

Hervé Zénouda

Université de Toulon

Radhika Khanna

Pondicherry University (Inde)

Déconstructions temporelles et effets de sidération. À propos du film *Following* de Christopher Nolan

Introduction



Le film *Following*¹ (1998), de Christopher Nolan, constitue une attaque en règle contre la continuité temporelle. Cette déconstruction a pour objectif, que l'on pourrait percevoir comme paradoxal, d'obscurcir la narration et la dimension communicationnelle du film. La question se pose alors : jusqu'où peut-on brouiller le message et rendre le processus de communication problématique sans perdre en cours de route son spectateur ? À l'adage hollywoodien des trois règles pour faire un bon film (une bonne histoire + une bonne histoire + une bonne histoire), Christopher Nolan propose plutôt une expérience cognitive à expérimenter, qui le rapprocherait ainsi des aventures de l'art contemporain.

L'originalité de la démarche se trouve dans le fait que cette expérience cognitive est bâtie sur une déconstruction temporelle de l'histoire, qui sert ensuite de fondement à une nouvelle courbe temporelle, faite de sidérations et de reconstructions.

En jouant à l'extrême sur l'écart entre *fabula* (l'ordre chronologique des événements de l'histoire) et *intrigue* (l'ordre dans lequel les événements sont racontés), ainsi que sur des *discordances* mettant en œuvre des phénomènes d'*anagnorisis* (découverte tardive d'une vérité) et de *métabasis* (renversements de perspectives qu'engendrent les *anagnorisis*), le cinéaste provoque chez le spectateur des effets de sidération en l'obligeant, dans une disjonction cognitive, à réexaminer les significations de l'histoire qui viennent de lui être présentées, tout en continuant à suivre le flot d'informations du film qui poursuit imperturbablement sa narration.

Le cinéaste joue ainsi, par cette expérience du temps déconstruit, sur la mémoire du spectateur ainsi que sur sa reconstruction de la *fabula*, produisant des effets narratifs d'un genre nouveau. Le parcours émotionnel du film se construira alors sur l'évolution d'un sentiment de confusion permanent allant crescendo à partir de discordances de plus en plus marquées, jusqu'à une sidération, faisant perdre tout repère au spectateur.

Nous nous proposons dans un premier temps de faire une brève analyse du film pour ensuite développer les effets cognitifs et les jeux de mémoires induits par la déconstruction temporelle du montage. Nous élargirons ensuite la focale sur une ouverture synthétique de trois approches du temps : 1) pas de présent mais un passé et un futur sur lesquels on peut glisser dans un sens et un autre ; 2) pas de passé ni de futur mais un présent à expérimenter fait de tranches temporelles indépendantes les uns des autres ; 3) un passé, un présent et un futur coexistant et à actualiser.

Analyse synthétique du film

Christopher Nolan (1970-) est un cinéaste anglais bien connu pour avoir réalisé des films *mainstream* sophistiqués et exigeants (*Memento*, 2000, *Inception*, 2010, *Tenet*, 2020, *Oppenheimer*, 2023, etc.). La question du temps est au centre de ses préoccupations (Grimaud, 2022) et l'objet de plusieurs de ses films².

Following (1998) est son premier long métrage. L'action se passe à Londres et retrace les mésaventures d'un apprenti écrivain qui, pour les besoins d'un hypothétique projet de roman, suit des personnes inconnues dans la rue. Cette activité va se révéler un jeu dangereux... Le film met en scène cinq personnages : Bill (le suiveur), Cobb (le cambrioleur) – les seuls ayant un nom –, la femme, le mari et l'inspecteur.

Quatre marqueurs temporels s'organisent autour de l'apparence de Bill, comme autant d'indices permettant au spectateur de prendre conscience de la déconstruction temporelle de la *fabula* effectuée par le réalisateur :

1) *Veste en cuir, allure négligée, mal rasé*



2) *Cheveux courts, costume cravate, rasé*



4) *Cheveux courts, costume cravate, rasé,
marques de coups moins prononcées*



3) *Cheveux courts, costume cravate, rasé,
marques de coups importantes*

Le film raconte l'histoire d'une manipulation ou plutôt l'histoire d'un emboîtement de trois manipulations : 1) l'histoire racontée par Bill (le suiveur) qui pense manipuler Cobb (le cambrioleur) et séduire la femme ; 2) l'histoire que Cobb raconte à la femme pour manipuler Bill et, enfin, la vérité finale, 3) l'histoire de la manipulation du mari (et de Cobb) pour supprimer sa femme tout en faisant inculper Bill pour ce meurtre.

L'histoire est racontée par la voix off du personnage principal, Bill, le suiveur, celui-là même qui est manipulé, dans un grand flash-back qui se résout dans le présent d'un poste de police où il raconte son histoire au commissaire chargé de l'enquête. Selon Michel Chion (2003), au cinéma, le statut de la voix off est celui de la vérité : elle renverrait à celle des parents qui chuchotent au creux de l'oreille de l'enfant l'histoire qui l'aidera à s'endormir. C'est la voix de celui ou celle qui sait comment se termine l'histoire racontée. L'utilisation de la voix off que fait Christopher Nolan dans son film est à l'opposé de cette conception : elle est celle du personnage principal pris dans les événements, dans ses désirs, dans les multiples manipulations... La voix off ici n'est pas celle de la vérité mais celle de l'apparence, du mensonge, de la manipulation. Mais, comme souvent au cinéma, nous sommes prévenus. La vérité du film est en effet énoncée dès la première phrase de la première séquence par la voix off de Bill : « Ce qui suit est ma version des faits, ou plutôt le compte-rendu de ce qui s'est passé... ».

La vérité vient donc, dans la confrontation de Bill avec le commissaire, du changement de point de vue. Le spectateur ne s'identifie pas au héros – malgré la voix off – mais au commissaire qui cherche à reconstituer la vérité. L'ironie brillante du film sera pourtant que le commissaire, dans sa recherche de vérité, ne fera que construire une nouvelle narration, celle imaginée par Cobb, faisant de lui le dernier manipulé de l'histoire. Le seul qui, finalement, n'aura pas accès à cette vérité tant recherchée.

Le film est constitué de cinquante-cinq scènes. Le montage déconstruit méthodiquement la temporalité de

la *fabula* en réorganisant entièrement l'intrigue dans des sauts temporels constants. La reconstitution temporelle de la *fabula*, c'est-à-dire suivant l'ordre chronologique, donnerait cette suite de scènes : 2, 10, 11, 12, 13, 19, 24, 1, 25, 32, 33, 34, 35, 42, 4, 16, 5, 14, 15, 20, 21, 26, 27, 28, 29, 30, 36, 37, 39, 40, 6, 7, 8, 18, 22, 23, 31, 38, 41, 43, 44, 46, 48, 50, 52, 3, 9, 45, 47, 49, 51, 53, 54, 55. Il serait alors possible de les regrouper par le nombre de scènes qui suivent un ordre chronologique : 1, ((4, 1, 1, 1, 1), (4, 1, 1, 1, 1)), ((2, 2), 5, (2, 2), 3), ((1, 2), (1, 1), (1, 2)), (1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1), 3.

Ainsi, un premier regard sur la structure numérique de l'organisation temporelle permet de remarquer une forme qui se répète deux fois au début du film (4, 1, 1, 1, 1) et un long couloir de dix scènes qui ne suivent pas l'ordre chronologique (1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1). La première forme installe une certaine continuité (avec quatre scènes de suite) déstructurée par une suite de quatre scènes sans continuité. Le long couloir final met en place une déstructuration extrême avec dix scènes de suite sans continuité temporelle produisant ainsi le *climax* de sidération maximale.

Outre cette extrême déstructuration du temps, on peut noter un usage intempestif des raccords de plans sur le son : un procédé qui permet d'anticiper le plan suivant en faisant entendre le son à venir dans le plan précédent. Le futur s'invite alors, en quelque sorte, dans le présent du plan affiché.

Effets cognitifs et jeux de mémoire induits par la déconstruction temporelle

Cette déconstruction temporelle produit des effets cognitifs et des jeux de mémoire particuliers. En effet, le spectateur se trouve dans la situation instable de devoir

reconstituer, à chaque scène, l'ordre chronologique de la *fabula*. Il doit donc, dans le même temps, réévaluer tout ce qu'il a vu précédemment à la lumière des nouvelles informations présentées et continuer à suivre le déroulement du flux des images. Ainsi, une disjonction cognitive se produit : l'esprit tourné à la fois vers le passé et ouvert sur le futur.

À cette difficulté cognitive vient s'ajouter une seconde difficulté liée à la nature du récit, structuré comme un emboîtement de trois niveaux de manipulation (voir *supra*). Nous avons donc deux niveaux de reconstitution : 1) la reconstitution de l'ordre chronologique et 2) la reconstitution de la vérité à partir des trois niveaux de manipulations du récit.

Le réalisateur pousse ici à l'extrême les notions classiques d'*anagnorisis* et de *metabasis* – découverte tardive d'une vérité et les renversements de perspective qu'elle engendre – en sophistiquant le dispositif par l'application de ces deux notions aux deux niveaux présentés plus haut (la continuité temporelle et la vérité). L'effet produit chez le spectateur une suite de sidérations allant crescendo concernant à la fois l'intensité et la fréquence d'apparition de plus en plus rapprochée, rendant difficile une quelconque stabilisation dans les compréhensions intermédiaires du récit. Notons que, plus l'effort cognitif pour construire une compréhension de la narration est important, plus il sera difficile pour le spectateur de l'abandonner par une nouvelle *anagnorisis*. L'augmentation progressive de la difficulté à poursuivre le cheminement de la narration est ce qui permet à Christopher Nolan de construire un nouveau type de *climax* fondé sur la déconstruction temporelle et la sidération.

Le sujet du film n'est donc pas tant l'histoire racontée mais bien la mise en évidence du fonctionnement cognitif du spectateur, notamment dans sa volonté de reconstituer le sens et l'ordre chronologique de la *fabula*.

Nous pouvons solliciter ici l'apport de la théorie de la pertinence (Sperber, Wilson, 1986) pour l'analyse

esthétique (Zénouda, 2019), qui a émergé dans le cadre de la pensée pragmatique, celle qui nous fait passer d'une conception de la communication fondée sur le modèle du *code* (communiquer, c'est coder et décoder des messages) à un modèle *inférentiel* (communiquer, c'est produire et interpréter des indices). La pensée pragmatique souligne que l'on communique non seulement en transmettant un code mais aussi en présentant un ensemble d'indices qui doivent être inférés et interprétés par le récepteur en fonction du contexte mais aussi à partir d'un ensemble de références dont une partie seulement est commune aux deux protagonistes.

La théorie de la pertinence met en avant les notions de *coûts* et d'*effets cognitifs*. La première renvoie à l'effort nécessaire pour l'interprétation, la seconde à l'ensemble des propositions que l'on peut déduire à partir d'une proposition initiale associée à un contexte donné. L'effort consenti (son coût) à interpréter les indices est directement dépendant de la reconnaissance de l'*intention informative* de l'émetteur. Le taux de pertinence est donc un équilibre entre les coûts et les effets cognitifs. Quel coût cognitif le récepteur est-il enclin à investir et pour quels effets obtenus ? Jusqu'à quel point Christopher Nolan peut-il complexifier son récit sans perdre son public ? Le réalisateur rend volontairement opaque sa narration pour que le film échappe en partie à la compréhension. L'objet est alors rétif à la saisie et entretient ainsi le désir du spectateur. La difficulté de ce pari d'énonciation est de maintenir forte l'intention informative : l'assurance pour le spectateur que l'effort consenti à reconstituer le sens vaut la peine, que le film contient « quelque chose » qui ne se livre pas au premier abord. Cette promesse d'un nectar savoureux, faite d'indices, de séduction mais aussi de projections, est l'essence même du talent de Christopher Nolan, sa capacité à produire du désir.

Notons que le réalisateur poussera à son paroxysme ce procédé dans son film *Tenet* (2020), où la compréhension du récit résiste à de nombreux visionnages du film.

À la différence de *Tenet*, la *fabula* de *Following* est pourtant relativement simple une fois mise à plat. C'est plutôt son énonciation qui est rendue volontairement complexe par le réalisateur. Nolan construit ainsi une *communication paradoxale* (Žižek, 2022), où l'acte même de communiquer est détourné de sa fonction première pour, non plus transmettre un message, mais pour produire un questionnement. L'objet filmique garde ainsi son aura de mystère et sa dimension vivante en créant de multiples inférences cognitives garantes de sa pertinence renouvelée.

Plusieurs interviews de Christopher Nolan nous éclairent sur ces différents aspects : le réalisateur souligne, dans la revue *Première*³, sa préoccupation d'harmoniser fond et forme en cherchant la forme adéquate à chaque récit :

J'ai toujours senti que la forme devait épouser le fond – et vice versa. Les deux doivent s'imbriquer, fusionner [...] Je ne cherche pas à avoir un style ; je cherche une forme de narration qui regroupe à la fois les informations que je veux transmettre et la manière dont ces informations vont être transmises...

Plus loin, le réalisateur souligne l'importance du jeu sur les conventions de genre qui lui permet de maintenir une intention informative claire malgré le brouillage de la forme :

Je suis parti du genre. Il m'a ici servi de tremplin ; c'est une planche d'appel qui permet de projeter les spectateurs dans des endroits où ils n'ont jamais été avant. [...] Sans ces conventions, les spectateurs n'auraient sans doute pas accédé à ces endroits de manière aussi fluide. Dans le cas de *Tenet*, c'est l'espionnage qui me sert de fil conducteur [...] Quand on utilise ce mot de « divertissement », particulièrement en anglais, il est souvent connoté négativement, teinté de superficialité. Mais pour moi, il est synonyme d'engagement, d'implication.

Il explicite enfin son rapport au temps comme matrice narrative innovante :

Les lois de la physique sont toujours symétriques. Le temps va en avant ou en arrière [...] Mais la vraie question que je me pose, c'est comment transformer ces concepts en matrice narrative ? Parce que ces films doivent d'abord fonctionner sur le registre de l'espionnage ou du thriller. Je ne force personne à se poser des questions existentielles sur le temps. J'utilise ces questions qui m'obsèdent pour impliquer un peu plus le spectateur.

Dans un second entretien, donné au *Late Show with Stephen Colbert* en février 2024⁴, Nolan réaffirme son cinéma comme expérience sensorielle, où la place de l'« ambiguïté[,] valide et productive », est centrale et où la compréhension passe au second plan. Il affirme ainsi son cinéma comme post-moderne, inspiré des expériences de l'art contemporain et de la performance, enrichissant ainsi la narration classique du cinéma hollywoodien traditionnel.

Ouvertures : quelques approches de la perception du temps

Nous avançons l'idée que la déconstruction temporelle proposée par Christopher Nolan fonctionne d'autant plus qu'elle n'est pas perçue comme un simple maniérisme stylistique mais, à l'inverse, qu'elle s'appuie sur des structures profondes de notre rapport au temps, celles-ci se transformant en matrices narratives qui elles-mêmes génèrent la forme. Fond et forme trouvent ainsi leur cohérence.

Il nous a ainsi semblé important d'évoquer ici (même si fait de manière outrageusement succincte et synthétique) la diversité de nos approches concernant la perception du temps :

1) La pensée talmudique développe un rapport paradoxal au temps, que l'on pourrait entrevoir sur au moins trois aspects :

- Pas de linéarité temporelle dans la Thora

« Il n'y a pas d'avant et d'après dans la Thora » est une expression qui est souvent utilisée chez les commentateurs du texte sacré dès qu'ils se trouvent, dans les méandres des multiples interprétations de l'herméneutique juive⁵, devant des impossibilités logiques liées au déroulement temporel de la narration biblique.

- Le « vav conversif »

Le vav est une lettre hébraïque que l'on peut accoler à un verbe pour en changer le temps. Précédée d'un vav, la forme verbale qui sert de passé peut exprimer un futur et inversement. Le vav conversif est surtout utilisé pour souligner une dynamique temporelle propre au verbe. Un verbe au passé peut ainsi décrire une action close (sans répercussion dans le présent ou le futur) ou à l'inverse une action qui, bien que passée, a *encore* un impact sur son présent ou son futur. Par exemple, la lecture d'un livre peut avoir été un acte sans conséquence comme avoir eu pour effet de modifier le cours d'une existence. De même, un événement présent ou futur peut changer la compréhension d'un acte passé, etc.

- Le verbe être ne se conjugue pas au présent

La philosophie hébraïque est une philosophie de l'action et du libre arbitre, une philosophie de la pleine responsabilité. Ainsi, l'être est en continuelle transformation et ne peut s'ancrer dans une stabilité interprétative. Il n'y a donc pas de présent pour l'être mais plutôt un ancrage dans le passé et une projection vers l'avenir, le présent étant trop fugace et insaisissable.

2) À l'exact inverse, les philosophies extrême-orientales (et plus particulièrement celles associées aux pratiques de méditation) mettent l'accent sur le présent, seul instant « réel ». Le passé étant passé et le futur pas encore arrivé, les deux ne sont donc que des productions du mental – projection pour le futur, effet de mémoire

pour le passé – : le présent est donc le seul temps expérimentable. La pratique méditative se concentre donc sur l'instant présent, sur la fenêtre de perception considérée comme le présent. Dōgen (1200-1253), fondateur de l'école zen sôtô⁶, décrit l'écoulement du temps comme une succession de moments (tranches d'instant) sans rapport les uns aux autres, seule la mémoire les reliant entre eux. Ce découpage en moments indépendants permet d'échapper en partie à la loi causale (karma) et à l'emprisonnement du temps en envisageant la possibilité que le nouveau fasse irruption entre chaque instant. Le méditant va, par sa pratique, chercher à réduire sa fenêtre de perception pour être au plus près de cet instant fugace, insaisissable, qui glisse inéluctablement vers le passé, et tenter de toucher l'éternité dans ces interstices temporels.

3) Enfin, dans une série de conférences en ligne, Étienne Klein (2019), physicien et historien des sciences, décrit la théorie de l'univers-bloc (Thomas Davidson, 1840-1900) où le présent, le passé et le futur cohabitent comme des bulles temporelles existant parallèlement. C'est le parcours du perceuteur qui organise alors l'ordonnement du temps. Les différents futurs existeraient donc déjà et seraient en attente d'actualisation. De même, les moments passés existeraient toujours une fois traversés par le perceuteur.

Ces trois approches si opposées démontrent, si besoin était, que l'expérience du temps est bien la grande question existentielle de la conscience du vivant.

Synthèse conclusive

Opacité du récit et communication paradoxale produite par la déconstruction temporelle du montage filmique, expérience *versus* narration, structuration de l'expérience construite sur le couple *anagnorisis/métabasis*, nouveau type de *climax* fondé sur la déconstruction et

la sidération, sont les principaux éléments du cinéma de Nolan que nous avons analysés ici pour tenter de mieux

comprendre notre perception du temps et son détournement utilisés comme outil narratif.

NOTES

1. Le film complet est disponible en ligne sur <youtube.com/watch?v=cudWmHk1_iw>, page consultée le 28 mai 2025. Les images reproduites dans cet article sont des extraits du film.
2. Voir, *Christopher Nolan et sa fascination pour le temps dans ses films*, 2023, <welovecinema.bnpparibas/a-la-une/christopher-nolan-ou-une-intime-histoire-du-temps>; « Christopher Nolan et la question du temps », 2023, <youtube.com/watch?v=smL_di-myaQ>; « Christopher Nolan, 5 films sur le temps », *Le Temps*, 2020, <facebook.com/watch/?v=342501623585038>; ProjetVentilo, « Le temps selon Christopher Nolan », 2024, <youtube.com/watch?v=mvW0VeK24LY>; « Christopher Nolan, le temps a-t-il un sens ? », 2024, <kursaal.besancon.fr/programmation/christopher-nolan-le-temps-a-t-il-un-sens/>; Maximilien Pierrette, « Christopher Nolan et le temps : comment *Tenet* s'inscrit dans son cinéma », *Allociné*, 2020, <allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18692642.html>; « Une question d'espace et de temps pour Christopher Nolan », *SensCritique*, 2023, <senscritique.com/liste/une_question_d_espace_et_de_temps_pour_christopher_nolan/3397948>; Stéphane Gobbo, « "Tenet", à la recherche du temps perdu », *Le Temps*, 2020, <letemps.ch/culture/ecrans/tenet-recherche-temps-perdu?srsId=AfmBOoq5On5Zkq3zu0dyjdMp09rfmFUKap5Hr2PGoOxI8nV9ftN7TcO7>; pages consultées le 28 mai 2025.
3. Gaël Golhen, « Christopher Nolan : "*Tenet* synthétise tout ce qui m'obsède depuis des années" », *Première*, 2023. En ligne sur <premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Christopher-Nolan-Tenet-synthetise-tout-ce-qui-m-obsede-depuis-des-annees>, page consultée le 29 mai 2025.
4. En ligne sur <youtu.be/3C-AzyS2IWQ>, page consultée le 29 mai 2025.
5. Marc-Alain Ouaknin dans son livre, *Lire aux éclats* (1989), présente les différents outils méthodologiques de l'herméneutique juive permettant d'ouvrir littéralement le texte dans une interprétation infinie (structure consonantique de l'hébreu, quatre niveaux de lecture, guématria [codage numérique des lettres], liens entre les lettres et l'arrière-plan mystique de l'arbre séphirotique [de vie], lettres frontières etc.).
6. Voir l'article de Fanny Georges dans ce numéro.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BRISLIN, T., « Time, Ethics, and the Films of Christopher Nolan », 2016. En ligne sur <doi.org/10.1080/15551393.2016.1252655>, page consultée le 28 mai 2025.
- CHION, M., *Un art sonore, le cinéma. Histoire, esthétique, politique*, Paris, Cahiers du cinéma, 2003.
- DÖGEN, *Shōbōgenzō*, Vannes, Éditions Sully, 2019.
- FOUNDAS, S., « Following : Nolan Begins », 2012. En ligne sur <criterion.com/current/posts/2596-following-nolan-begins?srsId=AfmBOopAYYGWu9bPgE8sxrih5DB8DHaGiYdzjdKr2YbP_YuIwtRbG6F>, page consultée le 28 mai 2025.
- GRIMAUD, M., *Nolan, le temps et Bergson. Tenet, le cinéaste à la rencontre du philosophe*, Paris, L'Harmattan, 2022.
- HOUAMDI, D., « Time Between Storytelling and Story-following : A Cognitive and Affective View of Christopher Nolan's *Dunkirk* (2017) and *Tenet* (2020) », 2024. En ligne sur <researchgate.net/publication/385636177_Time_between_Storytelling_and_Story-following_A_Cognitive_and_Affective_View_of_Christopher_

Nolan's_Dunkirk_2017_and_Tenet_2020>, page consultée le 28 mai 2025.

Joy, S., « The Traumatic Screen : The Films of Christopher Nolan », 2020. En ligne sur <doi.org/10.2307/j.ctv36xvvvx>, page consultée le 28 mai 2025.

KLEIN, E., « Le futur existe-t-il déjà dans l'avenir ? », 2019. En ligne sur <youtube.com/watch?v=LF6ZxiBN4Ek>, page consultée le 28 mai 2025.

OUAKNIN, M.-A., *Lire aux éclats. Éloge de la caresse*, Paris, Lieu commun, 1989.

SPERBER D., WILSON, D., *La pertinence. Communication et cognition*, Paris, Éditions de Minuit, 1989.

ZÉNOUDA, H., « Comment le musical capte le social ? Théorie de la pertinence comme outil d'analyse esthétique », LINKs séries, 3, 2019, p. 48-52. En ligne sur <links-series.com/wp-content/uploads/2019/11/Comment-le-musical-capte-le-social.pdf>, page consultée le 28 mai 2025.

ŽIŽEK, S., « On the ideology of fascism and Laibach », 2022. En ligne sur <youtube.com/watch?v=928xzUomF0A>, page consultée le 28 mai 2025.