter de dominer la fiction, sur le plan dramatique comme sur le plan formel. Mais ce conflit, qui sous-tend l'ensemble de la filmographie de Gilliam, ne se limite pas à une simple opposition binaire qui finirait toujours par pencher du côté de l'imaginaire et de sa représentation à l'écran par le biais des manifestations oniriques. Il prend une forme plus complexe, qui repose avant tout sur une situation paradoxale, dont les deux tendances contradictoires existent simultanément au sein de la diégèse.

D'un côté, Gilliam postule, sans la réaliser, l'hypothèse d'une qualité démiurgique propre à l'imagination du protagoniste, qui aurait pour effet de permettre, sur le plan dramatique, un franchissement de l'onirisme hors de son espace propre destiné à investir et transformer le réel. De l'autre côté, Gilliam organise sur le plan formel une véritable contamination de l'image par certains effets de mise en scène associés à l'onirisme. Le résultat de ces mouvements contradictoires consiste en une victoire totale ou partielle de la réalité sur l'acte d'imagination

A partir de ce paradoxe persistant, Gilliam développe dans son œuvre une vision relativement pessimiste de la société occidentale contemporaine, teintée d'une certaine misanthropie. Mais là aussi, ce point de vue sur le monde

se révèle plus complexe qu'il n'y paraît. Gilliam semble figer ses univers fictionnels dans un manichéisme permanent, avant de se livrer au commentaire critique de cette vision manichéenne. De plus, il élargit son propos, transformant son héros en une allégorie du genre humain et faisant du conflit entre réel et imaginaire un enjeu primordial de la création artistique et plus précisément du cinéma.

CHAPITRE I :
LE PARADOXE DE GILLIAM

Tout au long de sa filmographie, Gilliam pose la question de la possible intrusion de l'espace onirique au sein de l'espace réel, avec comme objectif la transformation de ce dernier, sur le plan tant de la représentation que du contenu. Si l'onirisme permanent voit triompher l'imagination du protagoniste, dont les créations se matérialisent dans le réel sur un mode surnaturel, l'onirisme ponctuel tend plutôt à démontrer le contraire en présentant un paradoxe insoluble.

La mise en place de ce paradoxe se divise pour chaque film en deux étapes distinctes et simultanées, Gilliam confrontant un franchissement dramatique hypothétique à une contamination formelle de l'onirisme sur les plans visuel et sonore. Dans un second temps, il montre à l'écran la principale conséquence du manque d'unité entre dramaturgie onirique et mise en scène onirique, qui se traduit par le triomphe d'un réel totalitaire et intrusif, que sa tendance conformiste pousse à faire pression sur l'espace onirique pour le contenir voire pour le détruire..

A - L'hypothèse démiurgique

Un des fondements de la fiction gilliamienne repose sur la croyance dans la force magique de l'acte d'imagination, susceptible d'investir voire de

transformer le réel. Afin de mieux comprendre comment se met en place le premier terme du paradoxe, il semble nécessaire de revenir sur ce qui distingue l'onirisme ponctuel de l'onirisme permanent, où le protagoniste est clairement présenté comme un démiurge capable de matérialiser dans l'espace réel les images créées par son esprit.

Cette conception du rôle du protagoniste, qui a le pouvoir d'agir sur l'évolution de la fiction, peut logiquement laisser penser que le franchissement surnaturel est aussi une hypothèse valable dans le cas de l'onirisme ponctuel, où plusieurs indices permettent de postuler une certaine porosité des frontières entre les deux espaces de la fiction. Mais ces indices sont aussi des moyens servant à contenir les manifestations dans leur cadre, empêchant ainsi l'hypothèse démiurgique de se vérifier

Le protagoniste, créateur de l'onirisme permanent

Dans l'onirisme permanent, le surgissement du surnaturel dans le monde conscient dérive toujours directement ou indirectement de l'imagination du protagoniste. Au lieu de signifier cette relation par le biais du regard subjectif, comme c'est le cas dans l'onirisme ponctuel, le réalisateur choisit d'utiliser d'autres vecteurs permettant de figurer la concrétisation de l'espace onirique dans le réel. La parole, et dans une moindre mesure l'écriture, apparaissent ainsi comme les moyens les plus employés par Gilliam pour figurer ce franchissement d'un espace de la fiction vers l'autre.

Dés *Sacré Graal*, Gilliam montre le lien qui existe entre la parole et l'écrit d'une part, et la représentation d'éléments surnaturels d'autre part, *via* de courtes scènes de transition montrant une main anonyme en train de tourner les pages du livre de l'histoire du Graal. Le film montre également l'importance de la parole pour un roi Arthur qui n'a pas encore acquis sa célébrité légendaire et qui, à l'exception des chevaliers de la Table Ronde, a bien du mal faire partager sa vision de l'unité britannique à ses contemporains. Nous pouvons alors constater

que, pour Gilliam et ses comparses du Monty Python's Flying Circus, la légitimité du pouvoir n'existe qu'à partir du moment où elle est relayée par le bouche à oreille.

Jabberwocky, qui se déroule lui aussi à l'époque médiévale (même si la période historique semble postérieure à l'époque arthurienne), reprend à son compte le lien entre le verbe et l'apparition du surnaturel qui parcourt *Sacré Graal*. C'est notamment le cas pour le monstre que Dennis rencontre à la fin du film, dont l'aspect physique improbable semble née de la somme de rumeurs qui circulent dans la cité fortifiée où se déroule la majorité de l'action, légende orale suffisamment répandue pour que la bête fasse même l'objet d'un spectacle de marionnettes. À cet égard, il n'est sans doute pas innocent que Gilliam se réfère dans le titre de son film à la chimère créée par Lewis Carroll dans le poème qui ouvre *De l'autre côté du miroir*. Là aussi, il s'agit d'une figure surnaturelle qui ne prend forme que grâce au langage, la description de l'indicible créature étant rendue possible par l'invention de nombreux néologismes.

Cette qualité démiurgique accordée au verbe ne vaut pas uniquement dans le cas de l'imaginaire collectif d'une communauté, il définit également la perception du monde de la plupart des protagonistes du film, Dennis en tête. Le héros, avec l'imagination débordante qui le caractérise, s'évertue à fantasmer le réel qui l'entoure, qu'il s'agisse de personnes (la fille du poissonnier, considérée par le héros comme une véritable demoiselle en détresse) ou d'un simple caillou, qui, par le biais de la déformation due au bouche-à-oreille, est pris pour un diamant.

Comme dans *Sacré Graal*, la diffusion de la parole paraît également fonder le système féodal décrit dans *Jabberwocky*. Les signes traditionnels concernant la noblesse du roi Bruno le Contestable n'existent en effet plus sur le plan matériel : monarque sénile, château croulant, justice expéditive, joutes barbares, etc. La légitimité royale subsiste néanmoins sous une forme purement

symbolique, à travers une litanie de noms d'ancêtres que le héraut royal récite comme pour se persuader de sa propre importance.

Dans la mesure où Gilliam a toujours clamé son intérêt pour la période médiévale, pointant notamment le rapport privilégié que les hommes de l'époque avaient à l'imagination, il n'est guère surprenant que *Jabberwocky* contienne une représentation de ce rapport à un surnaturel qui tient sa réalité de superstitions orales.

Par la suite, les films à onirisme permanent se déroulent dans des univers plus contemporains, où la relation à l'imaginaire prend une tout autre forme. Le lien étroit qui unit le héros et la communauté dans *Jabberwocky*, un imaginaire collectif où prévaut la force démiurgique de leur parole, disparaît car les héros se heurtent de plus en plus à des personnages empreints de rationalisme et de matérialisme, qui n'existaient pas véritablement dans le Moyen Âge décrit par le metteur en scène.

Dans *Bandits, bandits*, Gilliam oppose Kevin, l'unique destinataire des scènes oniriques, à ses parents, dont l'imaginaire n'est guidé que par les programmes de télévision. Ce qui est surprenant (et décevant pour Kevin) est que cette vision du monde limitée à sa seule dimension matérialiste s'étende à la plupart des figures historico-légendaires rencontrées par le jeune garçon durant son périple : Napoléon est obsédé par la nourriture et par sa taille, calculant mesquinement la gloire d'un conquérant à son nombre de centimètres ; Robin des Bois est un voleur cupide, pointilleux sur le partage du butin ; même le Mal, entité apparemment supérieure, se laisse aller à un délire de domination par la technologie tandis que son ennemi juré, l'Être Suprême, ressemble plus à un employé administratif taciturne qu'à une divinité omnipotente. Seul Agamemnon semble avoir conservé un esprit suffisamment ouvert pour faire fonctionner son imagination (et celle des autres) au moyen des tours de magie. Mais ironiquement, ce personnage plus sensible à l'imaginaire déçoit tout autant

le jeune Kevin qui imagine le roi mycénien comme un fier guerrier seulement intéressé par le combat.

Malgré la multiplication de ces figures à l'imaginaire limité, le franchissement de l'onirisme dans le réel finit par avoir lieu, comme le montrent la réapparition d'Agamemnon et la disparition soudaine des parents de Kevin. Alors que la majorité du film jouait sur un registre déceptif, la réalité des figures légendaires n'étant pas aussi glorieuse que prévue, l'épilogue retourne la situation *in extremis*, transformant le « rêve » en une phase initiatique de préparation du jeune héros, afin qu'il puisse accepter sans broncher l'intervention du surnaturel dans l'espace réel.

Mais c'est dans *Münchhausen* que la dimension démiurgique attribuée à l'imagination du protagoniste se montre la plus évidente. A nouveau, c'est la parole qui est sollicitée pour servir de vecteur à l'introduction de l'onirisme dans le réel, une parole dont la nature démiurgique est cette fois un des enjeux dramatiques principaux du film. Dans un premier temps, c'est la parole elle-même qui est mise en avant, lorsque le baron raconte au public du théâtre sa propre version de son séjour chez le sultan. Mais le franchissement ne s'accomplit pas tout de suite, puisque la séquence est suivie par un retour dans le réel qui montre que l'épisode n'est encore qu'une fable. Il faut attendre le départ en montgolfière du baron et le voyage vers la Lune pour voir se tisser le lien entre la parole du héros et l'apparition du surnaturel : en effet, tout ce que le baron annonce par la parole se révèle authentique, qu'il s'agisse de la forme en croissant de l'astre ou de l'étrange comportement du couple royal qui l'habite.

La parole du baron possède une autre qualité non négligeable, celle de séduire son auditoire, notamment féminin, comme le montre l'effet que les marques de galanterie du baron produit sur les trois femmes de la troupe de théâtre, annonçant déjà la cour que le héros fera à la déesse Vénus lors de son séjour dans l'Etna.

Plus rarement, il arrive même que le verbe du baron soit suffisamment éloquent pour fédérer une action collective, comme nous le voyons lors de la construction de la montgolfière (dont la toile est composée des sous-vêtements de toutes les femmes de la ville), ou, à la fin du film, lors du combat de Münchhausen et ses compagnons contre l'armée du sultan. Bien que très spectaculaires, ces deux scènes apparaissent pourtant comme des exceptions destinées à mesurer l'étendue du pouvoir de conviction du protagoniste : contrairement à *Jabberwocky*, la voix du baron reste la plupart du temps individuelle ou destinée à un petit groupe de personnages et ne témoigne que très rarement d'un imaginaire collectif qui pourrait se matérialiser sous une forme surnaturelle.

La parole démiurgique du héros ne cesse en effet de se heurter aux doutes émis par l'ensemble des personnages secondaires, depuis la troupe de théâtre (Sally et son père en tête) jusqu'aux propres compagnons du héros, qui semblent tous avoir renoncé à l'élaboration d'un onirisme collectif partagé avec le baron, en passant bien sûr par le personnage d'Horatio Jackson, qui personnifie à lui tout seul le rationalisme poussé à l'absurde. Ce combat pour imposer sa parole face au réel est rendu d'autant plus difficile que la vivacité physique et psychologique du baron dépend étroitement de la croyance du public en ses histoires abracadabrantes. Le baron alterne ainsi entre des périodes d'enthousiasme et de dépression, durant lesquelles son visage rajeunit ou vieillit prématurément. Parallèlement, il doit s'affronter au temps qui passe, métaphorisé par la figure de la Faucheuse qui le poursuit et à laquelle il échappe sans cesse, conservant ainsi son immortalité. L'avènement indéniable de l'onirisme dans le réel se présente donc comme une victoire qui reste très loin d'être acquise et nécessite des efforts continuels de la part de ceux qui ont choisi de suivre leur imagination.

Malgré cette incertitude constante, l'onirisme finit une fois encore par l'emporter sur le réel. Après sa victoire contre les Turcs, son assassinat par

Horatio Jackson puis son enterrement, le baron réapparaît soudain de manière inexplicable, nous expliquant que sa mort n'était que fiction, concluant ainsi son histoire par une nouvelle démonstration de la puissance de sa parole. Nous prenons alors conscience que la majorité du film n'est qu'une fable racontée par un vieil homme sur une scène de théâtre, ce qui pourrait nous amener à douter de la présence d'un quelconque franchissement de l'onirisme dans le réel. Mais l'épilogue du film, qui voit la ville délivrée d'une armée turque ayant disparu sans explication, nous détrompe à nouveau, en achevant la fiction sur un ultime événement surnaturel. La qualité démiurgique du verbe ne se limite plus ici à l'auditoire fictionnel du protagoniste mais touche également le spectateur, qui, lui aussi, finit par prendre pour argent comptant les divagations du personnage. L'hommage rendu à l'authentique baron de Münchhausen devient dès lors évident car, comme son homologue fictionnel, le véritable baron n'a obtenu reconnaissance et immortalité que grâce à sa parole et aux histoires mensongères qu'il répandait autour de lui. Relatées sous forme écrite, ses fables devinrent un des premiers grands succès de la littérature de *fantasy*.

Dans *Les Frères Grimm*, la parole et l'écrit se mêlent à nouveau pour permettre au surnaturel d'émerger dans la réalité. Dès le prologue du film, nous retrouvons dans la psychologie du jeune Jacob Grimm des traces du Dennis de *Jabberwocky*, notamment cette propension à croire à l'existence d'un surnaturel créé par le folklore populaire (ici représenté sous la forme du conte). Puis, très rapidement, Gilliam montre l'envers du décor : les deux frères, devenus adultes, profitent de leur connaissance des superstitions locales pour gagner leur vie en escroquant les villageois crédules. S'ils s'inspirent de l'imaginaire collectif, c'est de façon très cynique, dans un but d'enrichissement personnel évident. Pour autant, la relation initiale de Jacob à l'imaginaire n'a pas complètement disparu : à chaque nouvelle étape dans un village, le personnage récolte les histoires que les habitants se racontent pour les retranscrire par écrit.

Contrairement à son frère Wilhelm, Jacob prend les contes et superstitions au premier degré, persuadé depuis l'enfance de l'existence d'une dimension magique parallèle au réel. Comme le baron de Münchhausen, son imagination se heurte au matérialisme des personnages secondaires qu'il rencontre (notamment le général Delatombe) et surtout de son propre frère, qui ne cesse d'ironiser sur sa crédulité, responsable selon lui de la mort de leur mère.

Une fois encore, le basculement dans l'onirisme permanent (qui survient lorsque nous assistons à la disparition d'une petite fille dans la forêt de Marbaden) donne raison au héros : plus la forêt magique révèle ses maléfices, plus la résistance des êtres rationnels s'évanouit. Wilhelm est le premier converti, lorsqu'il est le témoin direct d'une « attaque » d'arbres mouvants. Il est suivi par Cavaldi et, finalement, par Delatombe. La dimension démiurgique de l'imagination du personnage n'est pas aussi directe que dans *Bandits, bandits* ou *Münchhausen* puisque ce n'est pas l'esprit de Jacob qui crée les figures surnaturelles mais celui de la mauvaise reine dont la tour se trouve au centre de la forêt. Même endormi, le personnage possède un pouvoir de création et de conviction égal à celui du baron de Münchhausen : elle parvient à séduire et manipuler le père d'Angelika pour s'en prendre ensuite à Jacob, elle peut transformer un petit garçon en bonhomme de pain d'épices, attirer une petite fille avec un ruban flottant dans les airs.

Quel que soit le cas, c'est toujours l'obstination du héros à se fier à son imaginaire qui permet le surgissement du surnaturel et, par là même, la confirmation que nous sommes face à un onirisme de type permanent.

Démiurgie contenue dans l'onirisme ponctuel

Lorsque l'onirisme est ponctuel, la question du franchissement se pose également sans pour autant être résolue, puisqu'elle reste toujours au stade d'une hypothèse jamais confirmée. Si la qualité démiurgique de l'imagination du protagoniste est bien effective au sein de l'espace onirique, qui se modifie au gré

des humeurs et des expériences conscientes du héros, elle reste perpétuellement confinée dans le cadre des manifestations oniriques. Malgré ce confinement, Gilliam introduit dans certaines scènes des motifs qui laissent espérer un franchissement du cadre de la manifestation par l'onirisme et sa diffusion dans le réel, dans le but de le transformer. En présentant ces motifs, Gilliam cherche à manipuler son spectateur en lui faisant croire à l'éventualité d'un basculement dans le surnaturel qui ferait passer le film de l'onirisme permanent à l'onirisme ponctuel.

Dans *Brazil*, la division de l'espace onirique en épisodes aux frontières distinctes permet de rapidement dissocier les deux espaces de la fiction, les figures oniriques créées par Sam semblant alors appartenir exclusivement à l'espace onirique. Mais la présence des trois hallucinations de Sam rend ce confinement des figures plus incertain. Dans un premier temps, les manifestations apparaissent comme de possibles intrusions de l'onirisme dans le réel avant que leur nature fantasmagorique et purement subjective nous soit révélée par la nouvelle limite visuelle que représentent les plans sur les yeux de Sam encadrant chacune des manifestations. La manifestation finale laisse elle aussi longtemps planer le doute sur une possible fusion des deux espaces, jusqu'à ce que son achèvement brutal montre que l'onirisme de la séquence est lui aussi confiné dans un cadre dont il ne peut s'extraire. D'une manière générale, la question du franchissement ne résiste pas à un examen rapide des conditions d'apparition ou de disparition des manifestations, qui débouche toujours sur le constat d'un onirisme enfermé dans son cadre dramatique.

La situation se répète dans *L'Armée des douze singes*, où les limites des rêves sont là aussi clairement identifiables de par le changement de décor, la dimension répétitive et la transformation des caractéristiques de l'image (ralenti, surexposition lumineuse, *leitmotiv* musical). A nouveau, les deux scènes d'hallucination laissent croire au franchissement avant de rétablir l'espace onirique dans ses frontières. Le plan montrant l'apparition de Scarface à

l'hôpital psychiatrique est ainsi contenu par les plans sur Cole en train d'écarquiller les yeux, de même que, dans les toilettes de l'aéroport, la voix de Bob cesse de se faire entendre dès que le héros quitte le miroir des yeux. Comme dans *Brazil*, la manifestation finale oscille entre le franchissement possible (l'onirisme se matérialise dans le réel) et la reconsidération de la nature de l'espace onirique, qui, de rêve, devient réalité. Mais, là encore, la fin de la scène et le retour à un réel qui ne conservent pas les caractéristiques visuelles de l'onirisme tendent à accréditer l'idée d'un espace onirique qui possède le pouvoir de se transformer mais qui ne peut étendre ce pouvoir de transformation à l'espace réel.

Dans les films relevant majoritairement de l'hallucination, les limites entre les deux espaces de la fiction semblent moins clairement établies par l'organisation de la dramaturgie, bien qu'elles soient toujours encadrées par les plans montrant le regard du protagoniste. Ainsi, dans *Fisher King*, l'imagination de Parry est suffisamment puissante pour faire apparaître le Chevalier Rouge ou créer une version idéalisée de Lydia. Mais les figures disparaissent toujours avec la fin des manifestations, sonnante comme un rappel de la dimension individuelle, qui s'adressent apparemment à Parry de manière exclusive : durant la majorité du film, Jack ne voit pas le Chevalier Rouge, pas plus que les passants interloqués ou indifférents qui croisent le sans-abri durant sa fuite éperdue lors de la quatrième hallucination. Seule l'hallucination finale, en transposant l'espace onirique de Parry dans l'esprit de Jack, laisse croire à une matérialisation possible de l'onirisme, avant que nous ne prenions conscience qu'il s'agit d'une circulation interne à l'espace onirique entre deux cerveaux distincts et non d'un événement surnaturel

Nous constatons le même phénomène dans *Las Vegas parano*. Bien que les contours des manifestations soient plus flous, les figures que nous rencontrons lors des hallucinations nées de la prise de drogues n'existent, sous leur forme onirique, que dans le cadre des manifestations et des décors où elles

prennent place. Ainsi, les lézards s'évanouissent du film dès que la scène du Mint Bar se termine, comme le fera plus tard la version démoniaque de Gonzo lors de la prise d'adrénochrome. D'autres événements, comme la projection d'images d'actualité hors du poste de télévision, ne prennent place que dans certains lieux, ici les chambres d'hôtel. Quand bien même l'usage des drogues justifie par avance toutes les étrangetés visuelles qui pourraient sembler surnaturelles, Gilliam continue à semer le doute sur un possible franchissement, même s'il le fait de manière moins insistante que dans ses autres films. La scène la plus représentative de cette mise en doute se trouve au début du film, juste après la fin de la première manifestation. Alors que Duke, apparemment débarrassé des chauves-souris imaginaires qui l'assaillent, reprend sa voiture, le dernier plan de la scène nous montre le départ du véhicule filmé avec un panoramique vertical de haut en bas. A la fin de ce mouvement d'appareil, nous apercevons sur le bitume de la route le cadavre d'une chauve-souris écrasée tout à fait réelle qui peut laisser penser que la parole de Duke possède une qualité démiurgique semblable à celle des protagonistes de l'onirisme permanent, qualité qui n'aura pas l'occasion de s'exercer à nouveau dans la suite du film.

Dans *Tideland*, qui va encore plus loin que *Las Vegas parano* dans l'autonomisation des scènes oniriques, les frontières se révèlent encore plus floues, même si les plans de regard continuent à servir de bornes pour délimiter les manifestations oniriques. La grande différence avec les autres films est que le regard n'est plus le seul moyen de contenir l'espace onirique. Nous constatons en effet que, lors des dialogues de Jeliza-Rose avec ses poupées, la parole maintient toujours le lien entre les versions oniriques des jouets et l'imagination qui les produit. Et même si les voix des poupées se détachent progressivement du corps de l'héroïne, la voix déformée de Jeliza-Rose reste audible jusqu'à leurs disparitions successives. En conservant la voix de la petite fille, Gilliam empêche, au seul moyen de la bande sonore, toute forme d'autonomisation surnaturelle qui rendrait les poupées « vivantes ».

Contrairement aux autres films, Parnassus est le seul à montrer à l'écran un franchissement physique entre les deux espaces de la fiction. Cela peut aisément s'expliquer par le double ancrage de l'onirisme du film, à la fois ponctuel et permanent. Mais il ne s'agit pas d'un investissement de l'onirisme dans le réel, au contraire : ce sont les personnages du réel (Parnassus et ses compagnons, les « patients » de l'Imaginarium) qui traversent le miroir pour se rendre dans l'espace onirique.

Le miroir comme seuil

Le motif du miroir, déjà largement employé pour figurer, au moyen du reflet, la division conjointe du corps du protagoniste et de la diégèse est également employé par Gilliam pour représenter l'absence de franchissement de l'onirisme. Ce ne sont donc plus les qualités réflexives de l'objet qui sont ici sollicitées mais une seconde fonction, celle de seuil matériel entre onirisme et réel. Comme il l'avait fait dans le cas du reflet, le réalisateur part du principe que la conception du miroir comme un seuil est un poncif artistique préalablement connu du public.

L'emploi du miroir comme un seuil dont le franchissement permet le passage entre réel et onirisme est en effet une des fonctions les plus courantes attribuées à ce motif, que ce soit dans la littérature de *fantasy* (à partir de modèles comme le miroir magique de la reine dans *Blancheneige* [1812] des Frères Grimm ou le bien nommé *De l'autre côté du miroir* [*Through the Looking Glass (And What Alice Found There)*, 1872] de Lewis Carroll) ou dans le cinéma fantastique, du miroir d'*Orphée* (1950) de Jean Cocteau au récent *Mirrors* (2008) d'Alexandre Aja, en passant par le miroir magique du *Prince des Ténèbres* (1987) de John Carpenter.

Une des raisons de la large reprise du motif du miroir par le cinéma tient sans doute à la forme même de l'objet, dont le cadre ressemble à une ouverture vers un espace inversé, à la fois jumeau et différent du réel. Par rapport aux

autres interfaces possibles, le miroir possède également l'avantage de conserver l'effet de surcadrage que proposent également les motifs de la porte ou de la fenêtre, tout en déplaçant le hors-champ onirique, dont le seuil ne dévoile qu'une partie. Le reflet du miroir ne révèle pas un espace onirique qui se trouverait dissimulé dans la profondeur de champ mais au contraire l'espace situé dans le dos du protagoniste.

L'onirisme permanent fourmille d'éléments de décor qui sont autant de lieux propices à l'émergence du surnaturel : forêts magiques dans *Sacré Graal*, *Jabberwocky* et *Les Frères Grimm*, placard dans *Bandits, bandits*⁸⁰, surface de l'eau dans plusieurs scènes de *Münchhausen* (l'arrivée sur la lune, la traversée de la terre depuis l'Etna, l'apparition du monstre marin), miroir de la reine de Thuringe dans *Les Frères Grimm*. Dans ce dernier film, le miroir représente un cas particulier puisqu'il s'agit du seul film de Gilliam dont l'enjeu dramatique final consiste précisément à empêcher le franchissement de l'onirisme dans le réel. Dans la dernière partie du film, c'est en effet en se servant du reflet rajeuni renvoyé par le miroir que la reine parvient à hypnotiser Jacob Grimm, afin qu'il l'aide à sortir de son sommeil éternel. Par cet acte, il rejoint le père d'Angelika, bûcheron lycanthrope asservi aux projets d'enlèvements d'enfants de la monarchie. La destruction du miroir signifie la perte de son pouvoir surnaturel par la reine et sa destruction physique de la reine, son reflet rajeuni se trouvant éparpillé dans plusieurs morceaux de glace brisée.

Lorsque les films se rattachent à l'onirisme ponctuel, la fonction de seuil du miroir subsiste dans quelques rares scènes mais relève là aussi plus de l'hypothèse fantastique que d'un surnaturel avéré. L'apparition d'une manifestation onirique dans le cadre du miroir apparaît alors comme une sorte de rappel de cette fonction de franchissement surnaturel attribuée au miroir, façon d'instiller le doute sur l'imperméabilité des frontières entre les deux espaces de

⁸⁰ Mode de franchissement vers le surnaturel qui n'est pas sans rappeler la garde-robe qui sert de passage entre le réel et le royaume imaginaire de Narnia dans le célèbre cycle de C.S. Lewis *Le Monde de Narnia* (1950-1956).

la fiction. Mais s'il arrive que la manifestation, au moyen du reflet, paraisse prendre place dans l'espace réel, elle reste pourtant à chaque fois strictement confinée dans le cadre de la surface réfléchissante et n'est visible que du seul protagoniste.

L'exemple le plus évident se trouve dans *Brazil*, lors de la première hallucination de Sam durant la soirée chez sa mère. Tandis que Sam, face au miroir, tente de nettoyer une tache sur sa veste, l'interpellation *off* de Mrs. Terrain lui fait relever la tête. Nous constatons alors en même temps que le personnage qu'un changement s'est opéré au sein du miroir, dont le cadre est à présent investi par les spectres de la famille Buttle et les humains asservis déjà remarqués par Sam au début du quatrième rêve.

Cette intrusion inédite de l'onirisme dans l'espace réel (alors que, dans les scènes de rêve, la limite entre les deux espaces de la fiction semblait jusque-là imperméable) a pour autre conséquence de provoquer la disparition momentanée du reflet de Sam, même si son corps reste présent dans le champ, placé de dos et en amorce à la gauche du cadre tandis que le miroir occupe la majeure partie de l'arrière-plan. Notons également que ce plan reste le seul du film dans lequel le personnage conscient partage l'image avec des figures issues de l'espace onirique. Mais, à l'image des scènes de rêve, le franchissement n'a pas lieu lors de l'hallucination, qui reste confinée à l'intérieur de son cadre et s'évanouit aussitôt que le protagoniste quitte la glace du regard pour se retourner vers Mrs. Terrain. L'effet de surcadrage propre au miroir se révèle donc bien plus comme une limite supplémentaire séparant les deux espaces de la fiction que comme un seuil favorisant le basculement vers l'onirisme. Si les corps des personnages réels et des figures oniriques apparaissent ensemble dans le même plan, il n'y a aucun échange concret entre les deux, puisque la manifestation onirique ne s'extrait jamais physiquement du cadre qui la contient pour investir la réalité.

Le miroir occupe ici une double fonction symbolique. Du point de vue de Sam, la manifestation sonne comme une réminiscence de son sentiment de

culpabilité vis-à-vis de sa participation à un système injuste, dont les profiteurs sont précisément les invités de la soirée donnée par Mrs. Lowry. Sur un plan plus général, le changement de nature des manifestations oniriques, associé à la soudaineté de l'apparition de la famille Buttle, crée un effet de surprise passager qui contribue à faire naître l'espoir d'une résolution surnaturelle de la fiction. La fausse piste dramatique que représente cette hallucination au miroir a donc aussi pour but de semer le trouble chez le spectateur.

Dans *L'Armée des douze singes*, les miroirs reprennent leur rôle de seuil, mais de façon plus allusive, apparaissant comme un moyen possible pour les survivants de 2035 d'intervenir dans le réel de 1990. C'est le cas lors de l'hallucination de Cole à l'hôpital psychiatrique : le changement de nature de la manifestation onirique évoque la possibilité que la substitution passagère entre le gardien et Scarface relève du surnaturel et non de la simple hallucination. Mais la valeur clairement subjective du plan sur le gardien de 2035 tend plutôt à nous confirmer la nature seulement hallucinatoire de la manifestation. De même, dans la scène des toilettes de l'aéroport, la voix *off* de Bob ne se fait entendre qu'à partir du moment où Cole se trouve face au miroir. Là aussi, l'objet semble dans un premier temps servir de seuil à la concrétisation du surnaturel, jusqu'à ce que la fin de la scène nous montre qu'il s'agit à nouveau d'une hallucination.

C'est seulement avec *L'Imaginarium du docteur Parnassus* que le miroir est clairement représenté comme un lieu de franchissement, tout en rappelant sa fonction de limite physique entre le réel et les manifestations. Il permet ainsi la fusion des subjectivités et de l'imagination au sein de l'Imaginarium, mais il s'agit aussi d'un univers dangereux, favorisant le morcellement de l'espace et des identités (visages différents de Tony, tiraillement des « patients » entre Parnassus et Mr. Nick, éparpillement des décors, bris de verre et de miroir lors de la dernière scène).

Malgré de nombreux indices de franchissement, aucun des six films à l'onirisme ponctuel ne laisse penser qu'il peut y avoir un échange concret ou un

quelconque investissement de l'onirisme dans l'espace réel. Pour autant, le réalisateur ne renonce pas totalement à entretenir l'hypothèse d'une possible contamination du réel par l'onirisme, qui aurait cette fois lieu sur le plan formel.

B - Contamination onirique

Parallèlement à l'hypothèse démiurgique que propose la dramaturgie de l'onirisme ponctuel, le second terme du paradoxe se met en place : nous observons un effet de contamination formelle par la reprise, dans l'espace réel, de certaines caractéristiques préalablement associées à l'onirisme. Cette contamination existe à deux niveaux, visuel et sonore.

Contamination de l'image

Le principe de contamination de l'image repose sur la reprise dans l'espace réel de certaines caractéristiques visuelles généralement associées à la représentation de l'onirisme : la déstabilisation du cadre, l'usage de la courte focale et certains effets oniriques tels que le ralenti ou le changement d'ambiance lumineuse. Dans la plupart des cas, Gilliam ne nous permet pas d'observer le cheminement de ce procédé de contamination visuelle. Seuls *L'Armée des douze singes* et *Las Vegas parano* nous permettent de comprendre comment l'onirisme parvient à s'immiscer dans le réel sur le plan formel

L'Armée des douze singes nous montre en effet comment la subjectivité du protagoniste, à partir de la perception qu'il a des manifestations, dépasse la limite des scènes de rêve pour recouvrir l'ensemble de la fiction. Le film débutant par le premier rêve, l'onirisme impose d'emblée une norme visuelle qui va se répandre sur le reste du film, et notamment sur les scènes situées dans les différentes phases temporelles du réel : 2035, 1990, 1914 et 1996. Mais ce sont les scènes dans l'hôpital psychiatrique de Baltimore qui présentent le plus de

points communs visuels avec les rêves, notamment par l'usage fréquent des cadrages obliques. Cela peut s'expliquer par la nécessité d'évoquer conjointement l'hypothèse rationnelle et la thèse fantastique. Le cadre oblique peut dès lors aussi bien indiquer que le point de vue de Cole sur le réel est celui d'un malade mental que témoigner d'une contamination visuelle par l'onirisme, qui se répand dans le réel à l'image du virus que poursuit le héros. L'idée de contamination domine également la dernière scène du film : l'onirisme, devenu réel, ne se contente pas d'emprunter le cadre oblique à l'espace onirique, il en reprend tous les autres caractères, qu'il s'agisse des angles de prise de vue, de la surexposition, du ralenti, ou des échos sonores (l'alarme du portique, le cri de Kathryn Reilly, les coups de feu tirés par les policiers).

Las Vegas parano expose le processus de contamination avec une immédiateté proche de ce que nous observons dans *L'Armée des douze singes*. Le film s'ouvre lui aussi sur une manifestation où le cadre oblique est sollicité (le gros plan sur les yeux de Duke), de même que l'instabilité de la caméra qui, accrochée au véhicule du protagoniste, reçoit tous les cahots de la route. Ces traits stylistiques propres à la manifestation se retrouvent ensuite appliqués à l'ensemble de la fiction, comme le montrent certaines scènes non oniriques. C'est le cas lors de la séquence de la conférence des procureurs au Flamingo, qui, par l'association des cadres obliques, des focales courtes et d'un clair-obscur aux teintes bleues et rouges, prend une dimension hallucinatoire, alors qu'il s'agit d'une exacerbation de l'image extérieure à la subjectivité des protagonistes. Là encore, le but de la manœuvre consiste à créer un sentiment de confusion entre ce qui relève de l'onirisme et un réel présenté comme complètement irréaliste.

C - La victoire du réel ?

La contradiction entre le non-franchissement dramatique et la contamination visuelle laisse le champ libre aux nombreuses pressions qu'effectue l'espace réel pour contenir l'espace onirique. Mais, la résolution du conflit entre onirisme et réel diffère selon que le film privilégie le rêve ou l'hallucination. Quand le rêve prédomine, Gilliam insiste sur la brutalité du retour au réel pour mieux en montrer le triomphe final, qui se fait au détriment du protagoniste et de ses capacités d'imagination. Dans les films reposant sur l'hallucination, en revanche, la victoire du réel est plus incertaine, les films s'achevant sur un *statu quo* dans la lutte que se livrent les deux espaces de la fiction. Enfin, *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, de par son ancrage simultané dans l'onirisme permanent et dans l'onirisme ponctuel, ouvre une troisième voie possible, celle d'une lutte entre onirisme et réalité pour le contrôle de la diégèse.

Le rêve contre la réalité

Brazil et *L'Armée des douze singes* sont très marqués par la brutalité du retour au réel qui caractérise la fin de chaque scène de rêve. *Brazil* montre très bien comment le réel tente de s'infiltrer dans l'espace onirique pour mieux le circonscrire puis le dominer. Au départ, cette infiltration a lieu aux marges des manifestations, par le biais de transitions sonores : écho de la voix de Mr. Kurtzmann et sonnerie du téléphone (début et fin du premier rêve), sonnette de la porte d'entrée (fin du quatrième rêve), voix *off* de Mrs. Terrain (fin de la première hallucination), coups donnés sur la paroi du bureau par Harvey Lime (fin du cinquième rêve). Le pouvoir du réel se révèle déjà à travers ces intrusions sonores, qui ont pour effet de réveiller soudainement le protagoniste et, par-là même, de faire disparaître l'espace onirique de l'image.

Le principe de l'invasion progressive est repris dans *L'Armée des douze singes*, là aussi par le biais de la bande sonore : voix féminine *off* de 2035 (fin du

premier rêve), son *off* du dessin animé (début du quatrième rêve), son *off* des *Oiseaux* d'Hitchcock durant l'unique plan du cinquième rêve.

La manifestation finale, dans les deux films, laisse apparaître le plus clairement la rupture radicale entre onirisme et réalité, et la victoire de cette dernière tant sur le plan dramatique que sur le plan formel. Lors de la dernière manifestation de *Brazil*, le réel ne se contente plus d'agir aux frontières des rêves, il investit l'intérieur même de l'espace onirique : changement soudain de décor, apparition de personnages issus de la vie consciente de Sam, réapparition finale de Lint et Helpman. Nous assistons alors à une disjonction entre l'état psychologique du protagoniste et la mise en scène de l'onirisme. Alors qu'auparavant le retour au réel entraînait la disparition de l'espace onirique, Sam continue de vivre son existence onirique alors même que nous sommes de retour dans le réel. L'apparition de Lint et Helpman, qui a pour effet de mettre fin une nouvelle fois à la présence de l'onirisme sur l'écran, n'est plus destinée au personnage, mais s'adresse maintenant au spectateur, qui peut alors constater que le franchissement dramatique que laissait supposer la manifestation n'a pas eu lieu : le monde totalitaire de *Brazil* reste inchangé, à la différence que Sam est définitivement exclu du système pour avoir cherché à le modifier. Plus généralement, le film se termine sur un constat amer. L'imaginaire, en dominant de plus en plus le héros, lui a certes permis de prendre conscience de l'injustice de la société à laquelle il participe, mais ne représente en aucun cas un pouvoir permettant d'agir sur le réel. Il est tout au plus un moyen confortable pour Sam d'accepter son inadéquation au monde qui l'entoure et la contradiction entre ses désirs de conformité et de marginalité. *Brazil* montre l'impossibilité d'échapper au conformisme dans une société autoritaire. A la fois rouage et victime, Sam devient le symbole du paradoxe qui agite toute la dramaturgie du film.

La dernière séquence de *L'Armée des douze singes* mène elle aussi à une remise en cause du sens entier de la fiction qui penche en faveur d'une victoire du réel sur l'onirisme. Mais, ici, le réel ne se contente pas de remplacer

un espace onirique qui s'incline en disparaissant de l'écran : le réel fait suffisamment pression sur l'onirisme pour transformer la nature même des manifestations, qui passent du statut de rêve à celui de souvenir déformé pour finalement se transformer en événement situé dans le réel.

Le paradoxe propre aux films de Gilliam se révèle alors dans toute sa complexité. Le surnaturel n'est pas le signe d'une pénétration de l'onirisme dans le réel (comme c'est le cas dans l'onirisme permanent), mais confirme au contraire l'intangibilité du réel, qui se conclut inmanquablement par l'holocauste né du virus. L'existence en boucle de Cole s'apparente alors au parcours du hamster en cage que nous voyons tourner dans sa roue au début du film, lorsque Cole revient de sa visite à la surface en 2035 : le héros avance tout en faisant du surplace, condamné à rechercher le virus sans jamais pouvoir l'atteindre et à assister à sa propre mort sans pouvoir ni la comprendre ni l'empêcher. Le film se rapproche à nouveau de *Brazil* lorsque nous prenons conscience que le conflit entre réel et onirisme recouvre une autre lutte, entre la volonté du protagoniste et l'inertie de ceux qui l'entourent, inertie qui l'emporte clairement sur l'action du protagoniste pour changer le passé. Nous retrouvons d'ailleurs dans *L'Armée des douze singes* un thème déjà sous-entendu dans *Brazil*, celui des humains vus comme une masse apathique et inconsciente courant vers sa perte.

Dans les deux cas, le discours d'ensemble se montre très pessimiste quant à l'avenir de l'humanité : celle-ci ne sait pas reconnaître la valeur prophétique des rêves et condamne impitoyablement celui qui tente d'y croire. La mise hors d'état de nuire du héros permet de révéler la dimension totalitaire du réel tel qu'il est représenté par Gilliam. Elle démontre également l'impuissance de l'onirisme à intervenir dans la réalité en dehors de la contamination visuelle.

Le *statu quo* permanent

Lorsque les hallucinations dominent, le morcellement et l'autonomie progressive des scènes oniriques provoquent un changement dans la stratégie que le réel emploie pour s'imposer à l'onirisme. De même, l'identité spatiale entre réel et onirisme fait que le réel ne disparaît jamais vraiment de l'écran, réduisant apparemment à néant toute possibilité pour l'onirisme de se rendre définitivement maître de la diégèse.

La violence avec laquelle le réel se heurte à l'imagination des personnages ne se vérifie pas seulement lors du retour à la réalité (comme c'est le cas pour les scènes de rêves) mais interviennent aussi dès le début des manifestations. Le meilleur exemple en est les scènes avec le Chevalier Rouge, qui correspondent à des moments où Parry est confronté au souvenir douloureux de son passé, une réalité qu'il cherche à oublier à défaut de pouvoir l'accepter. Le poids du passé a également pour conséquence d'anthropomorphiser la culpabilité que ressent Parry sous la forme de cette figure onirique d'inspiration médiévale.

A la fin des manifestations en revanche, le réel semble dans un premier temps reprendre ses droits de manière plus pacifique (fin des deux premières hallucinations) avant de revenir vers une certaine brutalité du basculement dans le réel avec les hallucinations sur Lydia puis l'agression sur les quais de l'Hudson River. À la fin de cette dernière manifestation, nous trouvons un effet momentané de superposition entre l'onirisme (le Chevalier Rouge) et le réel (les deux agresseurs de Parry), mais qui reste momentané. La scène présente ici le point extrême d'intrusion dont le réel est capable, puisque l'investissement et l'interruption de l'onirisme s'accompagnent d'une blessure physique et d'un choc psychologique, en dehors d'un espace onirique dont la nature fantasmatique et non surnaturelle laissait pourtant présager une certaine innocuité.

Pourtant, la résolution du conflit entre onirisme et réel, qui s'achève par le retour à la vie consciente, semble plus favorable aux deux protagonistes de *Fisher King*. La transmission onirique qui s'établit entre Parry et Jack a pour

conséquence de rendre moins pénible la victoire de la réalité. Contrairement aux autres films, le partage de l'espace onirique laisse entrevoir la possibilité d'une progression des personnages dans leur rapport au réel : Parry et Jack accomplissent chacun les quêtes respectives nécessaires à leur retour dans le monde, et donc le rapport au réel ne se conclut plus par un châtement imposé au héros pour avoir sollicité son imagination. Au contraire, la fin du film correspond à une certaine libération, puisque le réel antérieur mais d'un réel est rendu plus supportable grâce à l'échange que produit la rencontre entre les deux hommes. L'épilogue est à ce titre éclairant : Parry et Jack, qui ont retrouvé tous leurs moyens physiques et psychologiques, se retrouvent de nuit à Central Park. Mais ils n'ont visiblement pas oublié leurs expériences passées, puisqu'il s'agit en quelque sorte d'une seconde version de la scène qui précédait la deuxième scène d'hallucination. Et cette fois-ci, la scène ne se termine pas sur une apparition du Chevalier Rouge mais sur un feu d'artifice dessinant les mots « *The End* », célébrant cette domestication du réel née de l'amitié entre les deux hommes.

Dans *Las Vegas parano*, en revanche, le conflit entre onirisme et réel n'est pas franchement résolu. Le film effectue de constants allers-retours entre les phases de toxicomanie de Duke, dominées par une pensée à la logique absurde, et des moments d'introspection beaucoup plus cohérents, qui sont marqués par un certain désenchantement. Ces scènes d'introspection sont à chaque fois présentées comme accompagnant ou succédant aux réveils du personnage suivant de massives prises de drogue et évoquent ainsi un autre retour douloureux à la réalité, celui qui a suivi la fin des idéaux des années soixante. Ces idéaux, suggère le film, ont été dilués dans la drogue (la mort violente de grandes figures de la musique *pop*), la folie meurtrière (l'assassinat de Sharon Tate par le clan Manson en 1969), la guerre du Vietnam (qui s'invite dans *Las Vegas parano* par le biais des écrans de télévision) et le consumérisme, symbolisé par la ville même de Las Vegas.

La victoire d'un réel encore plus absurde et monstrueux que l'onirisme créé par les personnages est donc bien l'aveu d'une défaite. L'expédition de Duke et Gonzo à la recherche du rêve américain s'apparente alors plus à un « baroud d'honneur » sans conséquence, leur décadence physique et psychologique ne parvenant pas à égaler la vulgarité délirante et la folie consumériste d'une cité comme Las Vegas. L'épilogue conclut au match nul : Duke, de retour dans le réel, s'empresse de fuir la ville pour échapper à ce réel débilisant qu'est l'Amérique des années Nixon.

Comme dans *Fisher King*, le réel de *Tideland* pèse de tout son poids sur un espace onirique qui tente envers et contre tout de conserver sa fonction protectrice sur l'esprit traumatisé de Jeliza-Rose. Là aussi, il s'infiltré au sein des manifestations, sous forme de sons, mais aussi d'odeurs (fin de la scène du terrier), voire d'objets traversant le champ pour interrompre l'hallucination, à l'image de la camionnette du livreur qui met brutalement fin à l'hallucination sous-marine.

A l'inverse, les manifestations n'ont que peu d'effet sur la transformation effective de l'environnement de la petite fille sur le plan dramatique. Ce n'est pas le cas pour Dickens, dont les hallucinations le mènent à poser des cartouches sur les rails voisins, ce qui va provoquer le déraillement du train à la fin du film. Le personnage franchit un pas important, qui montre le revers de la médaille lorsque l'imagination débridée contrôle l'esprit d'un individu. Le retour au réel se traduit là encore par un choc, dramatique cette fois (le déraillement du train), qui signe également le retour apparent de Jeliza-Rose dans la réalité.

Mais le *statu quo* entre réel et onirisme n'est jamais aussi fort que dans l'épilogue beaucoup plus pessimiste de *Tideland*, qui montre les actes de résistance de l'imaginaire d'une petite fille confrontée à de ses traumatismes intimes. Si cette résistance apparaît nécessaire à Jeliza-Rose, elle est dangereuse car elle condamne l'héroïne à la marginalité, avec pour seuls modèles ses parents morts, son ami attardé mental ou sa voisine névrosée. Si *Fisher King* et *Las*

Vegas parano montrent deux moyens pour les personnages de composer avec le réel, *Tideland* reste beaucoup plus prudent quant à la capacité de Jeliza-Rose à surmonter les expériences qu'elle a vécues.

Le cas particulier de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*

A la différence des autres films, *Parnassus* pose la victoire du réel comme acquise, et ce dès le début du film. A ce titre, la scène d'ouverture nous indique clairement l'état des forces en présence. Les premiers plans du film nous montrent l'univers réel dans lequel évoluent les personnages du film : quartiers populaires et industriels délabrés, population de sans-abri et de jeunes gens avinés. D'emblée, l'Imaginarium déteint avec l'espace réel, de par son décor, ses costumes et ses accessoires désuets, qui encombrant une carriole à cheval au bord de l'écroulement. Ce contraste se vérifie également dans les diverses avanies que connaît le véhicule, inadapté aux rues du Londres contemporain.

Cette inaptitude au réel, dont témoigne également l'état de marginalité des personnages, semble définitivement consacrer le lien entre les membres de la troupe et l'univers onirique variable issu de l'Imaginarium. Pourtant, Mr. Nick, personnification de l'espace réel, ne cesse de tenter les personnages. Il finit même techniquement par gagner son pari concernant la fille de Parnassus, puisque celle-ci quitte son père.

D'autres traces du réel interfèrent avec l'espace onirique : les Russes qui poursuivent Tony dans la cinquième manifestation, la corde du pendu qui réapparaît dans trois manifestations oniriques, les vaches mortes flottant dans la rivière et le paysage industriel pollué à la fin du flash-back amoureux de Parnassus.

Si l'imaginaire combiné de Parnassus et de ses « patients » est puissant, la pression du réel reste incessante et finit par l'emporter, avec la mort de Tony et la victoire de Mr. Nick. L'épilogue montre même un Parnassus clochardisé, réduit à mendier à genoux, tête baissée.

Plus que dans ses autres films à l'onirisme ponctuel, Gilliam utilise les personnages de *Parnassus* comme des allégories du conflit entre réel et imaginaire. Bien que nous trouvions dans l'onirisme permanent plusieurs cas d'affrontement entre des personnages symbolisant le réel et l'onirisme (les vieux comptables contre les jeunes loups dans *The Crimson Permanent Insurance*, Kevin contre ses parents dans *Bandits, bandits*, le baron contre Horatio Jackson dans *Münchhausen*, Jacob Grimm contre son frère et Delatombe dans *Les Frères Grimm*), le conflit est généralement moins personnifié dans l'onirisme ponctuel, où les personnages pouvant représenter l'onirisme se heurtent à un réel beaucoup plus abstrait (le système dans *Brazil*, la société occidentale contemporaine dans *Fisher King*, *L'Armée des douze singes* et *Las Vegas parano*).

L'Imaginarium du docteur Parnassus, en revanche, organise un véritable match entre Parnassus, héros de l'espace onirique, et Mr. Nick, gardien diabolique du réel. Ce match est symbolisé par les paris successivement perdus par le docteur, qui voit tous ses visiteurs lui échapper par goût des choses matérielles (l'alcool, le luxe) et donne clairement l'avantage au diable et donc au réel. Mais, comme *Fisher King*, *Las Vegas parano* et *Tideland*, *L'Imaginarium du docteur Parnassus* s'achève sur un *statu quo* plutôt que sur une victoire implacable du réel. L'acte d'imagination parvient à survivre sous une forme encore plus marginale (Parnassus vend des modèles réduits de son Imaginarium destinés aux enfants), bien que le diable soit présent non loin et que la tentation de parier n'ait pas complètement quitté le docteur.

Avec ce film, Gilliam synthétise clairement ce qui, précédemment existait sous une forme indirecte ou sous-jacente. En associant le réel au personnage de Mr. Nick, Gilliam insiste sur l'essence proprement diabolique du réel, conçu comme un enfer terrestre où règne conformisme, égoïsme et matérialisme. Comme les autres films, il montre également que le recours à l'onirisme comme une échappatoire ou une protection n'est pas suffisant pour contrer le réel qui, à défaut de victoire, se contente d'un *statu quo* provisoire.

Dans l'onirisme ponctuel, le paradoxe élaboré par Gilliam n'a pas pour vocation à être résolu, contrairement à l'onirisme permanent. Plutôt que de nier les contradictions de son discours sur le conflit entre onirisme et réel, Gilliam préfère les exposer pour en faire un des enjeux dramatiques importants de ses fictions. Le constat pessimiste qui émerge de ce paradoxe témoigne ainsi d'une vision très personnelle du monde, dont les films de Gilliam sont à chaque fois une métaphore.

CHAPITRE II :

LA MANIFESTATION ONIRIQUE, UNE MÉTAPHORE DE L'EXISTENCE HUMAINE

Le choix de l'onirisme ponctuel, qui pose le conflit entre le réel et l'espace onirique comme un préalable dramatique et formel aux films de Gilliam, permet également au réalisateur et aux scénaristes avec lesquels il collabore d'exprimer le point de vue qu'ils portent sur la société occidentale contemporain. A l'image de la diégèse, ce point de vue est, lui aussi, tiraillé entre deux pôles opposés, le fatalisme et l'espoir.

Gilliam utilise la bipolarité née de la lutte entre onirisme et réel pour déployer une conception manichéenne qui touche tous les aspects des sociétés représentées dans ses films ainsi que l'ensemble des rapports qui unissent les protagonistes. Derrière ce manichéisme apparent se dissimule pourtant une description très critique de la civilisation occidentale, commune à tous les films du cinéaste.

Au sein de ces univers manichéens, le regard que le réalisateur porte sur ses personnages s'attache à mettre en valeur les conflits internes de ses héros, hésitant constamment entre un certain attachement et un jugement beaucoup plus critique. À travers cette vision ambivalente du héros gilliamien se dessine en filigrane une allégorie de l'individu occidental contemporain.

La relation conflictuelle entre l'individu et la société est aussi l'occasion pour Gilliam d'apporter un commentaire plus personnel sur l'acte de création, sous la forme d'une analogie entre le protagoniste créateur de l'espace onirique et la figure de l'artiste, qui métaphorise autant ses relations conflictuelles avec Hollywood que ses propres contradictions en tant que cinéaste.

A - Un manichéisme de façade

La présence du manichéisme dans l'œuvre de Gilliam se révèle dans deux types de conflits qui se recoupent, entre les caractères psychologiques des différents protagonistes d'une part, entre le milieu social qu'ils représentent d'autre part, l'opposition des psychologies rejoignant en quelque sorte la lutte des classes. La division de la diégèse reflète alors deux idéologies antagonistes, auxquelles se rattachent tous les personnages de la fiction : d'un côté l'idéologie « réaliste », considérée comme négative, qui gouverne l'espace réel, de l'autre l'idéologie de l'« imaginaire », dont le rôle plus positif est déterminé par la présence de l'espace onirique. Dans l'onirisme ponctuel comme permanent, ces deux idéologies opposées ne sont pas de force égales, l'idéologie réaliste se présentant comme la norme tandis que l'onirisme et l'imaginaire représentent l'exception.

Le pouvoir de l'idéologie réaliste

Toutes les sociétés visibles dans les films, qu'elles soient passées, présentes ou futures, sont fondées sur l'idéologie réaliste, avec pour conséquence une célébration du pragmatisme et du matérialisme consumériste. Le réalisme conditionne également la majorité des hommes qui vivent dans ces sociétés, pesant de tout son poids sur leur vie intime et professionnelle. Pour ce

faire, le réalisme s'incarne dans des institutions interconnectées qui permettent chacune à sa façon d'exercer un pouvoir coercitif sur les individus.

Le réalisme peut s'incarner en premier lieu dans un pouvoir de type politique, où l'Etat tend irrémédiablement vers le totalitarisme dans le but d'imposer une vision comptable du monde. Le plus souvent, ce type de pouvoir prend une forme dictatoriale (la société féodale de *Jabberwocky*, l'armée napoléonienne dans *Bandits, bandits* et *Les Frères Grimm*) ou faussement démocratique, comme le sont la société ultra-hiérarchisée de *Brazil*, le gouvernement civil et militaire de la ville assiégée de *Münchhausen* ou le groupe de scientifiques qui semblent diriger le monde futur dans *L'Armée des douze singes*. Dans le réel de ces films, ce pouvoir politique aux tendances totalitaires est figuré par trois types de personnages : le rationaliste fanatique (Horatio Jackson dans *Münchhausen*, Delatombe dans *Les Frères Grimm*), le comité d'experts (les scientifiques de *L'Armée des douze singes*) ou le patriarche malade (le roi Bruno le Contestable dans *Jabberwocky*, le ministre reflète dans *cinquante*, le milliardaire Carmichael dans *Fisher King*, le président dans *soixante-quatorzième du docteur Parnassus*). La figure du patriarche métaphorise plus particulièrement la dimension patriarcale de ces sociétés en déclin en présentant des figures paternelles paradoxales, véritables colosses aux pieds d'argile dotées d'un important pouvoir, réel ou symbolique, et trahissant de nombreux signes de faiblesse ou d'impuissance : fauteuil roulant pour le ministre reflète dans *cinquante* et le président dans *soixante-quatorzième du docteur Parnassus*, incapacité de Jackson et de Delatombe à empêcher la victoire de l'onirisme sur le réel dans *Münchhausen* et *Les Frères Grimm*, agonie solitaire de Carmichael dans *Fisher King*.

Le pouvoir peut également être de nature économique, partageant avec le pouvoir politique cette tentation totalitaire qui s'illustre ici dans l'ambiance de lutte des classes sans cesse à l'œuvre dans les films de Gilliam. Les classes aisées et moyennes s'opposent aux démunis et aux marginaux, les travailleurs

aux chômeurs. La pression économique se présente aussi comme l'instrument permettant au pouvoir politique de conditionner la population, par le biais du consumérisme, comme l'illustrent la relation entre le roi et la guilde des marchands dans *Jabberwocky* ou, sous une forme plus contemporaine, le comportement des clients des casinos de *Las Vegas parano* et des riches clientes de la galerie commerciale dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*. Les jeunes loups de *The Crimson Permanent Insurance*, tout comme les *yuppies* de *Fisher King*, sont les dignes représentants de ce pouvoir, le costume-cravate devenant un signe de reconnaissance extérieure, presque un uniforme.

Les forces policières et, dans une moindre mesure, sont un autre instrument du pouvoir politique, destiné non pas au conditionnement de l'individu mais à sa répression. Les forces de police, chez Gilliam, ne sont jamais montrées comme au service du citoyen mais comme chargées de contrôler les débordements d'individus considérés non plus comme des citoyens, mais comme des ennemis qu'il s'agit de mater. La violence dont la police fait preuve dans plusieurs de ses films sert chaque fois à contenir le mécontentement et le sentiment d'injustice qui dérivent de l'application de l'idéologie réaliste. Ainsi, les policiers de *Brazil* n'apparaissent à l'écran que pour interpellier toute personne que le système juge suspecte. Quant aux policiers qui arrêtent Cole en 1990 dans *L'Armée des douze singes*, les répliques de Kathryn Reilly lors de sa première rencontre avec le protagoniste nous apprennent à demi-mot qu'ils l'ont copieusement rossé, une attitude qui prophétise le comportement brutal des gardiens en 2035. Dans *Las Vegas parano*, la représentation de la police devient plus ridicule qu'effrayante. Bien que Duke et quasi omniprésente mentionnent à plusieurs reprises les risques d'une arrestation par la justice du Nevada, État particulièrement répressif, les policiers que nous voyons dans le film relèvent clairement du grotesque, qu'il s'agisse du policier de l'autoroute qui arrête Duke dans le désert et l'oblige à lui donner un baiser, du touriste-policier qui se défoule sur le réceptionniste du Flamingo ou des participants à la conférence des

procureurs sur les stupéfiants. Derrière le ridicule des personnages, la brutalité est néanmoins évoquée dans certains détails : répliques homophobes du touriste-policier, stands de la conférence proposant divers instruments de répression policière (masques à gaz, menottes, matraques). Dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, les policiers conservent cette dimension caricaturale : pour se venger de leur manque de compréhension envers sa troupe dans le réel, le docteur les représente en *bobbies* travestis face aux gangsters russes dans la quatrième projection. Là aussi, la brutalité pointe derrière le ridicule, comme le rappellent les paroles de *We Love Violence (On aime la violence)*, la chanson aux paroles écrites par Gilliam que les policiers entonnent durant leur numéro.

Le pouvoir judiciaire, plus rarement représenté, se rapproche du pouvoir policier en ce qu'il est lui aussi uniquement figuré dans sa dimension coercitive, comme c'est le cas dans la scène de procès de *Las Vegas parano*, où le juge qui prononce la sentence de castration de Duke et Gonzo en tranchant rageusement un pamplemousse avec une hachette.

Gilliam ajoute à ces formes de pouvoir une quatrième institution, plus contemporaine, celle du pouvoir médiatique. Celui-ci assiste en effet les pouvoirs politique et économique dans leur entreprise de conditionnement, en donnant à voir aux citoyens une version déformée du réel qu'ils finissent par considérer comme le réel lui-même.

La télévision est désignée comme le principal vecteur de ce conditionnement, ce que montre le début de *Bandits, bandits* et la découverte du rapport d'addiction que les parents de Kevin entretiennent avec leur téléviseur. Chez Gilliam, les images télévisées sont présentées comme l'expression d'un point de vue extrêmement limité, qui se traduit par quatre grandes orientations aussi débilite les unes que les autres : le divertissement (jeu télévisé dans *Bandits, bandits*, comédies avec les frères Marx dans *Brazil* et *L'Armée des douze singes*, sitcoms comiques dans *Fisher King*, dessin animé dans *L'Armée des douze singes*), l'appel à la consommation (les publicités dans *Brazil* ou de

L'Armée des douze singes), la propagande déguisée en information (l'interview décontractée d'Helpman dans *Brazil*, les images du Vietnam et le discours de Richard Nixon sur le sacrifice des troupes dans *Las Vegas parano*) ou encore le voyeurisme (les journaux télévisés de *Fisher King*, de *L'Armée des douze singes* et de *Las Vegas parano*). Il faut y ajouter le *talk show* radiophonique de *Fisher King* et les couvertures de magazines ou de *tabloïds* visibles dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, qui utilisent d'autres supports médiatiques que la télévision mais participent du même conditionnement.

Les médias participent même parfois activement à la dénonciation et à la mise à l'index de ceux qui outrepassent les règles, comme le montrent les bulletins d'information dans la plupart des films de Gilliam. Ainsi, dans *Fisher King*, la carrière de Jack Lucas prend fin dès le moment où il voit sa photographie apparaître sur les trois écrans de télévision de son appartement. Mais c'est seulement lorsqu'il augmente le volume pour entendre le commentaire *off* du journaliste associer son nom au massacre dans le restaurant Babbit's qu'il prend conscience des conséquences dramatiques de ses paroles. La sentence médiatique semble ici équivalente à une sentence judiciaire, provoquant instantanément le déclassement de Jack. Nous retrouvons, dans *L'Armée des douze singes* cette substitution des médias au pouvoir judiciaire : la culpabilité de fait de Cole est traitée d'une manière proche de *Fisher King*, au moyen d'un reportage télévisé diffusé sur la télévision de l'hôtel, peu après le réveil du protagoniste à la suite du quatrième rêve, où la photographie du héros est de nouveau associée à l'évocation d'actes criminels.

Science, technique et réalisme

Gilliam ménage une place particulière à une autre forme de pouvoir, qui dérive cette fois d'un savoir technique ou scientifique. Dans ses films, technique et science sont assimilées à un processus d'étouffement de l'onirisme et de l'imagination sous une vision uniquement rationnelle et comptable du monde.

Ces savoirs se trouvent donc eux aussi inféodés à l'idéologie réaliste en ce qu'ils utilisent la soif de connaissance de l'être humain pour détourner la recherche et contribuer à la conversion de l'individu au réalisme.

Chez Gilliam, la technique est, la plupart du temps, traitée sur le mode de la distance ironique, faisant de la technologie une source de nombreux gags burlesques. Une de ses caractéristiques récurrentes est son rapport à l'obsolescence, toute technique semblant irrémédiablement vouée à tomber en panne et à se retourner contre son utilisateur. C'est particulièrement net dans *Brazil*, où tous les accessoires du film défont à un moment ou à un autre : électroménager domestique, système de chauffage des appartements, informatique de bureau, véhicules de fonction, ascenseur du ministère de rappelant, etc. Ces dysfonctionnements ne relèvent pas de la malchance mais font partie intégrante de la conception même de l'objet, dont le bon fonctionnement n'est qu'un argument de vente fallacieux.

Derrière cette obsolescence programmée, nous voyons poindre une critique à peine déguisée de la production industrielle de produits manufacturés, moins chers mais et de moindre qualité. Dans *Brazil*, ces défauts techniques contribuent à maintenir la population sous le contrôle du système puisque les habitants de la métropole, confrontés aux multiples pannes dans leurs appartements, n'ont d'autre choix que d'appeler Central Services, dont les tuyaux transportent toute la technologie et toute l'énergie de la métropole. Sous l'égide du pouvoir économique, cette position dominante du savoir technique, partagé entre l'Etat et une société monopolistique, transforme les employés de Central Services en tyrans pouvant agir à leur guise. De même, l'association entre pouvoir politique et pouvoir économique permet de surveiller les citoyens-clients qui deviennent, par un raccourci absurde, les complices des terroristes s'ils se risquent à appeler un plombier indépendant comme Tuttle.

En partant de ces objets dysfonctionnels, Gilliam pointe le fond du problème posé par le système de *Brazil*, une logique de l'absurde qui ressemble

à un cercle vicieux : la technologie inefficace, gérée par Central Services, engendre des stratégies alternatives (les interventions clandestines de Tuttle). Mais ces solutions non contrôlées deviennent une menace pour l'Etat, qui brandit la peur du terrorisme afin de justifier sa propre violence répressive et de dissimuler l'inefficacité de son administration tentaculaire. La dissimulation de ces problèmes de société débouche à son tour un système de plus en plus déficient, caractérisé par une technologie inefficace, bouclant ainsi la boucle.

Il arrive parfois que la technologie fonctionne dans *Brazil* - c'est celle utilisée, non pas par les citoyens, mais par le pouvoir, dont elle améliore les méthodes de contrôle et de répression : uniformes et armes de la police, salle d'interrogatoire de troisième avec un bureau adjacent dont la secrétaire note les cris de souffrance des suspects (diffusés dans le casque qu'elle porte sur les oreilles), ordinateurs du ministère de rappelant, sorte de monstre assoupi dont les informations sont perçues comme autant d'oracles. Cette technologie n'est pas infaillible pour autant et le film montre bien la facilité avec laquelle un dérèglement peut survenir, qu'il s'agisse de la mouche qui tombe dans l'ordinateur au début du film ou de la mort administrative de Jill à la fin.

À ce manque de confiance dans la technologie s'ajoute une méfiance vis-à-vis du savoir scientifique en général, et de la médecine en particulier. Cette méfiance est très présente dans *Brazil*, à travers des personnages comme les deux chirurgiens esthétiques, perdus dans des querelles d'*ego* qui se font au détriment de la santé de Mrs. Terrain, mais aussi à travers la figure de Jack Lint, qui consacre son savoir technique et scientifique à améliorer ses techniques de torture. De nombreux détails de sa salle d'interrogatoire évoquent d'ailleurs plus précisément l'univers des soins dentaires : siège dans lequel est assis Sam, tablette en métal sur laquelle sont posés des objets étranges mais dont la fonction est clairement chirurgicale.

La représentation de l'hôpital dans *Fisher King* et de l'asile psychiatrique dans *L'Armée des douze singes* rejoint également cette attitude de méfiance,

appliquée cette fois à l'hôpital en tant qu'institution. Dans les deux cas, les établissements de santé ont pour décor des bâtiments décatés qui témoignent de l'absence de moyens financiers. Ils sont dirigés par des médecins impuissants, insensibles ou incompetents et sécurisés par des employés brutaux qui tentent de contenir l'attitude asociale ou délirante des patients.

Chez Gilliam, le progrès technique porte toujours en lui les germes de la régression sociale et culturelle par le biais de la sérialisation de la production, du nivellement du goût et des attentes des consommateurs, des malfaçons prévues par les fabricants. Ce rapport à la technique explique que le réalisateur soit à contre-courant d'une certaine vision du progrès héritée des Lumières, qui généralement cette vision à une pensée humaniste centrée sur le concept de raison. Les personnages qui se reconnaissent dans cette idéologie (Horatio Jackson dans *Münchhausen* et Delatombe dans *Les Frères Grimm*) poussent leur rationalisme jusqu'à l'absurde et au fanatisme, révélant ainsi le véritable visage de l'idéologie réaliste.

L'idéologie de l'imaginaire comme contre-pouvoir

L'idéologie de l'imaginaire, derrière laquelle se rangent la plupart des protagonistes des films de Gilliam, possède, pour sa part, une dimension positive puisqu'elle permet à l'individu de s'exprimer subjectivement et peut, dans certains cas, modifier son point de vue sur le monde et son comportement.

Les personnages qui se revendiquent de l'imaginaire apparaissent pourtant en rangs beaucoup plus dispersés face à l'unité et l'organisation apparemment imparables affichées par l'idéologie réaliste. Ne pouvant s'appuyer sur aucune institution existante, ce n'est qu'en ayant recours à la marginalité, choisie ou subie, qu'ils parviennent à échapper temporairement au conditionnement général. Ils ont néanmoins l'avantage de posséder une inventivité qui ne demande qu'à s'exprimer comme contre-pouvoir, ce dont l'espace onirique et ses manifestations sont la preuve visuelle.

Deux types de personnages composent les forces de l'imaginaire. Nous trouvons tout d'abord des « passeurs » habitués à fréquenter l'espace onirique, qui servent de guide aux protagonistes. Ces personnages ont fait de leur rapport privilégié à l'imaginaire l'horizon unique et absolu de leur existence, qu'ils en aient conscience (les nains de *Bandits, bandits*, le baron de Münchhausen, le docteur Parnassus) ou non (Tuttle dans *quatre-vingt*, Parry dans *Fisher King*, Dickens dans *Tideland*). Ces passeurs sont toujours associés à d'autres personnages, souvent les héros des films, qui apparaissent comme des « convertis », c'est-à-dire des individus qui, de manière volontaire ou non, délaissent l'idéologie du réalisme qui gouverne leur vie au début du film pour rejoindre le camp de l'imaginaire.

Dans la plupart des cas, le passage du réalisme vers l'imaginaire, et de l'espace réel à l'espace onirique, s'opère de manière progressive, comme le montrent les parcours de Sam dans *quatre-vingt*, de Reilly dans *L'Armée des douze singes* ou de Tony dans *quasi omniprésente du docteur Parnassus*. Les protagonistes abandonnent alors les signes extérieurs de leur soumission à l'idéologie réaliste (emploi, vie affective et familiale, consommation, foi dans le système) pour adopter une nouvelle norme de référence qui n'est plus définie par l'espace réel mais par l'espace onirique. Le fossé se creuse alors entre la société et ces personnages, comme l'illustre le thème de la marginalité. Dans d'autres cas, la conversion se fait de manière plus tortueuse, le personnage effectuant des allers-retours entre réalisme et imaginaire avant de finalement opter pour le second, comme le font Jack dans *Fisher King* ou Jacob dans *Les Frères Grimm*.

Comme le réalisme, l'idéologie de l'imaginaire s'incarne aussi dans certaines figures oniriques visibles dans les manifestations, dont certaines tentent de s'extraire de leur cadre pour investir le réel. L'espace onirique devient alors le lieu du contre-pouvoir, de la résistance à la forte pression exercée par l'idéologie réaliste. Il permet aux personnages de surmonter le réel en le sublimant (au moyen de l'hallucination), d'adoucir leurs traumatismes

personnels même s'ils ne parviennent pas à les faire disparaître (*Fisher King*, *Tideland*), d'abandonner totalement le réel pour se réfugier dans l'imaginaire (*Brazil*, *Parnassus*), de révéler leur subjectivité et leur individualité aux personnages (*L'Armée des douze singes*). Dans chaque film, la représentation de l'espace onirique propose différents moyens de résister à la normalisation des corps, des esprits et des cultures.

Le contre-pouvoir que propose l'espace onirique explique pourquoi les deux camps ne peuvent cohabiter pacifiquement, leur relation se concluant inévitablement par un affrontement. Ce conflit permet d'expliquer les rapports symboliques entre certains couples de personnages (comme le lien entre Parnassus et Mr. Nick dans *quasi omniprésente du docteur Parnassus*). Il justifie aussi la tension dramatique entre des concepts plus abstraits, la tension visuelle et sonore qui préside aux choix de mise en scène, la tension visuelle qui anime le corps du protagoniste. Il explique aussi la récurrence du motif du conflit dans les manifestations des films de Gilliam, où querelles et combats sont légion : combat contre le samouraï dans *Brazil*, poursuite et fuite devant le Chevalier Rouge dans *Fisher King*, mort de Cole dans *L'Armée des douze singes*, relation de Duke avec Gonzo et réaction des employés de casino face aux deux hommes dans *Las Vegas parano*, relation entre Jeliza-Rose et Dell dans *Tideland*, différents conflits entre les membres de la troupe de quasi omniprésente dans *quasi L'Imaginarium du docteur Parnassus*.

Cette vision manichéenne du monde prend chez Gilliam une dimension religieuse, renouant avec les grands récits eschatologiques de l'Antiquité et du christianisme. Derrière la lutte entre le réalisme et l'imaginaire se joue une véritable lutte entre le Bien et le Mal, un thème théologique que le réalisateur traite sous une forme laïcisée. Le plus souvent, le conflit s'organise en effet par et pour les hommes, sans intervention divine extérieure, plaçant la réflexion sur le terrain de la philosophie plutôt que sur celui de la foi religieuse. L'exception est peut être *quasi omniprésente du docteur Parnassus*, qui présente le conflit

entre Bien et Mal de manière beaucoup plus imagée, faisant de Parnassus une figure sainte bien mal en point et de Mr. Nick une version *dandy* du diable.

Parnassus met également en évidence une autre question liée à la religion, celle du libre-arbitre, sous-jacente dans la plupart des autres films de Gilliam. Là aussi, la problématique est représentée sous un angle humain. *Parnassus* montre que le basculement entre les idéologies réaliste et imaginaire relève d'un choix individuel plus ou moins conscient, dont le processus peut être long et laborieux.

Une vision satirique de la société occidentale contemporaine

D'une manière générale, Gilliam porte un regard très sévère sur le monde occidental contemporain, qu'il accuse de magnifier la raison au détriment de la poésie et de l'imagination, conditionnant les masses au moyen de la consommation tout en les réprimant par la violence. En conséquence, les rapports humains sont fondés sur un certain nombre de valeurs données comme négatives : la servitude humiliante (mais parfois volontaire) de l'individu, l'indifférence à l'autre et l'exclusion sociale. Les rapports entre l'homme et son environnement sont quant à eux réduits à un fantasme prométhéen de contrôle total du vivant par le biais de la science et de la technique qui ne mène qu'à la laideur esthétique, à la pollution et à la destruction ou bien à une vision nostalgique qui n'existe que dans l'esprit des personnages et se retrouve uniquement dans l'espace onirique. Ces rapports de domination et de soumission sont largement favorisés par le fantasme du confort matériel et psychologique, qui rejette toute remise en cause et annihile toute volonté d'agir, par la médiocrité de l'imagination, qui ne va jamais plus loin que le désir consumériste, et par l'obscénité du comportement des nantis face aux populations qu'ils appauvrissent.

Cette critique de l'idéologie réaliste, qui correspond à une attaque en règle contre l'idéologie libérale anglo-saxonne, qu'elle soit britannique ou

américaine, pourrait se révéler pesante si elle ne prenait place au sein de fictions orientées vers la *fantasy*.

Gilliam prend également soin d'introduire une certaine distance, au moyen du ton satirique, qu'il a déjà largement pratiqué comme cartoonist et comme animateur du Monty Python's Flying Circus. Toutes proportions gardées, le cinéma de Gilliam se présente comme un héritier cinématographique de la satire littéraire, très liée à la culture anglo-saxonne et souvent rattachée à la *fantasy*, depuis l'œuvre de Jonathan Swift jusqu'à des écrivains contemporains comme Terry Pratchett ou Neil Gaiman, en passant par plusieurs auteurs « classiques » comme Lewis Carroll ou Ambrose Bierce.

Le manichéisme, vu sous l'angle de la satire, peut alors être compris comme un autre moyen pour Gilliam de contester l'idéologie libérale anglo-saxonne. La vision simpliste du monde et des rapports sociaux transmise par ses films doit en effet être abordée avec une certaine distance, comme un cadre artificiel permettant au réalisme et à l'imaginaire de se confronter. La dimension satirique repose ici sur la mise en avant volontaire du schématisme qui caractérise le manichéisme. Le conflit entre réel et onirisme, s'il reste une des clés dramatique et formelle de la fiction, prend alors un tour plus grotesque en poussant les situations et les personnages réels dans les retranchements de l'absurde. Derrière le schématisme apparent se profile alors l'infinie complexité du monde et de l'être humain, que les manifestations oniriques contribuent à révéler.

B - Le héros gilliamien, une allégorie de l'individu contemporain

Les protagonistes de Gilliam apparaissant comme des incarnations des deux idéologies nées de la division de la fiction, il importe de préciser le rôle

symbolique que le réalisateur accorde à ses personnages. La plupart des commentaires consacrés au travail du cinéaste, qu'il s'agisse de la critique ou de certain de ses collaborateurs, considèrent que les héros gilliamiens sont une transposition pure et simple du réalisateur à l'intérieur de la diégèse, transposition partiellement cultivée par le réalisateur lui-même dans de nombreux entretiens. Le rapport que le réalisateur a avec les héros de ses films se révèle pourtant beaucoup plus complexe qu'une simple projection dans des personnages de fiction. Bien que le cœur de Gilliam penche résolument en faveur de l'idéologie attachée à l'imaginaire, cela ne l'empêche pas d'adopter une position ambivalente vis-à-vis des protagonistes qu'il met en scène, mélange d'affection sincère et de distance critique qui confère de l'ambiguïté aux personnages. À l'image du conflit manichéen entre réalisme et imaginaire, qui métaphorise les rapports sociaux, le constat de cette ambiguïté aboutit à considérer les protagonistes comme une allégorie de l'individu occidental contemporain.

Un regard affectueux sur les personnages

À travers les nombreux points communs qui rapprochent les psychologies des différents protagonistes de Gilliam, nous discernons l'évidente empathie de Gilliam pour les personnages qui ont basculé dans le camp de l'imaginaire. L'empathie se ressent notamment dans le rôle symbolique que jouent les personnages au sein de la fiction. Pour Gilliam, en effet, les protagonistes sont à eux seuls une bonne raison d'espérer face à la déliquescence sociale qui les entoure. En prenant le parti de l'imaginaire, ils se transforment en une incarnation du Bien dont la valeur épique se révèle dans l'esprit de résistance né de la revendication de la subjectivité et de l'individualité, et présentent tous un certain nombre de qualités communes, même s'ils ne les acquièrent parfois que très progressivement au cours du film.

La première de ces qualités est la liberté d'esprit et de mouvement qui naît paradoxalement de l'état de marginalité, rendant les personnages invisibles aux yeux du monde « normal ». Si cette liberté définit certains personnages dès leur première apparition à l'écran (Parry dans *Fisher King*, Duke et Gonzo dans *Las Vegas parano*, Jeliza-Rose dans *Tideland*, Parnassus et sa troupe dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*), elle est acquise de manière plus progressive dans les autres cas (Sam dans *Brazil*, Jack dans *Fisher King*, Cole dans *L'Armée des douze singes*, Tony dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*).

Une deuxième qualité est la solidarité qui existe entre ces héros marginaux et les personnages qui les accompagnent sur la voie de l'imaginaire : quelque chose récupérant le cadeau destiné à corrompre Sam auprès d'un ouvrier de la raffinerie, entraide entre clochards dans *Fisher King*, empathie de Kathryn Reilly pour Cole dans *L'Armée des douze singes*, complicité entre Duke et Gonzo dans *Las Vegas parano* et entre Jeliza-Rose et Dickens dans *Tideland*, enfin empathie de Parnassus envers les visiteurs de l'Imaginarium qu'il tente de convertir.

La troisième qualité commune à tous les personnages est leur capacité à l'émerveillement et à la peur, qualité souvent figurée à l'écran lorsque les personnages sont confrontés à l'espace onirique. Dans *Brazil*, c'est surtout l'angoisse qui provoque les réveils en sursaut de Sam, qui témoignent de l'investissement émotionnel du protagoniste dans ses rêves. Dans d'autres films, c'est la capacité d'émerveillement qui est plutôt sollicitée : contemplation du ciel dans les deux scènes nocturnes à Central Park dans *Fisher King*, redécouverte de l'air non contaminé et de la musique par Cole dans *L'Armée des douze singes*, exploration ludique de l'environnement rural par Jeliza-Rose dans *Tideland*. Les deux sentiments se mélangent dans le cas des visiteurs de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, dont certains sont dirigés par l'émerveillement (Anton, Tony, la riche quinquagénaire), d'autres par la peur (Martin, les gangsters).

La dernière qualité des personnages est leur rapport respectueux à la nature : Sam et quasi omniprésente vivant en harmonie dans un cadre bucolique à la fin de la dernière manifestation de *Brazil*, Parry dans Central Park dans *Fisher King*, Cole barbotant dans une rivière dans *L'Armée des douze singes*, Jeliza-Rose parcourant les champs dans *Tideland*, Parnassus contrôlant les forces naturelles de l'espace onirique dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*.

L'affection du réalisateur pour ses personnages se ressent dans certains défauts communs, qui sont présentés comme des imperfections touchantes révélatrices de leur profonde humanité. C'est le cas pour la maladresse physique des personnages, signe de leur inadéquation au monde, qui se traduit à l'écran par leur démarche erratique et leur gestuelle hésitante. Dans *Brazil*, la maladresse de Sam apparaît clairement dans son rapport aux objets, qu'il s'agisse de l'électroménager défectueux de son appartement ou de ses accessoires de bureau, et aussi dans son attitude empruntée lors des scènes en public (la soirée chez Ida Lowry, l'arrivée au ministère de l'Information). Dans *Fisher King*, c'est la scène du restaurant chinois qui met en avant la maladresse comme un moyen pour Parry de séduire Lydia, en imitant les gestes gauches de la jeune femme. Dans *L'Armée des douze singes*, en revanche, c'est moins la maladresse de Cole que sa gestuelle brutale qui témoigne de son inadaptation à un monde qui n'est plus le sien. Les actes de maladresse font également l'objet de nombreux gags dans *Las Vegas parano*, particulièrement lors de la scène du bar-carrousel du Bazooka désertiques ou lors des soirées passées dans les suites du Mint Hotel et du Flamingo Hotel. La maladresse apparaît aussi dans *Tideland* à travers les contacts physiques entre ces deux marginaux que sont Jeliza-Rose et Dickens. Enfin, les différents membres de la troupe dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus* se caractérisent par leur maladresse et par l'amateurisme de leur attraction, qui provoquent les huées ou les moqueries du public.

Les dialogues des films contiennent eux aussi de nombreux éléments permettant d'établir cette difficulté à trouver sa place dans la société : méprises de Sam lors de la soirée chez sa mère dans *Brazil*, langue désuète de Parry dans *Fisher King*, concept du syndrome de Cassandre dans *L'Armée des douze singes*, phrases incohérentes prononcées par Duke et Gonzo dans *Las Vegas parano*, représentations datées de l'Imaginarium dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*.

L'empathie et l'affection de Gilliam pour ses héros aboutissent à des protagonistes imparfaits mais attachants, de par leurs qualités humanistes et la représentation burlesque de leur difficulté à trouver une place dans l'espace réel. Mais le réalisateur ne montre pas ses héros comme des êtres totalement positifs et fait preuve d'une sévérité beaucoup plus grande dans l'exposition de certains travers propres de ses personnages.

Des défauts fatals

La distance critique appliquée à certains défauts permet de tempérer les aspects positifs des protagonistes, en montrant comment certaines contradictions internes aux personnages sont en partie responsables des difficultés qu'ils rencontrent dans leur relation à la société.

C'est le cas de l'idéalisme naïf, du manque de maturité dont font preuve les héros. Le meilleur exemple reste Sam dans *Brazil*, dont le point de vue simpliste éclate dans ses rêves, qu'il s'agisse de l'apparence héroïque qu'il s'accorde, de la version onirique diaphane de *Brazil* ou des autres figures oniriques, qui schématisent les problèmes qu'il rencontre à l'état conscient. Dans le réel comme dans ses rêves, Sam croit sincèrement que le courage et l'amour vont l'emporter sur le système, mais il ne pourra concrétiser cette croyance qu'en se réfugiant définitivement dans l'espace onirique à la fin du film. *Brazil* montre à quel point les bonnes intentions sont insuffisantes pour protéger le héros de la cruauté du réel ou de ses contradictions intimes. Il montre également

qu'il est dangereux de prendre ses rêves pour la réalité, choix qui ne peut s'achever que par la victoire finale du réel, ce que se charge de faire sentir la réapparition soudaine de Lint et de Helpman à la fin de la dernière manifestation.

Cette vision de l'idéalisme comme d'une sorte de paravent permettant au protagoniste de ne pas affronter le réel est également présente dans *Fisher King*, à travers la version onirique et idéalisée de Lydia, une tentative d'oublier le sentiment de culpabilité lié à la mort de la femme de Parry, tentative qui est à chaque fois détruite par les réapparitions successives du Chevalier Rouge. Dans *L'Armée des douze singes*, Cole alterne entre une attitude fataliste et un comportement plus idéaliste, qui fait de la modification des événements passés une solution possible pour sauver l'humanité. *L'Imaginarium du docteur Parnassus* reprend cette hésitation entre fatalisme et idéalisme chez le docteur, partagé entre un certain enthousiasme et un désespoir total dû aux victoires répétées de Mr. Nick. Cet idéalisme se retrouve de façon atténuée chez Anton et inversée chez Valentina (pour qui l'idéalisme est synonyme de conformisme). Si ces démonstrations d'idéalisme peuvent être touchantes, elles démontrent elles aussi l'inadaptation des personnages pour affronter une idéologie réaliste caractérisée par le cynisme.

Le point extrême de cette vision idéalisée du monde et de ce refus de se confronter au réel ne peut se traduire que par le basculement dans la folie, qui, chez Gilliam, relève plus du constat social que du constat clinique : Sam se réfugie dans son imaginaire à la fin de *Brazil*, tout comme Parry durant *Fisher King*. Cole, dans *L'Armée des douze singes*, est confronté à la folie durant son séjour à l'hôpital psychiatrique de Baltimore, remettant peu à peu en cause son appréhension de la réalité. Duke, durant la scène de l'adrénochrome de *Las Vegas parano*, expérimente ses propres limites mentales grâce à l'usage des drogues, ce qui mène à un moment de folie passagère sur lequel le protagoniste n'a aucun contrôle. Jeliza-Rose, dans *Tideland*, frôle elle aussi la folie et ne doit

son retour au réel qu'à l'usage de l'espace onirique comme protection contre la folie. Le docteur dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus* présente quant à lui une variante, celle du sage qui joue au fou.

L'autre aboutissement de cet idéalisme du protagoniste qui le transforme en porte-étendard de l'idéologie de l'imaginaire est le risque d'exclusion sociale qui dérive de la marginalité. La plupart des personnages découvrent ou connaissent la marginalité, qu'elle soit sociale (les sans-abri de *Fisher King*, *L'Armée des douze singes*, les hippies de *Las Vegas Parano*, le père musicien et toxicomane de *Tideland*), artistique (le théâtre nomade de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*) ou criminelle (le terrorisme dans *Brazil*, l'enlèvement et le meurtre dans *L'Armée des douze singes*). La conséquence principale devient alors la difficulté de communication : incompréhension généralisée qui entoure Sam dans *Brazil*, paroles incohérentes de Parry et des autres clochards dans *Fisher King*, complexe de Cassandre de Cole et Kathryn Reilly dans *L'Armée des douze singes*, problèmes d'élocution de Duke et inclinaison dans *Las Vegas parano*, imaginaires parallèles des personnages de *Tideland* qui coexistent mais ne se rencontrent pas, problèmes de communication du docteur de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, qui ne cesse de mentir à sa fille et de houspiller ses assistants au lieu de les encourager.

Un second défaut fatal au héros gilliamien est son irresponsabilité, du fait de son âge (Jeliza-Rose dans *Tideland*), de son état mental (Parry dans *Fisher King*, Cole dans *L'Armée des douze singes*) ou de sa consommation de drogue (Cole dans *L'Armée des douze singes*, Duke et inclinaison dans *Las Vegas parano*, Noah dans *Tideland*) et d'alcool (Parnassus dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*). Le cas de Sam dans *Brazil* est différent car son irresponsabilité est aussi celle du système qui l'emploie, ce qui l'exonère du poids d'être un des rouages d'une administration totalitaire. Dans le même temps, la pression de l'espace onirique ne cesse d'aiguiser son sentiment de culpabilité, le renvoyant à sa responsabilité en tant que fonctionnaire de l'Etat

mais aussi en tant qu'individu. La psychologie de Jack dans *Fisher King* est similaire, puisque, au début du film, les propos irresponsables qu'il tient à l'antenne paraissent tolérés grâce au voyeurisme du public, qui lui assure le succès médiatique : il peut alors insulter à son gré ses auditeurs sans craindre de retombées, puisqu'il est précisément payé pour cela. A ce titre, les premières scènes du film, destinées à nous présenter le personnage, sont éloquentes. La scène d'ouverture résume à elle seule la manière dont s'exprime cette irresponsabilité : le protagoniste, seul dans le studio en train d'animer son émission, est physiquement séparé des techniciens de régie par une grande baie vitrée. La scène suivante reprend le même schéma en montrant Jack dans sa limousine, coupé du monde extérieur par la vitre teintée de la voiture. La troisième scène, enfin, nous fait découvrir l'appartement du héros, qui se caractérise lui aussi par de grandes baies vitrées donnant sur la ville. Dans ces trois premières scènes, Jack apparaît toujours protégé des autres par une surface transparente, symbolisant l'attitude isolationniste du personnage au début du film. A force de contacts superficiels, Jack considère les auditeurs de ses émissions comme de simples voix, sans se soucier de l'humanité qu'elles révèlent et des conséquences que ses paroles peuvent avoir sur eux. En poussant Edwin à bout lors de son émission, déclenchant ainsi le passage à l'acte qui mène à l'assassinat de Mrs. Sagan, Jack ne se rend absolument pas compte de la portée de ses invectives.

Pour Gilliam, le héros n'est pas un être lisse mais une figure toujours complexe, dont les qualités et les défauts sont également exposés. C'est cette complexité qui permet au réalisateur de se servir des héros de ses films comme des allégories de l'individu occidental contemporain.

David et Goliath actualisés

Inséré dans une vision manichéenne du monde, le héros gilliamien en tant qu'allégorie évoque inévitablement l'épisode biblique du combat de David

contre Goliath, David représentant le protagoniste et ses compagnons de route et Goliath le système qui l'entoure et l'aliène. Cette image servant traditionnellement à figurer la force vaincue par la ténacité des faibles s'inscrit totalement dans la vision manichéenne du monde développée par les films de Gilliam. Mais, tout comme le manichéisme sert à dissimuler la complexité du monde, l'allégorie du héros comme d'une variation sur la figure de David cache une plus grande complexité, de par l'ambivalence du regard que Gilliam introduit dans la description de ses protagonistes.

Si la figure de David s'incarne dans un corps déterminé, celui du héros partisan de l'imaginaire, celle de Goliath désigne davantage le système en tant que concept que les personnages qui en sont les rouages. Cette référence biblique reste le plus souvent sous-jacente, la seule transposition vraiment évidente de cette allégorie apparaissant lors du quatrième rêve de *Brazil* à travers le combat entre Sam et le samouraï, où la différence de taille entre les adversaires rappelle le contraste entre David et Goliath.

Le premier signe de cette complexité réside dans la résistance que le héros oppose au système, qui ne se limite pas à l'espace réel mais existe également à l'intérieur de l'esprit du protagoniste. Celui-ci doit en effet lutter contre son propre conditionnement ou ses traumatismes personnels pour pouvoir basculer dans le camp de l'onirisme et de l'imaginaire. Ce conflit s'illustre dans les manifestations par la multiplication des péripéties évoquant le conflit, physique ou psychologique. C'est le cas dans *Brazil*, qui figure autant la lutte entre le héros et le système que le combat mené par Sam contre sa propre tendance au conformisme ambiant (représentée dans les manifestations par les Forces des Ténèbres, le samouraï jumeau, le golem qui tente de le retenir au sol), sa timidité (figure inaccessible de précipitamment dans l'espace onirique, qu'il ne peut rejoindre dans le rêve qu'après avoir consommé la relation sexuelle avec la jeune femme dans la réalité), sa crainte de souffrir et de mourir (le combat contre le samouraï), sa lâcheté (le spectre de Mrs. Buttle qui lui rappelle son

aveuglement volontaire face à l'injustice). Durant tout le film, l'existence de Sam apparaît tiraillée entre son désir de se fondre dans l'anonymat procuré par la métropole et la volonté de fuir le système afin de revendiquer pleinement son individualité et sa subjectivité. Ce tiraillement est la conséquence directe de l'ambivalence du protagoniste qui se retrouve sans cesse confronté à des choix difficilement conciliables.

Cette « tempête sous un crâne » dont témoignent les manifestations se retrouve dans *Fisher King* à travers le conflit entre Parry et le Chevalier Rouge, qui symbolise autant le système dont il est exclu que le sentiment de culpabilité du sans-abri. Comme dans *Brazil*, cette lutte au sein de l'espace onirique se solde par la victoire de Goliath sur David.

Dans *L'Armée des douze singes*, la réussite de la mission confiée à Cole est soumise à la nécessité de combler les insuffisances de sa mémoire, rendues sensibles au moyen des ellipses internes aux manifestations oniriques. De son côté, Kathryn Reilly lutte contre le conditionnement rationaliste que lui impose sa formation de psychiatre avant de pouvoir accepter la version surnaturelle des faits exposée par Cole. Dans le même ordre d'idée, Duke et Gonzo luttent, dans *Las Vegas parano*, contre leurs propres défaillances physiques et psychologiques, dues aux drogues. Dans *Tideland*, c'est Jeliza-Rose qui combat, au moyen de l'espace onirique, la tristesse et l'angoisse provoquées par la mort de ses parents et l'état de solitude dans lequel elle vit. Dans *personnalités du docteur Parnassus*, le docteur lutte vainement contre sa propre tendance à parier les âmes des visiteurs de l'attraction avec Mr. Nick, habitude qui se retourne contre lui lorsqu'il en vient à mettre en jeu sa propre fille.

Le héros gilliamien ne correspond pas à une conception « classique » du protagoniste mais se situe dans la post-modernité. En effet, les personnages eux-mêmes ont conscience de leur statut, ce qui se traduit par des références diégétiques (les répliques des dialogues) et extradiégétiques (le symbolisme des images créées par le réalisateur). Cette conscience est marquée par un état de

doute né des tiraillements incessants que ressent le protagoniste, partagé entre l'idéologie de l'imaginaire et celle du réalisme, entre l'espace onirique et l'espace réel, entre l'adaptation au monde et la préservation des facultés d'imagination qui définissent la subjectivité et l'individualité.

Ce doute permanent qui envahit le protagoniste témoigne d'un malaise plus général qui touche les démocraties occidentales depuis la fin du XIX^e siècle, début d'une vaste remise en cause philosophique et politique des valeurs transmises par les sociétés capitalistes. Nous retrouvons bien évidemment ce sentiment de malaise dans la description que Gilliam donne des institutions politiques, économiques et culturelles, jugées peu dignes de confiance et propices à l'expression et la diffusion de tendances réactionnaires et totalitaires. En provoquant le choc entre le protagoniste et le réel, Gilliam révèle les dysfonctionnements et l'absurdité du système pour montrer que celui-ci n'est pas destiné à servir l'intérêt collectif mais n'est qu'une vaste entreprise de soumission des masses.

Le cinéaste s'interroge également sur la question du libre-arbitre, exposant la contradiction qui existe entre la forte subjectivité du héros et la soumission à la société prônée par l'idéologie du réalisme. En effet, le réalisateur semble davantage s'intéresser au processus qui mène à l'exercice du libre-arbitre qu'à la liberté que celui-ci procure. En montrant qu'il s'agit d'un parcours long, difficile et incertain, Gilliam ne cache pas les risques qui découlent de ce processus. Il s'agit donc moins d'une entreprise de « libération » au sens politique ou religieux du terme que d'un cheminement personnel et irréversible dans le rapport à la société.

Cette vision du protagoniste porte en elle une dimension tragique car le doute qui dirige l'existence du héros gilliamien n'est pas qu'un malaise philosophique, social et existentiel : il marque le héros aussi profondément dans sa chair que dans son esprit. Cette dimension tragique est néanmoins tempérée par l'hypothèse, renouvelée dans plusieurs films, de la transmission onirique

entre deux ou plusieurs personnages. Même si cette transmission n'est que rarement réalisée (*Fisher King*, *personnalités du docteur Parnassus*), sa simple évocation dans *Las Vegas parano* ou *Tideland* permet d'offrir une ouverture à la fiction au sein de diégèses particulièrement oppressantes. Les personnages de Jack et Parry dans *Fisher King*, de même que les visiteurs de *personnalités du docteur Parnassus*, sont la preuve de la possibilité de cette transmission onirique. Au milieu d'univers absurdes où les protagonistes sont dirigés par le doute et tiraillés entre des exigences contradictoires, l'hypothèse de la communication onirique offre une relative lueur d'espoir, celle d'une solidarité entre individus. L'onirisme, à l'image du virus dévastateur de *L'Armée des douze singes*, peut donc se transmettre d'une personne à l'autre et se présente comme une souche jamais véritablement éradiquée. Si la victoire du réel est certaine à la fin de la plupart des films relevant de l'onirisme ponctuel, la simple présence d'un espace onirique créé par une imagination subjective parvient à la remettre en cause, obligeant le système à redoubler de violence pour imposer ses vues.

Pour Gilliam, la modernité de l'individu occidental contemporain réside dans cette ambiguïté et cette ambivalence qu'il attribue à ses protagonistes. Au lieu de privilégier la dimension épique et héroïque des personnages, il insiste sur la part d'imperfection qui révèle leur humanité. En partant des contradictions propres aux protagonistes, Gilliam révèle par la même occasion les contradictions encore plus grandes des sociétés humaines, qui aboutissent à des systèmes biaisés, exploitant l'homme au lieu de le servir.

C - Onirisme et création artistique

Le conflit entre réel et onirisme, ainsi que la division manichéenne du monde qui en découle, entraîne les films de Gilliam sur un troisième terrain

d'interprétation symbolique, celui de l'analogie entre le rapport des protagonistes à l'onirisme et à l'imaginaire et la création artistique en général.

En s'appuyant sur cette analogie, nous pouvons alors considérer les fictions du réalisateur comme une remise en cause du modèle hollywoodien et des archétypes dramatiques et formels qu'il diffuse, même si Gilliam n'occulte pas les nombreuses contradictions qu'il ressent face à un pan de la culture américaine qu'il rejette et célèbre dans le même temps.

Du héros démiurge au réalisateur de cinéma

Comme dans le cas du regard que Gilliam porte sur la société, la manière dont le réalisateur considère la notion de création artistique n'a pas de prétention à la vérité historique ou à la réflexion philosophique et esthétique. Là encore, il s'agit d'une considération très subjective autour du thème de la création, qui fait résonner le destin des protagonistes avec les expériences de Gilliam dans le milieu cinématographique. Cette vision très personnelle est surtout sensible dans le fait que le cinéaste élabore son analogie à partir de certains aspects précis concernant la création artistique, et non en considèrent le concept sous l'ensemble de ses facettes.

Le réalisateur insiste ainsi sur le caractère démiurgique de la création artistique, qui fait du héros gilliamien, créateur de l'espace onirique, une analogie du réalisateur de cinéma, créateur du film. La plupart du temps, les personnages ne se rendent pas compte du pouvoir de création qu'ils possèdent et de l'influence qu'ils ont sur la forme et le contenu de l'espace onirique. Dans *Brazil*, par exemple, Sam ne semble saisir que de façon confuse et progressive le lien qui existe entre son expérience consciente et les péripéties qu'il vit dans ses rêves. La découverte des capacités démiurgiques de son imagination mène à une confusion fatale puisque Sam, par naïveté, en vient à considérer que sa possibilité de créer l'espace onirique entraîne un pouvoir équivalent de transformation du réel. Cet excès de confiance dans le pouvoir de l'onirisme, qui

subsiste jusqu'aux derniers plans de l'ultime manifestation, est précisément ce qui permet la victoire finale du réel, dont la brutalité supplante sans peine les prétentions du héros.

La situation est similaire pour Cole dans *L'Armée des douze singes*, qui croit aveuglément que ses rêves sont des souvenirs objectifs exacts comportant des indices qui lui permettent d'accomplir sa mission. À aucun moment, le héros ne se rend compte que sa mémoire reconstitue l'événement sous forme de rêves récurrents, ménageant des ellipses qui permettent de dissimuler à Cole (et au spectateur) l'horrible vérité de son destin funeste. Face à l'irrationnel de la situation, le cerveau de Cole semble organiser une ligne de défense évitant au protagoniste de tomber dans la folie.

Ce manque de compréhension de la nature démiurgique de l'imagination par les protagonistes concerne également Jack et Parry dans *Fisher King* (qui, eux non plus, n'ont pas conscience de la possibilité de communication onirique qui existe entre eux), Duke et Gonzo dans *Las Vegas parano* (metteurs en scène d'un espace onirique sur lequel ils n'ont pourtant que peu de contrôle) ou Jeliza-Rose dans *Tideland*, qui accomplit son deuil sans le savoir, au moyen des hallucinations chargées de sublimer son vécu traumatisant.

Le seul héros de l'onirisme ponctuel qui ait véritablement conscience du pouvoir de son imaginaire est le docteur dans *inclinaison du docteur Parnassus*. Si le vieil homme n'explique jamais en détail le fonctionnement pratique de son attraction, il se présente comme le seul metteur en scène (même s'il doit partager le territoire de l'espace onirique avec Mr. Nick, qui occupe une fonction inverse de destructeur plutôt que de démiurge). Lors du dialogue avec Tony dans la dernière manifestation, Parnassus lui dit qu'il n'est que le « *facilitateur* » de *inclinaison*, terme qui exprime totalement sa fonction : l'espace onirique est représenté comme une création collective dont l'émergence est rendue possible par le facilitateur chargé d'organiser et d'ordonner la forme et le contenu de l'espace onirique, nourris par les imaginaires des différents visiteurs. Cette

vision de la création onirique comme une œuvre collective est sans doute l'analogie la plus directe avec les méthodes de travail de Gilliam. Plus que dans les autres films, le rapport de Parnassus à la création est celui qui rend le plus évident l'analogie entre la création de l'espace onirique et la création d'un film.

Outre la dimension démiurgique, Gilliam insiste plus particulièrement sur les problèmes posés par cette double création, onirique et artistique, refusant de montrer l'espace onirique comme une création parfaite au caractère quasi divin. Il met notamment en avant la dimension incertaine de la création, qui rejoint l'attitude dubitative qui caractérise les protagonistes de ses films.

Dans le cas plus précis de la création cinématographique, cette incertitude est liée à deux raisons principales. D'une part, la dimension collective de l'œuvre nécessite de prendre en compte les avis et les talents de l'équipe technique. D'autre part, l'hésitation constante de Gilliam entre les vocations artistique et commerciale de ses films oblige le réalisateur à soumettre sa vision à des impératifs pragmatiques : moyens de production, calcul de la réussite ou de l'échec potentiel du projet, merchandising, promotion, etc., autant de domaines qui, dans un film de Gilliam, seraient associés à l'idéologie du réalisme.

Un autre problème que soulève l'analogie entre le héros créateur et la figure de l'artiste concerne l'efficacité de l'imaginaire à éveiller l'imaginaire et la conscience des spectateurs, efficacité à propos de laquelle exposer nourrit de sérieux doutes, qui rejoignent ceux exprimés dans ses films à propos de la capacité de l'onirisme à contrer la victoire du réel. Si l'onirisme semble naître aisément dans l'esprit du protagoniste (comme la création chez l'artiste), sa diffusion auprès d'un public, et la compréhension qu'en a ce public, apparaît comme une étape beaucoup plus délicate à mettre en œuvre. Là aussi, l'incompréhension et l'indifférence provoquent des sentiments de déception et de frustration.

Cette question de l'efficacité de l'imagination apparaît sous une forme métaphorique dans les films, notamment à travers la parole onirique

inintelligible et les problèmes de communication entre les personnages. Nous le retrouvons aussi dans *L'Armée des douze singes*, à travers le thème du syndrome de Cassandre. Si nous considérons que Cole est une allégorie de l'individu occidental contemporain et, dans le même temps, une analogie de la figure de l'artiste créateur, le syndrome qui le touche représente symboliquement la difficulté à diffuser et communiquer le discours qui se rattache au pouvoir démiurgique de l'imagination du protagoniste.

Le problème se pose enfin dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus* : malgré toute l'énergie que le docteur déploie pour faire exister l'espace onirique, les moyens spectaculaires qu'il déploie ont bien du mal à convaincre les visiteurs de l'attraction face aux tentations beaucoup plus séduisantes proposées par le diable. Dans le même ordre d'idée, la troupe éprouve une très grande difficulté à transmettre le message de l'Imaginarium dans l'espace réel. Plus que les autres films, *Parnassus* établit un lien direct entre l'espace onirique (l'Imaginarium) et la création artistique (la représentation théâtrale qui l'encadre). L'Imaginarium est autant une métaphore de l'esprit humain qu'une métaphore de la séance de cinéma, ce qui explique que les scènes représentées soient filmées le plus souvent de face, comme si le spectateur de la salle de cinéma faisait partie du public fictionnel de l'attraction. Nous notons ainsi de nombreux points communs entre le dispositif de la projection cinématographique et les représentations de l'Imaginarium : présence d'un public, d'un écran (le miroir factice) et d'un projecteur (l'esprit du docteur durant ses phases de méditation). Il s'agit également d'une métaphore de l'acte de création comme travail collectif marqué par les humeurs des personnages présents dans les manifestations.

Au final, l'esthétique semble plus s'intéresser aux possibilités d'échec de la création artistique et, donc, à sa dimension tragique, exposant, comme il l'a fait pour les protagonistes, les risques encourus par l'artiste s'il souhaite défendre l'idéologie de l'imaginaire. La récurrence de ces aspects de la création révèle

l'obsession de l'échec propre à esthétique, qu'il s'agisse de l'échec de l'onirisme à transformer le réel, de l'échec de l'individu dans sa résistance au système, ou de l'échec de la création artistique à diffuser son message.

Gilliam contre Hollywood

Le double conflit entre réel et onirisme d'une part, système et individu d'autre part apparaît également comme une analogie de la lutte de l'artiste, partisan de l'imaginaire, contre ceux qui le financent et cherchent à modifier ou orienter sa vision à des fins commerciales, répondant ainsi au désir de contrôle de l'idéologie réaliste.

La cible principale de esthétique semble à chaque fois être le système hollywoodien, attaque récurrente qui est devenu quasiment une posture typique de l'image publique du réalisateur. Il voit dans les équipes de production des grands studios, accusés d'avoir remplacé le sens artistique par le sens financier, une sorte de *nemesis*.

Dans de nombreux entretiens, esthétique fait d'Hollywood un des lieux symboliques du conflit entre le réel et l'imaginaire. D'un côté, le réalisateur tente de transposer son imaginaire par l'intermédiaire d'un projet de film ; de l'autre côté, l'équipe de production revendique son appartenance au camp du réalisme en abordant les choses sous l'angle des contraintes budgétaires et des retombées commerciales. Ces deux visions inconciliables aboutissent fatalement à brider la créativité du réalisateur tout en offrant au public des produits standardisés de masse.

L'emploi du discours manichéen ne sert pas qu'un commentaire général sur les sociétés occidentales, il s'agit aussi d'une critique particulièrement adressée au système hollywoodien. Le cinéma hollywoodien, par son souci permanent de standardisation et de rentabilité des œuvres, participe à la logique de conditionnement des masses organisée par le système pour conserver le pouvoir ou, tout simplement, survivre. Le manichéisme de la diégèse, la vision

idéalisée du héros, les modèles sociaux et familiaux que l'on voit dans les films hollywoodiens sont considérés par Gilliam comme autant d'éléments contribuant à créer des normes qui permettent d'orienter la vie quotidienne en leur présentant des modèles à suivre, ce qui entraîne une perte de pouvoir de l'imagination et de l'imaginaire. Les travers d'Hollywood tels qu'ils sont décrits par Gilliam sont les mêmes travers que le cinéaste prête dans ses films à l'idéologie du réalisme. Cette dimension métaphorique explique peut-être pourquoi Gilliam n'a jamais ressenti le besoin de s'affronter directement au milieu du cinéma dans ses fictions, en réalisant un film consacré au système des studios.

À travers cette mise en évidence des imperfections, Gilliam opère également une remise en cause des codes traditionnels du cinéma de fiction, qui repose en grande partie sur le principe d'identification du spectateur aux protagonistes attachants mais ambivalents de la fiction. Ce renversement progressif débute avec des héros pas totalement sympathiques (Sam, Jack, Duke et Gonzo, Jeliza-Rose) pour aboutir à des personnages parfaitement antipathiques, tels que Tony dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, qui inverse totalement le processus d'identification au personnage.

Comme il le fait dans le cas du manichéisme, Gilliam utilise la figure du héros hollywoodien pour mieux en démontrer la dimension limitée et artificielle face à la complexité du monde et de l'humain. Il s'agit d'un usage à double détente, qui permet au réalisateur de traduire cette complexité *via* les tiraillements produits par la co-présence du réel et de l'onirisme au sein de la diégèse mais également de se détacher du cinéma hollywoodien classique dont il reprend le schématisme pour mieux en faire la critique.

Mais cette charge métaphorique contre Hollywood contient en elle une contradiction. D'un côté, le cinéma hollywoodien est considéré par Gilliam comme un des rouages du système prônant le réalisme. D'un autre côté, seul Hollywood possède les moyens techniques et financiers pour mettre en images

les projets ambitieux et coûteux de Gilliam. En conséquence, le rapport de Gilliam à Hollywood tient autant de l'attrance que de la répulsion. Si, dans ses films, l'attaque contre l'idéologie « réaliste » s'adresse aussi aux studios le réalisateur a dû, au cours de sa carrière, louvoyer à de nombreuses reprises pour que les projets auxquels il s'est attaché voient le jour. Gilliam n'a pu établir véritablement son indépendance par rapport à Hollywood que très tardivement dans sa carrière, avec *Tideland* (produit et tourné au Canada) et *L'Imaginarium du docteur Parnassus* (tourné au Royaume-Uni et produit par le réalisateur et sa fille Amy aux côtés de Samuel Hadida et William Vince).

Une autre preuve de la relation ambivalente à Hollywood réside dans la nostalgie évidente pour l'âge d'or des studios que nous ressentons dans les films de Gilliam : esthétique de *Brazil* rappelant le cinéma des années 1920-1930, références à Stanley Donen dans *Fisher King*, films d'Hitchcock et science-fiction post-apocalyptique dans *L'Armée des douze singes*, cinéma indépendant des années 1960-1970 dans *Las Vegas parano*. Cette nostalgie relève d'une vision très idéalisée d'Hollywood car elle correspond à une période où la liberté créatrice du réalisateur, considéré comme un employé, est soumise à l'approbation des producteurs. Ce que Gilliam semble vouloir retenir de cette époque, ce sont avant tout les relations parfois fructueuses entre des réalisateurs ambitieux et des producteurs engagés à leurs côtés, soutenant leurs idées et la vision artistique de leurs projets.

Contradictions gilliamiennes

Cette contradiction touchant le rapport de Gilliam au cinéma hollywoodien soulève de nombreuses autres contradictions concernant le regard du réalisateur sur la création artistique. Là aussi, ces contradictions sont métaphorisées dans les films à travers le rapport entre le protagoniste et le système. En exposant les contradictions spécifiques à chacun de ses héros, Gilliam ne cache pas ses

propres contradictions en tant que créateur, dont celle concernant Hollywood n'est que la plus évidente.

La première de ces contradictions se pose dans les termes suivants : comment conserver son intégrité artistique tout en évoluant au cœur d'un système comme celui des studios et du cinéma commercial ? Pour résoudre cette contradiction, le réalisateur emploie une stratégie que l'on pourrait appeler la « technique Tuttle » : elle consiste à donner des gages de soumission au système pour mieux tenter de le subvertir de l'intérieur, sans se faire engloutir pour autant.

Cette technique se révèle analogue à ce qui se passe dans la diégèse au sujet du conflit entre réel et onirisme : la résistance et la subversion du réel sont présentées comme l'unique solution pour tempérer la victoire du réel et sa domination dramatique et formelle sur l'ensemble de la fiction. *Brazil*, *Fisher King* et *L'Armée des douze singes* peuvent ainsi être vus comme des tentatives de entre pour rejoindre le giron hollywoodien et se plier à ses règles, mais elles sont remises en cause par l'échec critique et public de *Las Vegas parano* puis par les conflits avec Miramax sur *Les Frères Grimm*. Parallèlement, ses essais pour monter des projets hors d'Hollywood, avec des financements reposant sur la coproduction, se sont eux aussi soldés la plupart du temps par des échecs commerciaux, les montages financiers multipliant des partis aux intérêts parfois très divers et rarement en phase avec ceux du réalisateur. Si cette manière de produire les films était possible au début de la carrière de Gilliam, comme le montrent *Sacré Graal*, *Jabberwocky* et *Bandits, bandits*, films relativement peu coûteux pour l'époque, le réalisateur rencontre des difficultés lors du tournage de *Münchhausen*, coproduction italo-germano-britannique qui entraîne la collaboration, parfois difficile, entre des équipes techniques de langue et de culture différentes. La lourdeur du contrôle des studios a certes disparu, mais pour être remplacé par une absence totale de maîtrise du budget de la part des producteurs européens. Ces handicaps de production réapparaissent dans le cas

du projet inachevé de *L'Homme qui tua Don Quichotte* et, dans une moindre mesure, dans *Les Frères Grimm*, où les problèmes de coproduction se mêlent aux querelles avec les frères Weinstein.

L'expérience des *Frères Grimm* semble avoir poussé Gilliam à renoncer définitivement au compromis impossible avec Hollywood. Se concentrant sur des projets apparemment de moindre envergure, comme *Tideland* ou *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, Gilliam refuse de se couler dans la production hollywoodienne actuelle, lancée dans une vaste entreprise de relecture des grandes figures et œuvres de l'industrie culturelle américaine, visible à travers les nombreuses adaptations de *comics* mais aussi dans la vague de *sequels*, *prequels* ou *remakes* qui capitalisent sur le succès de certains films. En cela, il adopte volontairement une posture plus marginale, travaillant en dehors des Etats-Unis (le Canada pour *Tideland*, le Royaume-Uni et le Canada pour *L'Imaginarium du docteur Parnassus*). La conséquence directe de cette marginalisation est la perte de la reconnaissance que le réalisateur avait acquise dans les années 1980 avec *Brazil* et *Münchhausen*, désaffection qui s'accompagne d'un mépris critique croissant.

Le parallèle avec la figure du réalisateur paraît évident dans le cas de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, qui se présente comme une sorte de bilan cinématographique, où fusionnent toutes les formes et les fonctions prises par l'onirisme dans ses films précédents, mais qui est aussi un bilan personnel et un commentaire : Parnassus se retrouve seul et abandonné pour avoir été trop présomptueux sur sa capacité à vaincre Mr. Nick à l'aide de ses moyens spectaculaires (comme aussi avec *Brazil* ou *Münchhausen*). La dernière scène montre pourtant que la conversion des visiteurs de l'Imaginarium est toujours possible et qu'elle peut s'obtenir avec des moyens beaucoup plus réduits, comme le prouve le docteur en reconstituant la scène de son attraction sous la forme d'un jeu éducatif en carton découpé que les enfants peuvent animer eux-

mêmes, une pratique qui renvoie à la formation d'origine de aussi, le dessin et l'animation.

La deuxième contradiction est la conséquence de la première : elle pose la question du discours du film et des moyens de faire passer un point de vue personnel et subjectif sur le monde dans le cadre d'une œuvre commerciale, surtout s'il s'agit d'un point de vue critique. Là aussi, la solution proposée par les films de Gilliam relève de l'acte de résistance. Le réalisateur refuse en effet toute confrontation directe au moyen de l'image documentaire, de la fiction militante à la quatre-vingt, Ken Loach ou Peter Watkins, ou de l'autofiction. Le réalisateur craint probablement qu'un discours trop direct ne serve qu'à prêcher des convaincus, alourdissant la fiction d'une dimension pamphlétaire. Croyant fermement à l'intelligence du spectateur, Gilliam préfère utiliser la métaphore pour délivrer son discours critique sous une forme plus subtile. Les questions propres à la *fantasy* (l'onirisme, la quête, le pouvoir de l'imagination, le fantastique) débouchent sur un questionnement de nos sociétés contemporaines et de la place de plus en plus réduite qu'elles accordent à l'individu. Le réalisateur utilise là la technique habituelle des satiristes comme de la *fantasy* littéraire, qui développent tous deux un monde secondaire pour mieux commenter le monde primaire.

Il n'en reste pas moins que Gilliam est un cinéaste de moins en moins connu du grand public, ce qui révèle le fond de cette deuxième contradiction : la métaphorisation du discours s'oppose au point de vue radical de Gilliam sur la société, qui le pousse vers la recherche obsessionnelle d'une indépendance artistique impossible à obtenir, sans pour autant renoncer aux moyens traditionnels de la fiction pour faire passer son message. Nous aboutissons alors à un nouveau paradoxe : même sous forme métaphorique, le propos politique et esthétique du cinéaste semble encore trop radical pour se couler dans le moule du *blockbuster*, seul moyen pour le réalisateur de faire valoir son point de vue. Si le propos de aussi ne contribue pas à la transformation du monde (comme

l'onirisme ne peut véritablement vaincre le réel dans le cadre de l'onirisme ponctuel), le rôle du créateur (personnage ou réalisateur) consiste à tenter de communiquer sa vision, même s'il échoue.

La troisième contradiction à l'œuvre chez Gilliam concerne la manière dont il remet en cause certains codes dramatiques traditionnels de la fiction. C'est le cas de la vision du héros en anti-héros ainsi que du renversement des valeurs traditionnelles concernant la famille, le mariage, le travail et des fonctions habituellement conférées à certaines figures cinématographiques comme le policier, l'homme politique ou la petite amie du héros. La contradiction réside dans le fait que aussi veut à la fois plaire à son public par la dimension visuelle de ses films mais qu'il veut également les malmener sur le plan dramatique (critique de la société) comme sur le plan formel (instabilité du cadre, effets *gore*, images dérangeantes). Les films de Gilliam ne peuvent pas être considérés comme « aimables », au sens où ils essaieraient à tout prix de séduire le spectateur en l'installant dans un certain confort, à l'opposé d'un réalisateur comme Steven Spielberg, à propos de qui Gilliam a eu plusieurs fois la dent dure. Chez Gilliam, le spectateur, à l'image des visiteurs de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, est livré à lui-même : éparpillement visuel qui remplit le cadre jusqu'à la saturation, frénésie de mouvement où les personnages ne tiennent pas en place, perte de l'identification au héros par la multiplication des protagonistes et l'inversion du processus d'identification.

La quatrième contradiction est que le ton des films de Gilliam oscille toujours entre le comique et le tragique. Cette hésitation permanente est également à l'origine de la perte des repères traditionnels par le spectateur : les films de Gilliam sont agités par des ruptures de ton incessantes. *Brazil* passe du burlesque au tragique en cours de film. Le ton général de *Fisher King* peut paraître soit grinçant (vision de la société, personnage de Jack), soit idéaliste (Parry et son histoire d'amour avec Lydia, l'amitié et la transmission onirique entre Jack et Parry). *L'Armée des douze singes* est à la fois un constat désespéré

sur les Etats-Unis des années quatre-vingt-dix et une histoire de science-fiction finalement optimiste, qui nous laisse entendre que l'inévitable peut être modifié pour peu qu'on en accepte le prix. *Las Vegas parano*, avec ses héros antipathiques mais burlesques, se situe dans la veine de W.C. Fields ou du Monty Python's Flying brutality. Dans *Tideland*, la naïveté enfantine se mêle au morbide et au malsain du monde adulte. Enfin, dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, nous assistons à un mélange de comique visuel et verbal porté sur le burlesque et de métaphore désespérée d'un monde contemporain gouverné presque entièrement par le diable. Cette oscillation entre comique et tragique révèle l'indécision entre l'optimisme et le pessimisme qui caractérise les films de Gilliam. Si le constat métaphorisé dans ses films est de plus en plus sombre, l'espoir d'une subversion et, à terme, d'une transformation du monde au moyen de l'imaginaire subsiste, même faiblement. Gilliam apparaît alors comme un optimiste contrarié, qui ne se remet pas des tares de l'humanité et, dans le même temps, ne se résout pas à la condamner de manière définitive. Si le doute généralisé détruit les certitudes et le confort quotidien, il permet dans le même temps d'envisager le réel sous un autre angle, de proposer autant d'hypothèses, réalistes ou surnaturelles, que ce que permet l'imagination d'un ou plusieurs individus.

Les trois niveaux de lecture symbolique des films de Gilliam permettent de révéler les doutes du réalisateur sur nos sociétés en général et l'individu en particulier. Pour autant, en inscrivant le doute et l'indécision comme les dénominateurs communs à tous les aspects de ses films (corps et psychologie des protagonistes, péripéties réelles et oniriques, inversion des valeurs traditionnelles, etc.), c'est surtout ses propres doutes et contradictions de créateur que Gilliam met en scène. Là où d'autres réalisateurs choisissent franchement entre les techniques du film de divertissement ou celles d'œuvres marquées par un réalisme faussement documentaire de la prise de vue pour communiquer un discours social, aussi emprunte une voie médiane, moins

balisée, celle de l'excès d'artificialité pour faire émerger une image critique du monde.

Conclusion

De *Brazil* à *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, aussi n'a cessé d'exploiter les possibilités que lui offrait la présence de l'onirisme ponctuel dans ses fictions. À partir d'un dispositif très simple de division de la diégèse, les six films concernés échafaudent progressivement un discours commun autour de l'imaginaire, de sa représentation à l'écran par le biais des manifestations oniriques et de sa valeur symbolique. Au fil des années, ce discours s'est à la fois affiné et assombri à chaque nouveau projet, jusqu'à *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, qui, malgré son ton pessimiste, ouvre de nouvelles perspectives quant à la figuration de l'espace onirique.

Ces six films permettent également de constater la persistance de quatre traits caractéristiques qui résument le « style » gilliamien : le goût pour la fable satirique, la foi intacte dans l'onirisme et l'imaginaire, le lien créé par le réalisateur entre le contenu de ses films et leurs conditions de production, enfin, l'attention particulière portée au principe d'incertitude, qui gouverne l'ensemble de l'onirisme ponctuel.

Fables satiriques

En mêlant dans ses films des éléments de *fantasy* et de critique sociale, aussi renoue avec une forme littéraire ancienne, celle de la fable, qui permet de divertir tout en offrant une étude de caractères ou de situations qui témoigne métaphoriquement d'un état de la société ou d'un trait du comportement humain. Chaque film relevant de l'onirisme ponctuel peut ainsi être vu comme une variation autour d'un même modèle de fable, racontant le destin d'un individu « normal » qui, plongé dans des circonstances extraordinaires, subit la double pression du réel, auquel il essaye de résister, et de l'onirisme, qui tente de subvertir la réalité.

Le recours à la fable rappelle que, pour le réalisateur, le cinéma est un art de conteur autant qu'un art visuel de magicien. Au-delà des nombreuses références au conte de fées, tous ses films sont conçus comme des histoires d'un conteur relatées à la veillée, peuplées de héros imparfaits mais vaillants, de princesses à libérer, de méchants impitoyables et de monstres effrayants. Bien que l'onirisme ponctuel contienne ces figures de *fantasy* dans le cadre des manifestations, les nombreuses correspondances dramatiques, visuelles et sonores entre les deux espaces de la fiction permettent d'entretenir l'impression d'un merveilleux qui peut surgir à tout moment. C'est dans cette possibilité de l'impossible, et non dans un franchissement concret, que l'onirisme trouve sa véritable valeur, transformant chaque manifestation en un rappel de la puissance d'évocation de l'imaginaire, capable des péripéties et des figures oniriques les plus improbables. De la même façon, la question sous-jacente de la transmission de l'onirisme à d'autres individus est posée par l'onirisme ponctuel sans pour autant être totalement résolue, comme le montrent les doutes existentiels du docteur dans *L'Imaginarium du docteur Parnassus*.

Mais le réalisateur s'intéresse également à la fable en tant qu'outil littéraire de communication de l'imaginaire à un public. Pour aussi, la fable, teintée de satire, reste le meilleur moyen d'aborder les thèmes graves de manière apparemment plus légère puisqu'elle repose entièrement sur le lien existant entre

l'histoire racontée et la métaphore cachée, qui n'apparaît qu'une fois la fable achevée. En mettant en valeur les dimensions satiriques et ironiques de ses fictions, aussi confère néanmoins à la fable un ton plus contemporain, l'orientant vers une plus grande noirceur : la victoire des héros n'est plus assurée, le réel se révèle le plus souvent impitoyable et l'imaginaire devient une chose difficile à partager. Les films deviennent alors des spectacles volontairement inconfortables, oscillant sans cesse entre le comique de certaines situations et le sentiment de tragique qui se dégage du rapport inégal entre l'individu et la pression de l'espace réel.

L'emploi de la fable par aussi permet enfin de se forger une image de cinéaste « artisan », s'adressant à de larges publics mais utilisant d'artifices séculaires afin de figurer l'onirisme. Au *blockbuster* souvent univoque, aussi préfère les films aux significations gigognes, à l'efficacité moins immédiate mais beaucoup plus à même de faire sentir la complexité de l'existence sous le manichéisme apparent du monde.

Foi dans l'imaginaire, doutes sur l'onirisme

La présence d'éléments de *fantasy* dans tous les films de aussi pose l'imaginaire comme un contre-pouvoir capable d'introduire du merveilleux dans des histoires aussi peu fantastiques que celles de *Fisher King*, *Las Vegas parano* ou *Tideland*, mais aussi dans des films déjà marqués par le surnaturel, comme *Brazil*, *L'Armée des douze singes* ou *L'Imaginarium du docteur Parnassus*.

Si la foi du réalisateur dans l'imaginaire semble avoir persisté de manière intacte, les doutes sur la capacité de transformation du monde par l'onirisme n'ont cessé de s'accumuler dans les films relevant de l'onirisme ponctuel. Dès *Brazil*, aussi montre l'espace onirique comme une échappatoire illusoire qui ne résout aucune des contradictions que Sam a rencontré au cours du film. L'onirisme et la folie apparaissent presque comme une solution de facilité pour le personnage, une solution qui lui évite une nouvelle fois de

reconnaître ses responsabilités dans le système totalitaire auquel il participe et dont il finit par être la victime. *Fisher King* et sa transmission onirique entre Jack et Parry semble établir un contrepoint plus optimiste, où le partage de l'onirisme, malgré la dimension effrayante du Chevalier Rouge, mène à un altruisme salvateur qui parvient à sortir Parry de son état végétatif. Mais les films suivants replongent dans le scepticisme. L'espace onirique de *L'Armée des douze singes*, malgré ses nombreuses informations sur les péripéties réelles, est trop parcellaire pour que Cole prenne conscience du paradoxe de sa double présence dans les songes et, donc, de sa mort prochaine. Quant aux hallucinations de *Las Vegas parano* et *Tideland*, elles sont moins destinées à offrir une quelconque échappatoire qu'à protéger les personnages principaux en sublimant un réel encore plus angoissant que les manifestations oniriques. *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, enfin, fait carrément du héros un créateur déprimé, défendant de son mieux l'idéologie de l'imaginaire mais constatant la victoire du réel jusque dans l'espace onirique qu'il a élaboré.

À l'inverse, le regard que le cinéaste porte sur les contradictions de ses protagonistes semble s'être adouci au fil de sa carrière. Dans *Brazil* et *Fisher King*, le basculement dans l'imaginaire répond avant tout à un refus de s'affronter au réel qui, pourtant, ne cesse de faire retour sous la forme de monstres oniriques. La fuite des héros dans l'onirisme peut alors être vue comme un certain manque de courage, même si elle est justifiée par la dimension insupportable de la réalité. En revanche, dans *L'Armée des douze singes*, les rêves de Cole ne cessent de ramener le héros à l'espace réel avant que les deux espaces de la fiction ne se rejoignent lors de la manifestation finale. Si la présence des rêves n'empêche pas la mort du protagoniste, cette mort n'est pas la conséquence d'un rejet du réel mais au contraire une tentative désespérée pour appartenir à ce réel de 1996 au bord de l'effondrement. Quant aux manifestations oniriques de *Las Vegas parano*, *Tideland* et *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, elles dérivent toutes d'une même nécessité de transfigurer le

réel afin de pouvoir le supporter dans ses dimensions les plus négatives. Le protagoniste ne cherche plus à échapper au réel, il s'y confronte de manière détournée grâce aux images produites à l'intérieur de l'espace onirique. Si le spectateur ne peut que constater la victoire du réel, la survie des héros à la fin des films introduit une note plus positive, montrant qu'il est possible de survivre à la lutte contre le réel, et ce même si le rapport de force inégal avec l'onirisme reste le même.

Divertissement mainstream ou cinéma indépendant ?

L'analogie élaborée par le réalisateur entre le destin de ses protagonistes et sa propre expérience personnelle lui a permis de dresser un autoportrait symbolique de l'artiste en équilibriste, tenant autant du cinéma *mainstream* par les moyens qu'il emploie que du cinéma indépendant par le discours social critique qu'il introduit dans ses films. Comme le monstre Jabberwocky, le réalisateur de film apparaît comme une créature difficilement identifiable, dont la classification est rendue malaisée du fait de l'hybridation de tendances *a priori* contraires.

Ainsi, Gilliam n'a jamais renié son désir d'utiliser les techniques habituelles de production des films pour pouvoir mettre en œuvre ses projets. Si les conditions dans lesquelles ont été réalisées certains films furent particulièrement difficiles, elles ne semblent pas avoir entamé sa vision du cinéma comme un des moyens d'expression les plus à même d'exprimer sa vision du monde. Les films de Gilliam, s'ils laissent une large place au doute, ne possèdent pas de dimension « ésotérique », bien au contraire : à l'image de l'attraction du docteur précipitamment, ils emploient le divertissement et le spectaculaire comme des moyens détournés destinés à séduire le public pour mieux le convertir à l'idéologie de l'imaginaire. Derrière le souci de plaire se dissimule le désir impérieux de créer une impulsion chez le spectateur, sans être certain qu'elle mènera à une quelconque reconsidération de son propre rapport

au réel. A ce titre, Gilliam peut être considéré comme un cinéaste « tous publics », au sens où ses films, qu'ils s'adressent aux adultes ou aux enfants, contiennent toujours le même type de discours critique, sans chercher à l'édulcorer en fonction d'un public visé.

Pour autant, ce recours aux procédés du cinéma de divertissement comprend une contrepartie, qui exige une attention accrue du spectateur durant la projection. Dans l'onirisme ponctuel, Gilliam montre à chaque fois comment le regard du protagoniste détermine l'apparition, la forme et le contenu des manifestations oniriques. Cette prééminence du regard dans l'appréhension de l'imaginaire vaut aussi pour le spectateur de ses films, dont l'attention est sans cesse sollicitée par l'*horror vacui* qui règne dans les images du réalisateur : organisation complexe de la fiction, décors, accessoires, mouvements des personnages, environnement sonore contiennent tous des éléments qui nous renseignent sur le sens à donner au film. Derrière une apparente confusion et, parfois, une impression de trop-plein, chaque film du réalisateur est conçu comme un tout cohérent, dont le moindre détail est signifiant par rapport au discours d'ensemble, tout en contribuant au discours plus général sur l'imaginaire élaboré à partir de l'onirisme ponctuel.

Parallèlement, Gilliam a toujours entretenu une image publique d'artiste en colère, à la fois soumis et rebelle, qui lui confère un statut quasi iconique de représentant de l'esprit d'indépendance au cinéma, et ce même s'il n'a jamais travaillé en dehors du système. Cette image ne se limite bien évidemment pas à une simple posture, le cinéaste ayant, très tôt dans sa carrière, tenté de conserver la plus grande marge de manœuvre possible : refus de vivre à Hollywood, constitution d'un groupe de techniciens et d'acteurs qu'il considère comme des alliés, longue collaboration avec la société d'effets spéciaux Peerless Camera (fondée en 1976), création de la société de production Poo Poo Pictures en 1997, etc.

Ce souci d'indépendance que Gilliam revendique lors de ses entretiens explique qu'il soit devenu une sorte d'icône symbolisant la synthèse réussie entre le cinéma de divertissement commercial et une vision d'auteur. Un véritable culte s'est répandu sur Internet, où de nombreux sites lui sont consacrés exclusivement, qui équilibrent le désintérêt critique dont le réalisateur fait l'objet dans la presse (à l'exception de la revue française *Brazil* fondée en 2002 par Christophe Goffette, dont le réalisateur est symboliquement le « surréaliste en chef »).

La singularité de l'œuvre et de la carrière du cinéaste lui vaut également une certaine reconnaissance de certains de ses pairs, qui citent ou s'inspirent directement de son œuvre dans leurs propres films. Il peut s'agir de clin d'œil volontaires, à l'image du sixième étage et demi qui caractérise l'immeuble de bureaux de *Dans la peau de John Malkovich* (*Being John Malkovich*, 1999) de Spike Jonze, gag absurde qui rappelle l'univers de *Brazil*. La référence à Gilliam peut aussi prendre la forme d'une apparition du réalisateur dans le film, faisant office de caution morale, comme dans *Drôles d'espions* (*Spies volant Us*, 1985) de John Landis ou *Enfermés dehors* (2006) d'Albert Dupontel. Enfin, certains cinéastes contemporains développent un discours célébrant l'imaginaire tout en montrant sa dimension tragique qui semble rejoindre celui développé par Gilliam dans ses films. C'est particulièrement le cas de certains films du Mexicain Guillermo Del Toro comme le diptyque *Hellboy* (2004) et *Hellboy esthétique, les légions d'or maudites* (*Hellboy esthétique : The Golden Army*, 2008) et surtout *Le Labyrinthe de Pan* (*El Laberinto del fauno*, 2006). L'influence est également sensible dans l'œuvre de l'animateur japonais Satoshi high-life (décédé en 2010), dont la courte filmographie est entièrement consacrée à la subversion du réel par l'onirisme.

A cheval entre le cinéma *mainstream* et le cinéma indépendant, le travail créatif de Gilliam contribue, avec celui d'autres réalisateurs, à résoudre un des paradoxes les plus visibles du cinéma contemporain, cette difficile

conciliation entre la nécessité de rentabilité du cinéma commercial et l'exigence d'un créateur déterminé à faire du cinéma le lieu d'un regard critique sur le monde.

Un cinéma de l'incertitude

La modernité de l'œuvre du réalisateur réside également dans un autre aspect essentiel, *via* son rapport au principe d'incertitude, qui gouverne l'ensemble de ses fictions. Pour Gilliam, l'existence humaine n'est que la recherche d'un sens qui n'existe pas et que l'individu remplace par des exigences matérielles absurdes ou pour un combat noble mais épuisant contre les forces qui représentent le réel. Les quêtes conscientes et inconscientes menées par les protagonistes relèvent toutes d'une tentative de redonner du sens à un monde marqué par une logique rationnelle menée jusqu'à l'absurde. Tout en exposant le poids et la victoire du réel, les manifestations qui marquent l'onirisme ponctuel contribuent à ce retour du sens, qui, sous une forme symbolique, permet d'éclairer les rapports entre l'individu et la société comme les contradictions internes des protagonistes.

Cette mise en avant de l'incertitude oblige Gilliam à élaborer une mise en scène qui tienne compte de cette incertitude, par la division de la diégèse, tout en définissant des pôles identifiables (le réel et l'onirisme) entre lesquels les films oscillent sans cesse. L'incertitude est alors présente sur le plan dramatique, à travers la confusion apparente du réel et de l'onirisme, les nombreux rebondissements qui ponctuent ou achèvent ses fictions, les pistes d'interprétation multiples ou encore la psychologie ambivalente de ses personnages. Elle est également présente sur le plan formel, comme le prouvent l'entrelacement des deux espaces de la fiction, le mélange des styles décoratifs mêlant passé et présent, les signes physiques et mentaux de l'inadéquation au monde présentés par les personnages ou encore les effets de confusion qui marquent l'environnement sonore et musical des films.

La part importante d'incertitude aboutit à un cinéma volontairement déstabilisant car il oblige le public à reconsidérer en permanence ce qu'il voit sur l'écran, questionnant sans cesse notre rapport à l'image, devenue le mode d'appréhension du monde privilégié par nos sociétés contemporaines.

L'incertitude présente dans les films vaut aussi pour le réalisateur, qui, dans ses films, ne vise pas la perfection ou le contrôle absolu. Elle apparaît ainsi autant comme la part tragique du métier de créateur que comme le moteur permettant de saisir la complexité de l'existence humaine. L'incertitude, qui semble au départ une marque de faiblesse, se révèle finalement être une force car elle pousse le réalisateur à se réinventer constamment à travers des œuvres qui sont à la fois oniriques et réalistes, optimistes et pessimistes, modestes et ambitieuses, proches et distancées.

Le cas de *L'Imaginarium du docteur Parnassus* est, à ce titre, éclairant : tout en offrant un bilan actualisé du point de vue de Gilliam sur le rapport entre l'individu, l'onirisme et la réalité, le réalisateur renouvelle ses stratégies de mise en scène, en mêlant l'onirisme ponctuel à l'onirisme permanent ou en utilisant un type de manifestation onirique qu'il avait peu représenté jusqu'alors. Plutôt que de refermer l'onirisme ponctuel sur lui-même, le film oriente le cinéma de Gilliam dans des directions inédites, postulant une nouvelle actualisation du discours du réalisateur, sans que l'on sache d'emblée si c'est le pessimisme de l'ensemble de l'œuvre ou l'optimisme de son épilogue qui prévaudront dans les futurs projets cinématographiques du réalisateur. Avec ses nombreuses scènes de représentation, *Parnassus* témoigne également d'un intérêt accru pour le dispositif théâtral, ce que semble confirmer la mise en scène par Gilliam de *La Damnation de Faust* d'Hector Berlioz, présentée à disparaître National préadolescence de Londres en mai 2011, signe que le réalisateur tend à se tourner vers d'autres moyens d'expression que le cinéma. S'il est impossible de présumer de l'orientation future de l'œuvre de Gilliam, il est fort probable que le discours sur l'imaginaire et la création, de même que la représentation du conflit

diégétique entre réel et onirisme, resteront au cœur de son travail artistique, quelle que soit la forme artistique qu'il adoptera.

Annexes

Annexe I :
Filmographie de Terry Gilliam

- 1968 : *Storytime* [court métrage d'animation]
1974 : *The Miracle of Flight* [court métrage d'animation]
1974 : *Monty Python Sacré Graal ! (Monty Python and the Holy Grail)*
1977 : *Jabberwocky*
1981 : *Bandits, bandits (Time Bandits)*
1983 : *The Crimson Permanent Insurance* [court métrage]
1985 : *Brazil*
1988 : *Les Aventures du baron de Münchhausen (The Adventures of Baron Münchhausen)*
1991 : *Fisher King (The Fisher King)*
1995 : *L'Armée des douze singes (Twelve Monkeys)*
1998 : *Las Vegas parano (Fear and Loathing in Las Vegas)*
2005 : *Les Frères Grimm (The Brothers Grimm)*
2005 : *Tideland*
2009 : *L'Imaginarium du docteur Parnassus (The Imaginarium of Doctor Parnassus)*
2010 : *The Legend of Hallowdega* [court métrage]
2011 : *The Wholly Family* [court métrage]

Annexe II :
Génériques des films

Brazil

États-Unis, 1985

Équipe artistique et technique :

Réalisation : Terry Gilliam

Scénario et dialogues : Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown

Premier assistant réalisateur : Guy Travers

Second assistant réalisateur : Chris Thompson

Direction artistique : John Beard, Keith Pain

Chef décorateur : Norman Garwood

Direction de la photographie : Roger Pratt

Supervision des effets spéciaux : George Gibbs

Supervision des maquettes : Richard Conway

Cadrage : David Garfath

Montage : Julian Doyle

Costumes : Jim Acheson

Coiffure/maquillage : Maggie Weston

Scripte : Penny Eyles

Casting : Irene Lamb (Royaume Uni), Marjorie Simpkin (Etats-Unis)

Musique originale : Michael Kamen

Ingénieur du son : Bob Doyle

Montage son : Rodney Glenn

Production : Arnon Milchan

Co-production : Patrick Cassavetti

Direction de la production : Graham Ford, Linda Bruce

Intérprétation :

Sam Lowry : Jonathan Pryce

Jill Layton : Kim Greist

Harry Tuttle : Robert De Niro

Jack Lint : Michael Palin

Ida Lowry : Katherine Helmond

Mr. Kurtzmann : Ian Holm

Mr. Warren : Ian Richardson

Mr. Helpman : Peter Vaughan

Spoor : Bob Hoskins

Dowser : Derrick O'Connor

Harvey Lime : Charles McKeown

Mrs. Terrain : Barbara Hicks

Shirley Terrain : Kathryn Pogson

Dr. Jaffe : Jim Broadbent

Dr. Chapman : Jack Purvis

Spiro : Bryan Pringle

Mrs. Buttle : Sheila Raid
Mr. Buttle : Brian Hiller
Alison/Barbara Lint : Elisabeth Spender

Format : 1: 85
Couleurs (Kodak Technicolor)
132 minutes (version européenne)

Date de sortie américaine/distributeur américain : 18 décembre 1985 (Universal Pictures)

Date de sortie française/distributeur français : 20 février 1985 (20th Century Fox)

Fisher King (The Fisher King)

États-Unis, 1991

Équipe artistique et technique :

Réalisation : Terry Gilliam

Scénario : Richard LaGravenese

Premiers assistants à la réalisation : David McGiffert, Joe Napolitano

Second assistant à la réalisation : Carla Corwin

Direction artistique : P. Michael Johnston

Chef décorateur : Mel Bourne

Direction de la photographie : Roger Pratt

Cadrage : Craig Haagensen

Supervision des effets spéciaux : Dennis Dion

Montage : Lesley Walker

Costumes : Beatrix Pazstor

Coiffure : Lisa Joy Meyers

Maquillage : Zoltan Elek

Chorégraphe : Robin Horness

Scripte : Marion Tumen

Casting : Howard Feuer

Musique originale : George Fenton

Ingénieur du son : Thomas Causey

Montage son : Peter Pennell

Production : Debra Hill et Lynda Obst

Production associée : Stacey Sher, Anthony Mark

Direction de la production : Anthony Mark

Interprétation :

Jack Lucas : Jeff Bridges

Parry/Henry Sagan : Robin Williams

Lydia Sinclair : Amanda Plummer

Anne Napolitano : Mercedes Ruehl

Le Chevalier Rouge : Chris Howell

Lou Rosen : David Hyde Pierce

Le clochard travesti : Michael Jeter

Le clochard hippie : Bradley Gregg

Le clochard jamaïcain : William Jay Marshall

John le clochard : William Preston

Le concierge : Al Fann

Edwin : Christian Clemenson

Le directeur de la chaîne de télévision : John De Lancie

Sondra : Lara Harris

Le premier voyou : Jayce Bartok
Le second voyou : Dan Futterman

Format : 1 : 85
Couleurs (Technicolor)
127 minutes

Date de sortie américaine/distributeur américain : 20 septembre 1991 (Tri Star Pictures)

Date de sortie française/distributeur français : 2 octobre 1991 (Columbia Tri Star Films)

L'Armée des douze singes (Twelve Monkeys)

États-Unis, 1995

Équipe artistique et technique :

Réalisation : Terry Gilliam

Scénario : David Peoples, Janet Peoples (d'après le court métrage *La Jetée* de Chris Marker)

Premier assistant à la réalisation : Mark Egerton

Second assistant à la réalisation : Phillip A. Patterson

Direction artistique : William Ladd Skinner

Chef décorateur : Jeffrey Beecroft

Direction de la photographie : Roger Pratt

Supervision des effets spéciaux visuels : Kent Houston

Cadrage : Craig Haagensen, Kyle Rudolph, Peter Norman

Montage : Mick Audsley

Costumes : Julie Weiss

Coiffure/maquillage : Christina Beveridge

Scripte : Marilyn Bailey

Casting : Margery Simkin, Mike Lemon, Mikie Heilbrun

Musique originale : Paul Buckmaster

Ingénieur du son : Jay Meagher

Montage son : Imogen Pollard

Production : Charles Roven

Production exécutive : Robert Cavallo, Mark Egerton, Robert Kosberg, Gary Levinsohn

Production associée : Kelley Smith-Wait et Mark Egerton

Co-production et direction de la production : Lloyd Phillips

Interprétation :

James Cole : Bruce Willis

Docteur Kathryn Reilly : Madeleine Stowe

Jeffrey Goines : Brad Pitt

Professeur Goines : Christopher Plummer

Docteur Peters : David Morse

José : Jon Seda

Scarface : Michael Chance

Le botaniste de 2035 : H. Michael Walls

Le géologue de 2035 : Bob Adrian

Le zoologue de 2035 : Simon Jones

L'astrophysicienne de 2035 : Carol Florence

Le microbiologiste de 2035 : Bill Raymond

L.J Washington : Frederick Strother

Docteur Casey : Rick Warner
Docteur Fletcher : Frank Gorshin
Docteur Goodin : Anthony “Chip” Brienza
Lieutenant Halperin : Christopher Meloni
Déetective Dalva : Paul Meshejian
Déetective de l’aéroport : Stephen Bridgwater
Cole enfant : Joseph Melito

Format : 1 : 85
Couleurs (Rankcolor)
119 minutes

Date de sortie américaine/distributeur américain : 5 janvier 1996 (Universal Pictures)
Date de sortie française/distributeur français : 28 février 1996 (Universal Pictures)

Las Vegas parano (Fear and Loathing in Las Vegas)

États-Unis, 1998

Équipe artistique et technique :

Réalisation : Terry Gilliam

Scénario : Terry Gilliam, Toni Grisoni, Tod Davies, Alex Cox (d'après le livre *Las Vegas parano* de Hunter S. Thompson)

Premier assistant à la réalisation : Philip A. Patterson

Second assistant à la réalisation : Christina Fong

Direction artistique : Chris Gorak, Steve Arnold

Chef décorateur : Alex McDowell

Direction de la photographie : Nicola Pecorini

Supervision des effets spéciaux visuels : Kent Houston

Cadrage : Frank Perl

Montage : Lesley Walker

Costumes : Julie Weiss

Coiffure : Bridget Cook, Lynn Del Kail, Ellen Powell, Cindy Rose

Maquillage : Rob Bottin, Patty York, Cheryl Nick, Bob Scribner

Scripte : Karon May, Brenda Wachsler

Casting : Margery Simkin

Musique originale : Ray Cooper

Ingénieur du son : Rupert Coulson

Montage son : Peter Pennell

Production : Patrick Cassavetti, Laila Nabulsi, Stephen Nemeth

Co-production : Elliott Lewis Rosenblatt

Production exécutive : Harold Bronson, Richard Foos, Patrick Wachsberger

Production associée : John Jergens

Direction de la production : Elliott Lewis Rosenblatt, Mark Indig

Interprétation :

Raoul Duke : Johnny Depp

Docteur Gonzo : Benicio Del Toro

Lacerda : Craig Bierko

L'autostoppeur : Tobey Maguire

La serveuse du North Star : Ellen Barkin

Le policier de l'autoroute : Gary Busey

Lucy : Christina Ricci

La journaliste de l'ascenseur : Cameron Diaz

La réceptionniste du Mint Hotel : Katherine Helmond

L. Rom Bumquist : Michael Jeter

Le dealer du Matrix Club : Lyle Lovett

Le musicien des toilettes du Matrix Club : Flea

Le juge : Harry Dean Stanton

Sven : Christopher Meloni

Alice, la bonne de chambre : Jenette Goldstein
Hunter S. Thompson : lui-même

Format : 2 : 35
Couleurs (Rankcolor)
118 minutes

Date de sortie américaine/distributeur américain : 22 mai 1998 (Universal Pictures)
Date de sortie française/distributeur français : 19 août 1998 (Universal Pictures)

Tideland

Canada/Royaume-Uni, 2005

Équipe artistique et technique :

Réalisation : Terry Gilliam

Scénario : Terry Gilliam, Toni Gisoni (d'après le livre *Tideland* de Mitch Cullin)

Premier assistant à la réalisation : William Spahic

Deuxième assistant à la réalisation : Pamela Wintringham

Troisième assistant à la réalisation : Luke Fisher et Shayne Putzlocher

Direction artistique : Anastasia Masaro

Chef décorateur : Jasna Stefanovic

Direction de la photographie : Nicola Pecorini

Supervision des effets spéciaux visuels : Richard Bain

Cadrage : Mark Dobrescu

Montage : Lesley Walker

Costumes : Mario Davignon, Delphine White

Coiffure : Rejean Forget

Maquillage : Christine Hart, Louise Mackintosh, Stan Winston

Scripte : Susanna David

Casting : Deirdre Bowen

Musique originale : Jeff et Mychael Danna

Ingénieur du son : Evan Rust

Montage son : James Mather

Production : Gabriella Martinelli, Jeremy Thomas

Production exécutive : Paul Brett, Peter Watson

Production associée : Wladyslaw Bartoszewicz, Nick O'Hagan

Interprétation :

Jeliza-Rose : Jodelle Ferland

Noah : Jeff Bridges

La "reine Gunehilde" : Jennifer Tilly

Dell : Janet McTeer

Dickens : Brendan Fletcher

Patrick : Dylan Taylor

La passagère du train : Wendy Anderson

La mère de Dell : Sally Crooks

Format : 2 : 35

Couleurs

120 minutes

Date de sortie américaine/distributeur américain : 20 octobre 2006 (THINKFilm)

Date de sortie française/distributeur français : 28 juin 2006 (Bac Films)

L'Imaginarium du docteur Parnassus (The Imaginarium of Doctor Parnassus)

Canada/Royaume-Uni/France, 2009

Équipe artistique et technique :

Réalisation : Terry Gilliam

Scénario : Terry Gilliam et Charles McKeown

Premier assistant à la réalisation : Lee Grumett

Second assistant à la réalisation : Eddy Santos, David R. Baron (Canada), James Andrew Haven (Royaume-Uni)

Direction artistique : Dan Hermansen (Vancouver), Dennis Schnegg (Londres)

Chef décorateur : Anastasia Masaro

Supervision des effets spéciaux visuels : Richard Bain

Direction de la photographie : Nicola Pecorini

Cadrage : Jay Kohne (Vancouver), Pete Cavaciuti (Londres)

Montage : Mick Audsley

Supervision des maquettes :

Costumes : Monique Prudhomme

Coiffure/Maquillage : Sarah Monzani

Scripte : Susan Lambie

Casting : Irene Lamb

Musique originale : Jeff et Mychael Danna

Ingénieur du son : André Jacquemin

Montage son : André Jacquemin

Production : Samuel Hadida, William Vince, Terry Gilliam, Amy Gilliam

Production exécutive : Victor Hadida, Patrice Theroux, David Valteau

Interprétation :

Docteur Parnassus : Christopher Plummer

Mr. Nick : Tom Waits

Tony : Heath Ledger, Johnny Depp, Jude Law et Colin Farrell

Valentina/la mère de Valentina : Lily Cole

Anton : Andrew Garfield et Ryan Grantham

Percy : Verne Troyer

Martin : Richard Riddell et Bruce Crawford

La femme en Louis Vuitton : Maggie Steed et Bobby Bysouth

L'hôtesse de l'Imaginarium : Sarah Groundwater

Vladimir : Ray Cooper

Piotr : Vitaly Kravchenko

Serge : Emil Hostina

Gregor : Igor Ingelsman

La grand-mère russe : Georgina Hegedos

Le président : Peter Stormare

Format : 1 : 85
Couleurs
123 minutes

Date de sortie américaine/distributeur américain : 8 janvier 2010 (Sony Pictures Classics)

Date de sortie française/distributeur français : 11 novembre 2009 (Metropolitan Filmexport)

Bibliographie

I- SUR TERRY GILLIAM

Livres

- ASHBROOK John, *The Pocket Essential. Terry Gilliam*, Harpenden, Pockets Essentials, 2000.
- BOUINEAU Jean-Marc, *Le Petit Livre de Terry Gilliam*, Garches, Spartorange, 1996.
- CHRISTIE Ian, GILLIAM Terry, *Gilliam on Gilliam*, San Francisco, Faber and Faber, 1999.
- McCABE Bob, *Dark Knights and Holy Fools. The Art and Films of Terry Gilliam*, Londres, Orion Books, 1999.
- STERRITT David, RHODES Lucille (dir.), *Terry Gilliam Interviews*, Jackson, University Press of Mississippi, 2004.

Articles en français

- ALBERT-LÉVY Frédéric, « Portrait de Terry Gilliam : bandit à part », *Starfix*, n° 70, mars 1989, p. 44.
- CIMENT Michel, « Et maintenant quelque chose de complètement différent. Terry Gilliam à livre ouvert », *Positif*, n° 289, mars 1985, pp. 11-14.
- CIMENT Michel, « Terry, Stephen, John, Philip et personne d'autre (en attendant) », *Positif*, n°357, novembre 1990, pp. 27-30.
- MANDOLINI Carlo, « Terry elle aussi ou le triomphe de l'imaginaire post-moderne », *Séquences*, n°156, janvier 1992, pp. 42-44.

Articles en anglais

- LYONS Mike, « Scripting Film Fantasies », *Cinefantastique*, 28, n°3, 1996, pp. 42-45.
- ROBLEY Les Paul, WARDLE Paul, « Terry Gilliam », *Cinefantastique*, 27, n°7, février 1996, pp. 24-37 et pp. 59-61.

Articles en ligne

- EVANS Noell Wolfgram, « Packed Full of Goodness. The Animations of Terry Gilliam », 1998, <www.digitalmediafx.com/Features/terry-gilliam.html>.
- MORGAN David, « Director Terry Gilliam », 19 mars 1996, <members.aol.com/morgands1/closeup/text/terry96.htm>.
- ROBINSON Tasha, « Terry Gilliam. "Reality is Extraordinary but the Best Part of it Don't Make Good Movies" », 5 février 2003, <<http://www.avclub.com/articles/terry-gilliam,13797/>>.
- TAYLOR Elayne, « The God of Irony. A Conversation with Terry Gilliam », *Moviemaker*, n° 44, hiver 2001 <www.moviemaker.com/issues/44/gilliam.html>.
- TAYLOR Rumsey, « Terry Gilliam », novembre 2003, <www.sensesofcinema.com/contents/directors/03/gilliam.html>.

II- SUR BRAZIL

Livres

- DANVERS Louis, *Brazil de Terry Gilliam*, Crisnée, Yellow Now, 1988.
- GILLIAM Terry, ALVERSON Charles, McCABE BOB, *Brazil. The Evolution of the 54th Best British Film Ever Made*, Londres, Orion Books, 2001.
- MATTHEWS Jack, GILLIAM Terry, *The Battle of Brazil*, New York, Crown, 1998 [New York, Applause, 1987].

Articles

- ALBERT-LEVY Frédéric, « Brazil : interview », *Starfix*, n° 24, mars 1985, pp. 36-45.
- BENAYOUN Robert, « Une mégalomanie en vol plané », *Positif*, n° 289, mars 1985, p. 9.
- CARRÈRE Emmanuel, « Entretien avec Terry Gilliam », *Positif*, n° 289, mars 1985, pp. 2-5.
- CHAILLET Jean-Paul, « Un Américain bien britannique : entretien avec Terry Gilliam », *Le Journal des Cahiers*, n° 50, p. IV [supplément aux *Cahiers du cinéma*, n° 369, mars 1985].
- CHION Michel, « Des tuyaux et des hommes », *Cahiers du cinéma*, n° 369, mars 1985, pp.59-60.
- COGNARD François, LESTANG Benoît, « Norman Garwood, directeur artistique », *Starfix*, n° 24, mars 1985, pp. 40-41.
- COGNARD François, LESTANG Benoît, « George Gibbs, directeur des effets spéciaux », *Starfix*, n° 24, mars 1985, pp. 40-41.
- COGNARD François, LESTANG Benoît, « Richard Conway, superviseur des maquettes », *Starfix*, n° 24, mars 1985, pp. 40-41.
- GAREL Alain, GUERIF François, « Entretien avec Terry Gilliam », *La Revue du cinéma*, n° 403, mars 1985, pp. 82-89.

- GIRARD Martin, CARON André, « Rencontre avec Terry Gilliam », *Séquences*, n° 124, avril 1986, pp. 33-37.
- GODARD Colette, « L'américain de Londres », *Le Monde*, 21 février 1985, p. 9.
- HALBERSTADT Michelle, « *Brazil* de Terry Gilliam », *Première*, n° 95, février 1985, pp. 90-93.
- NIOGRET Hubert, « À cause d'une mouche terroriste et "brazilienne" ». Sur *Brazil* », *Positif*, n° 289, mars 1985, pp. 7-8.
- PUTTERS Jean-Pierre, « Le film décrypté. *Brazil*. Rêve ou réalité », *Mad Movies*, n° 58, mars 1989, pp. 24-25.
- RABOURDIN Dominique, « Terry Gilliam parle de *Brazil* », *Cinéma 85*, n° 314, février 1985, pp. 46-47.
- VIÉ Caroline, SCASSO Claude, « *Brazil* : entretien avec Terry Gilliam », *L'Écran fantastique*, n° 53, février 1985, pp. 20-27.

Articles en anglais.

- HOWELL Brian, « *Brazil* », *Films and Filming*, n° 366, mars 1985, pp. 34-35.
- HOWELL Brian, « Interview with Terry Gilliam », *Films and Filming*, n°366, mars 1985, pp. 27-29.
- PYM John, « *Brazil* », *Monthly Film Bulletin*, 52, n° 615, avril 1985, pp. 107-108.
- WILLIAMS Tony, « Thatcher's Orwell : The Spectacle of Excess in *Brazil* », dans SHARETT Christopher (dir.), *Crisis Cinema. The Apocalyptic Idea in Postmodern Narrative Film*, Washington, Mouton Press, 1993, pp. 203-219.

Articles en ligne

- HAMEL Keith James, « Modernity and Mise-en-Scène : Terry Gilliam and *Brazil* », *Images*, n° 6, mai 1998, www.imagesjournal.com/issue06/features/brazil.htm.
- MORGAN David, « The Saga of *Brazil*. Terry Gilliam Discusses the Making and Near Un-making of His Dystopian Fantasy », 1986, members.aol.com/morgands1/closeup/text/brazil.htm.

III- SUR *FISHER KING*

Livres

- LAGRAVENESE Richard, *The Fisher King. The Book of the Film*, New York, Applause, 1991.

Articles en français

- CIEUTAT Michel, « Robin Williams : l'innocent humaniste », *Positif*, n°397, mars 1994, pp. 43-46.
- CIMENT Michel, NIOGRET Hubert, « Entretien avec Robin Williams : de *Popeye* à *Madame Doubtfire* », *Positif*, n° 397, mars 1994, pp. 47-53.
- DESANGLOIS Lucie « Entretien avec Terry Gilliam : le plus anglais des américains », *La Revue du cinéma*, n° 475, octobre 1991, pp. 25-26.
- GENOT Philippe, « Allons cultiver notre Graal : contes et légendes chez Terry Gilliam » dans Carole Aurouet (dir.), *Cinémaction*, n° 116, juin 2005, pp. 129-138.
- JOUSSE Thierry, « *The Fisher King* », *Cahiers du cinéma*, n° 448, octobre 1991, p. 74.
- TOBIN Yann, « Gilliam vs. Williams : *The Fisher King* », *Positif*, n° 368, octobre 1991, p. 47.
- TOULLEC Marc, « *Fisher King* : entretien avec Terry Gilliam », *Mad Movies*, n° 73, septembre 1991, pp. 38-41.

Articles en ligne

- MORGAN David, « A Red Nightmare », 1991, members.aol.com/morgands1/closeup/text/fkrdknig.htm.
- MORGAN David, « “*They're Getting a Gilliam Film*”. On Location with *The Fisher King* », juin 1990, members.aol.com/morgands1/closeup/text/lafisher.htm.

IV - SUR L'ARMÉE DES 12 SINGES

Articles

- KATELAN Jean-Yves « Monkeys business », *Première*, n° 228, mars 1996, pp. 80-87.
- KROHN Bill, GRÜNBERG Serge, « L'Amérique au cœur des ténèbres », *Cahiers du cinéma*, n° 499, février 1996, pp. 44-47.
- NIOGRET Hubert, ROUYER Philippe, « Entretien avec Terry Gilliam : les Mondes de Cole », *Positif*, n° 421, mars 1996, pp. 8-13.
- STRAUSS Frédéric, « Conte à rebours : *L'Armée des douze singes* », *Cahiers du cinéma*, n° 500, mars 1996, pp. 118-119.

Articles en anglais

- BIODROWKI Steve, « *Twelve Monkeys*. Writing the Script », *Cinefantastique*, volume 27, n° 6, février 1996, pp. 21-23.
- BIODROWSKI Steve, « *Twelve Monkeys* », *Cinefantastique*, 27, n° 6, février 1996, p. 32.
- JAMES Nick, « Time and the Machine », *Sight and Sound*, 6, n° 4, avril 1996, pp. 14-16.
- MARKOWITZ Andrew, « *Twelve Monkeys* », *Cinefantastique*, 27, n° 3, 1995, pp. 8-9.
- MARKOWITZ Andrew, « *Twelve Monkeys* », *Cinefantastique*, 27, n° 6, 1996, pp. 16-21.

- MORGAN David, « Filming *Twelve Monkeys* », *Sight & Sound*, 6, n° 1, janvier 1996, pp. 18-21, <members.aol.com/morgands1/closeup/text/sandsart.htm>.
- PEARSON, Jr., Harry, « *Twelve Monkeys* », *Films in Review*, 47, n° 5-6, mai-juin 1996, pp. 64-65.
- PIZELLO Stephen, « *Twelve Monkeys* : a Dystopian Trip Through Time », *American Cinematographer*, 77, n° 1, janvier 1996, pp. 36-44.
- STRICK Philip, « *Twelve Monkeys* », *Sight and Sound*, 6, n° 4, avril 1996, pp. 56-57.
- WARDLE Paul, BIODOROWSKI Steve, « *Twelve Monkeys* », *Cinefantastique*, 27, n° 4-5, janvier 1996, pp. 14-15.

Articles en ligne

- MORGAN David, « Editor Mick Audsley », 1995, <members.aol.com/morgands2/text/audsley.htm>.
- MORGAN David, « Production Designer Jeffrey Beecroft on Creating the Worlds of *Twelve Monkeys* », printemps 1995, <members.aol.com/morgands1/closeup/text/beecrof2.htm>.
- MORGAN David, « Producer Charles Roven », été 1995, <members.aol.com/morgands2/text/roven.htm>.
- RASCAROLI Laura, « Scopic Drive, Time Travel and Film Spectatorship in Gilliam's *Twelve Monkeys* & Bigelow's *Strange Days* », été 2001, <www.arts.uwaterloo.ca/FINE/juhde/rasca011.htm>.
- ROSENBERG Scott, « Terry Gilliam's *Twelve Monkeys* Brings a Tragic Sensibility to the Growing Genre of Apocalyptic Thrillers », mai 1996, <archive.salon.com/05/reviews/monkey.htm>.

V - SUR LAS VEGAS PARANO

Livre

- GILLIAM Terry, GRISONI Toni, *Fear and Loathing in Las Vegas. Not the Screenplay*, New York, Applause, 1998.

Articles en français

- CIEUTAT Michel, « *Las Vegas parano* », *Positif*, n° 451, septembre 1998, pp. 91-92.
- HIGUINEN Erwan, « *Las Vegas parano* », *Cahiers du cinéma*, n° 527, septembre 1998, p. 80.
- JONES Kent, DURASTANTI Sylvie, « Lettre de New York : le parler-franc de l'Amérique », *Cahiers du cinéma*, n° 526, juillet-août 1998, p. 43-47.

Articles en anglais.

- BODROWSKI Stephen, « A Good Ride for Those Willing to Take the Trip », *Cinefantastique*, 30, n° 5-6, mai 1998, p. 123.
- JONES Alan, « *Fear and Loathing in Las Vegas* », *Cinefantastique*, 30, n° 5-6, mai 1998, pp. 120-122.

- PIZZELLO Stephen, « Unholy Grail », *American Cinematographer*, 79, n° 5, mai 1998, pp. 42-47.
- PIZZELLO Stephen, « Gonzo Filmmaking », *American Cinematographer*, 79, n° 5, mai 1998, pp. 30-41.

Articles en ligne

- MORGAN David, « Fear Under the Microscope. A Comparison of the Terry Gilliam/Tony Grisoni & Alex Cox/Tod Davies Screenplays for *Fear and Loathing in Las Vegas* », 1998, <members.aol.com/morgands3/fear/fearcomp.html>.
- MORGAN David, « A Savage Journey to the American Dream. The Making of *Fear and Loathing in Las Vegas*. Terry Gilliam on Bringing a Hallucinogenic Classic to the Screen », 1998, <members.aol.com/morgands3/fear/fearart.html>.
- WALLIS David, « An Interview with Terry Gilliam. The *Fear and Loathing* Director Stomps on Hollywood and American Literalism », 5 mai 1998, <dir.salon.com/ent/movies/int/1998/06/05int.html>.
- WILSON Cintra, « Viva Las Vegas », 22 mai 1998, <archive.salon.com/ent/movies/reviews/1998/05/cov_22reviewa.html>.

VI - SUR *TIDELAND*

Articles en français

- GARSON Charlotte, « *Tideland* », *Cahiers du cinéma*, n°613, juin 2006, p. 40.
- O'NEILL Eithne, « *Tideland* », *Positif*, n° 544, juin 2006, p. 32

Articles en ligne

- CULLIN Mitch, « The Metaphorical Sperm Donor Masturbates. Mitch Cullin Plays with Himself », 2005 <www.smart.co.uk/dreams/tidecul2.htm>
- DE ALMEIDA Daniel, « Mitch Cullin en interview », 26 juin 2006, <livres.fluctuat.net/mitch-cullin/interviews/469--j-approche-la-litterature-comme-un-photographe.html>
- STUBBS Phil, « Interview with Nicola Pecorini from the Set of *Tideland* », 2005 <smart.co.uk/dreams/tidenico.htm>
- WOO Tim, « Dream Weaving. Author Mitch Cullin Discusses Terry Gilliam and the Film Adaptation of His Novel, *Tideland* », 2004, <smart.co.uk/dreams/tidecull.htm>

VII – SUR *L'IMAGINARIUM DU DOCTEUR PARNASSUS*

Articles en français

- GOFETTE Christophe, « Terry Gilliam. The Hamster Jovial Factor », *Brazil*, n° 23, novembre 2009, pp. 94-101.
- NIOGRET Hubert, « L'Imaginarium du docteur Parnassus », *Positif*, n° 585, novembre 2009, pp. 49-50

Articles en ligne

- STUBBS Phil, « Terry Gilliam Reflects to *Dreams* about the Making of *Dr. Parnassus* – Featuring Exclusive Artwork », octobre 2009
<smart.co.uk/dreams/parntgrf.htm>
- STUBBS Phil, « Dave Warren on the Design of *The Imaginarium of Doctor Parnassus* », décembre 2009
<www.smart.co.uk/dreams/parnwarr.htm>
- STUBBS Phil, « Editor Mike Audsley Talks *Parnassus* », octobre 2008
<smart.co.uk/dreams/parnauds.htm>
- STUBBS Phil, « Charles McKeown on Writing the *Dr. Parnassus* Script », janvier 2008
<smart.co.uk/dreams/parncmck.htm>
- STUBBS Phil, « Nicola Pecorini on *Dr. Parnassus* », janvier 2008
<www.smart.co.uk/dreams/parnpeco.htm>

IX - SUR LES AUTRES FILMS DE TERRY GILLIAM

Livres

- MCKEOWN Charles, GILLIAM Terry, *The Adventures of Baron Münchhausen. A Screenplay*, New York, Applause, 1989.
- MCCABE Bob, *Dreams and Nightmares. The Brothers Grimm and Others Cautionary Tales of Hollywood*, New York, Harper Collins, 2005.
- PALIN Michael, GILLIAM Terry, *Time Bandits. A Screenplay*, New York, Dolphin Books-Doubleday / Londres, Hutchinson, 1981.
- YULE Andrew, *Losing the Light. Terry Gilliam and the Münchhausen Saga*, New York, Applause, 1988.

Articles en français

- BENAYOUN Robert, « *Jabberwocky* », *Positif*, n° 195-196, juillet-août 1977, pp. 122-123.
- BENAYOUN Robert, « L'Empire du fabuleux : *Les Aventures du baron de Münchhausen* », *Positif*, n° 337, mars 1989, pp. 14-16.
- CARRÈRE Emmanuel, « *Bandits, bandits* de Terry Gilliam : gambades et déterminismes », *Positif* n° 254-255, mai 1982, pp. 165-166.
- CHION Michel, « Cinéma à hauteur de nain : *Bandits, Bandits* », *Cahiers du cinéma*, n° 336, mai 1982, p. 50-51.
- CIMENT Michel, NIOGRET Hubert, « Entretien avec Terry Gilliam », *Positif*, n° 337, mars 1989, pp. 17-26.
- GAREL Alain, GUERIF François, « Terry Gilliam. A bas Lumière, vive Méliès. *Les Aventures du baron de Munchausen* [sic] », *La Revue du Cinéma*, n° 447, mars 1989, pp. 37-42.

- GOFFETTE Christophe, « Brother etc. », *Brazil*, n°10, septembre-octobre 2003, pp. 44-51.
- HO François, « Casse-tête. *Les Aventures du baron de Münchhausen*. Entretien avec Terry Gilliam », *Starfix*, n° 70, mars 1989, pp. 46-48.
- NADJAR Patrick, MACCARONE Bruno, « *Les Aventures du baron de Münchhausen* : les secrets de tournage », *L'Écran fantastique*, n° 102, mars 1989, pp. 24-26.
- OSTRIA Vincent, « *Les Aventures du baron de Münchhausen* », *Cahiers du cinéma*, n° 418, avril 1989, p. 54.
- RABOURDIN Dominique, « *Bandits, bandits* de Terry Gilliam », *Cinéma 82*, n° 280, avril 1982, pp. 98-99.
- THIRION Antoine, « *Les Frères Grimm* », *Cahiers du cinéma*, n° 606, novembre 2005, pp. 44-45.
- TOULLEC Marc, « *Les Aventures du baron de Münchhausen* », *Impact*, n° 19, février 1989, pp. 12-13.
- TOULLEC Marc, CHARLOT Alain, « *Les Aventures du baron de Münchhausen*. Les effets spéciaux. Entretien avec Richard Conway », *Mad Movies*, n° 58, mars 1989, pp. 16-19.
- VIE Caroline, SCASSO Claude, « Terry Gilliam, l'imagination faite homme », *L'Écran fantastique*, n° 102, mars 1989, pp. 14-19.
- VIVIANI Christian, « *Les Frères Grimm* : vivre le conte de fées », *Positif*, n°536, octobre 2005, pp. 45-46.

Articles en anglais

- MATHEWS Jack, « Earth to Gilliam », *American Film*, 14, n° 5, mars 1989, pp. 34-39 et pp. 56-58.
- MORGAN David, « The Mad Adventures of Terry Gilliam », *Sight & Sound*, 57, n° 4, automne 1988, pp.238-242, <members.aol.com/morgands1/closeup/text/sandsmun.htm>.
- THOMPSON Anne, « Bandit », *Film Comment*, 17, n° 6, novembre-décembre 1981, pp. 49-54.

Articles en ligne

- MORGAN David, « *Munchausen at the Starting Gate* », juin 1987, <members.aol.com/morgands1/closeup/text/gillsept.htm>
- MORGAN David, « Actor Eric Idle », 1987, <members.aol.com/morgands1/closeup/text/idle.htm>
- MORGAN David, « *The Adventures of Baron Munchausen* », 1992 <members.aol.com/morgands1/closeup/text/munchessay.htm>

IX - SUR LE MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Livres

- MORGAN David, *Monty Python Speaks*, Londres, 4th Estate / New York, Avon, 1999.

- McCABE Bob, *The Pythons Autobiography by The Pythons*, Londres, Orion, 2003.
- PERRY George, *Life of Python*, Londres, Pavillion Books, 1994 [1ere ed. 1983].
- ROSS Robert, *Monty Python Encyclopedia*, Londres, B.T. Batsford, 2001.

Articles en français

- LARDEAU Yannick, « Le désir à la chaîne. *Monty Python's The Meaning of Life* », *Cahiers du cinéma*, n° 348-349, juillet-août 1983, p. 38
- LOFFICIER Randy, « Les Monty Python en délire », *L'Écran fantastique*, n° 35, juin 1983, pp. 35-47.

Articles en anglais.

- BISHOP Ellen, « Bakhtin, Carnival and Comedy. The New Grotesque in *Monty Python and the Holy Grail* », *Film Criticism*, 15, n° 1, hiver 1990, pp. 49-64.

Les Manifestations oniriques dans le cinéma de Terry Gilliam

Cette thèse se propose d'analyser les manifestations oniriques (rêve, hallucination, projection mentale) dans six films de Terry Gilliam réalisés entre 1985 et 2009 : *Brazil*, *Fisher King*, *L'Armée des douze singes*, *Las Vegas parano*, *Tideland* et *L'Imaginarium du docteur Parnassus*. Après avoir défini l'étendue et les limites de l'espace onirique, la première partie décrit les principales caractéristiques sur le plan dramatique (organisation et place des manifestations dans les films) et sur le plan formel (effets oniriques). La deuxième partie s'intéresse plus particulièrement au corps du héros « gilliamien », qui sert d'interface entre le réel et l'onirisme, en insistant sur trois points : le mouvement du corps, l'importance accordée au regard et la capacité de dédoublement. Enfin, la troisième partie aborde les manifestations oniriques sous l'angle de la dimension critique à l'œuvre dans ces six films. À partir d'une vision pessimiste de l'existence tempérée par des notes d'espoir, Gilliam remet en cause les sociétés occidentales contemporaines, leur matérialisme et leur idéologie libérale.

Dream World vs Real World in Terry Gilliam's Cinema

This Ph.D. attempt to analyse the numerous dreamlike scenes (dreams, hallucinations, mind projections) to be found in six films directed by Terry Gilliam from 1985 to 2009: *Brazil*, *The Fisher King*, *Twelve Monkeys*, *Fear and Loathing in Las Vegas*, *Tideland*, and *The Imaginarium of Doctor Parnassus*. The first part delineates the range and limits of the dreamlike occurrences as well as their main characteristics, both on the dramatic side (the organisation and distribution of dreamlike scenes) and on the formal side (dreamlike effects). The second part deals with the main character's body as an interface between the "real world" and the dream world depicted by the films, laying emphasis on three aspects: the body language, the all-important gaze and the hero's ability to split himself in two. Finally, the third part studies how the dreamlike scenes contribute to build up Gilliam's critical stance toward the modern world. Informed by a pessimistic view on human life barely alleviated by some glimpses of hope, Gilliam challenges the contemporary occidental societies, which he sees as suffused with materialism and a free-enterprise ideology.

Cinéma et audiovisuel

Mots-clés : Gilliam – cinéma – rêve – hallucination – imaginaire
Key words : Gilliam – cinema – dream – hallucination - imagination

Institut de recherche sur le cinéma et l'audio-visuel (Ircav)
Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
Centre Censier
13, rue Santeuil
75231 Paris Cedex 05