Les *storyworlds* non naturels et impossibles de Michel Gondry : la mise en abyme dans “Bachelorette”

The Unnatural and Impossible Storyworlds of Michel Gondry’s Music Videos: The Mise en Abyme of ‘Bachelorette’

Warren Buckland

Traducteur : Alexandre Tanase

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/volume/5555>

DOI : 10.4000/volume.5555

ISSN : 1950-568X

Cet article est une traduction de :

The Unnatural and Impossible Storyworlds of Michel Gondry’s Music Videos: The *Mise en Abyme* of ‘Bachelorette’ - URL : <https://journals.openedition.org/volume/5689> [en]

Éditeur

Association Mélanie Seteun

Édition imprimée

Date de publication : 26 avril 2018

Pagination : 83-96

ISBN : 978-2-913169-44-9

ISSN : 1634-5495

Référence électronique

Warren Buckland, « Les *storyworlds* non naturels et impossibles de Michel Gondry : la mise en abyme dans “Bachelorette” », *Volume !* [En ligne], 14 : 2 | 2018, mis en ligne le 01 janvier 2021, consulté le 28 juillet 2022. URL : <http://journals.openedition.org/volume/5555> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/volume.5555>

Article

Les *storyworlds* non naturels et impossibles de Michel Gondry : la mise en abyme dans « Bachelorette »

Par Warren Buckland (Université d'Oxford Brookes)
Traduction de l'anglais (Royaume-Uni) par Alexandre Tanase

14
2

Résumé : La première moitié de l'article dégage les principaux procédés rhétoriques et narratologiques utilisés par le vidéaste Michel Gondry dans trois de ses clips les plus emblématiques (« Come into My World » [2002], « Deadweight » [1997] et « Let Forever Be » [1999]) afin de créer des *storyworlds* non naturels et impossibles. Ces procédés comprennent l'antithèse, la similarité, l'inversion, le déplacement, la duplication/répétition, l'agrandissement/réduction, la substitution, la superposition, l'enchâssement et la mise en abyme. Dans la deuxième moitié, nous étudions la création par Gondry d'un *storyworld* complexe dans « Bachelorette », réalisé pour Björk en 1997.

Mots-clefs : Michel Gondry / Björk / Kylie Minogue / Chemical Brothers / rhétorique visuelle / récit / *storyworld*

Abstract: The first half of this essay identifies key rhetorical and narratological conventions video artist Michel Gondry

employs to create unnatural and impossible storyworlds in three of his most iconic music videos: "Come into My World" (2002), "Deadweight" (1997), and "Let Forever Be" (1999). The key conventions identified include: antithesis, similarity, reversal, displacement, duplication/ repetition, magnification/ reduction, substitution, superimposition, embedding, and *mise en abyme*. The second half of this essay focuses on Gondry's creation of a complex storyworld in his 1997 music video of Björk's song "Bachelorette."

Keywords: Michel Gondry / Björk / Kylie Minogue / Chemical Brothers / visual rhetoric / narrative / storyworld

Raymond Queneau affirmait au sujet de la littérature que « l'inspiration qui consiste à obéir aveuglément à toute impulsion est en réalité un esclavage. Le classique qui écrit sa tragédie en observant un certain nombre de règles qu'il connaît est plus libre que le poète qui écrit ce qui lui passe par la tête et qui est l'esclave d'autres règles qu'il ignore » (Queneau 1973 : 54). Contre l'idée selon laquelle la créativité serait purement intuitive et aveuglément soumise à l'instinct, Queneau y voyait un processus contrôlé, respectant un certain nombre de règles, de procédés, que l'on peut étudier à partir des structures narratives/ rhétoriques/formelles qui le sous-tendent, ainsi que de leurs transformations.

Michel Gondry est l'un des réalisateurs les plus inventifs et les plus innovants du monde du clip et du cinéma. Sa productivité et son succès (en particulier durant les années 1990) résultent en partie de sa capacité à structurer les mondes visuels et auditifs de ses films ou de ses clips à partir d'un ensemble fixe de procédés (ou contraintes formelles). Ce qui rend le travail de Gondry créatif et innovant est sa capacité à imaginer des procédés inhabituels, à les développer

de manière méthodique (c'est-à-dire à les pousser jusqu'au bout de leur logique), et à les combiner de façon inventive. En résultent des *storyworlds* non naturels ¹ [*unnatural*] et impossibles qui demandent à être vus, revus et analysés en détail.

Cet article étudie quelques-uns des principaux procédés rhétoriques et narratologiques utilisées par Gondry dans ses clips, avant de s'intéresser plus particulièrement à la complexité de « Bachelorette », réalisé pour Björk en 1997. L'analyse suit la logique du clip dans sa construction progressive d'un *storyworld* structuré à partir d'événements non naturels et impossibles, manifestés sur l'écran au moyen des figures rhétoriques de la simultanéité, de la répétition, de l'agrandissement, de la réduction, de la duplication, de la boucle et de la narration enchâssée, dont plusieurs sont combinées à travers le trope fondamental de la mise en abyme (une forme récursive de duplication enchâssée qui ouvre dans le texte un espace non linéaire – autrement dit, un *storyworld* enchâssé dans celui du texte et qui le répète en miniature). En principe (mais pas dans le clip de « Bachelorette »), cette duplication enchâssée peut se reproduire à l'infini (comme

des miroirs qui se reflètent), créant ainsi un *storyworld* qui revient continuellement à son point de départ pour se répéter. De la même façon, le clip de Gondry pour « Come into My World » de Kylie Minogue, réalisé en 2002, suggère une duplication potentiellement infinie, avec cette différence que la duplication prend ici la forme de boucles temporelles superposées les unes sur les autres plutôt que d'une mise en abyme. Certes, ces figures rhétoriques se retrouvent dans de nombreux autres clips. Mais ce qui fait l'originalité des clips de Gondry est que c'est grâce à une *combinaison spécifique* de ces procédés narratifs et rhétoriques qu'ils arrivent à suggérer des *storyworlds* sophistiqués, complexes, non naturels et/ou impossibles.

Des *storyworlds* non naturels

Le terme de *storyworld* désigne un concept plus large que ce que les narratologues classiques appellent « le récit ». Ainsi, David Herman le définit comme la représentation mentale du monde, ou de la situation globale abstraite, « qu'un récit évoque implicitement aussi bien qu'explicitement » (2009 : 72). Autrement dit, le concept de *storyworld* implique qu'au-delà des éléments manifestes de l'histoire, celle-ci possède d'autres dimensions, potentielles, non manifestes, virtuelles, et que, néanmoins, ces dimensions participent aussi à la signification du film, du roman ou du clip. Un *storyworld*, par conséquent, transcende les limites du seul récit explicite. L'intégration de ce concept à la narratologie permet alors d'élargir considérablement notre compréhension du récit. Se contenter d'analyser un récit

¹ *Unnatural storyworlds*. Nous suivons les choix faits par les narratologues de langue française de rendre *unnatural* par « non naturel » et de ne pas traduire *storyworld*. Voir par exemple David Herman, « Les *storyworlds* au cœur des relations entre le récit et l'esprit », tr. Sylvie Patron, in Sylvie Patron (2018 : 95-120) et Brian Richardson, « De la narratologie non naturelle », tr. Sylvie Patron in Sylvie Patron (2018 : 167-182). En ce qui concerne *storyworld*, Sylvie Patron (2018 : 96) « conserve le terme anglais, avec l'ambiguïté qu'il présente chez Herman. Le terme *storyworld* peut désigner en effet le monde diégétique ou la représentation mentale de ce monde que les interprètes sont amenés à construire sur la base du récit » [NdT].

en ses composantes et de dégager les règles de composition de ces composantes (ce que fait la narratologie classique) est réducteur, car cela revient à ignorer un certain nombre de propriétés émergentes du récit. Les récits engendrent des mondes, pas seulement une séquence structurée d'événements.

Une propriété fondamentale des *storyworlds* est qu'il s'agit de créations textuelles. Selon le principe d'« écart minimum » [*minimal departure*] théorisé par Marie-Laure Ryan, l'attitude de départ face aux *storyworlds* doit être, sauf mention contraire, de l'interpréter comme s'il s'agissait du monde réel (1991 : 51). « Sauf mention contraire » : il s'agit là d'une clause fondamentale, car il n'est pas nécessaire que les *storyworlds* se conforment au monde de fait et au réalisme littéraire dans ses différentes formes (naturalisme, mimétisme, vraisemblance). Dans un article intitulé « Les *storyworlds* impossibles, et que faire avec » [*Impossible Storyworlds – and What to Do with Them* »], Jan Alber soutient que :

« De nombreux récits nous mettent face à des *storyworlds* étranges, dont les règles n'ont que très peu de choses à voir avec le monde réel qui nous entoure [...]. De nombreux récits textuels fourmillent de scénarios non naturels (c'est-à-dire physiquement ou logiquement impossibles) qui nous portent aux frontières du pensable. » (2009 : 79)

Alber distingue par ailleurs les *storyworlds* non naturels (qui contiennent des événements physiquement impossibles, c'est-à-dire des événements « impossibles relativement aux lois de la physique telle que nous la connaissons ») d'une forme plus radicale d'impossibilité, celle des *storyworlds* logiquement impossibles. D'autres narratologues, Brian Richardson par exemple, ont

une conception plus large de ce qu'il faut entendre par *storyworld* non naturel :

« Un récit non naturel est un récit contenant des événements, des personnages, des lieux ou un cadre significativement antimimétiques. Par « antimimétique », j'entends une représentation qui contrevient aux présupposés des récits non fictionnels, qui viole les pratiques et les conventions mimétiques du réalisme et qui défie les conventions qui dirigent les genres existants établis. » (2015 : 3)

Dans cet article, nous parlerons ainsi de « *storyworld* non naturel » dans le sens large retenu par Richardson, réservant « *storyworld* impossible » pour désigner les deux catégories définies par Alber (impossibilité physique et impossibilité logique).

De plus, selon Richardson, la principale façon de caractériser un récit non naturel est de dire qu'il est invraisemblable (ce qui implique des actions incongrues, absurdes) plutôt que de parler d'impossibilité. Malgré leurs différences, les définitions d'Alber et de Richardson ont ceci de commun que le concept de *storyworld* impossible/non naturel implique une rupture avec les conventions génériques du réalisme, de la mimésis et de la vraisemblance. Ce point commun montre bien que ce qui distingue les *storyworlds* est leur affranchissement des conventions associées aux différentes formes du réalisme, et le fait qu'ils se structurent en fonction d'une autre logique et d'une autre rhétorique. L'une des manières alors pour un artiste de créer un *storyworld* non naturel ou impossible recevable par le public est de le structurer de façon cohérente à partir d'une rhétorique et d'une logique qui lui est propre. Une logique incohérente aurait pour effet de rendre l'univers décrit arbitraire et sans signification, et le public s'en désintéresserait.

Pour les théoriciens du *storyworld*, l'auteur est un artiste qui crée des *storyworlds* reconnaissables traversant l'ensemble de leur œuvre. C'est incontestablement le cas de Michel Gondry.

« Deadweight »

Dans le clip de « Deadweight » (1997), réalisé à la fois pour la chanson de Beck et *Une vie moins ordinaire* de Danny Boyle, Michel Gondry utilise de manière méthodique les figures rhétoriques de l'antithèse et de la similarité afin de créer un *storyworld* non naturel, absurde et, par moment, tout bonnement impossible. La logique des événements et des actions est inversée, déplacée, et ceux-ci sont associés de façon incongrue. Par exemple, on voit l'ombre de Beck qui le tire derrière elle dans la rue ; Beck regarde un conducteur en train de porter sa voiture sur la chaussée ; le bureau de Beck est sur la plage, mais sa chaise est dans une pièce ; chaque mur de sa chambre est recouvert d'une photo de famille, tandis qu'on voit du papier peint dans les cadres accrochés au mur. En outre, ce que fait Beck dans le clip est associé à des agissements similaires dans des extraits du film de Danny Boyle. Ces effets (inversion, déplacement, incongruité) ne sont en rien arbitraires : leur cohérence tient à la manière dont Gondry les utilise méthodiquement en vue de créer un monde non naturel.

Dans la plupart des cas, ces inversions ne sont pas impossibles : la table de Beck est effectivement posée sur la plage, et il y a bien du papier peint dans les cadres photo. Cela signifie que le *storyworld* de « Deadweight » est en grande partie possible, quoique non naturel. Autrement dit, il est invraisemblable

(incongru et absurde). Inversion et superposition ne produisent un monde impossible qu'à quelques occasions – quand les pieds de Beck s'enfoncent dans la moquette du bureau comme si c'était de l'eau (effet spécial créé en post-production) ou quand Beck semble marcher derrière ses chaussures (effet obtenu en filmant Beck marchant à reculons avec les chaussures attachées à ses pieds, puis en passant la séquence en sens inverse, ce qui donne l'impression que Beck avance derrière ses chaussures – technique cinématographique simple, mais très efficace pour produire un monde non naturel).

Le *storyworld* non naturel et impossible créé par Gondry dans le clip de « Deadweight » illustre en partie le titre de la chanson, qui signifie en anglais « poids mort » et qui renvoie à quelqu'un d'inerte, un fardeau, incapable de soulever son poids. Dans la plus grande partie du clip, cela n'est pas le cas de Beck, puisqu'on le voit travailler, même quand il est à la plage (quoique l'inverse se produise ensuite quand le voit en chaise longue au bureau). Toutefois, à un autre moment du clip, Beck est tiré au sol par son ombre alors qu'il est en train de chanter « *the music drags* » [« la musique tire »]. Il passe ainsi pour un poids mort que l'on traîne, même si l'expression de « poids mort » vaut surtout pour Robert Lewis, le personnage interprété par Ewan McGregor dans *Une vie moins ordinaire*.

« Come into My World »

Le clip de « Come into My World » de Kylie Minogue (2002) crée lui un *storyworld*

impossible grâce à un usage méthodique de la duplication et de la superposition associées à une boucle récursive. La caméra suit en plan-séquence Kylie Minogue au croisement de la rue du Point du Jour et de la rue de Solférino à Boulogne-Billancourt. Juste avant le refrain « *Come, come, come into my world* », Kylie Minogue est revenue à son point de départ. L'action se répète une nouvelle fois, puis encore deux fois, la caméra « motion control » (dirigée au millimètre par ordinateur) faisant à chaque fois le même parcours. La boucle récursive consiste ici non seulement à répéter l'action, mais aussi à la répéter tout en dupliquant et en superposant l'action filmée. En effet, quand Kylie Minogue revient à son point de départ, elle croise la Kylie Minogue de la fois précédente et avance en sa compagnie. Mais la Kylie Minogue d'avant n'est pas dans le présent. Elle reste dans son temps passé : à chaque itération, Kylie Minogue est dupliquée et superposée à l'itération précédente (comme le sont aussi les autres personnages qui apparaissent dans la vidéo). Une nouvelle couche temporelle s'ajoute ainsi à chaque fois sur l'image. L'action suggère que la boucle, et donc la duplication, sont potentiellement infinies. Le *storyworld* ainsi produit est impossible, car les personnages et les événements se dupliquent et parce que des temporalités multiples se superposent dans le même espace.

Le *storyworld* ainsi construit par Gondry autour de la chanson de Kylie Minogue combine la structure linéaire, syntagmatique, du récit et la structure circulaire ou cyclique du mythe. Selon Jurij Lotman, toutes les narrations consistent en fait en une combinaison de linéarité et de circularité. Lévi-Strauss privilégie la

structure non-linéaire (paradigmatique) du mythe parce que sa structure narrative est circulaire : les mythes se développent comme en spirale, ils reviennent toujours aux mêmes thèmes et aux mêmes scénarios pour en développer des variantes de manière à résoudre des contradictions (Lévi-Strauss 1958 : 254). Lévi-Strauss a ainsi élaboré une méthode paradigmatique d'analyse permettant de dégager la structure paradigmatique-circulaire d'un mythe. À l'inverse, les narratologues étudient la structure syntagmatique, qui est causale et linéaire, car elle consiste à ordonner des événements historiquement contingents (plutôt que mythologiques et cycliques). Lotman soutient que le mythe et les structures narratives syntagmatiques sont historiquement liés : la structure répétitive du mythe s'est transformée pour donner la structure causale et linéaire du récit moderne, avec son accent mis sur des actions et des événements inopinés :

« La destruction du mécanisme cyclique-temporel (ou, du moins, le rétrécissement de son domaine) a abouti à la traduction massive des textes mythologiques dans la langue des systèmes discrets-linéaires (la reprise verbale des rituels et des mystères mythiques rentre dans cette catégorie). Elle a abouti aussi à la création des pseudo-mythes sous forme de roman qui nous viennent en premier à l'esprit maintenant quand il est question de mythologie. » (1979 : 164)

Pour Lotman, la narration contemporaine inclut les deux types de structures, dans des proportions variées : « L'intrigue moderne est le fruit de l'interaction et de l'influence réciproque de ces deux formes typologiques et ancestrales de texte. » (1979 : 163)

L'originalité alors de « *Come into My World* » est que le clip *met au premier plan* les

deux structures, linéaire et cyclique, ce qui aboutit à des impossibilités (la duplication et la superposition des personnes et des actions). On peut essayer de donner une interprétation psychologique de la structure de ce clip, en disant qu'il garde la trace mnésique des événements passés pour les mélanger avec ceux du présent. On peut aussi s'appuyer sur la physique einsteinienne de l'espace-temps pour dire que le clip montre qu'il n'existe pas de linéarité temporelle puisque tous les événements, passés comme futurs, existent ensemble dans un même bloc d'espace-temps (et cela, même si le clip contient aussi des traces de progression linéaire). Mais ce qu'il faut retenir en fin de compte est qu'une chanson est à la fois linéaire (elle suit une histoire) et circulaire (avec la répétition du refrain), et que la structure du clip épouse au pied de la lettre cette structure.

« Let Fovever Be »

Duplication et transformation sont majoritairement à l'œuvre dans le clip de « Let Forever Be » des Chemical Brothers (1999). Le protagoniste féminin principal est dupliqué, sur le plan discursif, grâce à des effets spéciaux : son image est multipliée comme dans un kaléidoscope. Il s'agit d'un effet qui était assez courant et banal dans les années 1970 à la télévision. Mais Gondry le hisse à un autre niveau : la duplication purement visuelle de la femme sur l'image devient une duplication référentielle quand ces multiples femmes, toutes semblables, occupent subitement par magie le même espace, engendrant de ce fait un *storyworld* impossible. (Gondry utilise aussi cet effet dans l'autre sens, faisant fusionner plusieurs

femmes identiques en une seule). Le personnage principal n'est pas seul à subir ce genre de transformation : certains objets, un réveil par exemple, se transforment eux aussi de la même manière. On les voit se multiplier et se substituer à d'autres (par deux fois pour la batterie), ou encore apparaître en plus grand.

Ces différents clips illustrent ainsi une partie des principales techniques employées par Gondry de manière cohérente et méthodique afin de créer des *storyworlds* non naturels et impossibles. Passons maintenant à l'étude plus détaillée d'un dernier exemple.

« Bachelorette »

Dans les années 1990, Gondry collabore avec Björk sur plusieurs clips, parmi lesquels la trilogie constituée de « Human Behaviour » (1993), « Isobel » (1995) et « Bachelorette » (1997). Björk décrit ainsi le lien entre les trois clips :

« Il y a une continuité entre "Human Behaviour", "Isobel" et "Bachelorette" [...]. Elle tient pour l'essentiel au héros : Isobel, un personnage que j'ai inventé.

Dans "Human Behaviour", c'est une petite fille. Dans "Isobel", elle va voir les lumières de la ville. Elle se fie à son intuition, mais à la ville, ça ne marche pas très bien, et elle fait pas mal de mauvaises rencontres. Elle repart donc, elle élève des mites et les envoie à la ville comme messagers de l'intuition pour ceux qui ne s'en servent pas. Dans "Bachelorette", elle prend le contrôle et des arbres poussent sur la ville. C'est en partie autobiographique, et en partie fiction. » (Björk, 2016).

Les trois chansons (ainsi que leurs clips) commencent dans un décor naturel, un lieu idyllique que vient troubler l'arrivée de

la civilisation. Dans « Human Behaviour », Isobel vit seule, dans une petite cabane au milieu de la forêt (cadre que l'on retrouve au début de « Bachelorette »). Un chasseur vient rompre la paix du lieu, mais il est ensuite attaqué par un ours. « Isobel » commence aussi par des images naturelles (arbres, eau, lumière du soleil) mais des éléments de la civilisation (des avions miniatures, des ampoules électriques) viennent s'insérer de façon surprenante dans ce cadre, événement que l'on retrouve au début de « Bachelorette », quand Isobel déterre un livre dans la forêt.

Le clip de « Bachelorette » est, sur le plan visuel, le plus élaboré des clips de la trilogie. Il utilise la structure complexe d'une mise en abyme de manière à créer à nouveau un *storyworld* non naturel et impossible. Le clip suit un récit clairement linéaire. On voit Björk/Isobel dans une forêt, où elle déterre un livre magique qui s'écrit tout seul. Le livre décrit les actions de Björk et son histoire. Il lui donne aussi des instructions, qu'elle suit. Elle va ainsi à la ville pour que le livre soit publié. Elle noue une liaison avec l'éditeur, Victor, qui l'aide à faire adapter le livre en comédie musicale. Mais leur liaison s'arrête, et Björk retourne à la forêt. Ce récit linéaire est associé à une structure circulaire et non linéaire apparentée à ce que Lévi-Strauss décrit comme la progression en spirale du mythe. Dans un entretien, Gondry décrit ainsi cette structure :

« Ce que je découvre de plus en plus, c'est que si mes clips sont très visuels, il y a toujours aussi un récit. Même si la narration n'est pas forcément pareille à une histoire, il y a toujours une forme. Par exemple, dans le clip que j'ai fait pour "Bachelorette" de Björk, c'est une spirale. Il y a une réalité, puis il y a une reproduction de cette réalité, puis une reproduction de la reproduction, etc. » (Gondry, dans Hebron, 2007)

Le principal objet de l'analyse qui suit sera par conséquent cette structure non linéaire, en spirale, de « Bachelorette », ainsi que la façon dont Gondry utilise la simultanéité.

Le clip de « Bachelorette » déploie cinq niveaux de réalité :

- La vie ordinaire
- La représentation de la vie ordinaire dans le livre
- Le spectacle sur scène n° 1
- Le spectacle sur scène n° 2
- Le spectacle sur scène n° 3

Pour analyser ces différents niveaux, il est nécessaire de se référer à différents procédés rhétoriques et narratifs non naturels.

Le clip commence avec un événement narratif certes non naturel, mais qui n'est pas impossible : Björk dans la forêt en train de déterrer un livre. La voix off à la première personne fait un récit au passé : « Un jour, j'ai trouvé un grand livre profondément enterré. Je l'ai ouvert, mais toutes ses pages étaient vierges. À ma surprise, des mots ont commencé à s'écrire tout seuls : "Un jour, j'ai trouvé un grand livre profondément enterré". » Sur l'écran, une série de plans en noir et blanc (fixes, pour certains d'entre eux) représentent l'événement décrit par la voix. Mais quand le livre s'ouvre, le clip passe d'un événement non naturel à un événement impossible : quelques-uns des mots que Björk est en train de prononcer en voix off s'écrivent par magie sur la page vierge (Figure 1). À cet instant, Gondry introduit en outre trois tropes : la simultanéité, la répétition, et la narration enchâssée. En effet, la voix, les événements et l'écriture deviennent simultanés. On voit Björk qui trouve et qui ouvre le livre ; la voix off de Björk raconte la découverte et l'ouverture

du livre ; et on voit les mots s'écrire dans le livre, qui racontent les événements venant d'être montrés et racontés. La répétition de la phrase d'ouverture (au sujet de la découverte du grand livre) est par ailleurs cruciale : la première fois que la voix off la prononce, cette phrase ne fait que raconter un événement passé que l'on voit aussi sur l'écran ; la seconde fois que la voix off la prononce, elle est en train de lire à haute voix le livre, qui représente par écrit un événement vu quelques instants auparavant. La phrase est donc une représentation enchâssée. Dans un

paroxysme de simultanéité, le spectateur lit sur l'écran ce qu'il voit à l'écran – il lit que le livre s'écrit tout seul au moment même où on le voit s'écrire tout seul.

Quelques instants après, la voix off s'arrête et la musique commence. Mais les événements et leur représentation dans le livre continuent à se poursuivre simultanément. Par exemple, lorsque Björk lit le livre dans le train qui l'emmène à la ville, la phrase au sujet de Björk qui lit le livre dans le train qui l'emmène à la ville s'écrit au même moment dans le livre. Il y a là aussi une

forme extrême de simultanéité, puisqu'on voit dans le même plan le train allant de gauche à droite dans la partie supérieure de l'écran, et au premier plan le livre en train de s'écrire tout seul pour décrire le voyage en train que l'on voit sur l'écran. Les mots remplissent la page de gauche à droite dans le même temps que le train se déplace lui aussi de gauche à droite. Autrement dit, la phrase mime le mouvement du train qu'elle est aussi en train de décrire ; l'écriture et

l'événement décrit se produisent simultanément (Figure 2).

On retrouve cette simultanéité à la quarante-cinquième seconde : alors que la page s'écrit toute seule, ce qui s'écrit raconte ce qui est en train de se passer à cet instant (Björk est assise dans un bureau pendant que Victor, l'éditeur, est en train de lire le livre). La plupart du temps, les niveaux 1 et 2 se produisent au même moment. Mais le livre et les événements ne sont pas toujours simultanés.

Figure 2

Le livre énonce aussi ce que Björk doit faire ensuite (il lui dit d'aller à la ville faire publier son livre). Le livre est aussi adapté sur scène, et l'on voit le spectacle en couleur à l'écran (niveau 3). Sur scène, on voit les mêmes actions (trouver le livre, aller à la ville, rencontrer l'éditeur) reprises de manière hautement stylisée, avec la rhétorique visuelle des comédies musicales hollywoodiennes des années 1930 – immeubles en coupe, ce qui permet de voir à l'intérieur, scènes de foule, etc.

Quand l'adaptation sur scène arrive au moment de l'histoire où le livre est adapté sur scène, l'adaptation devient un élément de l'adaptation – elle se duplique (niveau 4), de manière concentrée et encore plus stylisée (des éléments du décor sont rapetissés et le livre est agrandi). L'histoire de Björk qui trouve le livre, va à la ville, fait publier le livre et rencontre l'éditeur est répétée. Quand l'adaptation dans l'adaptation arrive au moment où le livre est adapté sur scène, le clip passe à une troisième adaptation, et l'histoire recommence (niveau 5 – Figure 3). Gondry structure ces séquences musicales en couleur à l'aide de certaines figures rhétoriques : simultanée, répétition, agrandissement, réduction, duplication et boucle, qui sont combinées à l'intérieur des techniques narratives de la mise en abyme et du récit enchâssé, avec pour effet l'impression de s'enfoncer dans l'espace décrit. Mais à la troisième itération, la nature se met à empiéter sur ces procédés. Les mots dans le livre disparaissent, la réaffirmation de la nature dissout la capacité du langage à représenter. À ce moment du spectacle sur scène, Gondry introduit une nouvelle figure rhétorique – la métamorphose, avec la transformation, normalement impossible, du public en arbres. (Figure 4).

Qu'advient-il du récit linéaire dans le clip ? Il se bloque, se fige, quand s'imposent la spirale/boucle circulaire et le récit enchâssé. Le public qui regarde l'histoire de Björk dans la salle la voit se dupliquer encore et encore. De même, Björk est coincée sur scène, jouant constamment les mêmes événements. À ce moment, il semble que la logique narrative du clip consiste à répéter compulsivement l'événement fondateur de Björk trouvant le livre et allant à la ville. C'est seulement quand les spectateurs se métamorphosent en arbres que l'enchâssement du récit s'interrompt, ce qui libère Björk de la boucle circulaire dans laquelle elle était prise, et permet au récit linéaire d'aller à sa conclusion.

Simultanéité et *storyworlds* complexes

Le déploiement simultané par Gondry du livre en train de s'écrire et des événements décrits contribue fortement à la complexité du *storyworld* du clip. Les pages que Lyotard a consacrées au peintre abstrait Barnett Newman (Lyotard 1988 : 89-99) peuvent nous permettre d'analyser plus avant cette simultanéité. Lyotard identifie différents « lieux de temps » dans une peinture : le temps de « production » (celui de l'émetteur), le temps de « consommation » (celui du récepteur), et le temps auquel l'œuvre se réfère (le temps du référent). Le sujet du clip de « Bachelorette » est un lieu de temps précis : celui de la production d'un livre. Mais le lieu de temps de la production du livre est équivalent au lieu de temps des événements racontés dans le

Figure 3

Figure 4 93

livre : le spectateur voit simultanément les événements se dérouler et la production du livre qui raconte leur déroulement.

Par moments, la consommation du livre se produit elle aussi au même moment. Ce sont alors trois plans qui se développent simultanément. Nous avons déjà vu que, quand Björk ouvre le livre pour la première fois et commence à le lire, celui-ci commence à s'écrire tout seul, avec pour sujet, pour référent, l'histoire de Björk qui trouve et ouvre un livre. Les temps de production, le temps de consommation et le temps du référent sont équivalents, puisqu'il n'y a aucun décalage entre l'événement, sa représentation dans l'écriture, et sa consommation. Mais, le plus souvent, le temps de consommation est différent de celui des événements et de celui de la production du livre. Dans une représentation traditionnelle, bien entendu, ces trois lieux de temps sont distincts. Mais dans « Bachelorette », le producteur, les événements (et par moments le récepteur) occupent le même lieu de temps.

Dans « Bachelorette » comme dans de nombreux autres de ses clips, Gondry duplique les événements et les personnages (à l'exception de Björk, contrairement à ce qui se passe avec Kylie Minogue dans « Come into My World »). Le livre est dupliqué (au sens courant du terme, puisqu'il est produit en masse), et ses doubles sur scène subissent aussi une transformation (ils sont agrandis). Le livre donne aussi une touche d'étrangeté au *storyworld* du clip, dans la mesure où il s'agit d'un objet artificiel déterré comme s'il s'agissait d'un objet naturel. Et très vite le livre fait de ce *storyworld* un monde impossible, puisqu'il commence à s'écrire tout seul. Le *storyworld* passe aussi du noir et blanc à la couleur, la première fois avec la première

représentation sur scène (niveau 3), quand l'histoire commence à se répéter et à se dupliquer de manière stylisée. Par moments, durant les parties en couleur, le clip revient à la vie ordinaire en noir et blanc (niveau 1) pour montrer la rupture entre Victor, l'éditeur, et Björk. Le clip se termine avec Björk, de retour à la nature d'où elle était partie, mais cette fois-ci en couleur.

*

Pour construire ses *storyworlds* complexes, non naturels et impossibles, Michel Gondry applique invariablement, et méthodiquement, les techniques suivantes : boucles récursives, figures rhétoriques telles que l'antithèse et la similarité, procédés de transformation parmi lesquels l'inversion, le déplacement, la duplication/répétition, l'agrandissement/réduction, la substitution, la superposition, et, enfin, des éléments narratifs comme l'enchâssement et la mise en abyme. On retrouve ces techniques et d'autres encore dans les autres clips de Gondry (ainsi que dans ses films, mais de manière moins concentrée) : agrandissement du diamant dans « Army of Me » (1995) ; agrandissement du téléphone et de la main de David Grohl dans « Everlong » (1997) ; duplication compulsive de la batterie et des amplis, à chaque coup de guitare et de batterie dans « The Hardest Button to Button » des White Stripes (2003). Gondry combine en général plusieurs de ces techniques dans un clip, parfois à chaque scène. Sa marque de fabrique, en effet, ne se réduit pas à l'emploi d'une technique, en général déjà présente dans d'autres clips ou d'autres films. Elle réside dans la manière spécifique dont il combine ces techniques pour créer des *storyworlds* uniques et bien reconnaissables.

Bibliographie

Alber Jan (2009), « Impossible Storyworlds – and What to Do with Them », *StoryWorlds : A Journal of Narrative Studies*, vol. 1, p. 79-96.

Björk (2016), « Isobel » : <http://www.bjork.fr/Isobel,2734>.

Buckland Warren (2015), « Visual Rhetoric in Michel Gondry's Music Videos : Antithesis and Similarity in *Deadweight* », *Empedocles : European Journal for the Philosophy of Communication*, vol. 5, n°s 1 & 2, p. 49-57.

Hebron Sandra (2007), « Interview with Michel Gondry – Part Two », *The Guardian*, 7 février : <https://www.theguardian.com/film/2007/feb/07/guardianinterviewsatbfisouthbank1>

Herman David (2009), « Narrative Ways of Worldmaking », in Sandra Heinen & Roy Sommer (eds.), *Narratology in the Age of Cross-disciplinary Narrative Research*, Berlin, Walter de Gruyter, p. 71-87.

Lévi-Strauss Claude (1958), *Anthropologie structurale*, Paris, Plon.

Lotman Jurij (1979), « The Origin of Plot in the Light of Typology », *Poetics Today*, vol. 1 n°s 1 & 2, p. 161-184.

Lyotard Jean-François (1988), *L'inhumain. Causeries sur le temps*, Paris, Galilée.

Patron Sylvie (2018), *Introduction à la narratologie postclassique. Les nouvelles directions de la recherche sur le récit*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion.

Queneau Raymond (1973), *Le voyage en Grèce*, Paris, Gallimard.

Richardson Brian (2015), *Unnatural Narrative : Theory, History, and Practice*, Columbus, Ohio State University Press.

Ryan Marie-Laure (1991), *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press.

Clip vidéos

« Bachelorette » (1997, 2003), *The Work of Director Michel Gondry*, DVD, New York, Directors Label.

« Come into My World » (2002, 2003), *The Work of Director Michel Gondry*, DVD, New York, Directors Label.

« Deadweight » (1997, 2003), *The Work of Director Michel Gondry*, DVD, New York, Directors Label.

« Let Forever Be » (1999, 2003), *The Work of Director Michel Gondry*, DVD, New York, Directors Label.