



Fiction et réalité dans des écrans-échiquiers de trois films français

Lícia Soares de Souza,
Universidade do Estado da Bahia, CNPq, Brésil

AntipodeS - Études de langue française en terres non francophones
vol. 2, n° 1 - janvier / juin 2019
Critique littéraire & cinématographique

<https://portalseer.ufba.br/index.php/Antipodes/index>
ISSN électronique : 2596-1837

Résumé

Le présent texte analyse les mouvements discursifs de personnages de fiction cinématographique et propose la description de la manière dont ces variations créent une trame fictionnelle à l'écran. La recherche mentionnée ici est une étude de cas. On cherche à montrer comment l'écran de cinéma, en tant que dispositif de communication, peut s'articuler autour de divers niveaux narratifs. À cet effet, on établit le concept d'écran-échiquier, qui sert à dévoiler le sens des mobilités des protagonistes. Les analyses s'appuient sur les concepts d'ocularisation (JOST, 1983, *apud* SOUZA 1994) et d'iconisation (PEIRCE). Elles s'attachent à l'observation de trois films français (*Dans la maison*, *Molière à bicyclette* et *Gemma Boverly*), où l'acteur Fabrice Luchinni, qui est connu comme un grand défenseur de la langue française, incarne les protagonistes principaux. On étudie les passages d'un niveau de récit à un autre par le discours des personnages et on définit les dénominateurs communs de ces trois films. La démarche permet ainsi de voir que les processus langagiers spéciaux d'autoproduction et de la fonction métalinguistique sont d'importants mécanismes de la création narrative cinématographique.

Mots clés

Fabrice Luchinni. Écran cinématographique. Cinéma français. Création artistique.

Fiction and reality in chessboard screens of three French films

Abstract

This text analyzes the discursive movements of characters in cinematographic fiction and offers a description of how these variations create a fictional chain on the screen. The research mentioned here is a case study. We are trying to show how the cinema screen, as a communication device, can be articulated around various narrative levels. To this end, the concept of a chessboard is established, which is used to reveal the meaning of the protagonists' mobilities. The analyses are based on the concepts of ocularization (JOST, 1983, *apud* SOUZA 1994) and iconization (PEIRCE). They are focused on the study of three French films (*Dans la maison*, *Molière à bicyclette* and *Gemma Boverly*), in which the actor Fabrice Luchinni, who is known as a great defender of the French language, plays the main protagonists. We study the transition from one narrative level to another through the characters' speech and define the common denominators of these three films. This approach allows us to see that the special

linguistic processes of self-production and metalinguistic function are important mechanisms of cinematic narrative creation.

Keywords

Fabrice Luchini. Cinematographic screen. French cinema. Artistic creation.

Plan

- 1 Introduction
 - 2 Présentation du corpus
 - 2.1 *Dans la maison*
 - 2.2 *Molière à bicyclette*
 - 2.3 *Gemma Boverly*
 - 3 Références théoriques
 - 3.1 Études des voix narratives
 - 3.2 L'ocularisation
 - 3.3 L'écran-échiquier
 - 4 Résultats d'observation
 - 4.1 Iconisation de *Dans la Maison*
 - 4.2 Iconisation dans *Molière à bicyclette*
 - 4.3 Iconisation dans *Gemma Boverly*
 - 5 En guise de conclusion
-

1 Introduction

Nous avons travaillé à des séminaires, à l'Université du Québec à Montréal, qui s'intéressent à une dite *soif de réalité*, et j'ai choisi de me pencher sur le statut du réel dans trois films dont le protagoniste est Fabrice Lucchini (*Dans la maison*¹, *Molière à bicyclette*² et *Gemma Boverly*³). Dans ces films, se fait jour un dénominateur commun qui est, ni plus ni moins, la capacité qu'ont les protagonistes d'interroger la réalité en élaborant une fiction, mais en même temps ils remettent en cause l'efficacité des mécanismes servant à tisser les intrigues. Plus : ces films soulèvent des questions stimulantes sur les passages variés d'un texte verbal à l'écran et sur la production à l'écran d'un texte verbal. Le métalangage est ainsi prépondérant dans de tels films, étant l'une des fonctions du langage la plus difficile à matérialiser sur un écran. Le texte produit se déroulant sur l'écran filmique est ainsi en relation directe avec son propre contexte de production, avec ses interlocuteurs identifiables, ses moments et ses lieux d'énonciation précis, et il s'organise par référence permanente à ces contextes. Et la narration dans les trois cas entretient des relations médiates avec les situations d'énonciation tout en permettant la superposition de deux écrans dans le même texte filmique.

Nous aborderons les passages d'un écran à un autre à l'aide des concepts d'ocularisation

¹ OZON, F. et alii. **Dans la Maison**. France, 2012. Fiction cinématographique.

² LE GUAY, Ph. et alii. **Molière à bicyclette**. France, 2013. Fiction cinématographique.

³ FONTAINE, A. et alii. **Gemma Boverly**. France : 2015. Fiction cinématographique.

(JOST, 1983, *apud* SOUZA 1994) et d'iconisation de C. S. Peirce. Nous commencerons par présenter notre corpus d'étude et nos références théoriques en cherchant à établir une conception d'écran-échiquier, capable de dévoiler le sens des mobilités, des regards et des exercices métalinguistiques des protagonistes des histoires filmées. Nous donnerons enfin à voir les observations que nous avons faites à cette lumière.

2 Présentation du corpus

Identifions l'histoire des trois films, pour voir ensuite les illustrations qu'ils offrent à nos concepts d'analyse.

Nous procéderons chronologiquement.

2.1 Dans la maison

Le film *Dans la maison* (2012) est traduit de la pièce espagnole de Juan Mayorga, intitulée *Le Garçon du dernier rang*. D'après les sites consultés, le cinéaste François Ozon a pressenti que cette œuvre littéraire enserrait un vrai filon pour une intrigue filmique dans la mesure où l'auteur opérait dans son récit un basculement originel du point de vue professeur/élève tout en oscillant entre réalité et fiction. Il a choisi de modifier le titre pour que l'élève ait plus d'autonomie pour construire un écran dit réaliste. Celui-ci voulait l'immerger dans l'espace où il construisait son récit, à savoir la maison de son collègue de classe. Le récit filmique ne restait ainsi pas cantonné dans la salle de cours du lycée. Le lycée Gustave Flaubert⁴ est un lycée pilote, qui expérimente le retour à l'uniforme en France. Dans ce sens, le récit, qui prend place en milieu scolaire, décrit l'enseignement comme une profession ingrate où tous les élèves seraient devenus des êtres aliénés, sans créativité.

Initialement, François Ozon a été tenté de produire un *thriller* ou un drame policier, mais il a vite compris que le film présenterait un intérêt plus littéraire et esthétique à partir d'une approche plus opérationnelle du propre processus d'autoproduction comme fiction. Dans ce cas, le spectateur serait convoqué à participer à sa façon en opérant un travail de bricolage sur le montage⁵.

Pour résumer, Claude, un élève brillant et doué de seize ans s'immisce dans la maison d'un élève de sa classe et en fait le récit dans ses rédactions à son professeur de français. Ce dernier, face à cet élève si différent, reprend goût à l'enseignement et l'incite à écrire de plus en plus sur ce qui se passe dans la maison de son collègue. Cette intrusion déclenchera une série d'événements imprévisibles et incontrôlables.

2.2 Molière à bicyclette

Le titre original français est *Alceste à bicyclette* et évoque le personnage du *Misanthrope* de Molière. Et s'il est à bicyclette, c'est parce qu'il habite sur l'île de Ré, qui offre un endroit approprié aux cyclistes d'un certain âge. C'est un film dirigé par Philippe Le Guay.

Gauthier Valence (Lambert Wilson), acteur encore actif, a caché à tout son entourage le but

⁴ Ce n'est pas un hasard si le lycée porte le nom du père du réalisme littéraire au XIX^e siècle.

⁵ Pour faire surgir son personnage de fiction dans la réalité du film, François Ozon a utilisé un procédé imaginé par Ingmar Bergman dans *Les Fraises sauvages* puis repris par Woody Allen dans ses films. Quant au thème de la manipulation, largement exploité par *Dans la maison*, il est développé à la manière de Pasolini dans *Théorème*.

de son voyage sur l'île de Ré. Il va rendre visite à son ex-collègue en retraite, Serge Tanneur (Fabrice Luchini) à qui il dit qu'il est à la recherche d'une résidence secondaire. Mais la vraie raison de son arrivée est tout autre. Il joue comme acteur dans une série télévisuelle banale et il espère convaincre Tanneur, comédien prestigieux jadis, de jouer *Le Misanthrope*. Valence est considéré plutôt comme un moderne Philinte, séduit par la société des nouvelles technologies, alors que Tanneur fait un Alceste idéal pour le XXI^e siècle dont il méprise tous les gadgets techniques, du téléphone portable au jacuzzi.

Les deux hommes se disputent le rôle d'Alceste. Tanneur est de toute évidence le meilleur des deux, mais Valence est un homme des médias, capable de dénicher les financements nécessaires pour la mise en scène de la pièce. Ils décident d'alterner, d'être tantôt Philinte, tantôt Alceste. Le scénario se concentre ainsi sur les répétitions de longs extraits du texte de Molière, et les alexandrins sont mis en relief comme des mécanismes rhétoriques qui mettent en valeur les dialogues d'un des textes les plus complexes de la langue française.

Luchini interprète un personnage qui, malgré ses professions de haine pour le reste de l'humanité, rêve de retrouver son public, même s'il est incapable d'aller à sa rencontre. Quant à Wilson, il doit faire preuve de résistance, puisqu'il est obligé de montrer qu'il est un excellent comédien, même s'il joue dans des séries télévisuelles considérées médiocres du point de vue artistique.

2.3 Gemma Boverly

Le titre de ce film évoque le célèbre chef-d'œuvre de Gustave Flaubert. Il s'agit d'une traduction du roman graphique de l'auteure anglaise Posy Simmonds, qui a écrit aussi *Tamara Drewe*, adapté au grand écran en 2010 avec la même Gemma Arterton dans le rôle principal.

Gemma, une jeune artiste, décoratrice d'intérieur à ses heures, épouse un restaurateur de meubles, Charlie Boverly. Le couple achète en Normandie une ferme. Ils font immédiatement la connaissance de leur voisin Martin, boulanger du village, passionné de littérature, qui est fasciné par la belle jeune Anglaise. Celle-ci entame une liaison avec Hervé, le fils du château, et Martin, effrayé, craint qu'elle ne connaisse le même destin tragique que celui de l'Emma du roman. Il s'identifie ainsi à Flaubert, et il veut changer son destin pour qu'elle ne finisse pas comme la malheureuse Emma Bovary dont on connaît la fin tragique.

Luchini, encore une fois, excelle dans ce rôle de meneur de jeu, ce qui fait de lui à l'écran un producteur de récits qui réussit son pari. Dans le filé de ce qui va devenir une métaphore de la production d'un texte, il y a une série de syncrétismes des signes verbaux et visuels qui vont envahir l'écran. Ces premiers proposent des constructions narratives non linéaires et développent des procédés de mise en fiction du texte asymétriques ou de labyrinthisation du récit. De ce fait, la *nouvelle mort* de Gemma est tout à fait ambiguë.

Les interprètes verront cependant qu'il s'agit là d'une autre mort : l'anéantissement abrupt de la prévisibilité réaliste outillée de ses déterminismes logiques. Et n'avons-nous pas là le développement des stratégies de soupçon aptes à dérouter les règles conventionnelles de la narration dans ce que Michel van Schendel (1987) a appelé un « quasi-argument », qui est « quasi-logique » dans sa capacité de permettre le reboîtement de tous les éléments d'un texte dont le codage est connu et reconnu. Une régression du codé à une zone de priméité, dans le sens que Peirce lui donne!

3 Références théorique

Pour aborder l'analyse de ces films, nous recourons aux concepts de voix narratives, d'ocularisation et d'écran-échiquier, qu'il convient à présent d'explicitier.

3.1 Voix narratives

Si les récits littéraires, quant à eux, ont abandonné la ligne droite des intrigues, s'ils ont affaibli la fiabilité des narrateurs et ont dépersonnalisé les personnages, que dire des récits filmiques ? Fortier et Mercier (2011) montrent comment le récit contemporain aurait du mal à s'instrumentaliser au profit d'une figure énonciative, d'une autorité narrative, ou d'un personnage à identité précise. C'est ainsi que la narrativisation se fait transmission à la faveur de procédés qui visent à la dénaturer, surtout par la diffraction et le métissage des langages.

Il n'y a pas à s'étonner non plus que le film utilise aussi un jeu de voix qui vise à brouiller la structure événementielle de ses propres cadres. Ainsi en est-il de la question de l'encadrement des faits qui pourrait alors devenir un vecteur privilégié d'une problématisation de la transmission narrative dans les films contemporains. Quels sont les codes d'accréditation de la narrativité filmique? Quelle pertinence accorder au partage du vrai et du faux?

Les impossibilités pragmatiques nous intéressent davantage en ce qu'elles désignent ouvertement la mise en jeu de la transmission narrative ou soulignent la grande nécessité d'une posture interprétative. Ce que les auteures précitées nomment une « cartographie de l'impossible » touche à l'établissement de pactes romanesques munis de leurs conventions. La configuration des récits contemporains devient une question posée par les relations entre la fiction et la réalité, sans véritable résolution. À bien des égards, cette question nous porte à réfléchir sur la capacité qu'a la fiction filmique d'interroger le réel, émaillée qu'elle est des signes visuels et verbaux de sa propre *fictionnalité*, sans qu'on ressente le besoin de rechercher les indices généraux de l'entremêlement de la *fictionnalité* et de la *factuelité*.

À trop insister sur les caractéristiques spécifiques de la fiction filmique, sans avoir à énumérer la terminologie classique qui identifie les formes des plans et contre-plans, nous avons, tout d'abord cherché à discourir sur la notion d'iconisation, dans le cadre de la sémiotique peircéenne. Partant du principe que sa théorie des catégories, *priméité*, *secondéité* et *tiércéité*, est maintenant déjà connue des lecteurs qui s'intéressent de près à la vie des signes, nous nous bornons à souligner que le processus de production des icônes (signes verbaux ou visuels) est suffisamment dynamique pour montrer la forme virtuelle et imprévisible d'un dispositif de fiction contemporain. Or, l'écran est un dispositif de production potentiel et ouvert à des plateformes variées de communication et de signification.

Jean Fiset (1996, p. 115) soulève des questions sur cette capacité d'analyser les textes clos, comme les livres et les films, avec la sémiotique de Peirce qui est axée sur l'idée de transformation, d'inachèvement, voire d'instabilité. La phénoménologie peircienne rend compte que le sens d'un texte est inaccessible et insaisissable. Celui-ci ne peut se manifester que sous forme d'un réseau de relations, mettant en scène une pluralité de moments distincts, préalablement déterminants de l'objet du signe. De sorte que ce texte, au fil de son déroulement, affiche sa propre constitution de générateur de relations entre signes. Un texte clos peut, en même temps, être un texte pluriel, proposant une série de mécanismes d'adhésion à travers des voix narratives éclatées.

Mais Fiset, tout en voulant rendre compte de la nature d'un jeu de voix, emprunte à Michel Balat (1994) une caractérisation des instances de deux pragmatiques, celle de la communication et celle de la signification. Ces genres de voix sont :

- a) un museur, qui comme un signe premier, explore le monde, et crée un univers tout en cherchant à raccorder les éléments de ses échanges dans un type d'univers particulier : il s'agit du contexte, ce que Peirce désigne comme « expérience collatérale », il porte la voix de la spontanéité qui est antérieure à une inscription des signes définitive dans le réseau de la signification sociale ;
- b) il y a les interprètes, le lieu à la fois imaginaire et symbolique de la réalisation des événements : ils assurent la position des postures interprétatives qui sont censées relier les éléments que les museurs mettent en relation ;

c) il y a aussi la voix du scribe, celle qui tente d'expliquer les partages entre les narrateurs non fiables, tout en mettant en relief la validité éthique et esthétique de son réseautage discursif.

Mais si nous avons affaire à des films, il faut encore essayer d'accommoder ces genres de voix dans un cadre et voir comment, dans le dispositif de l'écran, les interprètes peuvent avoir affaire à des digressions, mises en abîme⁶, pastiches et parodies variés, scénarios intertextuels et hypertextuels⁷, des modalités cognitives singulières pour l'appréhension de figures de narration de plus en plus inhabituelles. Se faisant ainsi transmission de savoirs, d'histoires, de figures, de réalités et d'idéologies, comment les films contemporains tentent-ils de dénaturiser les formes conventionnelles de connivence ?

Sans la moindre prétention d'imposer trop de concepts à nos lecteurs, nous cherchons encore à lier ces genres de voix à l'ocularisation, conceptualisée par Jost. Celle-ci devra être capable de nous permettre de suivre les mobilités des écrans dans un film ou dans les trois films analysés.

3.2 L'ocularisation

Selon Jost, le concept classique de focalisation s'avère inadéquat pour cerner l'attitude narrative du *Qui voit ?* dans la mesure où il recouvre deux réalités narratives distinctes : le savoir du narrateur par rapport à ses personnages et sa localisation par rapport aux événements qu'il raconte.

Dans le récit filmique, pour ne pas restreindre l'analyse du film à l'étude de l'image visuelle, il faut différencier l'attitude narrative dans son rapport avec le personnage héros d'avec les informations visuelles et verbales. En ce sens, le terme de focalisation qui connote le choix de la focale doit être conservé pour désigner ce que sait un personnage, en dépit de l'ambiguïté du terme dans le contexte cinématographique. Corrélativement, le terme d'ocularisation est proposé. Il caractérise la relation entre ce que la caméra montre et ce que le héros est censé voir. Il évoque l'oculaire et « l'œil qui y regarde le champ que va prendre la caméra » (JOST, 1983, p. 196, *apud* SOUZA, 1994).

Ainsi, l'existence du regard est partie prenante de la structure des énoncés iconiques. Il ordonne des degrés distincts de subjectivité ou d'objectivité dans l'image visuelle. Une typologie d'ocularisation y est élaborée. L'ocularisation zéro indique qu'un personnage est vu de l'extérieur, dans une position qui ne peut être attribuée à aucun personnage du récit. L'ocularisation interne, divisée en primaire et en secondaire, ponctue des degrés différents de la subjectivité du regard, signalés par exemple, dans l'image visuelle, par la matérialité du corps d'un personnage qui voit.

La conjonction audiovisuelle ne suppose cependant pas une adéquation linéaire entre le dit et le montré. Elle doit autoriser divers types de dissymétrie narrativo-discursive, ce que nous essayons d'aborder avec notre idée d'écran-échiquier. Or, nous pouvons dire que l'attitude d'une voix de museur consiste à explorer les soubassements de la surface visuelle et, par son exercice de priméité, causant des diffractions et des mises en abîme ou même des plongées dans les zones non visibles, être en ocularisation zéro ou primaire. Mais nous voudrions

⁶ Observons avec Mieke Bal (1984, *apud* SOUZA, 1994), les différences entre les mises en abîme éclatées et les mises en abîme concentrées. L'éclatement consiste en la dispersion d'éléments à travers l'histoire principale, alors que la concentration suppose une histoire dans l'histoire, un résumé de l'histoire principale qui prédit son dénouement.

⁷ D'après Genette (1982, *apud* SOUZA, 2006), le scénario hypertextuel est celui qui en greffe un autre, d'habitude un texte historique, dénommé l'hypotexte, générant un scénario hypotextuel. Avec l'avènement des médias virtuels, l'hypertexte est celui qui a plusieurs entrées, présentant au lecteur un choix de combinatoires paradigmatiques, plutôt qu'une seule voie syntagmatique. L'investissement virtuel des hypertextes favorise une visée délinéarisée des intrigues des romans contemporains.

maintenant suggérer d'autres figures qui seraient aptes à rendre visibles les parcours textuels de ces voix ocularisantes.

3.3 L'écran-échiquier

Dans un texte sur la géopoétique de Montréal (SOUZA, 2019), nous avons découvert le plan hippodamien d'une ville. La plupart des villes possèdent au moins un quartier qui suit un graphe quadrillé où des rues horizontales sont recoupées par des rues verticales. Ce genre de carrelage urbain donne un paysage structuré, engendré selon les principes du plan hippodamien⁸ (en damier, en échiquier). Si jouer aux échecs est un bel exercice à tout âge, fabriquer son propre plateau est un exercice encore plus enthousiasmant : découpage, sciage, vernissage, collage, peinture, etc., une série d'actes propices à dynamiser l'expertise manuelle et imaginaire.

Le jeu d'échecs semble ainsi apte à illustrer la formation d'un réseau de mouvements qui s'articule par liaisons diagrammatiques. Jouer un coup exige un exercice mental pour effectuer le déplacement de l'une de ses pièces, accompagné, si possible, de la capture d'une pièce adverse se trouvant sur la case d'arrivée de la pièce jouée. Il n'est pas inutile de rappeler que la tour et le fou sont des pièces à longue portée, pouvant se déplacer de plusieurs cases d'un seul coup en ligne droite. Le cavalier est la seule pièce qui se déplace par sauts, il peut se faufiler entre les autres pièces, selon un mouvement qui ressemble à la lettre L ; ce qui est intéressant c'est que les cases accessibles à un cavalier forment un diagramme en forme de rosace. Évidemment chaque pièce, y compris les pions, est susceptible de générer un type de diagramme autour d'elle-même.

Or, l'échiquier peut très bien refléter la métaphore d'organisation mentale des trames que réalise le récit. Dans cet horizon très syncrétique d'un échiquier, les dénominations conférées aux pièces avec leurs mouvements semblent brouiller les repères trop précis d'un plan de récit ; elles peuvent opérer les rencontres entre le réel géographique et l'univers imaginaire de l'aventure fictive. Quel diagramme riche pouvant signaler l'existence de plusieurs souches d'images aptes à générer un large éventail d'interactions organiques entre les êtres et le monde ! Quelle pièce dynamique ce cavalier, un vrai ressort, un engin de voirie imprévisible !

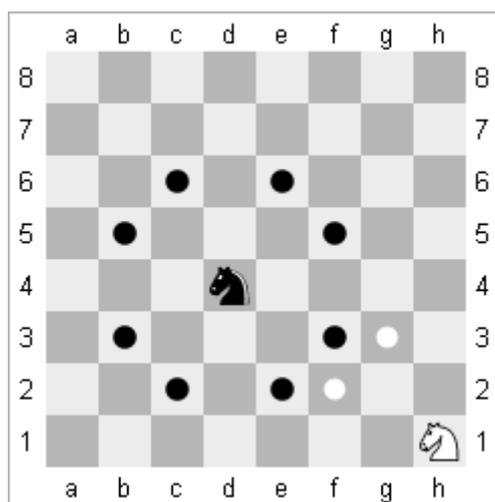


Figure 1 : le géogramme rosacé du cavalier.

Source : <http://www.pousseurdebois.fr/cours/deplacementducavalier/>

⁸ L'adjectif hippodamien est issu du nom d'Hippodamos, architecte grec considéré comme l'un des pères de l'urbanisme et dont les plans d'aménagement étaient caractérisés par des rues rectilignes et larges qui se croisaient à angle droit. Montréal a un plan hippodamien (extrémités ouest et est d'une même voie à travers la ville).

Il faut remarquer qu'un écran-échiquier assure plusieurs opérations de contiguïté susceptibles d'engendrer des relations différenciées dans la marche des pièces. La contiguïté règle donc le marquage de l'ensemble des points de connexion des textes, au moyen d'un ensemble d'unités spécifiques.

4 Résultats d'observation

Nous pouvons à présent aborder les films sélectionnés par le truchement de ce faisceau conceptuel qui englobe la nature des voix, de la position des regards, et la figuration de leur mobilité dans un plan d'écran non conventionnel.

4.1 Iconisation de *Dans la Maison*

Nous avons déjà dit que le professeur est désabusé et quand il corrige les textes des élèves, il est fatigué d'entendre parler de la télévision, du portable, de la pizza des dimanches. Mais il commence à lire la rédaction de Claude Garcia, un garçon solitaire, qui s'occupe de son père handicapé, et il est impressionné par le niveau de la rédaction qui finit par les termes « À suivre... » Or, la présentation de Claude (un vrai museur) est en fait le récit de son entrée dans la maison de son collègue Rapha, qu'il décrit par la mise en relief des pièces d'un parcours : il va de la chambre de son collègue jusqu'à la salle où il est attiré par un parfum de « femme de classe moyenne » qui est celui de la maîtresse de la maison. Claude flâne, se perdant dans ses pensées, cherchant à trouver les marques des présences des habitants de la maison : « Le menu du flâneur [...] est fait de superpositions, d'irruptions du lointain dans le proche, du passé dans le présent. » (GERVAIS, 2007, p. 47).

Il n'y a aucun doute que le scribe est son professeur qui le guide dans la construction d'un récit qu'il agence devant les yeux des téléspectateurs/interprètes. Au-delà de la traditionnelle démarcation extérieur/intérieur se creuse un important écart qui oppose deux conceptions de perception de l'écran quasi inconciliables, celle d'une part qui trouve sa justification dans la pure activité de production d'un devoir d'école, celle d'autre part dont la règle est existentielle. Claude a besoin de savoir comment est organisée une maison où habite une famille traditionnelle.

Instances/Voix	Museur	Scribe	Interprète
Communication	Cavalier Ocularisation 1 L'élève Claude Garcia	Tour, Fou Ocularisation 2 Le professeur Germain	Écran-échiquier Ocularisation zéro
Signification	Matérialisation réaliste de l'écran	Agencement imaginaire de l'écran	Relier les mouvements des pions, construire les écrans-échiquiers Découvrir les pactes d'ocularisation

Tableau 1 : les voix de *Dans la Maison*

Le museur est le signe du cavalier par excellence et c'est lui qui est capable d'établir les plans de l'échiquier avec ses sauts explorateurs. Que la maison soit ou non décrite en situation, elle demeure toujours en porte-à-faux par rapport à l'événement. Sa masse signifiante est telle qu'elle risque de provoquer des paralysies ou encore des engorgements dans le tracé narratif. D'où la nécessité d'un processus de sélection mis en œuvre tout au long de l'itinéraire

diégétique. L'élément nécessaire ainsi réalisé sera métonymisé par la voix du scribe que nous pouvons ainsi représenter.

Observons immédiatement que les interprètes se situent dans le présent de l'ocularisation zéro qui montre les personnages de l'extérieur, dans une position qui ne peut être attribuée à aucun personnage du récit. Ces interprètes seront responsables de l'organisation du texte filmique, tout en opérant des lieux logiques aux combinaisons diverses qui marquent des étapes, des moments à l'intérieur de la durée des signes. Il est évident que les trois instances sont comme des scènes superposées, des voix qui enchaînent les scènes.

Dans son obsession d'*espionner* la vie de la maison, Claude se déplace dans le rayon rosacé du cavalier, en ocularisation interne primaire. Celle-ci ponctue des degrés différents de la subjectivité du regard, signalés dans l'image par les marques de la matérialité du corps d'un personnage qui voit.

Justement, Claude veut continuer à écrire son récit avec *réalisme*, car il a *soif de réalité*. Il veut palper les objets de la maison⁹, faire image entre la perle et sa coquille, aux moyens des rapports dramatisés qui s'instituent entre l'objet et son habitat. Son professeur lui passe des livres de littérature tout en insistant qu'il peut avoir recours à son imagination et que l'écriture ne jaillit pas nécessairement d'une rencontre entre le fictif et le réel. Nous l'avons classé, dans notre tableau, comme un scribe, avec une ocularisation de deuxième degré, puisqu'il renvoie aux règles censées générer les relations entre les matières cueillies sur le terrain du réalisme de son élève. Il oriente les liaisons diagrammatiques des attributs et des corps visualisés. Cela détermine un ensemble de positions liées tantôt à l'iconographie de l'histoire narrée, tantôt à celle narrée par Claude, ensemble dans lequel le scribe préside aux modes d'enchaînement propres aux deux types de récit par des formes de conjonction alternée des axes regardé-regardant. C'est la raison pour laquelle il se différencie de la figure du cavalier, car il ne fouille plus, il assure une communication pour organiser les mobilités de son disciple. Regardons les images ci-dessous :



Image 1 : Claude en ocularisation primaire 1

Dans cette seconde image, on peut percevoir le professeur qui explicite, à l'aide de dessins sur le tableau, comment construire, par l'imagination, un récit d'action où les personnages auraient leurs conflits et secrets :

a) attitude ordonnatrice d'une figure de *tour* : « Tu dois rendre le personnage Rapha plus complexe et créer une action pour surprendre le lecteur. Ne reste pas lié au réel. Transforme. » ;

b) attitude ordonnatrice d'une figure de *fou*, en diagonale, plus proche de l'exercice intertextuel : « Lis Flaubert. Lis Tchekov. Fais en sorte que les héros dépassent leurs difficultés ».

⁹ Il ouvre les armoires de la mère de son ami pour y voir ses souliers, il regarde ses différents pots de crème et tablettes dans l'armoire de sa salle de toilette.



Image 2 : Germain en ocularisation secondaire 2

Claude insiste cependant pour écrire un récit réaliste et demande au professeur de prendre les questions de l'examen de mathématiques d'un autre professeur pour qu'il puisse les étudier avec Rapha et qu'il ait ainsi la possibilité de pénétrer encore plus dans la maison. Germain, de plus en plus manipulé par son disciple, court ce risque, ce qui fait que l'élève médiocre en mathématiques réussit à recevoir un 18, plus que les 16,5 de Claude.

Dans la maison, Claude se faufile de plus en plus, avec son ocularisation primaire, ce qui permet à la caméra créatrice de jouer sur plusieurs formes du visible et de l'invisible, du présent et de l'absent, du révélé et du caché. Et un des moments les plus significatifs est qu'il essaie de séduire la mère de Rapha de qui il s'est épris. Le personnage scribe du professeur l'observe, d'une façon bien figurative, et lui en parle, tout en voulant éviter qu'il persiste dans son erreur.



Image 3 : Germain en ocularisation secondaire 2

Claude embrasse la mère de Rapha, qui voit la scène. Fâché, il s'adresse à la direction de l'école et révèle l'épisode du vol des questions de l'examen de mathématiques. Le professeur est renvoyé. Sa femme, gênée par le fait qu'il soit manipulé par le disciple, ce qui pourrait laisser penser à une frustration parce qu'elle n'a pas pu lui donner des enfants, le quitte. La scène finale, considérée comme une scène inspirée de Pasolini, montre les deux assis sur un banc devant un bloc d'appartements, où ils sont en train d'imaginer plusieurs sortes de scénarios et de dialogues possibles entre les habitants qu'ils aperçoivent sur les balcons ou à travers les fenêtres.

Le professeur perd son poste, sa femme, et son rôle de scribe dans le film. Il n'ordonne plus les plans comme une tour ou un fou, mais il devient un cavalier, au niveau même de son élève. Et c'est comme si le film nous montrait ce qu'est produire une fiction, avec des jeux de brouillage que l'écran, comme un dispositif complexe, rend possible dans des régimes sémiotiques d'agencement d'histoires. La fiction apparaît, fait écran, mais elle ne peut pas assurer un symbolisme consistant (dans le sens peircéen), car les signes sont toujours susceptibles de régresser à leur priméité iconique.



Image 4 : Claude et son professeur imaginent le développement de récits

4.2 Iconisation dans *Molière à bicyclette*

Dans le film de Le Guay, se développe, sur le plan de l'instance de communication, une superposition de trois dispositifs, texte, écran et scène. Les conditions de la narration et celles de la signification semblent installer une instabilité nécessaire à l'enchaînement des signes qui seront responsables de l'entrecroisement des dispositifs.

Toutefois, dans ce second cas, la sémiologie commence avec des tirades du théâtre classique, de telle sorte que le point de départ du mouvement de déploiement des signes ne nous est pas donné comme virtualité. Il y a, bien sûr, une situation de communication entre un muséiste et un scribe, mais ils vont travailler avec des signes appartenant à l'ordre du symbolique. La question sera donc celle de découvrir la direction qu'emprunte les mouvements de sémiologie. Notons immédiatement quelle sera la situation de communication entre les deux acteurs : ils répéteront continuellement des vers du *Misanthrope*, marque privilégiée de l'écran dans ce film. Comment alors saisir le mouvement de sémiologie qui constitue ce texte littéraire à l'écran ?

Ainsi, si l'on se réfère aux voix, déjà analysées, on se retrouve dans la situation d'une correspondance entre deux scènes, comme dans le tableau qu'on a déjà construit :

Instances/voix	Scribe	Muséiste	Interprète
Communication	Tour, Fou Ocularisation 2 Alceste/Serge Misanthrope	Cavalier Ocularisation 1 Philinte/Gauthier Philanthrope	Échanges entre Alceste et Philinte Écran- échiquier Ocularisation zéro
Signification	Matérialisation dramatique de l'écran	Agencement réaliste de l'écran	Relier les mouvements des pions, construire les textes échiquiers, selon les pactes d'ocularisation

Tableau 2 : les voix dans *Molière à bicyclette*

Il semble donc que la question des caractères de la motivation et de la conventionnalité, telle qu'elle a été considérée jusqu'à maintenant, serve fondamentalement un projet de construction d'écran-échiquier où les signes se superposent de façon iconique pour s'indifférencier. Le texte de Molière est saisi de l'extérieur comme un tout compact, fixe et exhaustivement construit. Alceste, selon les mots de l'acteur Serge est le personnage le plus complexe de la littérature française. À l'inverse, dans le cas du système vécu à l'intérieur de l'écran, les signes sont saisis et pris en charge par les interprètes, et ils sont alors vivants et dynamiques, constituant le lieu et le temps du surgissement des significations.

Pourquoi Serge est-il un scribe ? Il est un grand défenseur, comme l'acteur Fabrice Lucchini,

de la langue française dans sa facture classique, sans modification. Pour lui, la condition sémiotique d'existence de la pièce de Molière est une convention acceptée, pendant des siècles¹⁰, avec la métrique, les alexandrins, les positions du corps, le ton des voix, et tout un fondement sensoriel qui préside à son fonctionnement ainsi que les modes de conventionnalisation qui en découlent¹¹. Il faut absolument qu'il y ait une matérialisation dramatique classique de la pièce à l'écran. Et Serge se dispute tout le temps avec Gauthier parce qu'il veut jouer Alceste et non Philinte, comme son collègue le lui propose. Au fond, conventionnellement, Serge est comme Alceste, en tant qu'il s'est retiré du monde artistique dans son exil de l'île de Ré, car il ne pouvait plus vivre avec ses pairs dans un monde d'intrigue et de trahison, comme il le dit. Il abomine les nouvelles technologies, les téléphones portables, par exemple, et il ne connaît pas le rôle que son collègue joue dans une téléserie, alors que tout le village connaît le Dr. Morange que Gauthier joue. C'est un personnage d'ocularisation 2 qui veut ordonner, dans des lignes droites ou diagonales, sans détours, sans soubassements et par en-dessous, le chemin des signes.

Attitude de *tour* : « il faut prononcer bien les syllabes. Molière n'est pas un scénariste. Molière, c'est les alexandrins. Ça passe par le corps. »

Attitude de *fou*, évoquant les règles des genres : « Quand on joue du classique, on respecte le classique. Molière n'est pas pour les téléseries. »



Image 5 : La répétition de *Le Misanthrope*

Quelques critiques du film ont trouvé le rôle de Lucchini rébarbatif, tapant sur les doigts et les nerfs. Selon eux, il y a là la quête d'une composition terriblement conventionnelle, poussiéreuse, qui n'enchant plus les interprètes modernes. Gauthier serait ainsi vu comme un cavalier, dans la mesure où c'est un acteur connu de télévision à qui les habitants demandent des autographes, et avec qui ils discutent le destin des personnages. Une des scènes les plus comiques du film nous montre les deux hommes en train de répéter la pièce et Gauthier reçoit trois coups de fil sur son téléphone portable. Serge se fâche et lui demande d'éteindre son appareil, car on ne peut pas répéter Molière avec de pareilles interruptions. Gauthier est alors le contrepoint de Serge avec un travail de composition plus nuancé, en ocularisation 1, plus proche de la réalité moderne, produisant le mouvement d'iconisation du texte théâtral qu'un écran-échiquier impose. L'esthétique qui, chez Serge est conventionnelle, devient première, iconique, dans le sens où elle se lie à plusieurs registres de la vie dite réelle, en fournissant aux interprètes des occasions de musements.

On trouve là des concentrés de sémioses virtuelles en attente de réalisations à venir. Une de ces réalisations arrive quand ils invitent une jeune actrice de films pornographiques pour lire un extrait de Célimène, et elle s'en sort avec grâce, en laissant les deux compères surpris.

¹⁰ Le fou et la tour sont des pièces à longue portée.

¹¹ L'acteur parle souvent dans ses entrevues de l'importance séculaire des dialogues entre Philinte et Alceste.



Image 6 : Célimène

Nous trouvons encore une fois une sorte de matérialisation de texte écrit sur l'écran filmique, que nous avons caractérisé comme échiquier. Ici, il y a de toute façon la superposition de trois dispositifs, écran, scène et texte. Nous assistons de nouveau à un décodage/recodage qui rend manifestes les conditions de réalisation des modalités de fonctionnement de la connaissance du réel, médiatisé sémiotiquement par des arts-relais, dans le cadre de langages mixtes s'appuyant sur le mot et l'image.

4.3 Iconisation dans *Gemma Boverly*

Nous avons déjà présenté le synopsis de ce film et il faudrait probablement commencer ici avec des présupposés sémiotiques qui parlent du texte littéraire comme d'une mise en abîme de l'activité de l'écriture, à savoir un processus d'autoreprésentation. Jean Fiset (1996, p. 197) aborde cette question lorsqu'il parle du sous-signé, l'hypoicône, « un temps-lieu de la représentation où l'on plonge ». En fait, l'hypoicône désigne un développement de l'icône, une modalité première dans la relation à l'objet. Le déplacement au niveau de l'hypoicône suppose une perte des traits discriminés appartenant au code de référence. Il se produit à ce niveau une déstabilisation des valeurs établies, constituant ainsi l'occasion bienvenue pour conduire à un renouvellement et à un enrichissement des représentations.

L'hypoicône est une analyse authentiquement triadique de l'icône. Il y a là une indifférenciation entre les deux termes posés en corrélation, soit le signe et son objet. Le premier signe de l'hypoicône est l'image, la présence de l'objet inséparable de sa représentation. Le deuxième est le diagramme, une relation de proportion entre deux entités qui sont nécessairement distinctes. Le diagramme désigne une similitude ou une analogie de proportion entre deux relations dyadiques (A est à B ce que C est à D¹²). Le troisième signe est la métaphore qui met en relation les caractères représentatifs de deux termes, soit une analogie de niveau troisième entre deux relations dyadiques alors saisies suivant un mode triadique.

Le fonctionnement métaphorique occupe une place dominante lorsque les relations du niveau de l'image et du diagramme, tout en restant présentes, sont affaiblies, oubliées, perdues ou moins reconnues dans l'usage.

Dans le film, nous pourrions dire qu'il existe un diagramme initial : *Gemma Boverly* est en analogie de proportion avec *Emma Bovary*. Il se produirait ainsi une sorte de correspondance entre les deux ouvrages, les deux récits, l'un filmique, l'autre littéraire. On peut imaginer que les deux seraient symétriquement dépendants l'un de l'autre, que les deux récits se dérouleraient analogiquement.

Il faut toutefois avoir à l'esprit qu'Emma est un personnage assez influencé par ses lectures romantiques, ce qui l'éloigne de la réalité. Elle apparaît prisonnière d'un monde qui ne lui semble pas le sien, ce que traduit souvent le motif de la fenêtre par laquelle son esprit s'adonne à la rêverie. On peut donc comprendre que ce n'était pas une tâche facile que de transposer à

¹² FISETTE, Jean. **Pour une pragmatique de la signification**. Montréal : XYZ, 1996 ; p. 1990 : « Il y a relation diagrammatique - analogie de proportion - entre, d'une part, la succession des épisodes narratifs dans un récit linéaire (A/B, B1, Bn) et la succession des événements (C/D, D1, Dn) composant l'histoire racontée. »

l'écran un personnage influencé par tant de lectures (alors qu'on fait la critique de ces lectures) avec un simple diagramme, en analogie de proportion. Cette œuvre de Flaubert est, certes, toute métaphorique, riche de tous les développements possibles, de toutes les avancées, de toutes les croissances à venir.

Que dire donc d'une Gemma qui n'est pas Emma, mais qui pourtant reçoit en main propre le livre de Flaubert offert par un homme passionné par l'auteur, et qui sera déterminé à suivre ses pas à travers une lecture de ce récit ? En fait, Martin incarne les rôles de museur et de scribe, car c'est lui-même qui va assumer le mouvement sémiotique interne au texte filmique. Il va chercher à trouver une adhérence logique entre le livre de Flaubert et l'existence de sa voisine. Il en lira des extraits pour expliquer chacun des pas de l'héroïne à l'écran, il se déplacera comme un cavalier, autour d'elle, pour essayer de révéler ses intentions, ses pensées et ses actions. Il la surveillera, il essaiera de mettre les signes visuels en relation avec le contexte littéraire comme un travail de médiation communicative entre les deux registres sémiotiques. Il suggérera donc un travail de construction de la signification de la vie de Gemma, tout en voulant reproduire de toutes pièces le trajet existentiel d'Emma. C'est une iconisation assurée par l'ocularisation primaire qui inscrit le caractère représentatif du film dans la tentative de fonder un parallélisme entre récit littéraire et filmique, de supposer une relation de proportion entre des entités qui sont donc nécessairement distinctes.



Image 7 : Martin montre le livre *Madame Bovary*

Mais il est aussi le scribe de son exercice de corrélation, dans la mesure où il discute les similarités et les distinctions entre les deux récits, tout en comprenant la construction du processus suivant lequel les mêmes images dans leurs interactions, arrivent à produire, au niveau de la signification, quelque chose de neuf, dans un lieu purement virtuel qui est celui d'une représentation dynamique. Le scribe, avec une ocularisation secondaire, désigne un lieu logique susceptible de se prêter à des compositions complexes : en ascendance, comme une tour ou un fou en diagonale vers des niveaux de plus en plus abstraits.

a) Tour : À propos de la relation d'adultère de Gemma avec Hervé, il se parle à lui-même en la regardant : « Quitte-le, il va te détruire comme Rodolphe a fait avec Emma » ;

b) Fou :

- Martin : « Tout ce qui arrive à Madame Bovary vous arrive. La vie imite l'art. »

- Gemma : « Je ne suis pas ce que vous pensez. Je suis libre. Je ne suis pas Madame Bovary. »

L'ocularisation secondaire suggère les pertes des traits discriminés appartenant aux codes de différence elle permet la déstabilisation des valeurs établies, occasion pour aboutir à un renouvellement et à un enrichissement des représentations.



Image 8 : Martin parle à Gemma

Mais observons, à la suite de Peirce, via Fissette (1986, p. 197) que ces relations construites par métaphore, dépassant la logique du diagramme, représentent moins un aboutissement que les conditions possibles de l'écriture. Non pas métalangage fait de discours explicatifs abstraits, avide de théoriser les relations des mots et des images liés à des valeurs déterminées, non pas métalangage de rationalité... ! Mais surtout métalangage de plongée, découlant de deux affirmations de Peirce (*apud* Fissette, 197) : « les signes ne sont pas en nous, nous sommes dans les signes... et nous sommes signes nous-mêmes ». Et cette plongée n'est pas celle d'un ordre paradigmatique rigide, elle peut se géométriser comme un *fou* ou une *tour* susceptibles de surmonter le simple jeu de valeurs symboliques, pour dialoguer avec les soubassements émotionnels, avec commutations de signes visibles et invisibles, que les cavaliers sont prêts à dévoiler.

5 En guise de conclusion

Nous avons analysé trois films, en essayant de souligner les jeux de relations entre la fiction et la réalité à l'écran. Ce que nous avons nommé un écran-échiquier possède une surface sur laquelle des pièces se meuvent, à courte ou à longue portée, exactement comme dans le jeu. Cela nous montre des empreintes du présent de l'image qui existe en puissance et qui répond à une logique de l'interface.

Ensuite, se superpose un mouvement à partir duquel le cadre de l'écran se dilate ou s'écroule pour faire croire aux interprètes qu'il existe une plongée apte à graduer la distance présente entre eux et ce qui est représenté. L'écran comme dispositif combine image visuelle et voix. Celles-ci sont venues surdéterminer ce qui existe à l'intérieur et à l'extérieur des cadres, faisant en sorte que les écrans se libèrent aussi, comme les récits verbaux contemporains, des jeux entre paradigmes et syntagmes trop conventionnels et canoniques. La logique des jeux s'exprime par des rapports identitaires en négociation constante, établie et mise en partage au-delà des frontières du cadre.

Dans *Dans la maison*, la construction d'un récit à la fois verbal et visuel, devant les yeux des interprètes, relève d'une visée technique orientée vers la possession d'un savoir pratique. Se fera jour dès lors une activité d'accaparement des signes et des règles de leur agencement. Dans ce premier exemple, le cadre se dilate, s'écroule, se récupère dans les va-et-vient des échanges entre le professeur et son élève.

Dans *Molière à bicyclette*, la déconstruction d'un récit scénique canonique par les voix et déplacements corporels de deux acteurs en dispute devra donc rendre compte d'un investissement à la fois conventionnel et contemporain de la constitution d'un cadre d'écran, tout en restant attentif aux règles de combinaison et de transformation qui organisent et modifient cet investissement.

Enfin, *Gemma Boverly* montrera comment l'écran peut être un dispositif apte à manipuler, en surface et en plongée, un texte littéraire maintes fois codé. Le film construit donc une syntagmatique qui effrite les analogies de proportion tout en instituant une combinaison d'unités visuelles et de voix capables d'indiquer comment la métaphore fait miroiter les

mouvements de tous les signes d'un texte donné dans leurs interactions arrivant à produire, au niveau de la signification, quelque chose de neuf.

Ficção e realidade em telas de xadrez de três filmes franceses

Resumo

Este texto analisa os movimentos discursivos dos personagens na ficção cinematográfica e oferece uma descrição de como essas variações criam uma corrente ficcional na tela. A pesquisa mencionada aqui é um estudo de caso. Estamos tentando mostrar como a tela do cinema, como dispositivo de comunicação, pode ser articulada em torno de diversos níveis narrativos. Para isso, é estabelecido o conceito de tabuleiro de xadrez, que serve para revelar o significado das mobilidades dos protagonistas. As análises são baseadas nos conceitos de ocularização (JOST, 1983, apud SOUZA 1994) e iconização (PEIRCE). Elas se concentram no estudo de três filmes franceses (*Dans la maison*, *Molière à bicyclette* e *Gemma Boverly*), nos quais o ator Fabrice Luchini, conhecido como um grande defensor da língua francesa, interpreta os principais protagonistas. Estudamos as passagens de um nível da história para outro através do discurso dos personagens e definimos os denominadores comuns desses três filmes. Esta abordagem torna possível ver que os processos lingüísticos especiais de autoprodução e da função metalingüística são importantes mecanismos de criação da narrativa cinematográfica.

Palavras-chave

Fabrice Luchini. Tela cinematográfica. Cinema francês. Criação artística.

Ficción y realidad en pantallas-tablero de ajedrez de tres películas francesas

Resumen

Este texto analiza los movimientos discursivos de los personajes en la ficción cinematográfica y ofrece una descripción de cómo estas variaciones crean una cadena ficcional en la pantalla. La investigación mencionada aquí es un estudio de caso. Estamos tratando de mostrar cómo la pantalla de cine, como dispositivo de comunicación, puede articularse en torno a varios niveles narrativos. Con este fin, se establece el concepto de un tablero de ajedrez, que sirve para revelar el significado de la movilidad de los protagonistas. Los análisis se basan en los conceptos de ocularización (JOST, 1983, apud SOUZA 1994) e iconización (PEIRCE). Se centran en ver tres películas francesas (*Dans la maison*, *Molière à bicyclette* y *Gemma Boverly*), en las que el actor Fabrice Luchini, conocido como un gran defensor de la lengua francesa, interpreta a los principales protagonistas. Estudiamos los pasajes de un nivel de historia a otro a través del discurso de los personajes y definimos los denominadores comunes de estas tres películas. Así, el enfoque permite ver que los procesos lingüísticos especiales de autoproducción y de la función metalingüística son mecanismos importantes de la creación narrativa cinematográfica.

Palabras-clave

Fabrice Luchini. Pantalla cinematográfica. Cine francés Creación artística.

Références

CAMPOS, Ana. Crítica - Dans la maison, 2012. **Portal Cinema**. Brésil, 2012. Disponible en <<https://www.portal-cinema.com/2013/07/critica-dans-la-maison-2012.html>>. Consulté le 22 janvier 2019.

DANDRIEU, Laurent. Fabrice Luchinni : « L'indignation est une très bonne boutique pour les artistes. » **Valeurs actuelles Le Club**. Paris : Group Valmonde, 9 août 2018. Disponible en <<https://www.valeursactuelles.com/culture/fabrice-luchini-lindignation-est-une-tres-bonne-boutique-pour-les-artistes-98061>>. Consulté le 23 décembre 2018.

Déplacement du cavalier. **Pousseur de bois**. Lyon, France : Jérôme, non daté. Disponible en <<http://www.pousseurdebois.fr/cours/deplacementducavalier/>>. Consulté le 20 mars 2018.

FISSETTE, Jean. **Pour une pragmatique de la signification**. Montréal : XYZ, 1996.

FONTAINE, A. *et alii*. **Gemma Boveri**. France : 2015. Fiction cinématographique.

GERVAIS, Bertrand. **Figures, lectures, figures, lectures**. Montréal : Le Quartanier, 2007.

GERVAIS, B. ; ARCHIBALD, S. ; DAVID, S. (Dir.) **Soif de réalité** : plongées dans l'imaginaire contemporain. Montréal : Éditions Nota Bene, 2018.

LE GUAY, Ph. *et alii*. **Molière à bicyclette**. France, 2013. Fiction cinématographique.

MERCIER, Andrée ; FORTIER, France. **La Transmission narrative** : modalités du pacte romanesque contemporain. Québec : Éditions Nota Bene, 2011.

Molière à bicyclette. Critique de Karl. **Cinoche**. Québec / Montréal, Canada : Média happy geeks, 2013. Disponible en <<https://www.cinoche.com/films/moliere-a-bicyclette>>. Consulté le 04 décembre 2018.

NARBONNE, Christophe. Gemma Boveri. **Première**. Paris : Premiere Media, 2014. Disponible en <<http://www.premiere.fr/film/Gemma-Boveri>>. Consulté le 22 décembre 2018.

OZON, F. *et alii*. **Dans la Maison**. France, 2012. Fiction cinématographique.

SOUZA, Lícia Soares de. **Introdução às Teorias Semióticas**. Petrópolis : Vozes, 2006.

_____. **Pour une géopoétique interaméricaine**. Montréal : Société des écrivains, 2019.

_____. **Représentation et idéologie** : les téléromans au service de la publicité. Montréal : Éd. Balzac, 1994.

VAN SCHENDEL, Michel. L'Idéologème est un quasi-argument. **Texte**. Toronto : Éd. Trintexte, n° 5/6, 1987 ; p. 21-132.

VAZ, Sérgio. Dentro da casa / Dans la maison. **50 anos de filmes**. São Paulo, Brésil : Sérgio Vaz, 2013. Disponible en <<http://50anosdefilmes.com.br/2013/dentro-da-casa-dans-la-maison/>>. Consulté le 02 décembre 2019. Blogue personnel.

Date de remise au comité de rédaction d'AntipodeS

le mercredi 06 mars 2019

Date de publication

le dimanche 21 juin 2020

Pour citer cet article

SOUZA, Lícia Soares de. Fiction et réalité dans des écrans-échiquiers de trois films français. **AntipodeS - Études de langue française en terres non francophones**. São Salvador da Bahia de todos os Santos, Brésil : Universidade Federal da Bahia, vol. 2, n° 1, janvier / juin 2019 ; p. 232-251. Rubrique Critiques littéraires & cinématographiques. ISSN électronique : 2596-1837. Disponible en <<https://portalseer.ufba.br/index.php/Antipodes>>. Mis en ligne le dimanche 21 juin 2020.

L'autrice

SOARES DE SOUZA, Lícia

Post-Doctorat, professeur titulaire de portugais et de français, chercheur CNPq, Programa de Pós-Graduação em Critica Cultural, Universidade do Estado da Bahia

Campus II, rodovia Alagoinhas / Salvador – BR 110 –, KM 03. CEP: 48.000-00. Alagoinhas-BA. Brasil

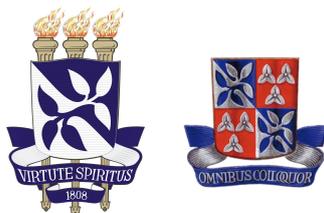
liciasos@hotmail.com

Droits d'utilisation



Cette revue est publiée en libre accès électronique sous la protection de la licence *Creative Commons* de type *Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International*, dont les termes sont consultables en ligne à l'adresse <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode> : ses contenus sont publiés gratuitement et libres de droits d'utilisation non commerciale par un tiers, ce dernier étant néanmoins soumis à l'obligation de citation de source, de déclaration de toute altération et de publication dans les termes de la même licence. Les auteurs de travaux publiés sur ce site conservent leurs droits de copie (*copyright*).

Éditeur



AntipodeS - Études de langue française en terres non francophones
ISSN électronique : 2596-1837
<https://portalseer.ufba.br/index.php/Antipodes>

Instituto de Letras
Universidade Federal da Bahia

São Salvador da Bahia de todos os Santos
Brasil