

Réalité de Quentin Dupieux*Panoplie esthétique de la folie au cinéma***Reality by Quentin Dupieux***Aesthetic Panoply of Madness in Cinema***Etienne POIAREZ**Auteur correspondant, Université de Strasbourg (France), etienne.poiarez@accra-recherche.unistra.fr

Date de soumission : 04.11.2022 – Date d'acceptation : 18.12.2022 – Date de publication : 20.02.2023

Résumé — Le film *Réalité* de Quentin Dupieux exploite les ressources de l'expression cinématographique pour faire vivre l'expérience de la folie à son spectateur. Par le biais d'une comédie surréaliste dans le monde du cinéma, le réalisateur français déploie plusieurs stratégies esthétiques pour incarner à l'image le délire qui envahit son personnage principal. D'abord, un mélange d'humours (absurde et non-sens) provoque un dérèglement de la mécanique fictionnelle. L'histoire devient instable. Puis, avec sa critique de l'institution cinématographique, qui rend fou avec ses rêves de gloire, le film montre que la folie n'est pas seulement une relation particulière de l'individu avec lui-même. Enfin, la construction du scénario laisse le spectateur à se plonger dans le film sans effort particulier, tandis qu'une multitude d'éléments incohérents s'accumulent au fur et à mesure que l'histoire avance. Dans ces conditions, le spectateur est disponible pour analyser ce qui arrive au personnage principal et trouver une explication aux péripéties d'une inquiétante étrangeté. Ainsi, *Réalité* rend également fou son spectateur, en quête d'un sens volontairement absent des événements qui jaillissent çà et là.

Mots-clés : folie, cinéma, esthétique, Dupieux, comédie.

Abstract — The movie *Reality* by Quentin Dupieux exploits the resources of cinematographic expression to bring the experience of madness to its spectator. Through a surrealist comedy in the world of cinema, the French director deploys several aesthetic strategies to embody in the image the delirium that invades his main character. A mixture of humor (absurd and nonsense), causes a disruption of the fictional mechanics. The Story becomes unstable. Then, with his criticism of the cinematographic institution, who drives mad with his dreams of glory, the film shows that madness is not only a particular relationship between the individual and himself. Finally, the construction of the scenario lets the spectator immerse himself in the film without any particular effort, while a multitude of incoherent elements accumulate as the story progresses. In these conditions, the spectator is available to analyze what happens to the main character, and find an explanation for certain disturbingly strange events. Thus, *Reality* also drives its spectator mad, in search of a deliberately missing meaning from the events that spring here and there.

Keywords : Madness, Cinema, Aesthetic, Dupieux, Comedy.**Introduction**

Sortie en 2014, *Réalité* est une comédie de Quentin Dupieux dans laquelle nous suivons le parcours d'un caméraman qui tente de faire financer son premier long-métrage. Cette quête va progressivement l'amener à sombrer dans la folie, au cœur d'une fiction à la

<https://journals.univ-ouargla.dz/index.php/Paradigmes> / <https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/646>

**Paradigmes : vol. VI- n° 01 - janvier 2023**

Ce travail est disponible sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International.

mécanique complètement détraquée. Si la filmographie du réalisateur français est pourvoyeuse depuis une vingtaine d'année d'œuvres abandonnant toute rationalité, c'est pour mieux laisser libre cours à diverses expérimentations, cultivant une veine humoristique entre absurde et non-sens. Le film que nous prenons comme objet d'étude se déroule à Los Angeles, et s'articule autour de quatre histoires parallèles. D'abord, il y a Reality, une fillette obsédée par une cassette vidéo bleue qu'elle a vue sortir des entrailles d'un sanglier que son père a tué à la chasse. Elle veut à tout prix voir ce qu'il y a dessus. Nous découvrons ensuite Jason Tantra, le personnage principal, un cadreur de plateau qui veut réaliser son premier long-métrage. Baptisé *Waves*, il s'agit d'une série Z fauchée où les téléviseurs se mettent à tuer la population avec leurs ondes. Pour obtenir un financement, il se rend chez Bob Marshall, un producteur de cinéma qui travaille de son côté avec Zog, un documentariste qui tourne justement un film sur la petite Reality.

Même s'il y a encore d'autres personnages à évoquer, un premier constat émerge avec ce synopsis, *Réalité* multiplie les points de vue dans la narration à partir d'une galerie d'individus dont les histoires se croisent et se télescopent, avec en son centre, le personnage de Jason. Il en résulte un enchevêtrement narratif qui va permettre à Dupieux d'explorer les méandres de la folie. Comme nous le verrons, le protagoniste va traverser plusieurs événements qui vont le rendre de plus en plus confus jusqu'à le couper des autres. Difficile à saisir sans y faire face soi-même, la folie représente un mystère car elle appartient au psychisme, à l'invisible, ce qui explique sûrement pourquoi le cinéma s'est depuis longtemps mis en tête d'en faire un sujet visuel. Nous ne comptons plus aujourd'hui les œuvres qui l'abordent frontalement ou en filigrane. Souvent, elle se montre sous la forme de comportements turbulents, de troubles pathologiques ou encore au moyen des institutions qui la prennent en charge. Ces œuvres ont donc tendance à capter les traces extérieures de la folie. Plus rares sont celles qui veulent retranscrire visuellement le chaos intérieur de l'individu atteint.

Avec *Réalité*, nous avons un exemple récent de l'usage des puissances expressives du langage cinématographique pour saisir la folie. Jason est le cobaye avec lequel Dupieux va pouvoir représenter les manifestations de cet état, les effets qui en découlent et les raisons de son apparition. Pour construire notre communication, nous procéderons en trois temps. D'abord, s'il s'agit souvent d'un sujet tragique ; Dupieux préfère en rire. Grâce à l'absurde et à l'humour nonsensique, le réalisateur perturbe les mécanismes fictionnels pour montrer la tendance de la folie à rendre tout réel instable et potentiellement angoissant. Ensuite, via une critique de l'institution cinématographique qui rend malade avec ses rêves de gloire, le film montre que la folie n'est pas seulement du fait de l'individu mais découle aussi du monde dans lequel ce dernier est plongé. Enfin, le scénario du film, limpide et linéaire, révèle notre obsessionnelle recherche de cohérence entre tous les événements qui surgissent en parallèle. Ainsi, *Réalité* invite à trouver un sens à ce désordre alors que celui-ci est volontairement absent, menant le spectateur vers la folie.

1. De l'absurde au non-sens

Proche d'une sorte de folie esthétique, l'humour nonsensique vise l'incapacité à raisonner. La santé mentale y est donc souvent mise en péril. Si l'absurde, son parent le plus proche, est un sabotage de la logique en proposant aux prémices d'un gag sensé une

résolution contradictoire, le non-sens, lui, incarne une radicalisation de ce processus esthétique. Pour le comprendre, appuyons-nous sur la définition qu'en donne Antoine Angé : « *Des événements surgissent subitement admettant parfois des redondances et donnant à voir un autre univers, un univers régi par de nouvelles lois affectant la logique mais ne la détruisant jamais totalement* » (2018, p. 146). Pour le redire avec nos mots, le comique nonsensique n'a aucun sens dans la situation où il jaillit, il est une manifestation visuelle à visée humoristique ayant sa propre logique. Cela ne veut pas dire que la forme comique en elle-même n'a aucun lien d'une quelconque nature avec l'ensemble visuel que constitue le film, mais son surgissement rompt en tout cas avec les logiques de la diégèse. En d'autres termes, le gag nonsensique est une présence humoristique contradictoire car il laisse croire qu'il a un sens cohérent avec ce qui l'entoure, alors qu'il s'agit là d'une illusion – il est surtout un corps étranger qui laisse infuser sa propre logique au sein d'un univers qui en a d'autres, créant une violente dissonance.

Dès lors, le non-sens n'est pas non plus sans conséquence esthétique. Un tel surgissement parasite le déroulement de l'histoire ou son expression plastique. Enfin, il s'accompagne souvent d'autres formes comiques car l'enchaînement de scènes ayant une absence de liens quelconques entre elles n'est pas tenable pour raconter une histoire, et ce, même avec une trame sommaire. Dans le cas de *Réalité*, l'humour absurde joue un rôle important car il est constamment la porte d'entrée sur le non-sens. Pour revenir maintenant à l'histoire, le producteur Bob Marshall accepte de financer le film de Jason mais il lui pose tout de même une condition. S'agissant d'un film d'horreur, les gens y souffrent, ils doivent hurler de douleur et le producteur veut entendre le meilleur gémissement de l'histoire du cinéma. Une condition absurde mais Jason accepte et commence les sessions d'enregistrement.

Cependant, il n'arrive à rien et commence à angoisser. Le producteur lui suggère alors de s'aérer l'esprit. Il lui propose d'aller au cinéma. Là-bas, Jason remarque l'affiche de son propre film, *Waves*. Il achète une entrée et assiste à la projection. Il est sous le choc car les images sont exactement celles qu'il avait en tête. Dans la panique, il se lève pour aller demander aux spectateurs de quitter la salle car son film à lui n'est pas encore tourné. Selon ses dires, les images qu'ils voient n'existent pas encore, une affirmation profondément absurde qui amorce un basculement dans la folie. Puis, il appelle Marshall, alors en entretien avec un autre Jason. Ce dernier est donc à deux endroits différents en même temps.

Nous entrons ici sur le territoire de l'humour nonsensique. En effet, le producteur explique au Jason face à lui qu'il est actuellement en train d'échanger avec ce dernier au téléphone. Cette duplication prête à sourire, elle est impossible et pourtant bel et bien réelle pour Bob Marshall. Le deuxième Jason, celui présent physiquement devant le producteur, lui explique qu'il a au bout du fil son cauchemar de la nuit dernière. Il s'était rendu au cinéma et assistait à la projection de son film alors qu'il ne l'avait pas tourné, ce qui le plongeait dans une crise d'angoisse, comme dans la scène à laquelle nous venons d'assister. Une explication qui semble convaincre Marshall alors qu'il est surréaliste que le personnage accepte l'existence de Jason à deux endroits différents.

La situation initiale est bouleversée, nous pensions suivre les efforts de Jason pour trouver le gémissement et le voir réussir ou échouer dans son projet cinématographique. Toutefois, Dupieux brise ce cadre pour faire émerger une autre résolution, une configuration

narrative illogique où le film de Jason existe alors qu'il ne l'a pas tourné. L'humour réside dans ce choc entre l'anticipation du spectateur et le résultat final, avec une perspective déconcertante mais encore plausible au regard des données qui définissent la situation initiale. Après tout, il s'agit encore du film que veut réaliser Jason. Le spectateur n'a plus qu'à corriger mentalement ce désordre, il préfère en rire pour soulager l'angoisse de la rupture du sens. En d'autres termes, Dupieux impose ici une trajectoire absurde à Jason et une conclusion nonsensique à son projet de film. La situation décontenance le spectateur, il rigole sous l'effet de l'incongruité grandissante du moment.

Le déploiement de ce gag entraîne selon nous un dérèglement de l'économie esthétique du film. Comme l'explique Emmanuel Dreux, « *le gag est ce qui perturbe par exemple un déroulement prévisible, mais aussi ce qui modifie (radicalement ou non) le cours des choses, fait naître de nouvelles trajectoires, organise des faux-départs, découvre des lignes de fuite, opère une déstabilisation constante de ce qui est représenté, voire de la représentation elle-même* » (2007, p. 74). Dans le cas qui nous intéresse, nous pouvons localiser plusieurs transformations inattendues dont les conséquences sont visibles à de multiples niveaux. D'abord, nous prenons conscience du délire dans lequel est en train de sombrer Jason. Lui et son cauchemar peuvent exister conjointement au sein de la diégèse, dialoguer avec le même personnage, que celui-ci en soit conscient alors qu'ils n'appartiennent normalement pas au même niveau de réalité. Il en résulte un brouillage des repères entre les différentes strates de la fiction. Il n'y a plus aucun mécanisme narratif pour les séparer, comme une scène où le personnage se réveille. Le montage inscrit toutes les images au même niveau, sans distinguer leur nature. Cette structure révèle l'inquiétant rapport au monde de Jason. Comme l'écrit Remo Bodei, « *chez le délirant, non seulement le vieux monde vacille, mais il est mis au ban pour être soutenu par un autre. Sa perte est cependant contrebalancée et compensée par la "création d'une nouvelle réalité"* » (2002, p. 45). Tandis qu'il angoisse à l'idée de ne jamais enregistrer le meilleur gémissement de l'histoire du cinéma, Jason perd le contrôle de son psychisme et le laisse déborder sur le réel. En d'autres termes, il délire.

Dupieux use ici de la métalepse que Gérard Genette définit comme une transgression de la frontière entre plusieurs niveaux narratifs normalement étanches (1972, p. 245). Sur cette figure de style chez le réalisateur français, la critique Sarah Jeanjeau écrit : « *Cet écart d'énonciation – en plus de dévoiler la facticité du dispositif – provoque chez le spectateur la remise en question de la nature même du processus narratif* » (2021, p. 78). Dans le cas de *Réalité*, si Jason assiste à la projection de l'œuvre qu'il a en tête, cela veut dire qu'elle existe. Il en est dépossédé avant même que celle-ci ne soit tournée. Il subit concrètement l'entrelacement des narrations sans pour autant comprendre la situation. La fiction apparaît alors comme un piège. Jason se situe en même temps à l'intérieur de son cauchemar et dans le réel, ce qui brise toute vraisemblance. Ainsi, le gag nonsensique amorce ce glissement entre les couches de la narration, le dérèglement de la fiction et la perte de repères du personnage principal. Dupieux matérialise la folie comme un état où « *réalité et délire se confondent, et la vérité et l'erreur s'entremêlent* » (Bodei, 2002, p. 76). Le non-sens décortiqué ici rend tangible cette dynamique et heurte violemment le personnage principal. Il souffre alors d'un violent décrochage du réel à la vue de son film, il sombre dans l'incompréhension la plus totale. En résumé, l'humour nonsensique active un procédé formel qui fausse la perception qu'a le personnage

principal de la diégèse. Le réalisateur perturbe la stabilité de sa fiction pour montrer la tendance de la folie à rendre tout contact avec le monde inquiétant et précaire.

2. Folie dans le monde du cinéma

Tandis qu'il représente la folie du personnage avec le bouleversement de la diégèse, Dupieux use également de l'intertextualité et de la métafilmicité pour éreinter la croyance qu'il s'agit avant tout d'un problème personnel. Il évoque ainsi une potentielle origine sociale à cet état précaire de la psyché humaine. Cette dynamique s'articule à travers une critique de l'industrie cinématographique, avec la gloire et la reconnaissance qu'elle se plaît à faire miroiter aux cinéastes-amateurs. Cette intuition nous vient de la dernière séquence du film. Bob Marshall et le documentariste Zog sont en salle de projection, devant les images tournées par ce dernier. On y voit la jeune Reality en train de visionner la cassette vidéo qu'elle a trouvée dans les entrailles du sanglier. Toutefois, la caméra de Zog est tournée vers le visage de la fillette et non l'écran de télévision, agaçant Marshall qui veut lui aussi savoir ce que contient la cassette. Au même moment, Jason appelle le producteur pour lui expliquer sa situation, il s'est rendu à l'hôpital psychiatrique après avoir vu son film au cinéma car il a l'impression de devenir fou.

Puis, un nouveau glissement narratif s'opère avec le contrechamp du regard de Reality dans le documentaire de Zog. Nous découvrons ainsi le contenu de la cassette et il s'agit de Jason lui-même. Nous l'apercevons dans son lit d'hôpital avec le téléphone à la main, en train d'échanger au même moment avec le producteur alors que celui-ci est dans la salle de projection avec Zog. Il est impensable qu'une discussion puisse avoir réellement lieu entre Jason qui est dans le film et Bob Marshall qui est dans la réalité. Cette mise en abyme filmique est complètement détraquée. Nous pouvons croire que c'est le film de Zog qui est le cadre supérieur dans lequel s'emboîte toutes les autres histoires. Pourtant, le personnage du producteur, qui croise à plusieurs reprises Jason, est ici dans le même univers que Zog. La mise en abyme est donc dysfonctionnelle puisqu'elle est parasitée par la métalepse. Les différents niveaux de narration s'imbriquent et l'histoire se poursuit, continuant à se jouer de la vraisemblance. Le personnage que nous suivions appartient maintenant à un film dans le film, il est littéralement pris au piège dans l'image. Symboliquement, Dupieux formule une critique du cinéma et de son industrie qui engloutit les jeunes réalisateurs, leurs idées et leurs passions. Jason est désormais fou, et son film ne lui appartient plus alors qu'il n'a pas encore eu l'occasion de le tourner.

Si nous mettons ce passage en parallèle avec les effets d'intertextualité, nous pouvons voir que la critique s'étoffe et s'oriente vers les institutions du monde cinématographique. Admirateur du surréalisme de Luis Buñuel, Dupieux se permet en effet d'élaborer une filiation, avec une scène où le producteur est sur sa terrasse, et ne veut pas prendre l'appel téléphonique de Jason pour la simple raison qu'il tire arbitrairement sur des surfeurs avec un fusil à lunette. Cette référence vient du film *Le Fantôme de la liberté* de Buñuel, sorti en 1974. À un moment, nous suivons un personnage inconnu qui se rend dans les plus hauts étages de la Tour Montparnasse pour tirer au hasard dans la foule avec un fusil à lunette. Rien dans le film ne viendra expliquer son geste, un pur non-sens. Plus tard, il sera reconnu coupable et condamné à mort mais Buñuel nous le montre en train de sortir du tribunal, sans menottes

aux poignets. En somme, l'excentricité et la violence de son geste sont sans effet dans l'univers diégétique. Il en est de même pour Marshall qui ne s'inquiète nullement des conséquences de ses actes.

Reprendre cette construction cinématographique et notamment la gratuité et l'impunité qui la caractérise, permet de transformer le producteur en tueur, ce qui n'a rien d'innocent. Par ce geste, Quentin Dupieux qualifie l'industrie du cinéma en lui donnant les atours d'un meurtrier, impulsif et sans états d'âme. Bob Marshall est la métonymie d'un système qui mise sur ce qui est en mesure de lui apporter des bénéfices, sans se soucier de la dimension créative. Lors de son entretien avec Jason, il donne même l'illusion de s'intéresser à son projet, lui expliquant même qu'il apprécie l'idée des télévisions-tueuses, jusqu'à ce qu'il précise qu'il lui signe un contrat si et seulement si le réalisateur-débutant lui soumet le meilleur gémissement de l'histoire du cinéma. Seul le bénéfice symbolique qu'il peut en tirer l'importe, avec cette récompense prestigieuse mais absurde. Le film rend ainsi compte des angoisses touchant le métier de réalisateur, victime de cette perpétuelle quête d'une reconnaissance qu'impose la profession.

Cette demande du producteur est d'autant plus aliénante qu'elle semble impossible à honorer car il n'y a pas de critère pour évaluer la pertinence de tel ou tel gémissement. La recherche du succès est ainsi une souffrance car elle ne débouche sur aucune concrétisation, ce qui mène Jason vers la folie. Dans une autre scène, cette fois-ci claire sur sa nature, le personnage rêve qu'il gagne l'Oscar du meilleur gémissement. L'action se déroule dans un amphithéâtre, Jason est dans les gradins. Sur scène, le réalisateur Michel Hazanavicius et l'actrice Bérénice Bejo, interprétant leur propre rôle, le désignent pour recevoir cette étrange récompense.

Ces brèves apparitions (ou caméos) renforcent la critique qu'adresse Dupieux au monde du cinéma car Michel Hazanavicius est un réalisateur qui a bel et bien obtenu un oscar suite à son film *The Artist* en 2011, et dans lequel Bérénice Bejo interprète un rôle. Ils incarnent donc la réussite dans l'industrie cinématographique. Lorsque Jason entend son nom pour la récompense, il éprouve une immense joie. Cependant, un trouble menace l'euphorie de son rêve. En effet, il doit se confronter à l'impossibilité de se lever pour aller chercher sa récompense. Il est littéralement collé à son siège et ne parvient pas à se dégager de cette emprise. Il lutte mais reste incapable d'aller récupérer cette statuette qu'il rêve tellement d'obtenir. Dans cette scène, la gloire est montrée comme inatteignable pour tous ces amateurs cherchant à faire du cinéma, et ce, malgré tous les efforts du monde. À vouloir absolument obtenir l'oscar, Jason angoisse à l'idée de ne pas être à la hauteur d'artistes comme le réalisateur Michel Hazanavicius. La métafilmicité vient expliciter ce rapport malsain à la reconnaissance, la création étant conditionnée par les retombées qu'elle génère. Dès lors, la folie est aussi révélatrice d'un système aliénant.

Dans ses travaux sur la folie, Michel Foucault localise les raisons d'un tel état chez l'individu. Loin de la réduire à une simple pathologie ou à un phénomène naturel, il ouvre l'analyse aux conditions matérielles et causes sociales de la folie pour l'inscrire en contexte. Selon Foucault, la folie est un construit spécifique, révélateur des structures qui nous investissent et nous façonnent. Il écrit : « *La folie n'existe que dans une société, elle n'existe pas en dehors des formes de la sensibilité qui l'isolent et des formes de répulsion qui l'excluent ou la capturent* »

(Foucault, 1994, p. 169). En d'autres termes, si la certitude de notre expérience du réel n'est plus assurée, il faut également observer comment s'érige et s'organise le monde social car il a son importance dans l'émergence de la folie. Avec *Réalité*, Dupieux se fait le relai de cette conception et l'utilise pour montrer le potentiel d'aliénation contenu dans le milieu du cinéma, avec ses trophées et fantasmes de gloire qui rendent fou.

3. Le piège du scénario

Nous l'évoquions précédemment, l'utilisation de l'humour nonsensique est un risque pour la bonne tenue de la narration. Si une œuvre se compose uniquement d'instantanés sans aucun lien entre eux, aucune direction narrative ne s'actualise. Dans *Réalité*, Dupieux met à profit son scénario, relativement simple en apparence, pour éviter de rendre son travail inintelligible et contaminer par la même occasion le spectateur avec la folie qui touche le personnage principal. Nous pouvons nous en rendre compte à travers un résumé de l'ensemble du film. D'abord, Jason se rend chez le producteur Bob Marshall pour obtenir un financement. Le rendez-vous est un succès, le long-métrage va se faire mais il y a une condition, celle de trouver le meilleur cri de l'histoire du cinéma. Ensuite, nous suivons Jason lors de ces divers enregistrements, parfois farfelus comme lorsqu'il se rend dans une salle de sport pour capter les gémissements des culturistes en plein effort. Toutefois, rien ne lui convient et il commence à paniquer, demande un délai supplémentaire à Marshall et se rend finalement au cinéma où il découvre son film tel qu'il l'imaginait. Ce moment de l'histoire marque le début de l'état délirant dans lequel s'engouffre le personnage principal, tel « *un remède à la destruction et au manque de sens triomphants* » (Bodei, 2002, p. 137).

Enfin, nous suivons sa dérive avec quelques péripéties qui s'affranchissent de toute vraisemblance, comme durant cette scène où il retourne à son travail et aperçoit son double en train de cadrer l'émission culinaire. Désormais conscient de son déséquilibre psychologique, il éprouve le besoin d'un suivi médical et se rend alors à l'hôpital psychiatrique où il demande son internement. Il téléphone ensuite à Marshall pour lui expliquer sa situation, tandis qu'il est pris au piège dans les images de Zog. La conversation se termine sur le producteur qui donne son accord pour que le film de Jason se tourne après l'avoir entendu gémir au téléphone suite à l'administration d'un suppositoire par une infirmière. Un ultime gag teinté d'humour noir et à la stupidité assumée qui condense le caractère dérisoire de cette quête du meilleur gémissement et la relative indifférence du système cinématographique à l'égard de la créativité.

En une heure et vingt-sept minutes de film, le personnage principal n'a finalement que peu d'actions à réaliser, le récit a une direction claire et convenue, et ce, malgré la multiplication d'instantanés absurdes ou l'apparition de gags nonsensiques. Ainsi, nous avons toujours à notre disposition une trame à laquelle nous rattacher lorsque d'autres images viennent perturber notre esprit. Les moments de folie visuelle s'inscrivent dans un tissu filmique épuré. Par exemple, nous pouvons nous interroger sur la petite Reality, personnage d'un film réalisé par Zog, que nous découvrons à la fin en train de regarder le contenu de la fameuse cassette bleue qui l'obsède tant. Son contenu s'avère être l'internement de Jason alors qu'il est au même moment au téléphone avec Bob Marshall qui assiste à la projection. Le principe de la métalepse excède ici ses limites pour aboutir à une situation narrativement impossible

et pourtant considérée par les personnages comme admissible. Nous pouvons multiplier les exemples qui s'inscrivent dans cette écriture expérimentale.

Ce qu'il faut noter, c'est que les liens à nouer entre les diverses strates de la fiction font vriller la diégèse comme dans la situation que nous venons d'évoquer car ce qui arrive est tout simplement impossible. Pour autant, la narration en elle-même est linéaire et convenue. Elle nous raconte simplement l'histoire d'un homme cherchant à faire un film. Ce choix nous permet de focaliser notre attention sur les multiples moments absurdes et nonsensiques qui parsèment le récit pour tenter de leur trouver un sens. En ce sens, la surenchère d'instantanés qui joue avec les limites de la vraisemblance au fil de l'histoire est rendu possible, agréable et comique, grâce à la simplicité de la trame principale. Celle-ci ne soumet finalement qu'un nombre restreint d'informations aux spectateurs, ce qui facilite leur mémorisation pour comprendre les tenants et aboutissants de l'histoire. Ensuite, libre à lui de focaliser son attention sur les apparitions nonsensiques. Dupieux s'amuse alors à faire évoluer ses personnages d'un niveau de la diégèse à l'autre, passant de la réalité au rêve, avant de finir dans la fiction. Nous perdons ainsi peu à peu pied et notre esprit doit constamment tenter de reconstituer un semblant de sens, il cherche à comprendre la raison de ces embranchements et circulations. Cependant, leur finalité n'est pas un surplus de significations. Le scénario de *Réalité* installe plutôt le spectateur dans cet état proche de la folie en l'amenant à constater une faillite du sens. Aucune ressource dans le film n'est en mesure d'expliquer toutes ces invraisemblances. Le geste arbitraire de Quentin Dupieux rend paradoxalement plus concret ce basculement du psychisme de l'individu, lorsque les repères logiques viennent à manquer dans le monde qui nous entoure.

Plutôt que d'élaborer une analyse rigoureuse de la folie, le réalisateur français cherche à en incarner les effets sur la psyché en nous amenant à constater qu'il est vain de vouloir trouver un sens à ces moments incongrus. Ils ne font qu'accentuer notre dérive dans une trame narrative intentionnellement absconse. Dès lors, l'idée de laisser s'infiltrer de plus en plus d'éléments absurdes ou nonsensiques au cours du film apparaît comme le reflet de l'esprit du héros de cette histoire, assiégé par des perceptions qui le débordent. Par la simplicité de son scénario, ainsi que l'efficacité de son découpage et de son montage, Dupieux laisse croire que son film est simple à comprendre. Il se révèle finalement si erratique qu'il devient un labyrinthe pour le spectateur, à la recherche d'une issue logique à cette histoire alors qu'elle est volontairement absente.

En résumé, *Réalité* est une construction délirante qui nous rend fou à travers cette recherche constante d'une cohérence entre les divers partis-pris absurdes et gags nonsensiques. Pour autant, il n'y a aucun sens diffus ou secret à mettre en lumière, simplement la contemplation d'une vie psychique vacillante. Il y a là l'exemple d'un rapport organique à son sujet, *Réalité* est une œuvre qui métabolise la folie dans son économie esthétique en cherchant à la faire éprouver à son spectateur. Nous pourrions faire tous les efforts intellectuels pour redonner un peu d'intelligibilité à ce flot d'absurde et de non-sens, nous ne récolterons pour autant rien d'autre que ce sentiment de perdre à notre tour pied dans l'histoire dont nous sommes les spectateurs, et finalement aussi les victimes.

Conclusion

Si le cinéma est déformant, ce n'est pas en rien un mal car en évitant d'être un reflet du réel, il amplifie les sujets mis en scène. Lorsque la folie est transformée en fait esthétique, elle détraque les conventions narratives et filmiques. Si elle ne se limite pas seulement à un spectacle et se change en véritable façon de voir, la folie au cinéma peut conduire dans les profondeurs de l'esprit humain. Avec l'usage de l'humour nonsensique et ce télescopage de toutes les strates de la diégèse jusqu'à produire une structure narrative paradoxale, *Réalité* manifeste la folie dans laquelle Jason est en train de s'enfermer, les causes sociales de cette trajectoire et fait concrètement ressentir la mise en péril de son intégrité psychique. Le montage du film enchaîne les images entre elles, mêlant le cauchemar, le réel et la fiction sans chercher à les distinguer, créant une dissonance vertigineuse.

Le film matérialise ainsi ce « *contact défectueux avec le monde des autres* » (Bodei, 2002, p. 45) qui affecte l'appareil psychique lorsqu'il y a une rupture avec la logique du réel. Jason reste captif de la fiction tout comme le fou ne partage plus ce monde que nous avons en commun, prisonnier d'une « *vie parallèle à la nôtre* » (Bodei, 2002, p. 51). Dupieux nous met face à un univers clos, sans repère ni logique stable. Le scénario adhère aux incohérences qui jaillissent çà et là pour voir jusqu'où elles mènent, ce qui entraîne le personnage principal, comme celui qui l'observe en simple spectateur, vers la folie. Il en ressort un monde arbitraire, instable et contradictoire. Les films qui veulent explorer la folie avec les matières du langage cinématographique, montrent le réel dénudé de l'objectivité que nous tentons de lui donner. C'est finalement à une crise de la signification qu'ils nous invitent, lorsque la compréhension elle-même n'est plus assurée.

Références bibliographiques

1. ANGÉ, Antoine (2018), *Nonsense et cinéma. Tenants et aboutissants du nonsense au cinéma*, Lobster Films, Paris.
2. BODEI, Remo (2002), *Logiques du délire. Raison, affects, folie*, Aubier, Paris.
3. DREUX, Emmanuel (2007), *Le Cinéma burlesque ou la subversion par le geste*, L'Harmattan, Paris.
4. FOUCAULT, Michel (1994), *Dits et écrits*, tome 1 : 1954-1969, Gallimard, Paris.
5. GENETTE, Gérard (1972), *Figures III*, Seuil, Paris.
6. JEANJEAN, Sarah (2021), *Le sens du nonsense. Questionner les limites du cinéma et de la société à travers la filmographie de Quentin Dupieux*, Université Bordeaux-Montaigne, France.

Pour citer cet article

Étienne POIAREZ, « *Réalité* de Quentin Dupieux : Panoplie esthétique de la folie au cinéma », *Paradigmes*, vol. VI, n° 01, janvier 2023, p. 83-91.

