

Cahiers de Narratologie

Analyse et théorie narratives

43 | 2023

Impact de la sérialité sur le récit audiovisuel

Le « clone » comme figure méta-sérielle dans le cinéma de science-fiction à l'ère des images de synthèse

ALAIN BOILLAT

<https://doi.org/10.4000/narratologie.14375>



ACCUEIL

CATALOGUE

DES 616

REVUES

OPENEDITION SEARCH

Tout

OpenEdition

miniques par le recours à un motif ayant gagné en popularité à l'ère du numérique, celui du « clone ». En exploitant des personnages (souvent féminins) démultipliés à travers des clones, ces récits thématisent à l'intérieur de la fiction, par le biais d'une extrapolation sur les possibilités des biotechnologies et d'une manière métaphorique permettant d'allier réflexivité et immersion, le statut même de l'œuvre sérielle, et ce d'autant plus au XXI^e siècle où les images de synthèse offrent la possibilité de créer aisément des « avatars ».

This study examines the effects on filmic narrative and representation of a motif that has gained popularity in the digital age, the "clone", in science fiction film series – approached as serial practices related to but distinct from television series – particularly in "Alien" and "Resident Evil". By exploiting (often female) characters demultiplied through clones, these narratives thematize within the fiction, through an extrapolation on the possibilities of biotechnologies and in a metaphorical way allowing to combine reflexivity and immersion, the very status of the serial work, and this all the more in the XXIth century when computer graphics offer the possibility of easily creating "avatars".

Entrées d'index

Mots-clés : sérialité, clone, science-fiction, cinéma, sequel, personnage, réflexivité

Texte intégral

- 1 Exploité fréquemment par les auteurs et autrices de fictions spéculatives dans le cadre d'une critique des dérives aliénantes des sociétés *high tech*¹, le clonage – reproductif plutôt que thérapeutique, et en général appliqué à l'organisme humain – relève selon nous, au même titre que d'autres motifs intrinsèquement moins dystopiques comme le voyage dans le temps ou l'exploration de mondes parallèles (lesquels se conjuguent parfois à la thématique du double, comme dans les séries télévisuelles *Fringe*, *Counterpart* ou *Westworld*)², de ce que Richard Saint-Gelais a qualifié, dans son ouvrage *L'Empire du pseudo* consacré au genre de la science-fiction, de « gadgets métafictionnels ». Ces composantes du monde offrent une motivation diégétique au déploiement de ce qu'il décrit comme une « ingéniosité métafictionnelle [...] vis[ant] moins la mise en évidence de l'écriture [...] que l'intensification de l'illusion jusqu'au point où elle s'autodénonce, en un mouvement réflexif par lequel l'imaginaire se prend à son propre jeu, de façon à la fois euphorique et paradoxale » (Saint-Gelais 2011 : 258). Nous proposons dans la présente étude d'aborder cette forme de réflexivité des genres dits « populaires » qui conjugue singulièrement distance et immersion par le truchement de l'examen des effets, sur le récit et la représentation filmique, de la présence de personnages définis comme des « clones », c'est-à-dire comme des artefacts (produits de l'ingénierie génétique lorsqu'on comprend le terme au sens strict, de la biomécanique lorsqu'on l'entend dans un sens plus large incluant robots ou cyborgs)³ qu'il est impossible, du moins si l'on se fie à leur apparence (voix et corps) qui est presque tout dans un médium audiovisuel, de distinguer de « l'original » dont ils sont les doubles. Comme nous le montrerons, ce motif, discuté par Isabelle Rieusset-Lemarié (1999) à travers l'amplitude de ses variations dans l'ouvrage *La Société des clones à l'ère de la reproductibilité multimédia* (des automates de Vaucanson à Lara Croft), peut être considéré comme un instrument de diégétisation d'une dimension méta-narrative, et ce en particulier dans le cas du récit sériel. Hélène Machinal a d'ailleurs noté incidemment, à propos de la série télévisée *Orphan Black* (2013-2017), que cette « thématique même permet d'introduire une réflexion sur la répétition et sur la différence » puisque « la série, au sens de la série de clones, met en fait en abyme sa propre dimension sérielle par l'intermédiaire du personnage principal dont le rôle est tenu par l'actrice Tatiana Maslany, qui assure aussi tous les autres rôles de clones féminins » (Machinal 2020 : 196).
- 2 Satisfaisant à un « désir technique d'immortalité » (Baudrillard 1999 : 54), le clonage participe d'un fantasme de suspension des contraintes du temps (et par conséquent d'un fantasme de conjuration de la mort) auquel répondent également les franchises et séries au long cours (dont le développement est potentiellement infini), qui maintiennent une forme de stabilité rassurante par-delà les changements du monde, et ce d'autant plus aujourd'hui où, comme l'aborde le film *The Congress* (*Le Congrès*, Ari Folman, 2013) par le biais de choix narratifs et plastiques très pertinents (voir Boillat 2022 : 179-183), le vieillissement des interprètes peut être plus aisément occulté grâce à l'imagerie numérique, fabrique à « clones » d'un autre type : si Mark Hamill revient bien à la toute fin de la saison 2 du *Mandalorien*, son personnage a une quarantaine d'années de moins que lui. Une logique parente sous-tend l'anhistoricité entretenue par Lucasfilm par rapport aux versions originales de films retravaillés ultérieurement grâce aux technologies numériques (Boillat 2006 : 21-23), et, de manière plus générale et métaphorique, « l'enfance éternelle » rattachée aux productions de la firme Disney

dans l'escarcelle de laquelle est tombée la franchise « Star Wars »⁴ (on ne s'étonnera dès lors pas de la circulation du mythe de la cryogénéisation du père de Mickey, reconduit même par Baudrillard 1999 : 39).

3 Au vu du statut d'objet privilégié acquis aujourd'hui par les productions télévisuelles dans les recherches consacrées à la sérialité, statut qui résulte à la fois de l'essor de celles-ci sur les chaînes et plateformes et, du moins dans le domaine francophone, d'un découpage disciplinaire favorisant les approches sociologiques ou issues des sciences de la communication, mais conduisant parfois à une occultation, selon nous préjudiciable, des acquis théoriques et de la perspective historique des études cinématographiques, nous ne traiterons pas le cas de séries télévisuelles telles celles mentionnées *supra* (que nous avons, pour certaines, examinées ailleurs)⁵. En effet, nous prendrons comme principal objet d'étude les séries de longs métrages de cinéma qui s'inscrivent plus largement dans une franchise transmédiatique et dans un genre, la science-fiction, qui compte au cinéma de nombreuses déclinaisons du motif du clonage. La création de spécimens humains intégralement clonés relevant encore aujourd'hui de l'extrapolation scientifique, il n'est pas surprenant de trouver principalement dans ce type de récits des machines à apparence humaine⁶, des êtres extraterrestres prenant forme humaine⁷ ou plus spécifiquement des copies issues de la génétique comme dans *The 6th Day* (2000), *The Island* (2005), *Moon* (2009), *Oblivion* (2013) ou *Gemini Man* (2019).

4 Or la science-fiction est précisément un genre dans lequel on peut observer une forte propension à l'usage de formes sérielles. En effet, pour ne prendre que le cas des productions audiovisuelles, on peut mentionner des exemples emblématiques de franchises qui continuent aujourd'hui de s'étendre, plus de quarante ans après leur création : « Star Trek » prend son origine dans une série télévisée (1966-1969) et donnera notamment lieu par la suite à dix longs métrages sur la période 1979-2002 ; l'un des premiers films de cinéma à avoir été décliné sur plusieurs suites réalisées dans une période restreinte est *Planet of the Apes* (1968) – même si le premier film avait été conçu comme un récit clos (adapté du roman de Pierre Boulle)⁸, quatre sequels furent produits entre 1970 et 1973, puis une prélogie entre 2014 et 2017 ; initiée en 1977 « dans un contexte où la notion de blockbuster commence à s'imposer comme un modèle enviable de retour sur investissement considérable » (Bréan 2021 :§8) et s'accompagné d'une stratégie de capitalisation sur le succès acquis par le biais de la production de suites (« *Jaws* », « *Superman* », « *Indiana Jones* », etc.)⁹, la franchise « Star Wars » constitue, depuis surtout que Lucasfilm a proposé un prequel à la trilogie originale avec *The Phantom Menace* en 1999, puis a développé notamment plusieurs séries d'animation dont le titre renvoie explicitement au motif abordé ici (*Star Wars : Clone Wars*, 2003-2005 ; *Star Wars : The Clone Wars*, 2008-2013 puis 2020), l'un des univers les plus intensément exploités sous forme sérielle (en particulier sur la plateforme de streaming Disney+ à partir du *Mandalorian* en 2019).

5 L'étude générale des liens entre science-fiction et sérialité dépasse l'ambition du présent article, mais nous pouvons mentionner les éléments suivants susceptibles d'expliquer cette parenté entre ce genre et cette forme narrative¹⁰ : l'ancrage historique de la science-fiction dans des formats dominés par les pratiques de la littérature populaire (Machinal 2020)¹¹, la nature spéculative du genre favorable à la diversité des possibles, la constitution d'un univers aisément reconnaissable – et par conséquent franchisable – car nettement distinct de notre monde de référence (Boillat 2017), la récurrence du motif de l'exploration d'un espace « infini » ou, enfin, le caractère fortement lacunaire d'univers « étrangéifiés » qui se prêtent à des réductions successives de leur incomplétude par la transmission d'informants diégétiques, dans un mouvement qu'avait bien décrit Darko Suvin lorsqu'il postulait que « les conditions

nécessaires et suffisantes [de la SF] sont la présence et l'interaction de l'*estrangement* et de la cognition » (Suvin 1973 : 100). Le développement sériel, en effet, offre l'opportunité aux spectateurs et spectatrices d'en apprendre toujours plus sur le monde représenté, et ce même dans des univers fictionnels conçus avec un souci moindre de vraisemblance. Le « *space opera* », dominant dans les séries cinématographiques depuis le serial *Flash Gordon* (1936), se situe en effet aux antipodes de la *hard SF*, mais cela n'empêche pas qu'un spectateur ou une spectatrice de « *Star Wars* » puisse en apprendre plus, par exemple, sur le peuple des « hommes des sables » succinctement aperçu dans le film de 1977, ou quant à tel autre élément relatif à l'encyclopédie du monde de la franchise.

Spécificités de la série cinématographique

6 Il importe de préciser que le fonctionnement de la sérialité n'est pas identique dans toutes les fictions dites « plurielles ». Même lorsque les séries TV obéissent plus fortement, pour reprendre la terminologie de Stéphane Bénéassi, à un phénomène de feuilletonnisation que de sérialisation (Bénéassi 2000 : 48), les séries cinématographiques¹² s'en distinguent fondamentalement à plusieurs égards en raison de leur mode de production et de consommation spécifique. En effet, dans le cas des productions destinées au grand écran, chaque « épisode » – dont le statut n'est pas toujours planifié comme l'est un pilote soumis à une chaîne TV, les suites n'étant souvent envisagées que de manière rétrospective, une fois que le succès du premier film a garanti leur viabilité¹³ –, séparé de celui qui le précède ou lui succède souvent par plusieurs années (treize ans pour *Avatar 2*)¹⁴ et concernant de ce fait des générations potentiellement distinctes de spectateurs/spectatrices (voir Boillat 2016), possède en général une forte autonomie tant sur le plan du modèle économique que sur le plan narratif (même ouverte, la fin tend à clôturer un arc narratif, fût-ce pour proposer par ailleurs une relance comme dans *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, 2006, dont la suite sortit en salles moins d'une année plus tard). Le modèle de la trilogie, triplé au sein de la franchise « *Star Wars* » et noyau initial fréquent des séries cinématographiques (par exemple les suites mêlant prélogie et reboot que sont « *Star Trek* » de J. J. Abrams, 2009-2016, ou *Rise of/Dawn of/War for/ Planet of the Apes*, 2011-2017)¹⁵, implique un primat de la complétude sur la segmentation en raison du respect de la structure aristotélicienne tripartite (« début-milieu-fin »), voire d'une connotation quasi théologique (la Trinité du christianisme dans « *Star Wars* » initialement marquée par l'étude des mythes de Joseph Campbell, qui, dans *A Hero with Thousand Faces*, dégage l'archétype unique sous les occurrences multiples, selon une logique que le motif du clone peut selon les cas menacer d'inverser).

7 Dans les sequels hollywoodiens, une cohérence s'établit, selon le procédé récurrent à Hollywood du « *retake* » au sens d'Umberto Eco¹⁶ et avec un degré variable de causalité entre les films¹⁷ (lequel est parfois fonction de l'ampleur de l'ellipse introduite au niveau de la temporalité diégétique, comme cela peut être le cas entre deux saisons d'une série TV), grâce notamment au retour d'un film à l'autre d'un protagoniste interprété par une même vedette¹⁸, à l'instar du cyborg auquel Arnold Schwarzenegger a prêté ses traits dans cinq des six films de la série « *Terminator* » – il n'apparaît dans le quatrième volet que sous forme d'images de synthèse, ce qui souligne une corrélation entre les effets spéciaux à l'ère du numérique et le motif du clone sur laquelle nous

reviendrons. Même comparativement à des séries comme « *Rambo* » ou « *Rocky* », dont le personnage éponyme est incarné lui aussi par un ex-bodybuilder qui ne laisse a priori pas présager que le récit s'axera sur l'exploration des profondeurs de l'âme humaine, « *Terminator* » se veut particulièrement minimaliste en termes de traitement de l'évolution du personnage incarné par l'ex-gouverneur de Californie. En effet, avec un tel protagoniste mû par son seul programme, implacable menace digne du genre de l'horreur qui effectue un volte-face dès le deuxième volet afin de pouvoir prétendre à un statut plus héroïque (il lui faut dès lors des opposants qui lui sont technologiquement supérieurs afin qu'il puisse se dépasser) et démultiplié dans les séquences situées dans le futur en une armée de soldats sous la forme d'un exosquelette métallique modélisé sur la musculature et le faciès de l'ex-culturiste autrichien, nous sommes en présence, en dépit de stratégies d'humanisation ponctuelles, d'une sorte de degré zéro de la psychologie du personnage. Garanti dans cette série cinématographique initiée par James Cameron par une amnésie du personnage éponyme corrélative des redémarrages successifs du logiciel de l'intelligence artificielle de cet homme-machine, ce degré zéro caractérise également la représentation usuelle du clone.

8 Précisons que nous ne portons aucun jugement de valeur sur ce « minimalisme » ou cette superficialité dans l'élaboration des personnages, plus généralement caractéristique des personnages de la « paralittérature » dont les traits véhiculent, selon Couégnas, des informations « *redondantes*, avec pour conséquences de fixer la silhouette du personnage dans la mémoire du lecteur et de renvoyer à des représentations extratextuelles (stéréotypiques) qui entraînent un effet d'illusion référentielle »¹⁹. Il ne s'agit pas pour nous de contester la légitimité culturelle de ces productions²⁰ ni, a fortiori, l'intérêt de l'étude scientifique de celles-ci. Certes, contrairement aux productions télévisuelles, les séries cinématographiques ne font pas primer l'accumulation progressive de traits de caractérisation des personnages (y compris ceux qui se situent initialement à l'arrière-plan) sur l'actualisation répétitive d'éléments fixés au sein d'une matrice initiale. Il est vrai que les modalités spécifiques de construction et de réception des personnages dans les séries TV contemporaines constitue aujourd'hui l'un des topoï des discours de valorisation (souvent implicite) de ces productions : l'étalement continu de la diffusion et les ressorts de la feuilletonnisation s'avèrent favorables au développement des motivations des protagonistes (souvent par le biais de flash-backs²¹, alors que la plupart des films que nous mentionnons proposent, en eux-mêmes, un récit très linéaire, les retours en arrière s'effectuant plutôt à l'échelle d'un film entier dans son lien aux autres opus de la série) ainsi que plus spécifiquement à leur évolution sur le plan affectif au gré d'arcs narratifs étirés dans la durée. Ce type de traitement du personnage conduit, comme l'a noté Héloïse Pourtier-Tillinac (2011) qui souligne le rôle-clé endossé dans de nombreuses séries par une voix *over* féminine nous donnant accès, dans un rapport d'intimité, à la vie sentimentale des protagonistes, ou Jean-Pierre Esquenazi lorsqu'il reprend à son compte le constat de Roberta Pearson selon lequel « les séries au long cours peuvent créer des personnages beaucoup plus élaborés que tous les autres types de fiction » (Pearson 2007 : 55 citée in Esquenazi 2014 : 178), à une mise en exergue de facettes du personnage liées à la dimension privée, affective – tandis que les séries cinématographiques, centrées sur l'action spectaculaire et les missions des protagonistes, réduisent cet aspect à la portion congrue. Grâce à la présence régulière des personnages/interprètes à l'écran, une familiarité se crée entre d'une part les téléspectateurs et téléspectatrices et d'autre part ces êtres de fiction²² (ou ces univers fictionnels), lesquels en viennent, par immixtion régulière dans le quotidien, à faire partie des meubles du foyer au même titre que le téléviseur ou la tablette, ou que l'on

invite à table comme des amis. Petit et grand écran diffèrent : alors que dans une série TV on suit avec plus ou moins de *régularité* des personnages en partageant au cours d'une saison, de semaine en semaine, leurs expériences, au cinéma on retrouve, après une année ou plus, des personnages auxquels on a été invité à s'identifier de manière *ponctuelle* et sur une durée totale d'environ deux heures. La fidélisation du public s'opère par conséquent de manière distincte.

- 9 Le cas extrême de la conception du personnage du cinéma d'action comme coquille vide, parente du statut de l'avatar vidéoludique avec lequel le film peut ainsi d'autant mieux instaurer des liens transmédiateurs, s'incarne dans le motif de l'amnésie (pensée au sein d'un imaginaire popularisé par les neurosciences comme la négation à la fois de la mémoire et de la subjectivité), fréquent dans le cas de clones – lesquels, souvent, s'ignorent en tant que tels – et dont j'ai montré (Boillat 2022 : 26-36) la récurrence dans un cinéma hollywoodien post-11 Septembre marqué par une vogue de retour aux motifs narratifs du romancier Philip K. Dick (dont huit nouvelles furent adaptées sur grand écran entre 2002 et 2012). Or si l'amnésie – située radicalement aux antipodes de la « profondeur » – constitue l'un des ressorts des récits populaires, elle est aussi l'apanage d'une certaine modernité narrative qui rompt ainsi avec un « réalisme psychologique » que l'on pourrait inscrire, selon une perspective brechtienne, dans la tradition des représentations « bourgeoises » : l'exploitation (méta)narrative de l'amnésie d'un personnage victime d'un « reboot » caractérise en effet nombre de « films d'auteur » – sans remonter nécessairement à *L'Année dernière à Marienbad* (1961), on peut citer par exemple *Trois vie et une seule mort* (1996) ou *Mulholland Dr.* (2001)²³. Mobiliser la figure du clone ou d'autres figures du « post-humain » constitue par conséquent une transgression des conventions établies – et ce même par rapport au procédé du « héros multiple » parfois considéré comme une spécificité des séries télévisées²⁴, dont le clone représenterait une manifestation à la radicalité absolue (même s'il est fréquent que l'original et le clone correspondent à des actants sujets distincts) –, que cela soit sur le plan des rapports sociaux ou sur le plan du récit.
- 10 Dans deux séries cinématographiques qui exploitent le motif du clonage et que nous discuterons *infra* à titre d'études de cas, « *Alien* » et « *Resident Evil* », il s'agit en outre d'un personnage féminin (incarné dans chacune d'elles par une même actrice, respectivement Sigourney Weaver et Milla Jovovich)²⁵, ce qui n'est pas sans soulever, comme nous le discuterons très incidemment, des enjeux en termes de représentation du genre (*gender*). Le motif du clone induit inévitablement une forme de mise à mal du personnage principal en tant que facteur d'unité. Or, c'est précisément en partie cette dialectique entre l'unique et le multiple qui alimente et motive la dynamique sérielle.
- 11 Reproduit à l'identique en différents temps du récit, le clone est un personnage-type qui rejoue l'atemporalité de figures immuables telles qu'on en trouve dans les séries (par opposition aux cycles, selon la terminologie de Besson 2004), un trait qu'a noté Umberto Eco à propos de la manière dont le Superman des *comic books* est soustrait à toute usure :

« Chez Superman, le temps qui est mis en crise est le temps du récit [...]. Si [la nouvelle histoire] reprenait Superman au point où elle l'avait laissé, notre héros ferait un pas vers la mort. [...] Or [l]es aventures se déroulent en une sorte de climat onirique [...] où il est extrêmement difficile de distinguer ce qui est arrivé avant de ce qui est arrivé après, le narrateur reprenant continuellement le fil de l'histoire » (Eco 1993 : 124-125).

- 12 Dans des récits feuilletonnants présentant des personnages qui subissent une évolution plus importante, le clone est par contraste défini comme un individu non

soumis aux contraintes du temps (il est souvent un moyen d'échapper au vieillissement ou à la mort), qui ne cesse de renaître, identique à « lui-même ». L'un des récits de l'univers étendu de la franchise « Star Wars » exploite ce motif à des fins de mise en feuilleton : dans la série de six *comic books* éditée en 1991-1992 par Dark Horse et intitulée *Dark Empire (L'Empire des Ténèbres)*, l'intrigue située une dizaine d'années après *Return of the Jedi* (qui s'achevait sur la mort de Palpatine) voit resurgir l'Empereur, qui dévoile avoir déjà été cloné à plusieurs reprises. En fait, ce récit aujourd'hui inscrit par Disney dans une temporalité alternative par rapport à la chronologie de la saga fait retour dans l'épisode conclusif de la troisième trilogie cinématographique (*Rise of Skywalker/ L'Ascension des Skywalker*) : bien que le film reste volontairement très implicite (Palpatine n'y explique pas son plan), on assiste bien à une résurrection de l'Empereur, aucunement préparée dans les deux premiers volets de cette troisième trilogie mais exploitée avec ce mélange de grandiloquence et de désinvolture qui confère à la série son allure de *serial*. Cet auto-plagiat relatif au récit proposé dans la série de *comic books* sert l'inscription de l'héroïne Rey dans un héritage familial – pilier de la définition de la « saga », (supra)genre dans lequel le fonctionnement sériel s'appuie au niveau du contenu narratif sur des rapports de filiation, qu'ils soient réels (« *Indiana Jones* », « *Back to the Future* ») ou symboliques (« *Rambo* »).

Des personnages à la chaîne : sérialité et biotechnologies

13 Certaines corrélations entre la création de copies d'un même personnage au sein de la diégèse et le déploiement du récit sur plusieurs long métrages cinématographiques méritent d'être discutées en envisageant la figure du clone en tant qu'expression d'une posture *méta-sérielle*, c'est-à-dire en tant que lieu d'une mise en abyme des stratégies narratives et de la logique industrielle sur lesquelles reposent ces productions cinématographiques. En effet, la représentation d'installations mécaniques rappelant les chaînes de montage de l'ère de l'industrie lourde dans des films (la fabrique de robots de combat dans *Phantom Menace*, ou l'usine à clones dans *Attack of the Clones*, ou *Resident Evil : Retribution*) figure littéralement, dans de telles « fictions à la chaîne » – pour reprendre l'heureuse formule de Letourneux 2007 –, la standardisation qu'exacerbent les productions sérielles, laquelle n'est pas sans rappeler les termes de la mise en garde que formulaient dans l'après-guerre Adorno et Horkheimer à l'égard des effets supposément aliénants de l'industrie culturelle et de ses productions en série²⁶.

14 Alors que les deux philosophes, dans le cadre d'un discours fortement dépréciatif à l'égard des « masses » qu'il serait peu pertinent de reconduire à propos des productions médiatiques contemporaines (voir la section « Dévalorisation symbolique des récits sériels » dans Goudmand 2018 : 83-88) comparaient ces produits à ceux de l'industrie automobile, les motifs visuels utilisés dans les génériques des saisons de la récente série télévisuelle HBO *Westworld* s'inspirent fortement des chaînes de production de voitures (Boillat 2022 : 87). Cette référence est d'ailleurs trompeuse, ainsi qu'en témoigne le récit même de *Westworld* (où les programmes changent de corps) : à l'ère des GAFAM, le *hardware* n'est plus guère un enjeu économique comparativement au *software*. En fait, si la conception héritée des penseurs de l'École de Frankfort peut être prise ainsi à la lettre au niveau de la représentation proposée par les productions elles-

mêmes, cela tient au constat émis par Matthieu Letourneux à propos d'une ère qu'il qualifie de « post-fordiste » (soit à partir des années 1980, période qui correspond par ailleurs à la prolifération des sequels cinématographiques) et qu'il définit comme la généralisation, sur le plan économique, d'une logique de singularisation des productions standardisées qui a exercé sur le plan culturel des incidences importantes sur la conception des pratiques sérielles :

« [...] [L]a spécificité des productions sérielles tient ici au fait que les processus d'individuation et d'hybridation ne visent pas à critiquer les imaginaires populaires, ni même à se situer en-dehors de leurs logiques [...] mais à en user librement comme d'un langage commun singularisable » (Letourneux 2020 : §9).

- 15 Or ce virage « post-fordiste » observé au niveau de l'industrie (culturelle) s'est effectué, dans un second temps, parallèlement à une transition numérique qui a permis de renforcer les pratiques de production et de consommation discutées par Letourneux. Mettant en regard, par une sorte de pirouette argumentative, la phobie du gouvernement américain de George W. Bush envers le clonage et le lancement contemporain de la guerre anti-terroriste après les attentats du 11 Septembre 2001, W.J.T. Mitchell fait quant à lui état d'un autre changement de paradigme qu'il nous paraît intéressant de corréliser à celui discuté par Letourneux :

« La bio cybernétique succède historiquement à la modernité définie comme "âge de la reproductibilité technique", que dans les années 1930 Walter Benjamin avait caractérisé par les inventions jumelles de la chaîne industrielle de montage et de la reproduction mécanique des images par la photographie et le cinéma. À l'âge bio cybernétique, la chaîne de montage produit, non plus des machines, mais des organismes vivants conçus biologiquement, tandis que la production d'images délaisse la technologie chimique et mécanique [...] au profit de l'imagerie numérique » (Mitchell 2011 : 45-46).

- 16 La référence à la perte de l'aura benjaminienne pensée dans un contexte proche de l'École de Frankfort conduit chez Mitchell à un autre parallèle, quant à lui opéré entre le biologique et le numérique, qui touche très spécifiquement à la question qui nous occupe. Aux trois termes articulés dans la démonstration de Mitchell que sont le médium, les biotechnologies et l'imagerie numérique, nous proposons d'ajouter celui de la sérialité, car « l'âge bio cybernétique » discuté par l'auteur coïncide également avec une maximisation par l'industrie hollywoodienne de la logique postmoderne du recyclage, en particulier sous la forme de séries inscrites dans des franchises. La logique de la marque discutée par Letourneux a atteint aujourd'hui avec « Star Wars » son paroxysme, l'imbrication de « sous-marques » démultipliant le phénomène : la série animée « *Star Wars : the Bad Batch* », par exemple, est un « clone » de « *Star Wars : the Clones Wars* », comme l'indique la transformation progressive du logo de l'un en l'autre au générique des épisodes (le recours à des logos pour l'identification des produits est un symptôme de cette collusion volontaire entre logiques narrative et économique).
- 17 « *Jurassic Park* » (1993), initialement issu du roman d'un spécialiste du techno-thriller, Michael Crichton (réalisateur, justement, du film *Westworld* en 1973), est emblématique des enjeux de la sérialité à l'ère bio cybernétique. En effet, le film de Spielberg, qui a initié en 1993 une franchise comprenant à ce jour six longs métrages (le dernier opus en date, *Jurassic World Dominion*, serait l'un des plus gros succès de tous les temps au box-office), popularisa l'imagerie numérique (et en naturalisa l'usage) en racontant le retour à la vie à des fins d'*entertainment* de dinosaures disparus depuis des dizaines de millions d'années (Boillat 2014 : 51-56). Le clonage (en l'occurrence ici

animal) offre au sein de la fiction un prétexte à la fois à la démonstration du réalisme des effets visuels et, sur la voie ouverte par le requin gigantesque de *Jaws* (mais aussi par les sequels ou remakes de *King Kong* et par la série des « *Godzilla* » au Japon), aux retours d'un même type de créatures dans des épisodes ultérieurs.

- 18 On peut noter en outre à propos de ce moment de bascule que constituerait selon Mitchell l'acte terroriste perpétré sur sol américain contre le World Trade Center que c'est l'année suivante, en 2002, que sortent dans les salles à la fois le premier volet de « *Resident Evil* » (dont le titre initial était *Resident Evil : Ground Zero*, modifié précisément en raison de l'actualité tragique)²⁷, où l'ennemi est une multinationale, Umbrella Corporation, notamment performante dans les usages de la génétique à des fins de création d'armes biologiques, et *Star Wars : Attack of the Clones*, dans lequel une armée de clones est utilisée par la République pour s'opposer aux robots peu humanisés du premier épisode de la prélogie, lesquels étaient héritiers de la conception du droïde comme tas de ferraille issue de la trilogie originale²⁸ – la variation d'un épisode à l'autre repose donc sur l'ajout d'une composante biotechnologique qui était jusque-là absente dans la saga, et qui est thématifiée au sein même de l'épisode II par le contraste créé entre les passages dans la fabrique secrète de clones, *high tech*, lumineuse et aseptisée (le sons des machines sont étouffés par des baies vitrées), et la séquence de la chaîne de montage de robots, représentée dans une teinte rouille foncée et caractérisée au niveau du son par le sourd martellement de bras et presses mécaniques et par le crépitement de forges d'aciérie ou d'étincelles de soudure, conçue quant à elle sur le modèle de la révolution industrielle du XIX^e siècle (FIG.1-2/3-4). Le fait que les héros contemplent à distance l'usine à clones au cours d'une visite guidée tandis qu'ils sont jetés tel Charlot dans *Modern Times* (1936) dans les rouages de la chaîne de montage de droïdes souligne bien la différence entre les deux modes de production.

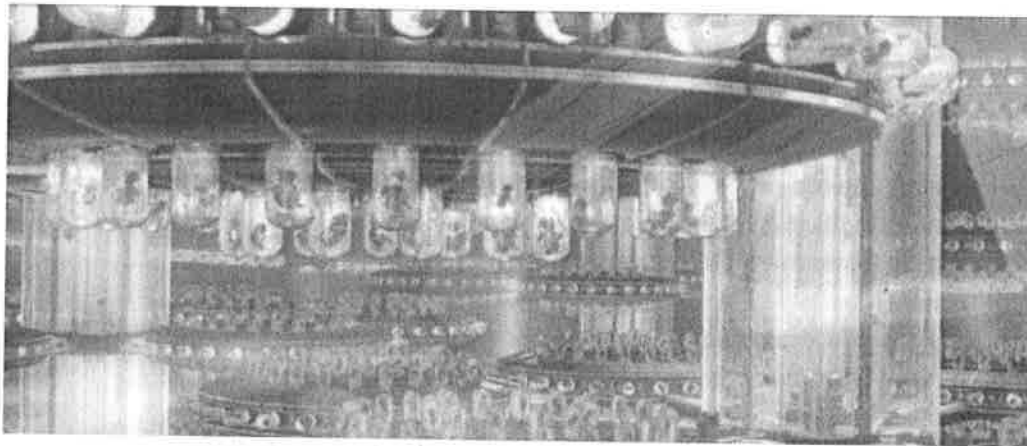


Fig. 1

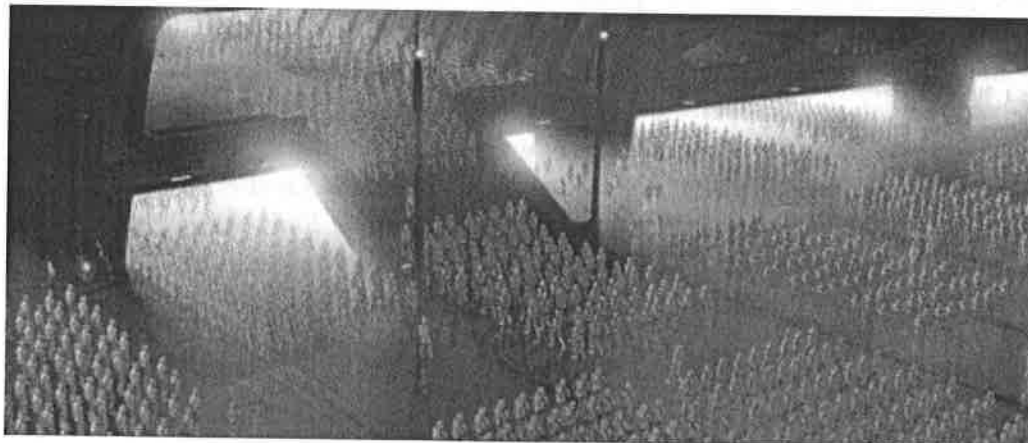


Fig. 2

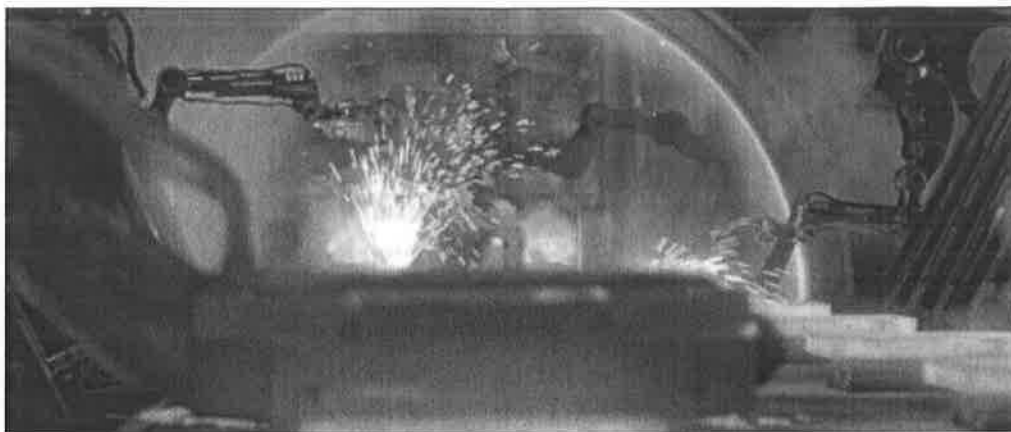


Fig. 3

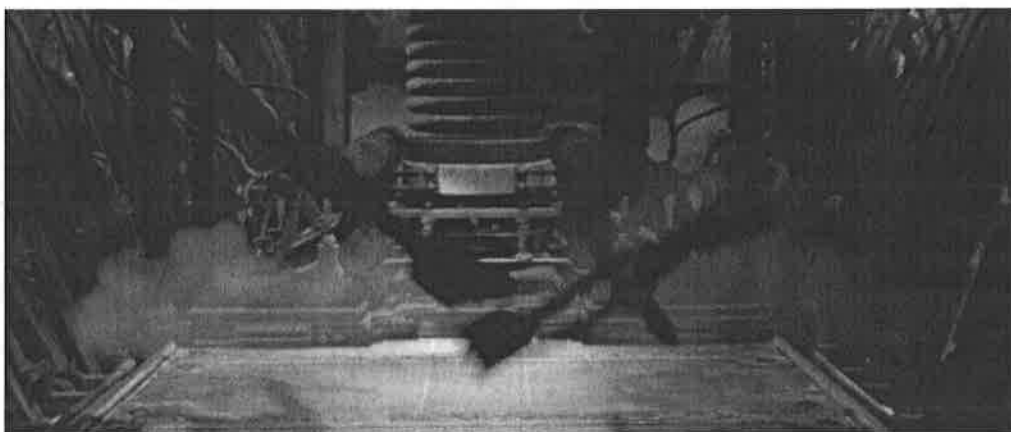


Fig. 4

19 Dans d'autres séries cinématographiques, le motif du clone (ou de l'androïde reproductible, comme dans *Terminator*) se fait l'écho d'une stratégie consistant à faire du nouveau avec l'ancien, et ce, pour ce qui concerne « *Resident Evil* », d'une manière si ostensible que la mise en feuilleton proposée par les cinq sequels est en quelque sorte minée par la répétition radicale du même au travers du clone de l'héroïne, qui soumet constamment la progression narrative et la continuité à un risque de *reboot* (sans jamais l'actualiser totalement).

20 Il faut noter que dans un contexte post-moderne et transmédiatique, ce type de réflexivité n'enraie pas l'immersion (voir Saint-Gelais *supra*), mais tend au contraire à la renforcer en convoquant notamment l'expérience de la consommation vidéoludique des spectateurs et spectatrices de cinéma – le personnage n'est plus tant un individu avec sa psychologie propre définie par son ipséité qu'une déclinaison d'avatars susceptibles d'être actionnés à chaque partie de jeu (si ce n'est qu'au cinéma, le narrateur est à la manette). D'ailleurs, l'arc narratif de « *Resident Evil* » entend contenir le risque d'éclatement et d'illisibilité qui point avec la démultiplication par clonage de l'héroïne Alice, soit en proposant une armée de ses duplicatas qui agissent de manière identique, soit en individualisant provisoirement l'un des clones. En effet, le discours proféré dans les derniers plans du dernier opus du cycle, *Resident Evil : Final Chapter* (2016) – un titre qui suggère un chapitrage en épisodes et livre une configuration rétrospective du récit –, valorise la copie par rapport au modèle : Alice, jusqu'ici amnésique, obtient de l'intelligence artificielle, qui a stocké les souvenirs de la jeune fille ayant fourni l'ADN initial, un passé qui la complète²⁹.

21 Mitchell fait l'hypothèse que « la peur du clonage trouve son origine dans la peur des

images et de la production d'images [et dans] le lointain espoir dont elles sont porteuses, à savoir la possibilité de les amener à la vie » (Mitchell 2011 : 61) : avec l'essor des CGI (Computer Generated Images), porté par des séries de films telles que « *Jurassic Park* », « *Matrix* » ou « *Avatar* » dont le récit mobilise le motif du clone, cette question du statut des images envisagées dans leur capacité à « (re)donner la vie » à des personnages (et à leur interprète) s'en trouve exacerbée. Parallèlement à ce phénomène qui concerne les conditions de production des films, les représentations filmiques elles-mêmes, bénéficiant de nouveaux moyens grâce au numérique et conçues à une époque où prolifèrent les débats à la fois sur la fin de l'analogique et sur le post-humain (les machines ne sont plus seulement prothétiques, mais conduisent à une redéfinition de l'identité), en viennent indubitablement à privilégier le motif du « clone » : l'écart considérable qui, selon Massuet (2022 : 147), sépare sur le plan technologique *The Matrix* (1999), « rattaché pour sa part à certaines expériences argentiques », de ses deux sequels sortis quatre ans plus tard, quant à eux réalisés par captation et stockage dans une base de données de l'intégralité de la performance des acteurs et actrices au sein du « Volume » (plateau bardé de récepteurs qui devient en post-production un espace entièrement virtuel, parcourable en tous sens), se reflète dans l'apparition d'un agent Smith (Hugo Weaving) désormais démultiplié, être de pixels (en tant qu'image et à l'intérieur de l'univers pluristratifié du film) capable de se « cloner » instantanément jusqu'à ce que ses doubles occupent l'intégralité du plan³⁰ (FIG.5). C'est cette corrélation entre moyen de production de l'image et objet des représentations filmiques qu'il nous semble pertinent de discuter, car les séries, au cinéma, s'étendent souvent sur une période qui, à l'ère du numérique, connaît des évolutions technologiques décisives.

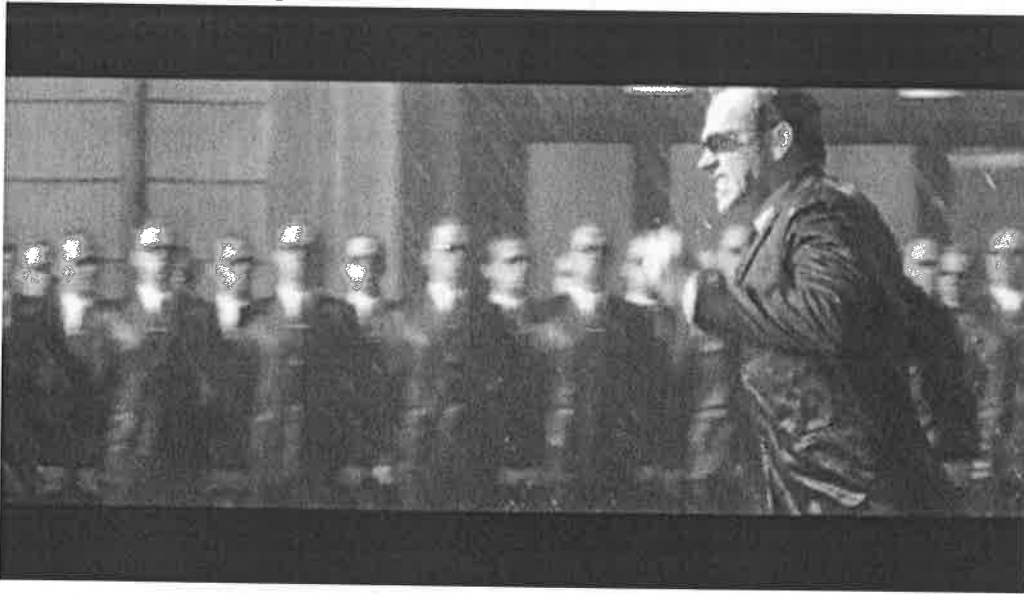


Fig. 5

Le même et l'autre sous le règne de l'imagerie numérique

22 Dans le genre de la science-fiction en particulier, la pratique du sequel ne vise pas seulement à poursuivre un récit, mais aussi (voire avant tout) à surenchérir sur la dimension spectaculaire du film précédent grâce à l'usage d'effets spéciaux préalablement inexistantes ou qui offrent désormais un degré de photoréalisme

supérieur – ce sont d'ailleurs les développements des technologies numériques qui ont déterminé le calendrier de sortie de la prélogie I-III de « *Star Wars* » ou d'*Avatar : The Way of Water*. Parfois, ce souci de différenciation s'exprime dans la diégèse même, comme cela est le cas dans la réplique suivante prononcée par Ripley dans *Aliens* (discutée dans Boillat 2020 : 278) à propos du monstre auquel elle vient d'échapper : « Je n'en avais jamais vu d'*exactement pareils*. Il bouge *différemment* ». ³¹

23 C'est pourquoi la mobilisation de la figure du clone au cinéma soulève des enjeux spécifiques qui, bien qu'excédant les questions narratives (diffraction en miroirs des pistes du récit, ambiguïtés persistantes, « *plot twist* », etc.) ou thématiques (remise en cause identitaire, transhumanisme, ...), n'en sont pas moins intégrés dans les récits et expliquent la faveur de ladite figure dans les univers fictionnels contemporains. En effet, depuis la généralisation du numérique dans le quotidien des spectateurs et spectatrices (profils sociaux d'internautes, manipulation d'avatars vidéoludiques, fréquentation de métaverses,...) et en tant que moyen de production des images et des sons – la *performance capture* utilisée dans le cadre du « cinéma virtuel » ³² est devenue un procédé qui a conduit à la généralisation de la création de doubles des interprètes qui, modélisés, sont ensuite réexploitables à l'envie –, les implications de ce motif touchent aux caractéristiques mêmes de l'espace (néo)médiatique (au sens des « nouveaux médias » selon Lev Mannovich) dans lequel s'inscrivent aujourd'hui les films, et ceux qui appartiennent au genre science-fictionnel en particulier. On peut penser par exemple à *Tron : Legacy* (*Tron : L'héritage*, 2010), dans lequel, en raison d'un jeu sur le statut de sequel, le protagoniste interprété par Jeff Bridges rencontre son alter ego dans le monde d'un jeu vidéo, tandis que la séquence liminaire représente, dans ce cas-ci sur un mode naturalisant (il s'agit de prendre l'autre pour le même, non pour son double), l'acteur alors âgé de soixante ans avec l'apparence qui était la sienne lors de la sortie de *Tron* en 1982.

24 Les personnages d'*Avatar : The Way of Water* (2022) sont eux aussi littéralement « à l'image » des transformations qui ont contribué à modifier sur le plan technologique la production des blockbusters dans le sillage du succès du premier volet de ce récit que James Cameron avait annoncé sériel : alors qu'il s'agissait dans *Avatar* (2009) de manipuler à distance une marionnette dont l'apparence était celle des autochtones de la planète Pandora – êtres élancés dont l'appropriation du corps faisait office d'extension prothétique –, le sequel propose, parmi les soldats, des « recombinaisons » qui se qualifient eux-mêmes de « clones », et résultent d'un chargement de la mémoire des personnages du précédent film dans une enveloppe corporelle mêlant la morphologie et l'épiderme bleue de Na'vi et une version rajeunie des acteurs et actrices qui incarnaient ces mêmes personnages (par exemple Stephen Lang alias colonel Miles). Cette seconde caractéristique est une composante dont il faut souligner combien elle est symptomatique des usages de la *performance capture* permettant à un acteur de représenter un personnage à des âges différents ou même, dans le cinéma en « prise de vues réelles », de satisfaire au temps long de la déclinaison sérielle en faisant jouer un acteur décédé (dans la série « *Star Wars* », la princesse Leia et le Grand Moff Tarkin survivent à Carrie Fisher et Peter Cushing tout en présentant l'exacte même apparence que ceux-ci quatre décennies plus tôt). Il n'est d'ailleurs à ce titre pas anodin, au niveau du contenu narratif du deuxième volet d'*Avatar*, que les personnages dépeints de la manière la plus négative soient ceux qui mettent en péril l'équilibre biologique de la planète et provoquent une souffrance animale inutile (démarquée de la chasse à la baleine) avec, pour seule motivation, un appât du gain qui les conduit à exploiter une substance à la valeur inestimable permettant, précisément, de stopper le vieillissement (le premier opus procédait de manière analogue en diabolisant dans la

fiction le capitalisme et le militarisme, alors que le film fut une machine de guerre économique destinée à imposer aux exploitants la projection numérique et la 3D). Dans *Avatar : The Way of Water*, la distance instaurée dans le premier opus avec le pôle identificatoire que constituait l'avatar, matérialisée par la technologie des caissons faisant office d'interface de connexion entre le Je (du « joueur ») et l'autre (la « marionnette », voir Denis 2014), est complètement abolie (ce n'est plus le médium qui est le message, mais le message qui feint de se passer intégralement de tout médium), si bien que le terme « avatar », repris en titre dans une logique de franchise, ne fait plus sens dans ce sequel qu'au travers des renvois au film précédent : si le protagoniste principal ouvre aussi les yeux dans le dernier plan du film, ce n'est plus parce qu'il se réveille dans un ailleurs (logique mondaine), mais parce qu'il s'apprête à vivre la suite (logique sérielle). Au même titre que les visages de Sam Worthington ou Sigourney Weaver qui, dans le premier film, incarnaient des humains qui se « projetaient » dans des *artefacts* ne sont désormais prêtés plus qu'à des Na'vi indéfectiblement associés à leur environnement *naturel*, le clone du colonel Miles qui assure un liage avec l'épisode précédent dans lequel il trouvait pourtant la mort – retour du Même qui est l'un des apanages fantasmatiques des pratiques sérielles – est désormais un individu à part entière, sans connotation de « virtualité » aucune (dont le premier film ne se défaisait pas complètement, ainsi qu'en témoignait le choix du titre à une période où l'industrie du jeu vidéo commençait à s'avérer plus lucrative que celle du cinéma).

25 L'essor du motif du personnage démultiplié est partiellement lié à la transition numérique puisque la représentation en prise de vues réelles d'une masse de figures identiques en mouvement à l'écran mobilise, outre la *performance capture*, des programmes tels que MASSIVE (Whissel 2014 : 14-15). Whissel note la récurrence d'un usage de ce qu'elle appelle la « multitude numérique » dans des récits mettant en scène un changement brusque d'ampleur apocalyptique. Or c'est précisément une thématique similaire qu'annoncent les titres *Resident Evil : Apocalypse* ou *Resident Evil : Extinction*. Dans ce troisième volet, les effets visuels sont utilisés non seulement pour dupliquer l'image de l'héroïne mais aussi pour représenter des hordes de zombies et, sur les pas du film *Birds* (1963) d'Hitchcock mentionné par Whissel, une nuée de corbeaux agressifs (ici infectés par un virus).

26 Les possibilités offertes par les effets visuels numériques ont indubitablement participé à l'essor du motif du clone sur nos écrans, lequel joue un rôle particulier dans le cas de productions sérielles. Ainsi, dans la prélogie *Star Wars* dont la production est exactement contemporaine d'une massification des effets visuels numériques, les ancêtres des soldats de l'Empire figurés dans la trilogie originale appartiennent, comme on l'apprend dans l'épisode II intitulé *Attack of the Clones*, à des armées de combattants dont le visage dissimulé sous des casques blancs reproduit celui de l'acteur néo-Zélandais Temuera Morrison. Sur le plan narratif, l'un des renversements majeurs de la prélogie s'opère dans *Revenge of the Sith* à un niveau collectif lorsque l'armée de clones au service de la République se retourne subitement contre ses supérieurs, obéissant mécaniquement, « comme un seul homme » en raison d'une désindividualisation extrême, à l'ordre diffusé par le chancelier et futur empereur qui tire les ficelles en coulisses (significativement, les cinq clones sur lesquels est centrée la série TV en animation 3D *The Bad Batch*, dès 2021, ont été modifiés et se singularisent par leur insubordination) : le clone incarne une standardisation industrielle représentée comme potentiellement néfaste, et ce twist narratif exploite l'ambiguïté de leur statut. Cependant, au sein de la deuxième trilogie cinématographique « *Star Wars* », la multiplication des clones ne motive pas l'ajout d'un épisode, ne serait-ce que

parce que les soldats ne comptent pas parmi les protagonistes principaux du récit, étant figurés comme incompatibles avec une individualisation (à laquelle procèdent néanmoins les récits et produits dérivés du film en jouant sur les grades, unités de rattachement, éventuels prénoms comme Cody, Rex ou Fordo, et une couleur spécifique ornant la tenue blanche de certains d'entre eux)³³. Le cas de l'héroïne clonée d'« *Alien* », Ripley, est par conséquent distinct.

Alien 4, Ripley 8

27 Le terme de « résurrection » utilisé récemment pour le quatrième volet de « *Matrix* » apparaissait déjà, en tant que marqueur du dépassement de la trilogie, dans le dernier opus de la quadrilogie « *Alien* » (1979-1997) axée sur le personnage récurrent du lieutenant Ripley (un prénom contaminé par son homophone « replay » qui prédestinait l'héroïne à être rejouée dans des suites ou des déclinaisons vidéoludiques), interprété par l'actrice Sigourney Weaver. Dans *Alien : Resurrection* (*Alien : la résurrection*, Jean-Pierre Jeunet, 1997), Ripley revient à la vie grâce à des technologies de clonage après s'être jetée à la fin du troisième volet dans les flammes d'une forge de raffinerie, emportant dans sa chute le futur xénomorphe au moment où le « *chestbuster* » lui perforait le thorax. Notons que cette séquence du suicide dans *Alien 3* (variation intertextuelle sur la fin de *Terminator 2*) a fait l'objet d'un remontage en 2003 pour l'édition DVD de la quadrilogie, et ce afin d'établir rétrospectivement une continuité en supprimant le plan du « *chestbuster* » dont il est postulé au début d'*Alien : Resurrection* qu'il était encore dans le corps de sa proie. Le clonage porte donc à la fois sur l'héroïne et sur le monstre – l'Autre absolu – qui donne son titre à la série.

28 Recrée en laboratoire – à un travelling avant sur le corps nu d'une jeune fille figée dans une cuve vitrée et dont les traits du visage évoque ceux de Sigourney Weaver répond de manière continue, après un fondu enchaîné, un travelling arrière sur le corps du personnage adulte (FIG.6) –, Ripley renaît cinq ans après la sortie de l'épisode précédent (et 200 ans en termes de temporalité diégétique), et découvrira au cours de son périple dans la station de recherche médicale qu'elle fait suite à sept tentatives avortées (FIG.7), hybrides abjects entre l'alien et elle-même immergés dans le formol qu'elle carbonise au lance-flamme, en écho à une séquence du film de 1979 coupée au montage mais connue des fans – si ce n'est que l'abomination, cette fois, ne résulte plus de l'insémination par la bête de victimes humaines mais d'expérimentations menées par des scientifiques travaillant pour une multinationale, la Weyland Corporation (dont « *Resident Evil* » présentera un équivalent, Umbrella Corp.). L'altérité monstrueuse et horripilante, ici, ne concerne pas l'alien, mais les effets du clonage humain. Une scène dialoguée au début d'*Alien : Resurrection* thématise le statut « méta-sériel » du motif du clone. Le docteur Wren (J.E. Freeman) explique à l'héroïne qu'elle a pu être clonée à partir d'échantillons de sang emprisonnés dans la glace, en soulignant le défi que représenta cette tâche pour les scientifiques :

« Comment nous vous avons faite ? [...] Un travail acharné. Nous avons utilisé des échantillons de sang de Fiorina 16 sur la glace où vous avez trouvé la mort. Nous vous avons refaite. Nous vous avons clonée. »³⁴



Fig. 6

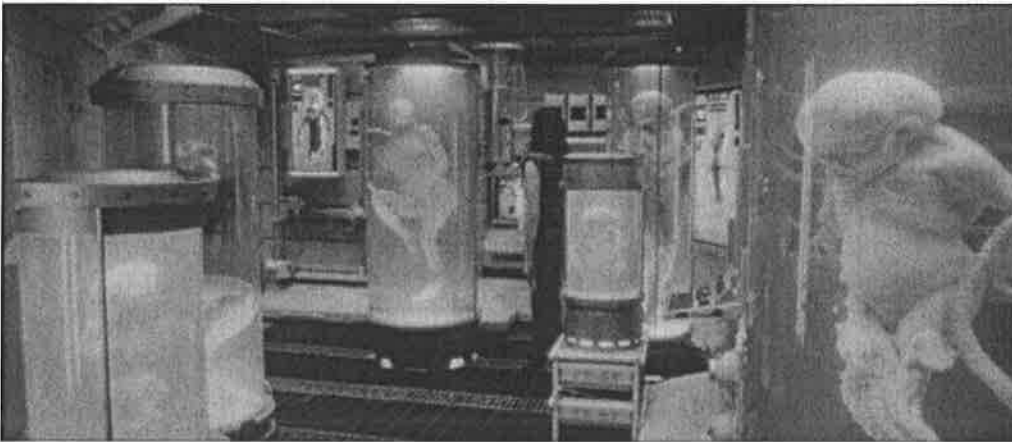


Fig. 7

29 Le toponyme fictif « Fiorina 16 » entend opérer un liage vers l'amont en se référant à la raffinerie de minerais convertie en prison haute sécurité, qui est le cadre du huis clos d'*Alien3* – en fait, elle était nommée « Fury 16 » dans le film précédent, ce qui provoque une légère incohérence révélatrice de la désinvolture avec laquelle est envisagée par les scénaristes la consistance mondaine à l'échelle de la série. L'échange entre Ripley et le médecin renvoie à la dialectique entre répétition et variation qui sous-tend toute pratique sérielle : au savant qui affirme qu'il est nécessaire que Ripley s'adapte en considérant combien les choses ont changé en deux siècles, les intérêts de l'armée ayant prétendument remplacé la voracité d'un complexe industriel, Ripley rétorque avec assurance que tout se répétera :

« – Je pense que vous trouverez que les choses ont beaucoup changé depuis votre époque ».

– J'en doute [...]. Cela ne changera rien, vous mourrez quand même. »³⁵

30 La formule utilisée dans les trois premiers volets, celle de la suppression inéluctable de tous les personnages habitant un espace circonscrit, sera réactivée dans ce quatrième opus également. Le spectateur, lui aussi, sait que le projet d'exploitation du xénomorphe à des fins militaires est une donnée déjà présente auparavant dans la série, et que l'intervention de soldats obtus menant leurs hommes au massacre caractérise déjà le deuxième volet, *Aliens*, dont le « s » du titre justifiait une référence générique au film de guerre et suspendait la clôture du récit prototypique du « film de monstre » où l'altérité absolue est associée à une créature unique – la présence d'une multitude d'œufs à « *facehuggers* » dans la soute du vaisseau extraterrestre échoué

dans le film de 1979 appelait d'ailleurs potentiellement la multiplication des épisodes, et il n'est pas étonnant que Ridley Scott, avec ses deux récents prequels, reviennent sur cette composante diégétique pour proposer une amplification mondaine rétrospective.

31 Si l'on fait exception du quatrième volet, le *cycle narratif* dérive dans la série cinématographique « Alien » du *cycle de reproduction* de l'alien : on pourrait dire de manière quelque peu cynique que la série s'apparente à une saga³⁶ dont elle déplace l'élément structurant qu'est la famille vers l'espèce, et ce en annulant toute motivation psychologique au profit des seuls instincts prédateurs. Quand Ripley, dans l'extrait précité d'*Alien : Resurrection*, se contente de répondre que tout l'équipage mourra, elle nie toute différenciation entre ce nouvel épisode et les précédents, tandis que son interlocuteur, convaincu que son projet fera la différence, s'emploie à souligner en quoi la situation a changé. Cette tension entre l'invariance et la nouveauté correspond au trope discuté par Henderson à propos de sequels dans le genre horrifique, celui « de la rencontre entre une figure monstrueuse et une figure de survivant » qui, à chaque épisode, « implique presque invariablement de réinscrire les personnages dans un nouveau décor et dans des circonstances différentes »³⁷. En posant d'entrée de jeu la question « Does it grow ? », l'héroïne souligne combien sa présence et même sa renaissance est indissociablement liée à celle de l'antagoniste éponyme.

32 C'est d'ailleurs significativement en faisant porter spécifiquement les expériences de clonage et d'hybridation sur l'espèce du xénomorphe qu'*Alien Covenant* (2017) pourra à la fois comporter le terme « alien » dans son titre et proposer un récit dont Ripley est exclue. Les expériences biogénétiques menées par un androïde aux ambitions prométhéennes, lui-même dédoublé en un alter ego synthétique interprété également par Michael Fassbender, reconduisent et développent la dimension méta-sérielle d'*Alien : Resurrection*. La séquence finale du film, dans laquelle David dépose avec méticulosité, après les avoir déglutis, deux embryons alien dans une armoire de cryogénéisation pendant que résonne dans le vaisseau *L'Or du Rhin* de Wagner en écho à la séquence d'ouverture (FIG.8-9), constitue à la fois l'acmé du parcours démiurgique du robot, qui entend dépasser l'humain en produisant une forme de vie jugée parfaite, et une situation de suspense relative au danger que représentent ces xénomorphes en devenir déposés à côté de futurs colons et victimes. Comme dans les deux premiers volets de la série « Terminator », dans lesquels le contrôle du temps par une instance masculine dominante (le personnage de John Connor, dans un récit situé chronologiquement par rapport au repère de « J.-C ») aboutit au paradoxe de l'autoprocréation³⁸, *Alien Covenant* fait d'un personnage doublement incarné par un interprète masculin (sorte de version « post-humaine » des chirurgiens jumeaux de *Dead Ringers* de Cronenberg) une figure de créateur qui peut aller jusqu'à donner la vie, gagnant ainsi en individualisation (il a d'ailleurs préalablement supprimé son double). David est à ce titre emblématique d'une masculinité postféministe qui s'accapare les caractéristiques culturellement associées au féminin et dont les femmes sont, de fait, partiellement dépossédées (voir Modleski 1991 et Hammad 2013).

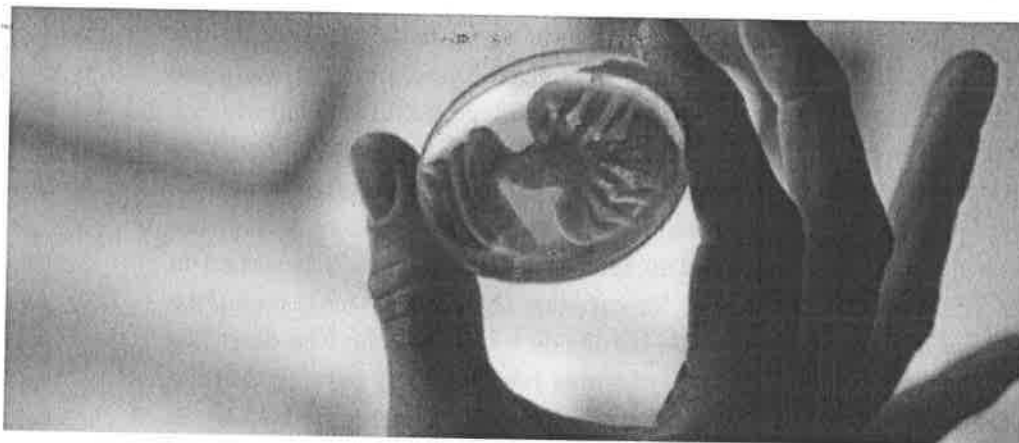


Fig. 8



Fig. 9

33 Si la reproduction biologique est associée au féminin; *Alien : Resurrection* ou « *Resident Evil* » instaurent un renversement en mettant en scène des protagonistes masculins aux ambitions « frankensteiniennes » et un clonage opéré à partir du génome des héroïnes, à leur corps défendant (et, justement, elles s'en défendent). Dans « *Alien* », le motif du clone s'imbrique dans un vaste spectre de représentations d'une procréation monstrueuse suscitant l'abjection (voir Meininger 1996). Dans l'hexalogie filmique « *Resident Evil* » (2002-2016) réalisée sous la houlette de Paul W.S. Anderson (lequel réalise en parallèle le crossover *Alien vs. Predator*), qui s'inscrit d'entrée de jeu dans la perspective d'une production sérielle en tant qu'adaptation de la série vidéoludique de « *survival horror* » éditée par la société japonaise Capcom sous le titre *Biohazard* (lorsque le premier film sort dans les salles, trois jeux vidéo ont déjà paru en 1996, 1998 et 1999) et qui se place dès lors doublement sous le signe du numérique (en passant avec le quatrième opus d'un filmage en 35mm au format digital et en recourant par ailleurs massivement et de manière croissante aux effets visuels, d'une part, en tant que franchise intermédiaire développée à partir de productions nativement numériques, d'autre part), le motif du clone joue en revanche un rôle-clé dans l'articulation des épisodes entre eux et dans l'exacerbation de répétitions ou *reboots* au niveau du récit³⁹.

Les clones de « *Resident Evil* » : le récit au péril du multiple

34 Afin de saisir le rôle endossé par le motif du clone dans les six volets réalisés entre 2002 et 2016 de la série cinématographique « *Resident Evil* »⁴⁰, il paraît nécessaire de

rappeler l'intrigue de chacun des épisodes au travers du seul prisme de ce motif. Le récit des deux premiers volets, *Resident Evil* (2002) et *Resident Evil : Apocalypse* (2004), convoque certes l'imaginaire horrifique d'une épidémie virale et de mutations génétiques au sein d'un huis clos (l'installation souterraine de La Ruche puis l'entière de la ville en ruine de Raccoon City) et répète le réveil de l'héroïne amnésique utilisée comme sujet d'expériences biotechnologiques, mais ne mobilise pas encore le motif du clone, lequel n'apparaît significativement qu'au seuil d'une ouverture de la série à la pluralité, soit dans l'épilogue d'*Apocalypse*, lorsqu'Alice (Milla Jovovich), régénérée après un crash mortel d'hélicoptère, se réveille bardée de tubes (comme Neo dans *The Matrix*, 1999) dans une cuve aux parois transparentes (visuellement parente de celle d'*Alien : Resurrection*) qui, par ailleurs, se reflète sur des surfaces vitrées (FIG.10). Si le terme de « clone » n'est pas encore utilisé dans les répliques des personnages, cette renaissance est explicitement associée à la technologie et à une désindividualisation d'un sujet destiné à inscrire ses actions futures dans une chaîne maîtrisée par d'autres (et en premier lieu par le Dr. Alexander Isaacs interprété par Iain Glen), au moment où retentit l'injonction « program Alice activated ». L'héroïne est ainsi « programmée » pour la déclinaison sérielle, tout en disposant de nouveaux pouvoirs qui annoncent par ailleurs une capacité de résistance (consistant à imposer la variation sur la répétition). En effet, c'est significativement en neutralisant violemment à distance un agent de sécurité qui l'observe à travers de multiples moniteurs de caméras de surveillance qu'elle affirme une forme de singularité, même si les plans subjectifs ancrés dans le regard d'Alice et partagés par le Dr. Isaacs et son équipe connectés à elle par satellite déshumanisent l'héroïne (emprunt évident à des séries cinématographiques comme « Terminator » ou « Robocop »).

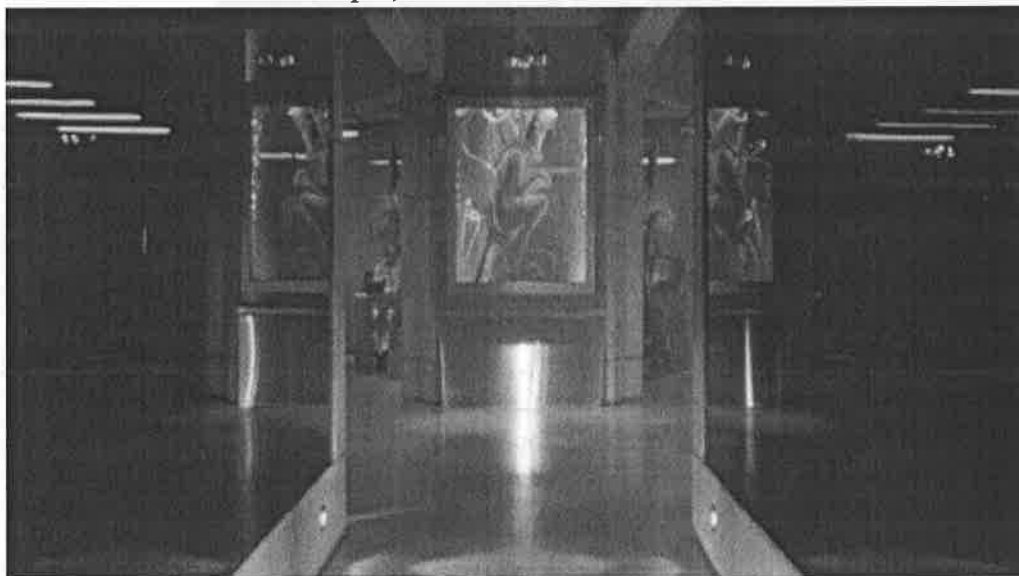


Fig. 10

35 *Resident Evil : Extinction* (2007) débute par une séquence qui présente un degré exceptionnel de réflexivité quant au statut des pratiques sérielles : dans des plans strictement identiques à ceux du premier volet, Alice se réveille et revit, dans une version au montage plus concis, les actions précédemment entreprises (qui se substituent à la *recap sequence* habituelle dans la série), avant de gagner le couloir d'un hôpital similaire à celui du deuxième épisode puis, d'une manière pour le moins surprenante dans une telle séquence d'ouverture qui favorise l'identification avec le personnage tout en provoquant un fort sentiment de déjà vu, de périr sous les projectiles d'un piège dissimulé dans le sol. Surgissent alors des individus revêtus de scaphandres médicaux blancs qui évacuent le corps en le jetant dans une tranchée où

nous découvrons, au gré d'un travelling, une centaine de corps d'Alice dans la même tenue rouge et pareillement maculés de sang (FIG.11-13). Ce qui pouvait être initialement pris pour la répétition du film même de manière quelque peu déconcertante se comprend désormais comme le résultat d'une démultiplication de l'héroïne, version « incarnée » des avatars invisibles qu'un gamer abandonne à chaque nouvel essai de traversée d'un parcours d'obstacles. Certes, comme nous le comprenons rétrospectivement, « la » protagoniste du film est ailleurs, parcourant des paysages désertiques en dehors de cette installation souterraine d'Umbrella Corp. qu'elle ne rejoint qu'à la fin de *Extinction* pour libérer les clones d'elle-même, puis intimer aux dirigeants de la compagnie contactés par visioconférence qu'elle projette de venir avec quelques amies (« I wanna be bringing a few of my friends »). Il n'en demeure pas moins que le trouble est créé autour de l'identité du personnage. Le film se clôt sur un plan dont les caractéristiques constituent une sorte de trope des séquences de révélation de l'existence de clones : un travelling arrière qui dévoile progressivement une armée de personnages identiques (FIG.14).

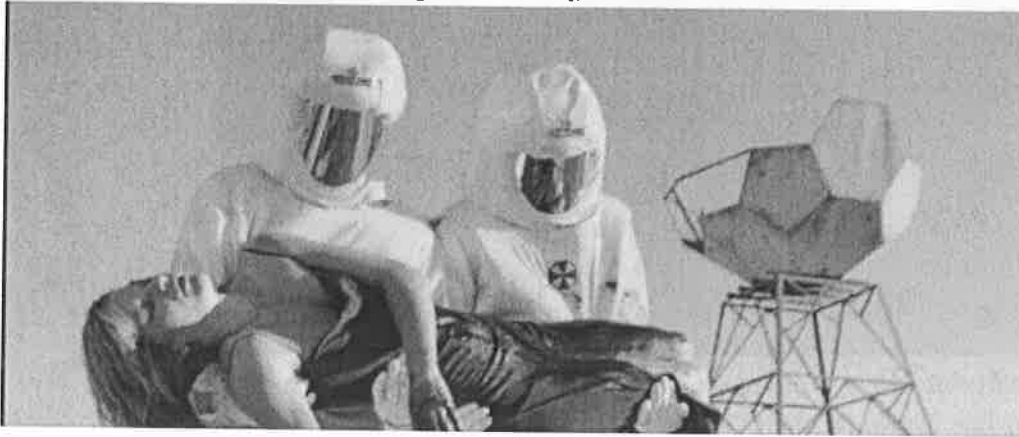


Fig. 11

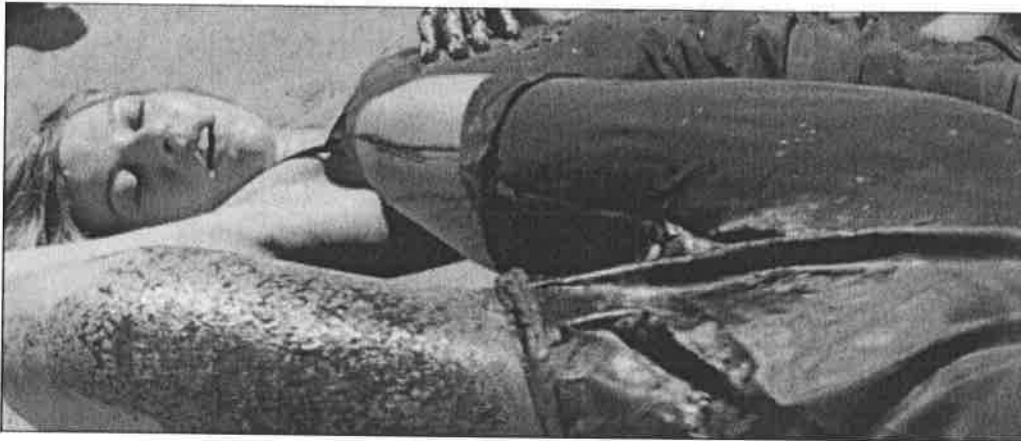
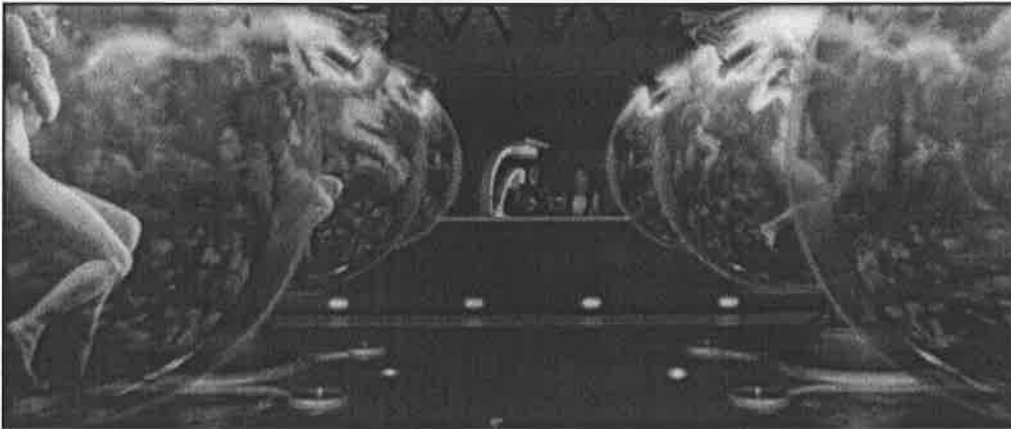


Fig. 12



Fig. 13



- 36 *Resident Evil : Afterlife* (2010) s'ouvre sur une longue séquence de prise d'assaut par Alice, soutenue par une armée de clones à son effigie (tous vêtus de la même tenue de cuir noir, en écho au style « SM » de la Trinity de « *Matrix* »), du quartier général de la compagnie situé sous les ruines de Tokyo. Cette explosion vertigineuse de la déclinaison du personnage qui brouille initialement toute distinction entre l'original et ses copies se réduit ensuite, puisqu'une seule Alice survit à l'explosion de la base, et qu'elle est par ailleurs brutalement privée, par l'injection d'un sérum, de ses pouvoirs surhumains (rétablis de manière tout aussi brutale à la fin de l'épisode suivant).
- 37 *Resident Evil : Retribution* (2012), loin de rétablir la linéarité, la cohérence et l'ipséité du protagoniste comme on aurait pu l'attendre, fonctionne, par rapport à la question du multiple, sur un principe de surenchère. En effet, le clonage y est appliqué à plusieurs personnages – pour la plupart féminins – de la série, ce qui justifie le retour, propre au phénomène du sequel, d'acteurs/actrices, à instar ici de Michelle Rodriguez (qui par ailleurs ne cesse de « revenir » dans la série des « *Fast and Furious* »). « Alice » se réveille momentanément dans la peau d'une mère de famille et épouse dont le quotidien est brusquement interrompu par l'agression de morts-vivants – l'héroïne de la série, « la vraie », retrouvera d'ailleurs plus tard dans la villa le cadavre de ce clone aux cheveux blonds – et les lieux des différents épisodes antérieurs réapparaissent en tant qu'espaces factices au sein de la fiction même (comme dans *The Truman Show*), au prétexte qu'Umbrella Corp. les utilise pour réaliser des tests de flambée épidémique en contexte urbain afin de prouver l'efficacité de son arme biologique à ses différents acheteurs. Par-delà ces espaces de simulation où se rejouent des actions précédemment vues dans la série, Alice gagne une fabrique de clones dans laquelle défilent, suspendus à un rail et figés, de très nombreux duplicatas d'elle-même et de la « fille »⁴¹ qui lui a été attribuée dans l'une des simulations (**FIG.15**). Dans un même mouvement, Alice lâche des explosifs qui éradiquent tous les clones et sauve

l'une des petites filles qui devient alors « sa » fille. (à la réponse « You are my mummy, aren't you ? » de la fillette effrayée, Alice répond « I am now », imposant un présent caractérisé par une unicité et une pseudo-filiation). La dernière réplique du film, « The beginning of the end », symptomatique de l'inépuisable relance de la forme sérielle, annonce tout de même un achèvement, pensé ici comme le risque de disparition de l'espèce humaine.



Fig. 15

38 *Resident Evil : Final Chapter*, dont l'épilogue a déjà été discuté ci-dessus, signifie dès son titre la clôture que ce « chapitre » offre à la série. Par rapport aux trois précédents opus caractérisés par un ressassement des deux premiers, ce sixième volet revient de manière explicative sur les circonstances de la création du T-Virus, et donc sur l'origine du récit et de l'identité même d'Alice. Si la majorité des séquences y sont toujours dédiées à des actions spectaculaires faisant office de séquences attractionnelles faiblement vectorisées narrativement, la narration s'impose plus nettement dans ce film qui vise à s'extraire du « méta-sériel » pour proposer une clôture unique et offrir au spectateur et à la spectatrice la possibilité d'effectuer un acte configurationnel portant sur l'ensemble de l'hexalogie. Le « manque » attribué à l'héroïne et que viendra combler l'épilogue réside dans sa conscience d'être réduite à un « sujet de l'action » interchangeable, à une sorte de coquille vide, ainsi qu'elle l'explique, précisément en pleine action : « Je ne me souviens pas de grand-chose avant que tout cela ne commence. Je ne me souviens pas de grand-chose avant ça. Parfois j'ai l'impression que ça a été toute ma vie. Courir. Tuer »⁴². Le constat de l'amnésie, exprimé dans les deux premières répliques d'une manière redondante qui renforce l'effet de boucle, s'explique certes par le statut intermédiaire assumé de la série (où le personnage est construit comme un avatar vidéoludique, même si Alice n'existe pas dans le jeu) mais, sur le plan narratif, il tient à ce qu'Alice a été clonée. Son antagoniste, le Dr. Isaacs, apparaît doublement dans cet épisode. Les répliques échangées par le savant avec Alice dans la dernière partie du film instaurent un renversement qui remet en cause l'identité de l'héroïne, certes questionnée dans les précédents opus mais, à l'échelle du film, dépourvue d'ambiguïté jusqu'à ce moment de retour de ce refoulé que constitue la conscience de n'être qu'un clone insignifiant, au même titre que les séries usinées par l'industrie hollywoodienne elles-mêmes :

« – Dr. Isaacs (Iain Glen) : Et pour répondre à votre question : oui, à part quelques mises à jour technologiques, je suis le Dr. Alexander Roland Isaacs. L'original.

Alice (Milla Jovovich) : Celui que j'ai rencontré dehors pensait exactement la même chose.

– Dr. Isaacs : « Bien sûr qu'il le pensait. C'est ainsi qu'ils sont conçus. Aussi longtemps qu'ils pensent être authentiques, ils font plus d'efforts et se battent plus longtemps, même jusqu'à la mort. Après tout, qui veut savoir qu'il n'est qu'une mauvaise imitation, qu'une copie sans valeur ? Ce qui nous amène à vous...

– Alice : « Non... »

– Dr. Isaacs : « Oh, voyons. Vous pensiez être l'originale ? »⁴³.

39 Muette de stupeur face à la révélation que vient de lui faire son ennemi juré, Alice prend conscience de l'aliénation qui a été la sienne. Comme l'a noté Hélène Machinal à propos du post-humain : « Le principe de la suture, qui pose et expose la monstruosité de la créature de Frankenstein, disparaît. Le monstre ne se voit plus, ne se reconnaît plus et devient d'autant plus effrayant qu'il ne se distingue pas de l'humain. Ce que gomme le clone, c'est aussi la distinction entre le même et l'autre. » (Machinal 2020 : 192).

40 Les dialogues cités ci-dessus mobilisent l'opposition entre l'original (néanmoins amélioré technologiquement, comme est supposé l'être tout épisode par rapport à celui qui le précède) et l'individu qui s'ignore en tant que clone, selon une terminologie issue du monde de l'art qui nous renvoie à la perte benjaminienne de l'aura.

41 *Final Chapter* se veut conclusif notamment en ce que son récit met fin aux dérives du clonage : la disparition de la démultiplication des personnages en diverses copies met un point final à la série après en avoir nourri la dynamique et avoir élaboré un discours paradoxal à propos de celle-ci qui s'accommode parfaitement du genre horrifique, là où l'objet de répulsion jugé aliénant (les expériences de biogénétique et, métaphoriquement, les productions sérielles de la culture de masse) procure par ailleurs l'attraction d'une stimulation sensorielle. Le paradoxe d'une réflexivité conjuguée à l'immersion se retrouve dans le discours même développé par le récit filmique à propos de la sérialité.

42 Il faut néanmoins souligner qu'à l'échelle de la série « *Resident Evil* », le motif du clone n'est pas pensé par les scénaristes dans une logique binaire de l'original et de la copie, mais plutôt comme une déclinaison du multiple, ce qui implique une substitution et une accumulation qui ont partie liée avec la sérialité. Le renouvellement constant du protagoniste cloné concourt à produire un brouillage temporel, plaçant celui-ci dans un éternel présent – au même titre que l'actrice, contrainte à paraître physiquement immuable sur les quatorze années que couvre la série. Le plan d'ouverture à la grue d'Alice étendue dans la douche, qui débute frontalement sur ses yeux puis opère en s'élevant un basculement latéral de sorte à inscrire le corps du personnage dans l'horizontalité, est d'ailleurs repris, dans ses caractéristiques formelles, à chaque nouveau « *reboot* » intermédiaire du récit, la récurrence des choix de mise en cadre provoquant un effet de résonance entre les épisodes ; dans *Retribution*, ce mouvement est même répété à l'intérieur de l'épisode, en chiasme.

43 La série « *Resident Evil* » emprunte indéniablement certaines modalités de la représentation des expériences biogénétiques infligées à l'héroïne au quatrième volet de « *Alien* » – à commencer par des vues en plongées sur un corps prostré, nu sous une blouse d'hôpital transparente et séquestré dans les froids soubassements d'une construction régie par une intelligence artificielle (FIG.16/17). Notons qu'il n'est pas indifférent que les personnages de Ripley et d'Alice qui sont associés à la reproduction du même soient féminins, selon une représentation qui mobilise, même dans des films

où les protagonistes sont des héroïnes valorisées pour leurs capacités hors normes de combattantes, des stéréotypes de genre issus d'une culture patriarcale dans laquelle la femme est associée à des tâches répétitives opposées aux capacités créatrices des génies masculins – à ce titre, le récit des femmes au foyer mécaniques, parentes de la figure du clone, du film *The Stepford Wives* en fournit à la fois un exemple emblématique et une critique virulente (cf. Neill 2018). Toutefois, dans « *Resident Evil* », Alice prend acte de l'ère post-moderne du recyclage dont elle procède et s'en sert pour se défendre, ce qui provoque un renversement des stéréotypes de domination genrée dont rend très bien compte Hannah Priest en rapprochant à cet égard *Resident Evil* de *Sucker Punch* : « La menace constante d'une brutalité médicale, symbolisée par la lobotomie dans *Sucker Punch* [...], est exacerbée par la création et l'élimination répétées des clones d'Alice [...]. Loin d'accepter la nécessité de soigner son moi fragmenté et d'intérioriser les fêlures de sa psyché, Alice s'en sert comme moyen de survie. [...]. Au lieu d'éprouver de l'anxiété à la vue de son Moi cloné, Alice se construit (en) une armée et affronte Umbrella : "Je vais amener quelques-uns de mes amies" » (Priest 2014 : 157)⁴⁴.

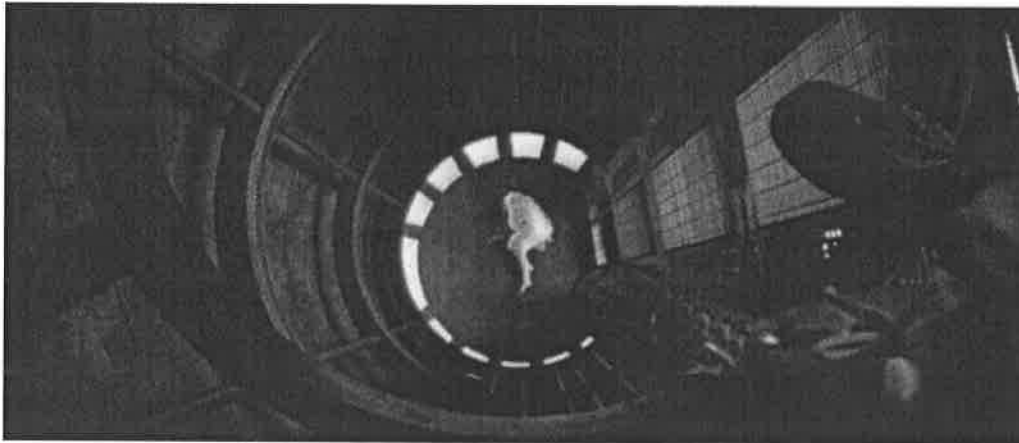


Fig. 16 : *Alien : Resurrection*, 1997

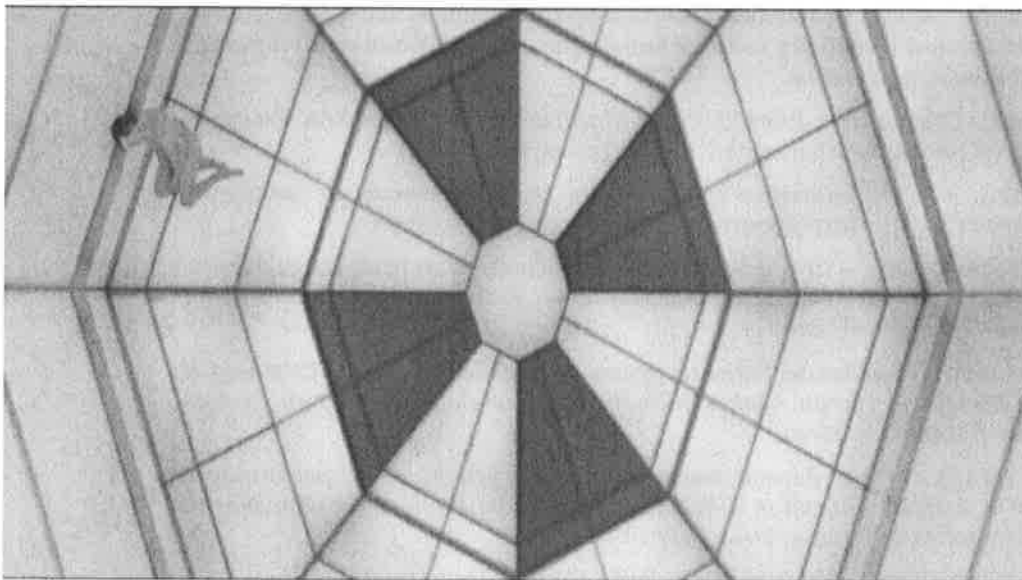


Fig. 17 : *Resident Evil : Retribution*, 2012

⁴⁴ En prenant pour héroïne le personnage d'Alice interprété par Milla Jovovich, *Resident Evil* adopte donc une posture méta-sérielle radicale qui s'explique sans doute par le fait que ces films produits par la société allemande Constantin Film, conçus en dehors d'Hollywood et adaptés d'une série vidéoludique ne prétendent pas se conformer aux normes narratives et esthétiques des blockbusters hollywoodiens, et parce qu'ils assument un statut à la fois de « film de genre » (en exploitant une

hybridité résultant du croisement de genres populaires comme l'horreur, la science-fiction, le film de zombie ou le post-apocalyptique) et de production transmédias. La sérialité y informe ainsi complètement le contenu narratif, lequel se réduit presque, d'ailleurs, à signifier de manière tautologique la structure sérielle dont il intègre et expose les contraintes, dans une perspective plus (vidéo)ludique qu'à proprement parler critique.

Bibliographie

- BAUDRILLARD, Jean (1999). *L'Échange impossible*, Paris, Galilée.
- BÉNASSI, Stéphane (2000). *Séries et feuilletons T.V. Pour une typologie des fictions télévisuelles*, Liège, Céfal.
- BESSON, Anne (2004). *D'Asimov à Tolkien – Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS-Éditions.
- BLOCH, Jérôme (2022). *Westworld. Labyrinthe de l'esprit*, Neuilly, Atlante.
- BOILLAT, Alain (2005). « L'éclatement du personnage chez Lynch », *Décadrages*, 4-5, p. 48-61.
DOI : 10.4000/decadrages.577
- BOILLAT, Alain (2006). « Introduction : des films, un monde. Lectures de *Star Wars* », *Décadrages*, n°8-9. URL : <http://journals.openedition.org/decadrages/273>.
- BOILLAT, Alain (2009). « Trois vies et un seul cinéaste (Raoul Ruiz) », *Décadrages*, n°15, p. 8-24.
- BOILLAT, Alain (2014). *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg.
- BOILLAT, Alain (2017). « *Star Wars*, encore et toujours : d'une logique sérielle répétitive à la création d'un mythe intemporel », dans M. Atallah (dir.), *Je suis ton père. Origines et héritages d'une saga intergalactique*, Paris/Yverdon-les-Bains, Dargaud/Fantask/Maison d'Ailleurs, p. 136-186 et 212-215.
- BOILLAT, Alain (2020). « Corps et mondes de synthèse au cinéma », dans R. Baroni & C. Gunti (dir.), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, p. 269-294.
- BOILLAT, Alain (2022). *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era. Essay on Multiverse Films and TV Series*, New Barnet (UK), John Libbey Publishing.
- BRÉAN, Simon (2021). « Cinéma/Science-fiction : vers un changement de paradigme critique ? », *ReS Futurae* 17. URL : <http://journals.openedition.org/resf/9398>
- CABEZA-MACUSO, Pablo (2022). « Ce que les mondes parallèles font au personnage de série télévisée : une esthétique du *character overhaul* », *ReS Futurae*, 19. URL : <http://journals.openedition.org/resf/11107>
- CORNILLON, Claire (2020). « *Dollhouse*. Sérialité, genres et narration », dans A. Crémieux & A. Hudelet (dir.), *La Sérialité à l'écran. Comprendre les séries anglophones*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, p. 85-99.
- DENIS, Sébastien (2014). « Le devenir-marionnette de l'acteur : la *performance capture* dans *Avatar* », dans M. Grosoli et J.-B. Massuet (dir.), *La Capture du mouvement*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014, p. 173-191.
- ECO, Umberto (1993). *De Superman au Surhomme*, Paris, Grasset, 1993 [1978].
- ECO, Umberto (1994). « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne » [1987], *Réseaux*, vol. 12, n°68, p. 9-26.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre (2014). *Les séries télévisées. L'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin.
- FAVARD, Florent et MACHINAL, Hélène (2022). « Les séries de science-fiction au croisement d'un genre fictionnel et d'une forme narrative audiovisuelle », *ReS Futurae* 19. URL : <http://journals.openedition.org/resf/11137>.
DOI : 10.4000/resf.11137

- GANZ-BLAETTLER, Ursula (2017). « Récits cumulatifs et arcs narratifs », dans Sarah Sepulchre (dir.), *Décoder les séries télévisées*, Louvain-la-Neuve, De Boeck, p. 195-208.
- GLEVAREC, Hervé (2012). *La Sériophilie. Sociologie d'un attachement culturel*, Paris, Ellipses.
- GOUDMAND, Anaïs (2018). « Récits en partage. Expériences de la sérialité narrative en culture médiatique », thèse dirigée par Raphaël Baroni et Jean-Marie Schaeffer, UNIL/EHESS.
- HAMMAD, Hannah (2013). « Hollywood Fatherhood : Paternal Postfeminist in Contemporary Popular Cinema », dans Joel Gwynne et Nadine Muller (dir.), *Postfeminism and Contemporary Hollywood Cinema*, Basingstoke Hampshire, Palgrave Macmillan, p. 99-115.
- HENDERSON, Stuart (2014). *The Hollywood Sequel: History & Form, 1911-2010*, Basingstoke, Palgrave Macmillan/BFI.
DOI : 10.1007/978-1-84457-843-6
- JEFFORDS, Susan (1994). *Hard Bodies : Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, New Brunswick N.J., Rutgers University Press.
- JENKINS Henry (2013). *La Culture de la convergence*, Paris, Armand Colin [2006].
DOI : 10.3406/memor.2007.2274
- LETOURNEUX, Matthieu (2007). « Le récit de genre comme matrice transfictionnelle », dans R. Audet & R. Saint-Gelais (dir.), *La fiction, suites et variations*, Québec, Nota Bene/PUR, p. 71-89.
- LETOURNEUX, Matthieu (2020). « Penser les fictions sérielles en régime postfordiste », *Cahiers de Narratologie*, 37, 2020. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/10488>
DOI : 10.4000/narratologie.10488
- MACHINAL, Hélène (2020). *Posthumains en série : les détectives du futur*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais.
DOI : 10.4000/books.pufr.30630
- MANN, Karen (1989-1990). « Narrative Entanglements: *The Terminator* », *Film Quarterly*, 43, p. 7-27.
DOI : 10.2307/1212805
- MAUMÉJEAN, Xavier (2015). « *Planet of The Men*, scénario de Pierre Boulle », *ReS Futurae* 6. URL : <http://journals.openedition.org/resf/739>.
DOI : 10.4000/resf.739
- MEININGER, Sylvestre (1996). « Corps mortels. L'évolution du personnage de Ripley dans la trilogie *Alien* », *Cinémas*, vol. 7, n°1-2, p. 121-150.
DOI : 10.7202/1000936ar
- MITTEL, Jason (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press.
DOI : 10.18574/nyu/9780814744963.001.0001
- MODLESKI, Tania (1991). *Feminism Without Women : Culture and Criticism in a « Postfeminist » Age*, New York, Routledge.
DOI : 10.4324/9780203699379
- NEILL, Nathalie, « The Stepford Frankensteins : Feminism, *Frankenstein* and the *Stepford Wives* », *The Journal of American Culture*, 41 (3), 2018, p. 257-266.
- PEARSON, Roberta (2007). « Anatomising Gilbert Grissom », in M. Allen, *Reading CSI*, Londres, I.B. Tauris, p. 39-56.
- PENLEY, Contance (1989). « Time Travel, Primal Scene, and the Critical Dystopia », in J. Tagg (éd.), *The Cultural Politics of "Postmodernism"*, Binghamton, Department of Art History/Suny Press, p. 33-49.
- POURTIER-TILLINAC, Héroïse (2011). « La fin du réalisme dans les séries télévisées. La narration à portée généralisante, un tournant télévisuel ? », *Réseaux*, n°165, p. 25-49.
- RIEUSSET-LEMARIÉ, Isabelle (1999), *La Société des clones à l'ère de la reproductibilité multimédia*, Arles, Actes Sud.
- SAINT-GELAIS, Richard (2011). *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil.
- SANSWEET, Stephen J. (2012). *Figurines Star Wars. La collection complète et définitive*,

Paris, Éditions Hors Collection.

SEPULCHRE, Sarah (2017). « Le personnage en série », dans S. Sepulchre, *Décoder les séries télévisées*, Louvain-la-Neuve, De Boeck, p. 115-162.

SUVIN, Darko (1973). « La science-fiction et la jungle des genres. Un voyage extraordinaire », *Littérature*, n°10.

DOI : 10.3406/litt.1973.1071

WHISSEL, Kristen (2014). *Spectacular Digital Effects. CGI and Contemporary Cinema*, Durham, Duke University Press.

DOI : 10.2307/j.ctv11sn3ww

WINDHAM, Ryder, WALLACE, Daniel et HIDALGO, Pablo (2011 [2010]). *Généralisations Star Wars. La chronique illustrée de 30 ans d'aventures*, Paris, Hors Collection.

Notes

1 Le clonage peut en effet être entendu dans un sens métaphorique, ou du moins emblématique d'une ère du « simulacre » : dans *L'Échange impossible* de Baudrillard, paru l'année de la sortie de *The Matrix* (film dans lequel on peut lire sur la couverture d'un livre, lui-même factice, le titre « Simulacra and Simulation », qui est celui d'un célèbre ouvrage de l'auteur), le philosophe écrit : « C'est par le système de l'école, des médias, de la culture et de l'information de masse que les êtres deviennent copies conformes les uns des autres. Et c'est ce clonage de fait, ce clonage social [...], qui engendre la pensée du génome et du clonage génétique » (Baudrillard 1999 : 53-53). La référence diffuse aux effets délétères des médias de masse supposée par Baudrillard sous-tend fréquemment les discours technophobes à l'encontre des expérimentations sur le clonage, de sorte que l'on peut effectivement établir un lien entre les pratiques sérielles relevant de la culture de masse et l'imaginaire collectif associé à la bio-ingénierie.

2 Cabeza-Macuso, qui souligne dans un article consacré aux séries TV combien « la science-fiction permet [...] de radicaliser l'évolution de certains personnages en les *démultipliant* » (Cabeza-Macuso 2022), se réfère à la notion de « *character overhaul* » [refonte du personnage] avancée par Jason Mittell dans la section « Personnage sériel et possibilité de changement » de son ouvrage *Complex TV*, et définie en ces termes : « A more abrupt form of change might be called *character overhaul*, in which someone undergoes a dramatic sudden shift, often tied to a supernatural or fantastic situation that creates body switches or clones, but we retain our serial memories of earlier events and relationships » (Mittell 2015 : 138-139). À propos de la série HBO *Westworld* dont certains protagonistes correspondent à cette définition, Jérôme Bloch écrit : « Les "hôtes", les espaces au sein desquels ils évoluent ou leurs créateurs humains s'avèrent donc immortels. Ou, plutôt, "intemporels" puisqu'ils s'éteignent pour mieux renaître, à l'identique ou sous une forme déguisée, amnésiques ou en pleine possession de leurs souvenirs, à l'état numérique, physique ou robotique » (Bloch 2022 : 187). Si ce type de substitution abrupte se produit également au cinéma – nous l'avons discuté à propos des films de Raoul Ruiz et de David Lynch (Boillat 2005 et 2009) –, les récits abordés ici diffèrent en ce que le « clonage » n'y apparaît pas comme une décision arbitraire imposée par une instance extradiégétique – acte plus ostensiblement réflexif –, mais se trouve motivé au sein du récit. Nous considérerons ici le clonage lorsqu'il est appliqué à des personnages principaux récurrents, bien que, dans certains cas, des clones ayant le statut de personnages secondaires peuvent également participer aux rouages de la sérialité, comme le couple de serviteurs d'Adrian Veidt (Jeremy Irons) dans la mini-série HBO *Watchmen* (2019).

3 Nous opterons pour les guillemets à « clones » lorsque le terme sera compris dans le sens large d'un simulacre de l'humain proposé par une fiction. Nous nous intéresserons toutefois exclusivement aux cas d'individus pluriels, c'est-à-dire à des récits qui convoquent la coprésence de l'original et de ses copies, et comportent souvent parmi leurs séquences pivots la mise en scène de la découverte perturbante, par un protagoniste individualisé et auquel le spectateur et la spectatrice ont été amenés à s'identifier, qu'il n'est qu'un exemplaire d'une série, qu'il s'agisse de la séquence où, dans *Artificial Intelligence : AI* (2001), le robot androïde David rencontre des « clones » de lui-même dans le laboratoire de son créateur, ou de la scène de *Toy Story* (1995) dans laquelle Buzz l'Éclair, qui se croit être un vrai cosmonaute, voit à la télévision les rayons d'un magasin sur lesquels sont empilés les emballages d'un jouet qui n'est autre que lui-même.

4 Nous utiliserons la convention des guillemets avec italique pour les titres de séries

cinématographiques, sans italique pour les renvois plus larges à une franchise.

5 D'abord à propos de *Lost* et *Fringe* dans Boillat 2014 : 169-185, puis, dans une version remaniée de cet ouvrage, dans Boillat 2022 : 90-116 (avec l'ajout de deux sections consacrées à la série *Westworld* : Boillat 2022 : 74-89 et 159-174).

6 *Metropolis*, 1928 ; *The Stepford Wives*, 1975 ; *Futureworld*, 1976, suivi de la série CBS *Beyond Westworld* en 1980, puis de la série HBO *Westworld* de 2016 à 2022 ; *Surrogates*, 2009.

7 Contrairement aux films *Hidden I* et son sequel (1987 et 1994) ou surtout *The Day the Earth Stood Still* (1951 et 2008) et *The Man Who Fell on Earth* (1976), qui ne convoquent pas la thématique du double, *Invasion of the Body Snatchers* (1956) puis les deux autres adaptations du même roman de Jack Finney (1978 et 2007), ainsi que *The Thing from Another World* (1951) et ses deux remakes (1982 et 2011) ou *Starman* (1984) thématisent la question de la copie, mais dans un rapport de succession/substitution et non de coprésence.

8 « [...] [A]u terme de son exploitation dans les salles, le film de 1968 rapporte 22 millions de dollars pour un budget original d'un peu moins de six millions. Cela suffit à convaincre la 20th Century Fox de suggérer une suite au producteur Arthur P. Jacobs [qui] commande à Boule une suite du film, non de son roman. Le travail réclamé à l'écrivain français est cinématographique et ne s'inscrit pas dans le cadre d'une création personnelle, mais bien dans l'activité collective d'un studio hollywoodien. D'autre part, le film doit se situer dans la continuité immédiate du précédent » (Mauméjean 2015 : §3-4).

9 Stuart Henderson avance en effet le constat suivant : « Even once adjusted for inflation, twenty of the 100 highest-grossing films of all time are sequels, of which only one (the formidable *The Bells of St. Mary's*) was made prior to 1977. So while it may remain an object of derision for film critics, the sequel has established itself as a vital, positive influence on the studios, year-end reports; a situation which seems unlikely to change in the near future » (Henderson 2014 : 73).

10 À propos de la dialectique entre le genre SF et la sérialité (télévisuelle), et de « la relation de mutuel bénéfique qui se tisse entre ces deux objets », voir Favard et Machinal 2022.

11 Notons que les récits appartenant aux genres populaires regorgent de rocambolesques volte-face (résultant par exemple d'usurpations ou de dissimulations d'identité) propices au motif du double.

12 Précisons que la sérialité au cinéma peut concerner des (télé)films uniques qui s'inscrivent néanmoins dans une série, par exemple télévisuelle, à l'instar de *Serenity* (Joss Whedon, 2005), *Deadwood : The Movie* (Daniel Minahan, 2019) ou *El Camino : A Breaking Bad Movie* (Vince Galligan, 2019).

13 Il est à ce titre révélateur que la mention « Episode IV » dans le texte défilant du générique du premier *Star Wars* n'a été ajoutée qu'à l'occasion de la troisième ressortie du film en avril 1981, soit ultérieurement à la sortie en salles de *The Empire Strikes Back* (selon Windham, Wallace et Hidalgo 2011 : 95). Le tournage simultané des trois volets de *The Lord of the Ring* par Peter Jackson et le projet des sœurs Wachowski autour de la trilogie « *Matrix* » (selon une conception relevant du « storytelling transmédia », voir Jenkins 2013 : 118-127) diffèrent de ce modèle rétroactif.

14 Aussi la lecture du récit cinématographique sériel se situe-t-elle aux antipodes du *binge watching* (favorisé depuis quelques années par la politique éditoriale des plateformes, l'ergonomie des interfaces qu'elles proposent et la tendance à réduire au moins de moitié le nombre d'épisodes d'une saison par rapport aux pratiques des networks), à moins que le public ne procède à un visionnement différé ou à un révisionnement – ce que les sequels incitent à faire en redonnant une actualité au récit. Henderson (2014 : 74-86) a mis en parallèle la généralisation du magnéto-scope ainsi que l'essor du marché de la cassette vidéo dans les années 1980 puis du DVD à la fin des années 1990 d'une part et l'augmentation de la pratique du sequel à la même période (qu'il s'agisse de productions à faible budget prévues pour être « straight to video », ou de films à succès pouvant être revus à domicile) d'autre part. Aujourd'hui, avec le rachat par Disney du catalogue Fox, la coprésence sur la plateforme Disney+ du modèle de la série télévisée feuilletonnante et de séries cinématographiques comme « *Star Wars* » ou « *Alien* » disponibles en un clic dans leur intégralité tend à atténuer les différences entre les deux pratiques.

15 Certes, comme dans le cas du quatrième *Matrix*, il n'est jamais possible de dire si les studios hollywoodiens remettront ou non en route un projet de nouveau sequel ; dans le cas de « *Planet of the Apes* », le quatrième volet est annoncé pour 2024, mais l'intervalle de sept ans avec le précédent instaure un décalage avec la trilogie (certes moins important que les 18 ans

de *Matrix : Resurrections*) qui tend à renforcer le caractère unitaire de celle-ci. Il n'est par ailleurs jamais exclu qu'un film supplémentaire n'initie pas à son tour une nouvelle trilogie, comme dans le cas de « *The Hobbit* », 2012-2014. L'écart dans la temporalité des sorties des volets d'une trilogie peut être fortement organisé, comme dans « *The Hobbit* », « *Back to the Future* », les trois premiers *Indiana Jones* ou « *Hunger Games* » (laquelle série comprend certes quatre films, mais le troisième, *The Hunger Games : Mockingjay*, est divisé en deux parties), ou conçu de manière plus lâche (quinze ans séparent *Men in Black 2* de son sequel).

16 Dans sa typologie des formes de la répétition, Eco définit ainsi le « retake » : « [O]n recycle les personnages d'une histoire à succès dans un autre récit, en racontant ce qui leur est arrivé après la fin de leur première aventure. » (Eco 1994 : 15) Sur les liens entre les différentes formes de sequels et l'évolution de l'industrie hollywoodienne (jusqu'à une période antérieure à l'essor du récit transmédiatique de l'ère de la convergence numérique), voir Henderson 2014.

17 Henderson discute par exemple, à un pôle de ce spectre (celui d'un rapport étroit de causalité), en quoi les épisodes V et VI de « *Star Wars* » constituent un « groupe très soudé » (« *close-knit contingent* », Henderson 2014 : 118) – même si, en fait, les aventures intercalaires proposées au sein de l'univers étendu (« *Shadows of the Empire* ») tendront à disjoindre les deux épisodes. On touche ici à une tension entre deux pôles (série/cycle, ou série/feuilleton, ou épisodique/feuilletonnant selon la terminologie utilisée) qui concerne autant les séries cinématographiques que télévisées. À propos du deuxième volet de « *Planet of the Apes* », Henderson fait le constat suivant : « *Beneath Planet of the Apes* is fairly typical of the Hollywood sequel's tendency to seek the middle ground between episodic discontinuities of the series film and the narrative flow of the serial » (Henderson 2014 : 121).

18 En ce qui concerne la dynamique entre personnage, *persona* de la star et structure narrative, voir le chapitre 6 de Henderson 2014 (en particulier le passage sur Sigourney Weaver/Ellen Ripley, p. 138-140).

19 Daniel Couégnas, *Introduction à la paralittérature*, Paris, Seuil, 1992, p. 159. Dans les exemples discutés ici, la redondance s'opère à la fois horizontalement au sein d'une même série et verticalement entre les productions appartenant à un même genre (en l'occurrence science-fictionnel). À propos des niveaux d'intertextualité, voir Letourneux 2007. Voir également la réflexion de Stuart Henderson sur la corrélation entre les catégories génériques et la pratique du sequel, c'est-à-dire là où des films présentent un même « air de famille » (Henderson 2014:145-149).

20 À propos de la question de la « valeur esthétique » de productions dans lesquelles « l'innovation » tend à être enrayée partiellement par la répétition, voir Eco 1994.

21 On peut citer plus généralement le procédé du « récit cumulatif », qu'Ursula Ganz-Blaettler emprunte à un article d'Horace Newcomb consacré à la série *Magnum* et qu'elle définit ainsi : « L'utilisation de ce concept dans les séries télévisées implique que ce qui s'est passé dans les épisodes précédents n'est pas oublié mais peut être recyclé ou recadré afin d'apporter un nouvel éclairage sur un thème ou un sujet particulier » (Ganz-Blaettler 2017 : 204).

22 Lorsque, dans une perspective sociologique, Hervé Glevarec distingue d'une part la cinéphilie basée sur un attachement aux acteurs/actrices, d'autre part la sériephilie qui serait quant à elle plus centrée sur les personnages, il précise que, dans les séries télévisées, les téléspectateurs/trices nouent avec les personnages un « rapport de connaissance et de compagnonnage » (Glevarec 2012 : 101). Mes remerciements à Mireille Berton pour cette référence (et plusieurs autres), et plus généralement pour sa relecture avisée du présent article.

23 Rappelons que le film est issu de la transformation d'un projet de pilote destiné à une série qui ne sera pas mise en chantier, et que David Lynch structurera plus tard la saison *Twin Peaks : the Return* (2017) autour d'un dédoublement de l'agent Dale Cooper, à mi-chemin entre l'avatar d'un monde parallèle à la *Fringe* et la représentation subjective d'un trouble dissociatif de l'identité, comme dans *Raising Cain* (1992) ou dans un autre film de Lynch, *Lost Highway* (1997) – voir l'article de Mireille Berton dans le présent dossier à propos du « *mind-game film* ». Dans les séries TV, il est vrai, le motif du « clone » est très représenté, qu'il s'agisse des variantes d'un même personnage (les *reboots* successifs de l'héroïne dans *Doll House*, 2009-2010), d'une représentation mentale (le personnage éponyme de *Mr Robot*) ou d'un mélange des deux (« *Numero Six* » dans *Battlestar Galactica*). Claire Cornillon a examiné la série *Doll House* créée par Joss Whedon en partant de l'hypothèse suivante : « La série développe une réflexion à la fois politique et existentielle, puisqu'elle porte essentiellement sur la marchandisation des êtres humains dans le monde contemporain et sur la construction de l'identité, mais elle est aussi foncièrement méta-narrative, puisque son pitch et sa structure mettent en abîme les principes même de narration d'une série. Elle articule les questions du statut de l'épisode, de la sérialité et du genre. [...] La particularité de *Dollhouse* est de

construire un concept fictionnel – cette fameuse maison de poupée – qui est en lui-même une machine à fictions, et qui va donc questionner de manière plus directe et plus radicale l'objet-série. » (Cornillon 2020 : 87).

24 Cf. Sepulchre 2017 : 137-139. La chercheuse a d'ailleurs défendu en 2007 à l'Université catholique de Louvain une thèse de doctorat significativement intitulée « Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes. Complexification du système des personnages et dilution des caractérisations ».

25 Notons qu'il en va également ainsi de « *Terminator* », puisque Sarah Connor est présente dans quatre des films de la série (où elle est interprétée à trois reprises par Linda Hamilton) – certes dans un rôle de mère protectrice qui tend à la subordonner à son fils (*Terminator : Genisys* s'emploiera à jouer sur les attentes du public par rapport à cette composante) ; une série télévisuelle a d'ailleurs été dédiée à l'héroïne (*Terminator: The Sarah Connor Chronicles*, 2008-2009).

26 « Pour le moment, la technologie de l'industrie culturelle n'a abouti qu'à la standardisation et à la production en série [...] Le schématisme du procédé apparaît dans le fait que les produits différenciés automatiquement sont finalement toujours les mêmes. La différence entre la série Chrysler et la série General Motors est au fond une pure illusion qui frappe même l'enfant amateur de modèles variés. [...] Il en est de même pour les productions de Warner Brothers ou de la Metro Goldwyn Mayer. » (Adorno et Horkheimer 1974 [1944] : 130-132).

27 Selon le magazine de jeux vidéo *Joypad* (n°104, 2001) cité dans l'article « Resident Evil (film) » sur Wikipedia.

28 Notons un changement de paradigme similaire entre la série télévisée *Battlestar Galactica* de 1978-1979 et celle de 2004, dans laquelle les Cylons, initialement définis comme des robots à l'apparence métallique, sont pour certains devenus des êtres à apparence humaine, clonés en une douzaine d'exemplaires et qui parfois, lorsqu'il s'agit d'agents dormants, se croient humains ; on trouve en outre une évolution similaire entre d'une part le film *Westworld* (1973), son séquel *Futureworld* et la série *Beyond Westworld* (1980), d'autre part les quatre saisons de *Westworld* (2016-2022).

29 En tant que sujet de manipulations scientifiques, Alice serait à rapprocher de la série des *Bourne* (également marquée par le motif de l'amnésie), dont la sortie des différents opus, de *The Bourne Identity* en 2002 à *Jason Bourne* en 2016, est strictement contemporaine de celle des épisodes de « *Resident Evil* » scénarisés par Anderson. Toutefois, le souci de vraisemblance qui caractérise les films dérivés de la trilogie romanesque de Ludlum atténue considérablement la dimension méta-sérielle.

30 Si cette démultiplication permet certes de signifier le pouvoir de l'antagoniste et son emprise sur le monde – à ce titre, elle relève d'une capacité de multi-clonage héritée de mangas à récits de combat comme *Dragon Ball*, *One Piece* ou surtout *Naruto*, qui commence de paraître entre le premier et le deuxième volet de *Matrix* –, notons que l'armée des Smith s'avère en fait incompatible avec la représentation d'un moment unique comme le duel (les clones en sont réduits à former des rangés de spectateurs), et que le fourmillement de copies ne motive pas à proprement parler la déclinaison sérielle du film. En revanche, il en va différemment du héros, Neo, au moment où le spectateur prend conscience de ce qu'implique le terme polysémique du titre du troisième opus, « *Revolutions* » (dans la séquence avec l'architecte où les doubles du héros apparaissent simultanément sur une myriade de moniteurs), qui est le garant de la possibilité d'une suite actualisée dix-huit ans plus tard dans *Matrix 4 : Resurrections* (titre qui, lui aussi, postule un phénomène pluriel).

31 « I haven't seen one exactly like this before. Moves differently ».

32 « Il s'agit de numériser en trois dimensions la performance d'un acteur à l'aide de marqueurs disposés sur l'ensemble de son corps, et d'obtenir un échantillonnage de mouvement sous la forme d'un squelette numérique qu'il est possible d'habiller de n'importe quel "costume" de synthèse. On confère ainsi à l'acteur l'apparence de son choix pour aboutir à la création d'une figurine virtuelle dotée de mouvements et d'expressions préalablement produits par le comédien [et qui] peut ensuite intégrer un décor numérique créé pour l'occasion, au sein duquel le cinéaste pose un regard par l'intermédiaire d'une caméra virtuelle » (Massuet 2022 : 23).

33 Aussi un catalogue exhaustif des figurines produites jusqu'en 2012 recense-t-il à l'entrée « clone trooper » plus de 300 figurines distinctes (Sansweet 2012: 73-120). Notons que dès le premier épisode de *The Clone Wars* en 2008, le maître Jedi Yoda déclare aux trois soldats clones qui l'accompagnent en mission (et qu'il interpellera ensuite par leur prénom en soulignant leur singularité) : « In Force, very different each one of you are ».

34 « – How did we get you? [...] Hard work. We used blood samples from Fiorina 16 on ice where you died. We remade you. We cloned you ».

35 « I think you will find that things have change a great deal since you time / I doubt that [...]. It won't make any difference, you still gonna die. »

36 « La saga diffère de la série en ce qu'elle retrace l'évolution d'une famille et s'intéresse à un intervalle de temps "historique". Elle est généalogique. [...] [M]algré sa forme historicisée qui célèbre, en apparence, le passage du temps, la saga répète la même histoire » (Eco 1994 : 16).

37 « The repeat encounter between a monstrous character or force and a survivor figure is a trope of not only *Elm Street* but also the *Alien* and *Halloween* series and *Hannibal* (2001), sequel to *Silence of the Lamb* (1991), and will almost invariably also involve relocating these characters to a new setting under different circumstances » (Henderson 2014 : 117). Dans *Scream 3* (2000), où l'héroïne Sidney (Neve Campbell) se définit à l'instar d'Alice dans « *Resident Evil* » comme une survivante (qui véhicule donc avec elle les drames passés), la reprise des lieux du premier volet sous la forme factice d'un plateau de studio de cinéma (les faits « réels » du premier film devenant le sujet du sequel du « film dans le film » intitulé *Stab*) relève du « méta-sériel ».

38 Ainsi Susan Jeffords résumait-elle ainsi les travaux de deux chercheuses : « In writing about *The Terminator*, Karen Mann [1989-1990] and Constance Penley [1989] argue for the importance of repetition in the film. Mann suggests that at both structural and thematic level, the story of the film depends on repetition and self-reproduction [...]. Of the future John Connor [...], she argues: "He satisfies the fantasy of reaching back in time to control those who control him – his parents – by choosing who they are... His choice [of his own father] provides the illusion of self-generation" [Mann 1989-1990: 21] » (Jeffords 1994 : 156).

39 Nous avons étudié « *Resident Evil* » dans une perspective plus générale axée sur la création mondaine dans Boillat 2014 : 35-44 puis Boillat 2022 : 16-26.

40 Le film en prise de vues réelles le plus récent issu de la franchise, *Resident Evil : Welcome to Raccoon City* (2021), ne sera pas pris en compte ici dans la mesure où il s'agit d'un *reboot* narrativement autonomisé des films antérieurs et qui ne traite quant à lui pas du motif du clonage. Notons que Netflix a proposé en juillet 2022 une série *Resident Evil* dont le récit n'est aucunement lié aux films d'Anderson et qui a été annulée par la plateforme après une seule saison de huit épisodes en raison d'une audience insuffisante. Le motif du clonage, traité frontalement dans l'épisode 7, y est associé au personnage démultiplié du chercheur Albert Wesker (Lance Reddick), « père adoptif » des deux héroïnes « jumelles » Jade et Billie, mais l'arrêt de la série ne nous permet pas d'établir si et comment le scénariste Andrew Dabb prévoyait d'élaborer par ce motif certains ressorts sériels.

41 Cette dimension maternelle prend ostensiblement son inspiration dans le film *Aliens*.

42 « I can't remember much before all of these started. I can't recall much before that. Sometimes I feel like this has been my whole life. Running. Killing ».

43 Dr. Isaacs: « And in answer to your question : yes, apart from a few technological upgrades, I'm Dr. Alexander Roland Isaacs. The original. » Alice: « The one I met out there, he thought exactly the same thing. » Dr. Isaacs : « Of course he did. That's how they're designed. They always try harder and fight longer, even to the death, as long as they think they're the real thing. After all, who wants to know they're just a poor imitation, a worthless copy ? Which brings us to you. » Alice : « No... » Dr. Isaacs: « Oh, come on. You thought you were the original ? » (*Resident Evil: Final Chapter*, 1h14'51"-1h15'25").

44 « The constant threat of medicalized brutality, symbolized by the lobotomy in *Sucker Punch* [...], is emphasized by the continued creation and disposal of clone-Alices [...]. Far from accepted the need to treat her fragmented self and internalize her ruptured psyche, Alice utilizes this as means of survival. [...]. Instead of experiencing anxiety at the sight of her cloned self, Alice build herself (into) an army and confronts Umbrella: "I'm gonna be bringing a few of my friends" ».













Table des illustrations


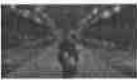


Légende Fig. 1



URL

<http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-1.png>

	Fichier	image/png, 1,9M
	Légende	Fig. 2
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-2.png
	Fichier	image/png, 1,7M
	Légende	Fig. 3
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-3.png
	Fichier	image/png, 1,4M
	Légende	Fig. 4
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-4.png
	Fichier	image/png, 1,1M
	Légende	Fig. 5
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-5.png
	Fichier	image/png, 421k
	Légende	Fig.6
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-6.png
	Fichier	image/png, 1,4M
	Légende	Fig. 7
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-7.png
	Fichier	image/png, 1,7M
	Légende	Fig. 8
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-8.png
	Fichier	image/png, 1,1M
	Légende	Fig. 9
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-9.png
	Fichier	image/png, 1,3M
	Légende	Fig. 10
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-10.png
	Fichier	image/png, 1,2M
	Légende	Fig. 11
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-11.png
	Fichier	image/png, 1,0M
	Légende	Fig. 12
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-12.png
	Fichier	image/png, 1,1M
	Légende	Fig. 13
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-13.png
	Fichier	image/png, 1,1M

	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-14.png
	Fichier	image/png, 989k
	Légende	Fig. 15
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-15.png
	Fichier	image/png, 1,5M
	Légende	Fig. 16 : <i>Alien : Resurrection</i> , 1997
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-16.png
	Fichier	image/png, 1017k
	Légende	Fig. 17 : <i>Resident Evil : Retribution</i> , 2012
	URL	http://journals.openedition.org/narratologie/docannexe/image/14375/img-17.png
	Fichier	image/png, 1,8M

Pour citer cet article

Référence électronique

Alain Boillat, « Le « clone » comme figure méta-sérielle dans le cinéma de science-fiction à l'ère des images de synthèse », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 43 | 2023, mis en ligne le 03 juillet 2023, consulté le 17 août 2023. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/14375> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.14375>

Auteur

Alain Boillat

Alain Boillat est professeur ordinaire à la Section d'histoire et esthétique du cinéma de l'Université de Lausanne. Ses recherches ont notamment pour objet l'histoire et la théorie du scénario, la voix dans les dispositifs audiovisuels, les imaginaires culturels de la technologie, les pratiques sérielles, les liens entre bande dessinée et cinéma ainsi que les théories de l'adaptation, du récit et de la fiction dans les productions médiatiques. Il est notamment l'auteur des ouvrages *Du bonimenteur à la voix-over* (2007), *Cinéma, machine à mondes* (2014, paru en 2022 dans une version remaniée et actualisée sous le titre *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era. Essay on Multiverse Films and TV series*) et *En cas de malheur. De Simenon à Autant-Lara* (2020), et il a dirigé ou codirigé plusieurs volumes collectifs dont *L'Adaptation. Des livres aux scénarios* (2018) et *Loin des yeux... le cinéma. De la téléphonie à Internet : imaginaires médiatiques des télécommunications et de la surveillance* (2019). Il a en outre dirigé un dossier de la revue en ligne *ReSFuturæ* intitulé « Présence de la science-fiction dans la bande dessinée d'expression française » (n.14, 2019).

Articles du même auteur

Avant-propos – Le sériel à l'écran : diversité des pratiques, des formes et des supports [Texte intégral]

Paru dans *Cahiers de Narratologie*, 43 | 2023

Douze minutes avant minuit : l'effet « *graphic novel* » du chapitrage dans *Watchmen* [Texte intégral]

Paru dans *Cahiers de Narratologie*, 34 | 2018

Des personnages érigés en narrateurs : les voix over chez Joseph L. Mankiewicz (*A Letter to Three Wives*, *All about Eve* et *The Barefoot Contessa*) [Texte intégral]

Pour une approche énonciative du récit filmique

Paru dans *Cahiers de Narratologie*, 20 | 2011