

Marion POIRSON-DECHONNE

## Avatars d'Apocalypse, du cinéma au jeu vidéo

**Abstract:** The Revelation of St Jean, founder text of the apocalyptic imagination, belongs to the literary type. The Apocalypse, which means revelation, leans on metaphors and symbols inherited from Middle-East mythologies. It provoked numerous interpretations. Nowadays, the cinema and video games seized the theme, to which they add references borrowed from current events such as Hiroshima, Tchernobyl, September 11<sup>th</sup>, or Fukushima. The theme of the world's end goes alongside to short of the mystery, the revelation and the miracle. The contemporary Apocalypses are connected with traditional kinds, but also with new forms like the cyberpunk and the steampunk. They define themselves as an aesthetics of fragmentation and ruins, but the cinema gives the motive another meaning, by evoking the Apocalypse of images.

**Keywords:** Mystery, revelation, eschatology, parousia, cinema, video game, kind(genre), science fiction, thriller, cyberpunk, steampunk, symbol, metaphor.

Marion Poirson-Dechonne

Université Paul Valéry, Montpellier  
E-mail: marion.poirson@gmail.com

EKPHRASIS, 2/2012

APOCALYPSE IN CINEMA AND VISUAL ARTS.  
NEW IMAGES FOR OLD MYTHS  
pp. 9-24

*Le Septième sceau* (Ingmar Bergman, 1957), *Dragon rouge* (Brett Ratner, 2002), *Armageddon* (Michael Bay, 1998), *Apocalypse now* (Francis Ford Coppola, 1979)... Ces titres de films se réfèrent à un même texte, l'Apocalypse de Saint Jean. Celui de Bergman constitue une citation tronquée. Un chevalier dispute avec la Mort une partie d'échecs. La référence à l'Apocalypse entre en résonance avec la vision médiévale du thème.

Le cinéma contemporain, en revanche, et avec lui le jeu vidéo, mettent le plus souvent en évidence la dimension post-apocalyptique. Armageddon a déjà eu lieu, les survivants se trouvent confrontés à des débris de civilisation, matériels ou spirituels. Que reste-t-il du motif de l'Apocalypse, défini et interrogé par la théologie au cours des siècles? Quelle place les récits filmiques ou vidéo-ludiques accordent-ils au sacré et aux références bibliques? Comment le cinéma et le jeu vidéo, qui propose des adaptations de films éponymes, le revisitent-ils, tant sur le plan thématique qu'esthétique, et quelle signification lui donnent-ils?

## 1. L'Apocalypse de Saint Jean, un texte fondateur

### *Un texte unique?*

Notre idée de la fin du monde s'ancre dans le texte final de la Bible, qui s'achève sur le mot *Amen* et a suscité de multiples interprétations. Son titre même est souvent compris comme une annonce de la fin des temps. Or, en grec, *apocalypsis* a d'abord le sens de révélation, dévoilement, et c'est cette signification qu'il convient d'explorer.

Loin de s'avérer unique, l'Apocalypse de Saint Jean se rattache à une série d'écrits, antérieurs ou contemporains, qui révèlent l'appartenance à un genre littéraire. Le langage apocalyptique, très lié à l'imaginaire, s'appuie sur des métaphores et des symboles, et se présente codé. Il mêle histoire et mythologie, tandis que son obscurité cible un public d'élus. L'Apocalypse johannique emprunte ses références à la cosmologie babylonienne, aux textes hellénistiques et à la Bible. Divers écrits pseudo-épi-graphiques s'y rattachent: Apocalypse d'Esdras, de Moïse, de Noé, mais aussi de Pierre, Jacques ou Paul, mais aucune d'elles ne copie exactement l'original.

Les exégètes attribuent aux persécutions subies par les Juifs, au moment de l'exil à Babylone (VI<sup>ème</sup> siècle avant J.-Ch.) l'origine du genre. Les écrits prophétiques d'Ezéchiel, Zacharie ou Joël, puis ceux de Daniel, ont servi de modèle aux apocalypses chrétiennes. Elles se caractérisent par une structure narrative commune, fondée sur une révélation divine à un homme, qui joue sur deux ordres de

réalités, le monde sensible et le monde spirituel, et revêt une dimension eschatologique, en annonçant l'imminence des temps derniers. Les apocalypses, qui se fondent à la fois sur la crainte du présent et l'espérance en l'avenir, revêtent une dimension cathartique.

L'*Encyclopédie littéraire de la Bible* la définit «comme une révélation transmise par un messager céleste et présentée sous une forme écrite (dans les exemples juifs, toujours pseudépi-graphique et attribuée à un ancien voyant) contenant une double dimension à la fois horizontale, ou historique, et verticale, c'est-à-dire concernant le lien entre les royaumes terrestre et céleste»<sup>1</sup>.

### *Construction et lectures*

L'Apocalypse comporte cinq parties. La difficulté d'interprétation du texte tient aux références au symbolisme mythologique de l'Orient ancien. Le symbolisme cosmogonique primitif, création du monde résultant de la victoire d'un guerrier divin sur le chaos aquatique, associés à d'autres types de symboles, en opacifient la signification.

Ce texte d'origine suspecte, souvent controversé, continue à susciter des lectures. Si les fondamentalistes contemporains le lisent littéralement, comme une prophétie, la théologie de la libération y voit un message politique. Les interprétations historiques de certains biblistes côtoient des analyses littéraires. La plu-

1 ALTER Robert, KERMODE Frank, *Encyclopédie littéraire de la Bible*, Bayard, 2003, pp. 645-646.

part des exégètes interprètent sa structure comme une répétition cyclique des visions, associées à l'idée de punition des méchants et de récompense des bons. Elle se fonde sur la répétition du chiffre 7, symbole de plénitude et d'achèvement, et utilise l'inclusion et l'intercalation.

Cette richesse d'interprétation, due à de multiples facteurs, explique que la signification de l'Apocalypse ait pu être réduite, altérée, revisitée. Parallèlement, les notions de genre, de support et d'hybridation apparaissent très importantes.

### *Émergence d'une signification*

La signification prophétique, souvent mise en avant, relève d'une conception déterministe de l'histoire, destinée à consoler un peuple victime de persécutions. Elle a été créée à des fins de théodicée, pour proposer une explication à l'existence du mal, en contradiction avec les attributs divins, bonté et toute-puissance. Cette forme d'eschatologie a surgi dans le judaïsme au cours des siècles qui précédaient l'apparition du Christ. Elle se manifeste par la croyance à la fin du monde, associée à l'idée d'un retour imminent de Dieu, venu rendre justice à chacun selon ses mérites. L'idée de jugement s'inscrit au centre de cette conception de l'histoire. Les événements présents, dans cette lecture, doivent être interprétés comme un signe des temps, annonciateur d'une ère nouvelle. Au-delà du contexte judéo-chrétien, l'historien Fernando Baéz<sup>2</sup> a noté que toutes les ci-

vilisations avaient recours à l'*apocastase*, ou restauration d'une situation originelle, pour justifier la fin de l'Histoire et le début de l'éternité, constatant que lorsque l'humanité se sentait menacée, la restauration d'un ordre passait par la destruction totale. La destruction présentait un caractère sacré, que son instrument soit l'eau, purificatrice, le feu, théophanique, ou le glaive, souvent érigé en attribut divin. Modèle archétypique de la colère divine, cette destruction constituerait un témoignage de la survivance des mythes d'annihilation au sein des religions établies. L'univers n'aurait d'autre alternative que cette alternance de périodes de création et de destruction. Ainsi, le récit de l'Apocalypse serait un cataclysme au pouvoir révélateur et rédempteur.

Cette opposition du bien et du mal a conditionné l'écriture dualiste des apocalypses, qui préfèrent le contraste à la nuance. Et si les interprétations des théologiens se sont déplacées, l'interprétation littérale continue à susciter l'angoisse, en nourrissant la création artistique. Quelle vision de l'Apocalypse s'exprime-t-elle de nos jours?

## **2. Avatars contemporains**

### *La récurrence du motif*

Le cinéma puise ses références dans l'Apocalypse de Saint Jean. Le chiffre 666, apparaît très souvent (la route éponyme dans *Tueurs Nés*, 1994, d'Oliver Stone), ainsi que le dragon rouge, le chiffre 7. Les quatre cavaliers se retrouvent dans des films éponymes ou des jeux vidéo,

2 BAÉZ Fernando, *Histoire universelle de la destruction des livres*, Fayard, 2008.

celui de Rolf Ingram, 1921, de Vicente Minnelli, 1962, de Jean-François Mercier, 1991, de Jonas Akerlund, 2009, *Pale Rider*, de Clint Eastwood, 1985, ou *Ghost Rider*, de Mark Steven Johnson, 2007. Parfois, le thème est parodié, *The Blue Brothers*, John Landis 1980; il investit les séries télévisées, *Highlander*, *Dexter* (épisode 4, saison 6), et l'univers vidéoludique (*World of Warcraft*, 1994). Dans *Faust*, Murnau, 1926, les cavaliers sont trois, envoyés par le diable (le blanc, qui représente la parole de Dieu, est absent). Ils précèdent l'adaptation filmée du prologue de la pièce, et suscitent le débat entre l'ange de lumière et le démon.

Les jeux mettent en scène des univers post-apocalyptiques directement inspirés de films (*Stalker*, 2007, *Matrix*, 2007) ou l'évolution de l'écosystème: *The Last of Us*, *Crysis 3*, *Zombiu*, *Human Element*, *Survarium*, *Fortnite*, *Tokyo Jungle*. *Metro Last Light* (suite de *Métro 2033*), dont les personnages munis de masques à gaz sont réfugiés dans le métro de Moscou après une explosion nucléaire; à l'extérieur, la fonte des glaces a généré des pluies acides. Les cinématiques et les plages de démonstration montrent des rues envahies de mutants divers, un prophète halluciné qui harangue la foule, une fuite effrénée dans les escaliers du métro, ou les décombres de villes effondrées.

#### *D'Hiroshima à Fukushima*

La notion de fin du monde constitue un motif récurrent de notre civilisation, alimenté par les convulsions et les

violences du siècle précédent, famine, guerre, maladie, mais aussi du nôtre. Les médias ont propagé l'information, et conforté l'idée d'une fin du monde. Ils ont joué un rôle essentiel dans la fanatisme des foules, la réaction immédiate à l'événement et la structuration des imaginaires. L'an 2000 a réactivé les théories millénaristes, dont la diffusion, grâce au Web, a connu une ampleur sans précédent. Les reportages de guerre, les documentaires sur l'Holocauste ou les dégâts de la bombe atomique ont créé un fonds iconographique propre à alimenter les angoisses et nourrir la fiction.

Parmi ces peurs, l'une de celles qui fonde les récits apocalyptiques ou post-apocalyptiques a été générée par la bombe d'Hiroshima, témoignage de la fragilité de l'homme et de sa capacité à détruire d'un geste la planète. Les survivants ont été perçus comme les rescapés d'une Apocalypse, dont la menace pesait dorénavant sur l'humanité: *Docteur Folamour*, Stanley Kubrick, 1964, *Hiroshima mon amour*, Alain Resnais, 1959, *Level 5*, Chris Marker, 1996, *La Planète des singes*, Franklin Schaffner, 1968. L'angoisse a été réactivée par la catastrophe de Tchernobyl, avec le jeu vidéo *Stalker* qui revisite le film éponyme de Tarkovski, puis par la catastrophe de Fukushima: présence d'un tsunami meurtrier (sujet prémonitoire de *La dernière vague*, 1978 de Peter Jackson) associé à la destruction d'une centrale nucléaire, avec ses multiples conséquences sur l'homme et l'environnement.

*Impact du 11 septembre  
sur les films-catastrophe*

Une autre déclinaison du motif émane des événements du 11 septembre 2001, au début du 3<sup>ème</sup> millénaire. L'effondrement des tours, d'une forte portée symbolique, a alimenté la paranoïa, et ravivé la peur du millénarisme. Le manichéisme renaissait, en donnant figure humaine à l'Antéchrist, pour réactiver la théorie du complot. Des artistes se sont emparés du sujet: *World Trade Center*, 2006, d'Oliver Stone, *Vol 93*, 2006, de Paul Greengrass, *Fahrenheit 9/11*, de Michael Moore, *Cloverfield*, Matt Reeves 2008, ou *La Route*, John Hillcoat 2009.

Le cinéma a sélectionné certains aspects de ces événements, qui les relient au motif de l'Apocalypse, et les a fictionalisés. La révélation, qui renvoie à la signification originelle du terme apocalypse, constitue l'un des thèmes privilégiés: il s'agit de dévoiler la vérité cachée aux profanes, par ceux qui les gouvernent. Ainsi, l'Apocalypse ne se décline pas au cinéma uniquement sur le mode des catastrophes.

### 3. Le mystère et son dévoilement

Dans *L'image-temps*<sup>3</sup>, Gilles Deleuze a tenté de cerner la spécificité du cinéma, qu'il définissait comme un art spirituel. Il a mis l'accent sur la notion de mystère attachée à ce dernier. Pour Jean-Luc Godard, ou Raoul Ruiz, le cinéma constitue bien un mystère, au sens théologique

du terme, sans pour autant se confondre avec l'expression d'une église et religion particulière. Luc Vancheri, qui confère aux images cinématographiques *une exigence de vérité*<sup>4</sup>, s'est interrogé sur cette notion de mystère en analysant une séquence de *L'Évangile selon Saint Mathieu* de Pasolini, 1964.

Qu'est-ce que le mystère? Dérivé du grec *mustérion*, le terme revêt d'abord une acception profane avant de signifier, dans le vocabulaire religieux: «ce qu'on ne peut révéler qu'à des initiés, dans le contexte d'une religion à mystères, comme le culte d'Éléusis». Dans la Bible, le terme de mystère apparaît dans des récits apocalyptiques, il se définit comme une révélation des secrets divins, liée au messianisme. Décision prise par Dieu, il donne une fin à l'histoire des hommes, au cours de laquelle se dévoile l'histoire du salut; ces révélations interviennent sous forme de songes, de visions, d'apparitions angéliques, envoyés par Dieu. Dans le Nouveau Testament, c'est l'Évangile, et plus particulièrement celui de Marc, qui constitue la révélation d'un mystère, annonce le royaume, et s'inscrit dans l'économie divine du salut. Proportionnelle à l'intelligence divine, l'intelligence du mystère ne peut être saisie par celle de l'homme. Au cinéma, cette notion réapparaît, associée au montage, et plus particulièrement à l'usage du faux raccord. Luc Vancheri l'a analysé dans *Film, forme,*

3 DELEUZE Gilles, *Cinéma 2, L'image temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1985.

4 VANCHERI LUC, *Film, forme, théorie*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2002.

*théorie*, montrant comment l'on peut passer du visible au visuel, en particulier pour la figuration de la double hypostase du Christ. Mais comment s'exprime-t-elle dans les films centrés sur le thème de l'Apocalypse, comme *Stalker*, ou *Matrix*?

*Stalker, mystère et miracle*

Dans *Stalker*, de Tarkovski, les personnages s'interrogent sur l'origine d'une catastrophe: une météorite aurait réduit un village en cendres, mais aucune trace d'elle ne subsiste. Le film explore un univers dévasté, en compagnie de trois hommes, un savant, un écrivain et un passeur, dont la fillette est atteinte d'un lourd handicap. Résulte-t-il d'une malédiction divine ou des mutations provoquées par une explosion nucléaire? Les rues sont inondées, les isbas pauvres et dégradées. L'éclairage diffus des lampes et les reflets dans l'eau restituent un climat de film noir, associé à une sensation de transgression. Fumées, vapeurs, entrepôts vides, voies ferrées préfigurent le décor des jeux vidéo qui s'inspirent du film, ou des BD d'Enki Bilal. Dans ce monde vieillissant, la Zone constitue un univers séparé, interdit, comme un espace sacré, marqué par la présence du *numineux*. Bien qu'elle semble désertée par la présence divine, elle suscite des rites, témoin la libation accomplie par le guide. La question du rapport à la vérité ou du sens des choses est posée à diverses reprises. Les curieux continuent à s'y rendre, en dépit de l'interdiction, car elle possède la réputation d'exaucer tous les désirs. Tout y semble à l'abandon, les hommes qui y pénètrent présentent des

visages tendus, aux aguets. À l'orée de la Zone, le paysage change. La forêt surgit, un poteau électrique cruciforme en défend l'accès. Un calme surnaturel y règne, et les fleurs n'embaument pas. Au silence succède un feulement étrange, tandis que les personnages s'aventurent progressivement dans cet espace désert, gouverné par ses propres règles. En dépit du vide apparent, tout écart s'avère dangereux. «La zone demande du respect», prévient le guide, «elle châtie». L'écrivain tente de transgresser l'interdiction, mais se trouve arrêté par une voix invisible. Il échappe à la mort, ce qui constitue peut-être le signe d'une énigmatique élection. Sélective, la Zone laisse passer ceux qui n'ont plus d'espoir. Est-ce un écho de l'Enfer de Dante, qui sommait les arrivants d'abandonner toute espérance?

Enfin, le motif apocalyptique se trouve clairement évoqué par le texte que récite, en voix off, la fille du passeur.

Il y eut un violent tremblement de terre. Le soleil devint sombre comme un cilice, et la terre devint rouge comme du sang. Les étoiles du ciel tombèrent sur la terre comme un figuier secoué par un vent violent, dont les figues encore vertes tombent sur la terre, et le ciel disparut comme un parchemin qu'on roule. Les montagnes et les îles s'arrachèrent. Les rois de la terre et les grands de ce monde, et les riches et les puissants, et les gens libres se cachèrent dans les cavernes et dans les granges, disant aux montagnes et aux pierres: Tombez sur nous et cachez-nous de la colère de l'Agneau, car est arrivé le jour de sa colère. Qui donc pourra survivre?

Il s'agit d'une citation du passage de l'ouverture du sixième sceau, hypotypose du Jugement dernier, que précède un séisme cosmique. Le texte, très imagé, n'est pas illustré par les images du film, qui s'attachent juste à montrer les traces d'une catastrophe, à travers les restes emblématiques de la société. La caméra filme sous l'eau des objets immergés, posés sur un carrelage sale et couvert de vase, débris de civilisation, comme une longue contemplation méditative de ces restes inutiles. Des pièces d'or côtoient une seringue hypodermique, des instruments chirurgicaux, une reproduction d'un Christ de Jean Van Eyck, une mitrailleuse rouillée, un ressort. Ces objets, du fait de leur immersion, ont perdu toute valeur, mais ils représentent divers aspects de la civilisation moderne ou contemporaine, l'économie, la science, le pouvoir militaire, l'art et la religion. Le film pose la question métaphysique de la condition humaine. Il évoque le sujet de la création des œuvres d'art, qui, en apparence, ne rapportent rien à l'homme.

Puis le passeur raconte l'épisode des pèlerins d'Emmaüs. À une plongée forte sur lui succède un travelling, glissant sur les visages de ses compagnons, les yeux ouverts. Dans l'Évangile, l'épisode se situe après la résurrection. Les disciples cheminent, désespérés, quand Jésus leur apparaît et leur parle. Ils l'écoutent, mais ne le reconnaissent qu'à l'auberge, au moment de la fraction du pain. Or, Tarkovski a tronqué ce passage, si bien que l'interrogation porte sur cette absence de reconnaissance. Lorsque le passeur a fini son

récit, il demande «tu es réveillé?». Au-delà de l'apparente banalité de la question, il faut entendre un questionnement plus profond: «es-tu réceptif?», qui peut aussi s'adresser au spectateur. Si les disciples n'ont pu reconnaître Jésus, c'est qu'il existe deux modes de connaissance, l'un par la rationalité, l'autre, par le cœur. L'absence de Dieu qu'évoquait le passeur n'est peut-être en définitive qu'une présence invisible.

Dans cette séquence se trouve aussi, en lien avec l'Apocalypse et la résurrection, clairement évoquée la notion de miracle: «Laissez ici votre empirisme. Les miracles sont en dehors de l'empirisme.» Cette notion semble confirmée par les images de la fin, où l'on voit la fillette malade lire. L'image se fixe un moment sur elle, juste animée par les volutes de vapeur qui s'élèvent dans la pièce. Elle referme le livre. Une voix off, récitant un poème, s'élève. Le regard de l'enfant se concentre. Puis un verre glisse sur la table, par un probable effet de télékinésie. Une musique très douce succède à la fois off. D'imperceptibles flocons volent, mouchetant délicatement l'image. Un second verre s'avance en direction du spectateur. À cet instant, le bruit du train se fait entendre, comme au début du film, et la table se met à vibrer. Les premières notes de l'hymne à la joie se mêlent au fracas du train. Un travelling avant se rapproche du visage de l'enfant, jusqu'au fondu au noir final. En quelques plans, avec une étonnante sobriété de moyens, Tarkovski a suggéré l'invisible. L'enfant infirme est investie d'un don particulier.

L'Apocalypse, en créant le handicap, l'a peut-être investie d'un don particulier, à moins qu'il ne s'agisse d'un miracle produit par la Zone.

Si *Stalker* demeure relativement hermétique, *Matrix*, en revanche, joue sur la signification bien précise du terme révélation, qui consiste à lever le voile.

### **Matrix ou l'Apocalypse: catastrophe, voile et révélation**

#### *L'énigme et l'élu*

*Matrix* met en scène un pirate informatique, Néo, cadre dans une entreprise, qui reçoit de mystérieux messages. Son correspondant, Morpheus, lui fait une révélation, et lui confie une mission, qu'il accepte.

Dans l'organisation de Morpheus, tous les noms revêtent une signification symbolique, héritée du principe *nomen/omen* de l'Antiquité. Ainsi Néo, dont le vrai nom est Thomas Anderson (dans l'Évangile, saint Thomas incarne le doute humain), a revêtu un pseudonyme qui constitue l'anagramme de *The One*, c'est-à-dire l'Élu, en anglais. D'autre part, *neo* signifie en grec «nouveau». La polysémie attachée au nom du protagoniste renvoie au secret de sa mission. Le film opère un syncrétisme un peu étrange, Morphée étant, dans la mythologie grecque, celui qui procure le sommeil aux humains en éveillant leur rêve. Le rêve, motif privilégié des films qui traitent de la réalité virtuelle, et métaphore de cette dernière, hante *Matrix*, où se produit une fréquente confusion entre rêve et réalité. Trinity, pour sa part, évoque la Trinité, mais aussi

l'importance du chiffre trois: *Matrix* a été conçu comme une trilogie, et les trois personnages, Morpheus, Neo, Trinity, constituent un trio qui semble un avatar de la notion chrétienne de Trinité.

La séquence de la première révélation s'articule autour du thème du regard. Elle est marquée par un constant jeu de miroirs, en particulier avec la boîte facettée que manipule Morpheus. Ses lunettes de soleil, qui dissimulent ses yeux, reflètent en la dédoublant l'image de Néo. D'un côté, le miroir s'associe à la révélation, de l'autre, il devient l'emblème de l'illusion. Le terme de vérité se trouve réitéré dans le discours de Morpheus, d'une manière presque obsessionnelle. Le motif renvoie aussi à *De l'autre côté du miroir*, de Lewis Carroll, une référence constante dans le film.

La théorie du miroir n'a cessé de migrer du domaine de la science à celui de la morale. Condamnée très sévèrement par Socrate, dans le livre X de *La République* de Platon, elle a servi d'argument au philosophe pour condamner les poètes et les artistes, qui donnent une image fautive de la réalité. Plusieurs siècles après, Philon d'Alexandrie usait de la même image pour évoquer les statues des dieux. Gombrich<sup>5</sup>, Einar Mar Jonsson<sup>6</sup> ou Sabine Melchior-Bonnet<sup>7</sup> se sont attachés à étu-

5 GOMBRICH Ernst, *L'Art et l'illusion, Psychologie de la représentation picturale*, Phaidon, 2002.

6 MAR JONSSON Einar, *Le Miroir*, Paris, Les Belles Lettres, 1995.

7 MELCHIOR-BONNET Sabine, *Histoire du miroir*, Paris, Éditions Imago, 1994.



dier son histoire, en mettant l'accent sur son ambigüité. Et l'opprobre dont à été parfois victime le cinéma vient en partie de là. L'écran, ce miroir trompeur, favoriserait la falsification de la réalité et le triomphe de l'illusion.

Cette vision négative du miroir possède toutefois son inverse: l'idée qu'il peut favoriser l'émergence de la vérité, de la connaissance de soi, quand il renonce à fournir un équivalent mimétique du monde. Aristote permet de passer du miroir passif de l'imitation à celui, actif, de la transformation, et à l'être de se trouver après qu'il ait fait l'expérience de la vérité. D'une certaine manière, l'écran de cinéma s'apparente à un miroir. C'est une notion que Christian Metz a analysée dans *Le Signifiant imaginaire*<sup>8</sup>. L'écran fonctionne comme un miroir dont la double valeur, positive et négative, influe sur notre perception du 7<sup>ème</sup> art. Il nous donne une vive impression de réalité, mais peut s'avérer mensonger. Dans *Matrix*, Morpheus utilise un écran de télévision pour aider Néo à comprendre ce qu'il lui révèle, sa situation d'esclave, sans toutefois l'explicitier. Dans la seconde révélation, il s'attache à montrer à Neo le monde tel qu'il est, et non tel qu'il paraît. Cet accès à la vérité s'accompagne d'une ironique formule de bienvenue. La levée du voile s'accompagne d'un jeu d'antithèses, qui opposent apparence et réalité, l'une brillante et lumineuse, l'autre morte et silencieuse. La révélation s'opère par un avatar du mi-

roir, l'écran; placée au centre, elle constitue un moteur de l'action, et en lui offrant la possibilité de combattre le mal, érige le protagoniste en héros positif.

La thématique de *Matrix* reprend des textes initiatiques en les adaptant à l'évolution technologique. Le film traite de l'inversion du rapport homme/machine, à travers la reprise d'un fantastique apocalyptique. L'imagerie de la catastrophe qu'il donne, annoncée par une transition de couleur, demeure conventionnelle et sobre. Le ciel en colère vire au rouge, évoquant le déluge de feu de l'Apocalypse. La figuration de l'orage, omniprésente, réapparaît, investie d'une valeur métaphorique. La dimension elliptique de la destruction se justifie par la connaissance du sujet par le spectateur, capable de mobiliser instantanément tout un intertexte cinématographique. À ce motif souvent évoqué s'ajoute celui de la domination de l'homme par les machines, déjà traité dans *2001, Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick, 1968. La peur de l'intelligence artificielle se combine à celle de la réalité virtuelle pour engendrer de nouvelles angoisses, qui annoncent la fin de l'anthropocentrisme. La prise de pouvoir se traduit par la réitération du code de couleur apocalyptique. Au ciel en furie succède l'image d'un bébé manipulé par de monstrueuses machines, à l'aspect tentaculaire, qui évoquent les créatures fantastiques des tableaux de Jérôme Bosch. Le montage joue sur l'effet de choc. À l'opposition chromatique s'ajoute celle du mécanique et du vivant, de la force et de la faiblesse. L'association brutale des évé-

8 METZ Christian, *Le Signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois, 1975.

nements rend le lien de cause à effet immédiatement perceptible par le spectateur, même s'il n'en saisit pas toutes les implications.

La machine domine l'homme et l'exploite pour en tirer de l'énergie: cette révélation pointe la culpabilité humaine à l'origine de ce processus d'inversion. Le film revisite le mythe platonicien de la caverne pour dénoncer l'aveuglement de l'humanité, victime du jeu des apparences. Le thème des morts nourrissant les vivants est emprunté à d'autres films, comme *Soleil vert*, Richard Fleisher, 1973. La réalité virtuelle dissimule la réalité de l'esclavage humain. La question de la croyance resurgit, celle du spectateur et celle des personnages, dont le schéma a été analysé par Octave Mannoni dans *Clés pour l'imaginaire ou l'autre scène*<sup>9</sup>. Une première croyance est suivie d'une désillusion, puis d'un déni, avant que ne s'opère la substitution d'une autre croyance, renforcée par l'épreuve du doute, à l'origine de la quête du sujet. L'imaginaire apocalyptique met plus l'accent sur la révélation que sur la catastrophe, et permet de lancer l'intrigue du film.

#### *Apocalypse et concept de Mayâ*

Le syncrétisme religieux de *Matrix*, qui mêle des thèmes chrétiens et des allusions aux dieux gréco-romains rappelle celui qui préfigure les textes apocalyptiques de la Bible, où s'enchevêtrent mythologie babylonienne, éléments du ju-

daïsme et, pour celle de Saint Jean, emprunts hellénistiques. Ainsi, la notion de voile et de révélation pourrait aussi s'appliquer au concept de Mâyâ, d'autant que les frères Wachowski puisent leurs influences dans les mangas et le cinéma japonais, potentiellement imprégné de bouddhisme.

Ce terme sanscrit revêt une dizaine de significations, que Jean Herbert et Jean Varenne ont recensées dans le *Vocabulaire de l'hindouisme*<sup>10</sup>. Mâyâ constitue, selon cette religion, la divinité principale qui crée et maintient l'illusion de réalité dans l'univers des phénomènes. Les trois dernières acceptions que revêt ce mot pourraient s'appliquer aux problématiques posées par le cinéma: puissance d'illusion, apparence et, enfin, magie. Dans la philosophie védique, Mâyâ crée l'illusion d'un monde physique que nous prenons pour la réalité. La recherche spirituelle doit nous inciter à percer le voile pour accéder à la vérité. Cette philosophie s'avère très proche du mythe de la caverne. Dans *Le monde comme volonté et comme représentation*, son ouvrage majeur, paru en 1819, Schopenhauer s'est référé au voile de Mâyâ pour décrire sa conception du monde. Mais dans le shivaïsme, qui a précédé l'hindouisme, Mâyâ est réelle; la notion d'illusion constituerait un développement tardif du concept. Mâyâ, manifestation d'un pouvoir divin, serait une force de connaissance et non un voile mis sur la réalité. Si l'on s'attache plus particulière-

9 MANNONI Octave, *Clés pour l'imaginaire ou l'autre scène*, Paris, Seuil, 1969.

10 HERBERT Jean et VARENNE Jean, *Vocabulaire de l'hindouisme*, Ed. Dervy, 1985, p. 687.

ment au cinéma asiatique, cette influence a pu s'exercer de manière directe. Le rôle joué par l'hindouisme dans cette culture aurait pu alors influencer les problématiques que développent des films comme *Avalon*, ou les films apocalyptiques produits par le Japon, mais, indirectement, sur *Matrix* aussi.

Enfin, la nature même du cinéma permet de développer cette thématique apocalyptique, en raison de ses affinités avec le miroir, dont il hérite la double nature.

#### 4. L'Apocalypse, matrice d'esthétiques postmodernes?

##### *Multiplicité des genres et des styles*

Films et jeux à thématique apocalyptique s'inspirent des genres cinématographiques: films-catastrophes ou de SF *Waterworld*, Kevin Reynolds, 1995, *Holocauste 2000*, Alberto Di Martino, 1977, films fantastiques, séries, *Supernatural*, policiers, *survivals*, films de guerre. *Southland Tales* (2006, de Richard Kelly), qui adapte une BD, mêle SF, thriller, *fantasy* et comédie. Mais de nouveaux genres, liés à la science-fiction, émergent également, avec leurs particularités esthétiques. Les thématiques du *cyberpunk* sont empruntées à la cybernétique et aux nouvelles technologies de l'information, associées à de profonds bouleversements sociaux. La plupart des œuvres, au caractère dystopique, dépeignent un univers sombre et pessimiste, dominé par les machines, que combattent des pirates informatiques. Leur action se déroule dans un futur proche, à l'atmosphère des films

noirs. *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982, *Akira*, Katsuhiro Otomo, 1988, et *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii, 1995, ont contribué à fixer les règles du *cyberpunk*, qui a pris le relais du mouvement *No future*. Le héros de ces fictions peut être un marginal, un inadapté, mais aussi parfois un visionnaire ou un prophète. Une variation du *cyberpunk*, le *steampunk*, se retrouve dans certains films et jeux, comme la série post-apocalyptique *Conan le fils du futur*, Miyazaki, 1978. Le *steampunk* mêle des objets contemporains à ceux de l'époque victorienne et revisite le design des machines contemporaines pour leur donner l'apparence des objets industriels du XIX<sup>ème</sup> siècle.

*Matrix*, par ses thèmes et son esthétique, constitue un parfait exemple de *cyberpunk*. Ce genre touche aussi les jeux vidéo, qui présentent parfois des variations avec leur modèle d'origine. Ainsi *Stalker*, *Shadow of Tchernobyl* emprunte son titre au film de Tarkovski, mais s'en éloigne. L'action se situe dans une réalité alternative, décor de l'explosion nucléaire éponyme, en provoquant d'étranges mutations. Le jeu hérite de la terminologie du livre et du film. L'appellation *stalkers* avait été reprise, au moment de la catastrophe, pour désigner les volontaires qui avaient tenté de sécuriser le site. Le joueur incarne un passeur qui tente de traverser la Zone en bravant les multiples dangers.

Publié en 2007, *Stalker*, *Shadow of Tchernobyl* s'accompagne d'un *prequel*, *Stalker clear Sky*, et d'un *sequel*, *Stalker*, *Call of Prypiat*. La Zone du jeu s'étend au sud

de la centrale. Pour les besoins du scénario, les concepteurs ont déplacé la ville de Prypiat à cet endroit. Le scénario est le suivant: après l'explosion, le gouvernement décide de faire repeupler les régions contaminées par des ingénieurs et des militaires; en 2006, une seconde catastrophe, déclenchée par la Conscience C du programme, décide de tuer les habitants; l'argument du jeu se situe des années plus tard, lorsque des passeurs infiltrent la Zone, pour guider des visiteurs avides d'argent, de métaux précieux et d'informations scientifiques.

Le jeu s'avère plus détaillé que le film, en décrivant minutieusement les divers types de mutants qui infestent la Zone, alors que *Stalker* privilégiait l'invisible, l'irreprésentable. Les joueurs équipés d'armures virtuelles affrontent le rayonnement meurtrier, tandis qu'une icône de rayonnement indique la puissance des radiations qu'il reçoit. *Stalker, Shadow of Tchernobyl* se réfère en partie à la réalité, comme l'indique la modification du titre, alors que le film de Tarkovski s'avérait visionnaire. La réalisation du visuel s'appuie sur des photos satellites du site. Et pourtant, le jeu décline un imaginaire aussi loin du film que de la vie. Les maladies et les malformations revêtent ici la forme de mutations génétiques spectaculaires, qui suscitent des figures monstrueuses.

Un autre point commun réunit ces diverses déclinaisons de l'Apocalypse, la prédilection pour une esthétique des ruines.

### *Une esthétique de la fragmentation et des ruines*

*La Jetée*, de Chris Marker, décrivait un univers post apocalyptique dont la vision est renforcée par le choix de l'image fixe. Le film, qui se présente ironiquement comme un photo-roman, est constitué d'un ensemble de photographies. La fixité apparaît comme une constante de l'œuvre, écho de ce «soleil fixe». Les animaux naturalisés, figés dans des postures, ou les visages des personnages expriment la sidération devant l'apocalypse nucléaire. Le choix de ponctuations radicales comme les fondus au noir expriment la sensation de néant du film, qui explore diverses temporalités. Le protagoniste a été choisi pour sa fixation sur une image du passé. On sait le rôle que joue le temps dans les apocalypses, annonce de la fin des temps, lien du présent et du futur, réalisation d'anciennes prophéties (pour exemple la figure chrétienne, qu'analyse Erich Auerbach dans *Figura*<sup>11</sup>).

Les vues de la catastrophe sont animées par une série de fondus enchaînés, qui associent divers plans de ruines. Clichés de la dévastation de Paris, arc de triomphe brisé, reflet de ruines dans l'eau rappellent les souvenirs de films de guerre, archives filmés, photographies, *Païsa, Allemagne année zéro, Hiroshima mon amour...* Marker évoque la situation des survivants contraints de se terrer dans les souterrains d'une capitale inhabi-

11 AUERBACH Erich, *Figura, La loi juive et la promesse chrétienne*, Éd. Macula, 2004.

table. Les visages, avec leurs regards hal-lucinés, leurs orbites creusées d'ombres, les expressions ravagées accentuées par la photographie en noir et blanc, se rapprochent de la vision des statues mutilées, à la manière de ces visages africains que le cinéaste associait à des sculptures dans *Les statues meurent aussi*. La musique orthodoxe russe (interprétée par le chœur Alexandre Nevski) contribue à sacréaliser l'image.

La fixité se trouve toutefois démentie par le semblant d'animation qu'apporte le montage, rythmant les plans immobiles par les fondus enchaînés et les surimpressions qui suggèrent un clignotement, mais aussi les plongées, les contreplongées, les rythmes plastiques, les alternances d'ombre et de lumière qui structurent l'image. La pétrification opérée par la photographie renvoie au mythe de Méduse, analysé par Philippe Dubois dans *L'Acte photographique*<sup>12</sup>, un thème repris et amplifié par Chris Marker dans *Level 5*. La fixité suggère peut-être aussi la sidération qui nous saisit devant le surissement du non sens.

Ces constantes se retrouvent jusqu'aux jeux vidéo qui s'inspirent de cette esthétique. Dans *Metro Last Light*, on retrouve l'atmosphère des films apocalyptiques. Brutalité de l'image, moments de surexposition, terreur des foules, bouches ouvertes dans un cri silencieux, plans de villes effondrées appuient la thématique. Une vidéo de démonstration panoramique sur la coupole dorée d'une église

russe, révèle peu à peu l'éventration qui la scinde. Suivent des scènes dignes de films catastrophes, voitures abandonnées survolées par d'étranges ptérodactyles, progression haletante des survivants, monstres, le tout dans des tonalités glauques ou fuligineuses. Même les lettres du générique apparaissent salies, dégradées. Les panoramiques descriptifs, l'éclairage alternatif, la bande son, enfin, renforcent le caractère angoissant de ce climat de fin du monde.

*The last of us* figure également une architecture de ruines, dans lesquelles la végétation s'insinue, manifestant un retour à la sauvagerie de la nature. Les cinématiques mettent l'accent sur la violence: crépitements de mitraillettes, fusillades. Des militaires côtoient des créatures fantastiques. On retrouve la plupart de ces ingrédients dans les jeux précités, les mêmes effets lumineux, les mêmes thématiques, la même férocité, avec quelques variantes, et le même climat crépusculaire. Les mégalo-poles, emblèmes de notre civilisation, apparaissent dévastées, réduites à l'état de nature.

Un thème revient avec insistance, plus proche du déluge que de l'Apocalypse, celui de l'inondation. Dans *Metro last Light*, les pluies acides, contaminées, constituent un grave danger. L'eau apparaît dans les films ou les jeux sous une forme menaçante, croupie, saumâtre. Elle perd son pouvoir de régénération et devient mortifère. L'intertextualité filmique nous renvoie à l'œuvre d'Akira Kurosawa. Le cinéma japonais, marqué par les bombes lancées sur Hiroshima

12 DUBOIS Philippe, *L'Acte photographique*, Paris, Nathan Université, 1983.

et Nagasaki, a exprimé très tôt cette angoisse du nucléaire. Chez Kurosawa, la verticalité de la pluie, motif plastique renforçant la géométrie des batailles, apparaît comme une métaphore de la lutte. Dans les films historiques du réalisateur, la pluie revêt une dimension cathartique; elle constitue un pivot esthétique de la dramaturgie car elle renvoie à la guerre et à la mort. Le motif se précise:

Dans les films qui ont pour cadre le Japon contemporain, la pluie n'est plus une mise à distance de la guerre, elle est souvent un raccourci implacable, mort descendant du ciel et tragique de la bombe atomique.<sup>13</sup>

Les essais nucléaires de Bikini ont provoqué des pluies radioactives. Dans *Chronique d'un être vivant* comme dans *Rhapsodie en août*, Kurosawa fait de la pluie l'incarnation du désastre. Le motif de l'orage se retrouve de façon insistante dans *Matrix*. L'eau apparaît aussi chez Tarkovski, souvent dépouillée de sa fonction lustrale et régénératrice. Le passeur prononce sa prière au-dessus d'un puits, mais les canaux d'eau noire, les mares stagnantes et troubles suggèrent une dimension létale, celle de l'empoisonnement ou de la contamination.

### 5. Vers une Apocalypse des images?

*Gwen, le livre de sable*, de Jean-François Laguionie, aborde une thématique écologique et post-nucléaire. Ce film d'anima-

tion évoque le retour des hommes à la vie du désert, après une catastrophe. Si l'esthétique s'avère très différente des traitements contemporains du sujet (couleurs douces et lumineuses et décors d'une grande beauté) les signes de la perte de la civilisation parsèment le paysage. Des objets épars devenus inutiles manifestent une perte de sens qui culmine dans la psalmodie d'un catalogue érigé en texte sacré, dont les hommes ne comprennent plus la signification, mais qui rythme leurs prières. Le sacré resurgit, en touchant des objets profanes. Jean-Luc Godard, de son côté, sacralise l'art avec *Histoire(s) du cinéma*. Ce film se réfère directement, dans sa dernière partie, en résonance avec l'ouverture qui citait la Genèse, à l'Apocalypse. La partie 4b, au titre évocateur, *Les signes parmi nous*, renvoie à l'eschatologie; la fin du monde y est annoncée par le récit d'un colporteur, qui constitue en fait l'allégorie du cinéma. Le motif apocalyptique du Jugement dernier revêt ici la forme du jugement de l'histoire. Cette partie est illustrée, sur le plan iconographique, par une multiplicité d'images de destruction et de massacre, en particulier des citations de tableaux. Les guerres du XXème siècle constituent la forme moderne de l'Apocalypse, évoquée par la violence de la bande-son, du montage et des images, qui déclinent des visions de guerre et d'incendie. La prédominance du crépuscule et l'écran noir renforcent cette idée de fin ultime. Témoin de cette destruction, le cinéma lui-même s'apparente à un ensemble de ruines. Godard utilise l'esthétique du collage et

13 SERNA Pierre, «Il pleut, c'est la guerre», in *Vertigo, Plans d'eau*, Avancées cinématographiques, 1991.

le pouvoir du montage pour associer citations de tableaux et lambeaux de films. La cinéphilie devient une forme de religion, dont l'artiste, éveilleur ou prophète, est investi d'une mission de salut. Une phrase, répétée comme un leitmotiv, nous le rappelle: «L'image viendra au temps de la résurrection.» Le cinéaste met l'accent sur la fonction muséale, dévolue au salut éternel des images, qui les préservera de l'amnésie. Il évoque, à ce sujet, la notion de *parousie*: «Le cinéma est ce dieu dont la secte désire qu'il soit invisible, comme il a bien fallu que les chrétiens des origines aient ce salut que leur Dieu fût invisible, que la parousie fût lointaine à venir, inimaginable.»

La promesse messianique du Christ peut s'appliquer au 7<sup>ème</sup> art: le salut résultera du montage, magicien salvateur. Cette dimension de destruction et de salut est inscrite au cœur des Apocalypses bibliques. Godard lui donne tout son sens en la transférant au domaine du cinéma.

#### *En guise de conclusion*

La multiplicité des déclinaisons du thème, par une partie des arts visuels contemporains, cinéma et jeu vidéo, la dissémination des supports, atteste une dilution du sens, une perte fréquente de la notion de sacré, ou une hybridation des motifs religieux. Quelques références subsistent encore, chez Tarkovski, le seul avec Godard à proposer une réflexion sur la Bible, ou chez les frères Wachovski, qui adoptent une vision syncrétique. Godard reporte la notion de sacré sur le cinéma, auquel il accorde un pouvoir salva-

teur, Jean-François Laguionie sur des objets triviaux du quotidien. Ce qui subsiste, en revanche, c'est l'idée de menace et de survie. Une iconographie perdue, en lien avec la thématique, dont surnagent quelques débris, l'esthétique devient celle des ruines, des décombres, des fragments. Notre monde est en danger; l'art et la civilisation paraissent dérisoires et fragiles. Le cinéma lui-même produit ses textes sources, comme *La Jetée* ou *Stalker*, qui servent de référence aux nouvelles apocalypses.

Cette différence essentielle avec l'Apocalypse biblique provient peut-être du caractère iconoclaste, que les premiers chrétiens ont hérité du judaïsme. La Bible refusait l'image taillée, mais s'avérait riche en image verbales, et l'Apocalypse de Jean demeure, à cet égard, très représentative. L'Apocalypse au cinéma, pour sa part, fait intervenir deux régimes antagonistes de l'image. Comme le note Sébastien Fevry<sup>14</sup>, l'un réside dans la saturation et l'excès, l'autre dans la rarefaction. Le film de Tarkovski, qui se situe dans la seconde mouvance, pose la question du visible au cinéma, en opposition au jeu qui décline de façon détaillée les manifestations post apocalyptiques. Certaines Apocalypses de cinéma s'interrogent sur la perte de l'image, et la manifestent, ou tentent de la sauvegarder. *L'Arche russe* de Sokourov, plus

14 FEVRY Sébastien, «Cinéma et Apocalypse, une mise en perspective», in Arnaud Join-Lambert, Serge Goriely et Sébastien Fevry (éd.), *L'Imaginaire de l'Apocalypse au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2012.

inspirée par le déluge, célèbre le musée de l'Ermitage, nouvelle Arche de Noé, qui renferme de précieuses œuvres d'art, sauvées de la barbarie. Dans un monde soumis à l'inflation d'images, celles-ci demeurent pourtant précaires, et Jean-Luc Godard le rappelle dans *Histoire(s) du cinéma*. Le cinéaste, en revisitant les Apocalypses, s'interroge sur la notion

de disparition, et plus particulièrement celle du 7<sup>ème</sup> art, hanté par le mythe de la femme de Loth, changée en statue de sel, qu'il rapproche des sels d'argent servant de fixateur. Le cinéma, d'une manière réflexive, évoque les mutations qu'il subit, et sa propre fragilité, usant du motif biblique de l'Apocalypse pour le convertir en apocalypse des images.