



HAL
open science

Wonderstruck de Todd Haynes : Le retour aux origines d'un cinema en crise

Letizia Lusuardi

► **To cite this version:**

Letizia Lusuardi. Wonderstruck de Todd Haynes : Le retour aux origines d'un cinema en crise. In Vivo Arts, 2022, CRISE(s) (1), pp.16. halshs-03933285

HAL Id: halshs-03933285

<https://shs.hal.science/halshs-03933285>

Submitted on 10 Jan 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Open licence - etalab



Letizia LUSUARDI

Doctorante en Arts et Médias

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, Milan

École Doctorale Arts & Médias 267 de l'Université Sorbonne-Nouvelle (UMR THALIM)

letizia.lusuardi@studenti.iulm.it

Letizia est doctorante en deuxième année en Arts et Médias à la Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM), à Milan, en cotutelle avec l'Université Sorbonne-Nouvelle, à Paris. Basée sur une approche archéologique, sa recherche se concentre sur la représentation du musée dans les films comme moment où le cinéma souhaite penser ses propres origines, et sa relation avec les images. La comparaison avec le musée est pour le cinéma une opportunité de questionner son rapport perdu aux choses et au monde, dans une période où la capacité de montrer se déplace vers d'autres domaines et médias.



Wonderstruck de Todd Haynes : le retour aux origines d'un cinéma en crise

RÉSUMÉ :

L'objectif de cet article est d'étudier la tendance du cinéma contemporain à revenir sur des formes primitives de représentation et d'exposition d'images provenant d'autres dispositifs optiques, tels que les dioramas, les panoramas, les musées d'histoire naturelle et autres attractions pré-cinématographiques.

Pendant les dernières décennies, l'avènement des nouvelles technologies, la fin de la pellicule, et de l'expérience de la salle de cinéma, ont profondément transformé et mis en question la position du cinéma dans le paysage médiatique et culturel. En un siècle projeté dans le présent, certains films semblent manifester le besoin de se distancier de l'angle mort dans lequel se trouve le cinéma, comme de la contemporanéité dans laquelle celui-ci se trouve plongé, pour en retrouver les origines.

Cette étude sera organisée autour d'une analyse du film *Wonderstruck* de Todd Haynes (*Le musée des merveilles*, 2017) où le réalisateur opère une authentique fouille archéologique du dispositif cinématographique, à travers l'évocation explicite des dioramas de l'American Museum of Natural History de New York et du Panorama de la Ville de New York situé au Queens Museum.

Ce film représente ainsi un cas exemplaire de l'attitude d'un dispositif qui, en une époque de changement, entravé par la peur et le danger d'extinction, se demande à nouveau quelle expérience d'images le cinéma a pu et peut encore délivrer.

Il sera démontré comment le cinéma peut aujourd'hui constituer un espace particulier de pensée et un laboratoire privilégié de mémoire et d'autoréflexion capable de raisonner de manière incisive et consciente sur notre rapport aux médias et le destin des nouvelles images. C'est cette aptitude qui permettra finalement au cinéma de revendiquer une identité " renouvelée " et un rôle vivant au sein d'un paysage médiatique contemporain de plus en plus complexe.

Mots-clés :

Archéologie des médias, Cinéma et musée, Analyse de film, Métacinéma, Cinéma contemporain, Crise



ABSTRACT:

The aim of this paper is to investigate the tendency of contemporary cinema to return to primitive forms of image representation and exhibition from other optical devices, such as dioramas, panoramas, natural history museums and other pre-cinematic attractions.

In recent decades, the advent of new technologies, the end of film, and the movie theatre experience have profoundly transformed and challenged the position of cinema in the media and cultural landscape. In a century projected into the present, certain films seem to manifest the need to distance themselves from the blind spot in which cinema is located, as well as from the contemporaneity in which it is immersed, in order to rediscover its origins.

This study will be organised around an analysis of Todd Haynes' film *Wonderstruck* (2017), in which the director carries out an authentic archaeological excavation of the cinematographic device, through the explicit evocation of the dioramas of the American Museum of Natural History in New York and the Panorama of the City of New York located at the Queens Museum.

This film thus represents an exemplary case of the attitude of a device which, in an era of change, hindered by fear and the danger of extinction, asks again what experience of images cinema has been able to deliver and can still deliver.

It will be shown how cinema can today constitute a particular space of thought and a privileged laboratory of memory and self-reflection capable of reasoning incisively and consciously about our relationship to the media and the destiny of new images. It is this ability that will ultimately allow cinema to claim a "renewed" identity and a living role within an increasingly complex contemporary media landscape.

Keywords:

Media archaeology, Cinema and museum, Film analysis, Metacinema, Contemporary cinema, Crisis



1. Un dispositif en crise au XXI^e siècle

Au cours des deux dernières décennies, la fin de la pellicule, l'avènement des nouvelles technologies et des nouveaux médias, et la fin de l'expérience dominante de la salle de cinéma ont profondément remis en question la position du cinéma dans le paysage médiatique et culturel. Le cinéma avait, en effet, été une forme d'expression centrale dans le processus de formation de notre conscience, et du regard que l'on portait sur les images au siècle dernier. Il a eu un impact si fort sur la société et la culture qu'il a été identifié comme l'œil du XX^e siècle, ainsi que l'a formulé Casetti dans un essai important¹. Témoin des changements radicaux qui bouleversent aujourd'hui les mécanismes de conception et de consommation des images, il est conscient de n'être plus le moyen privilégié d'accès au monde : nous avons d'un paysage médiatique beaucoup plus large et articulé au sein duquel le cinéma doit se disputer une place et il n'est qu'un des médias par lesquels notre imaginaire prend forme.

En une époque de changement, et entravé par la peur et le danger d'extinction, le cinéma se demande à nouveau quelle expérience d'images le cinéma a pu et peut encore délivrer. Pour cette raison, les interrogations sur l'ontologie du cinéma et la question fondamentale d'André Bazin, « qu'est-ce que le cinéma ? »² sont au cœur des débats et plus présentes que jamais dans les films au nouveau siècle.

Dans cet article, je propose donc comme méthodologie de partir des films³, d'observer d'abord les images de la production cinématographique contemporaine, pour n'essayer qu'ensuite d'opérer des réflexions théoriques inductives sur la manière dont le cinéma se reconfigure à une époque de changements et de crise. Selon des réflexions formulées notamment par Jacques Aumont, qui défend la nécessité de se fonder sur les images des films pour articuler des discours sur le cinéma lui-même, les films peuvent être un acte de théorie⁴ et un lieu privilégié où organiser des réflexions

¹ Selon un célèbre essai de Francesco Casetti *L'occhio del Novecento: cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005.

² André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Éditions du Cerf, Paris 1958.

³ A l'instar de Pietro Masciullo, qui a publié il y a quelques années sa recherche doctorale en adoptant précisément cette méthode, de repartir des films pour analyser une tendance plus largement métacinématographique dans la production contemporaine. Cfr. Pietro Masciullo, *Road to nowhere. Il cinema contemporaneo come laboratorio riflessivo*, Bulzoni, Roma 2017, p. 19.

⁴ Jacques Aumont, « Un film peut-il être un acte de théorie? », dans *Cinémas*, vol. XCII, n° 2-3, printemps 2007, pp. 193-211.



théoriques avancées sur le cinéma et sa relation avec d'autres médias, imaginaires et expériences esthétiques.

2. L'autoréflexivité dans le cinéma contemporain

Aujourd'hui cette dimension autoréflexive, qui, certes, était déjà présente dans le cinéma du XX^e siècle⁵, se configure cependant comme une interrogation que le cinéma, en raison de sa décadence à l'époque contemporaine, et de son manque de discernabilité par rapport aux autres formes audiovisuelles, sent la nécessité d'articuler à nouveau, et peut-être même plus profondément que jamais, sur la nature des images filmiques.

En un siècle projeté dans le présent, où le temps de plus en plus court nécessaire à la création, à la reproduction, et au partage des images, en fait aujourd'hui des objets de consommation immédiate, une certaine production cinématographique, pour répondre aux questions précédemment évoquées, semble vouloir prendre de la distance par rapport à la contemporanéité dans laquelle elle est plongée, et s'interroger sur son origine.

Dans de nombreux cas, cette importante dimension méta-cinématographique présente dans la production contemporaine se manifeste alors par un retour et une renaissance des formes et dispositifs primitifs de représentation et d'affichage des images qui existaient déjà avant le XX^e siècle et qui ont anticipé, pourrait-on dire, la naissance du cinéma.

On remarque, au sein du cinéma contemporain, beaucoup de films mettant en scène le musée, le diorama, le panorama, l'aquarium et d'autres dispositifs⁶ pré-cinématographiques, comme faisant partie des origines du cinéma, et qui en font une occasion de questionner un rapport perdu par le cinéma avec les choses et le monde, ainsi que la capacité de montrer qui, depuis la fin du siècle dernier, semble s'être déplacée vers d'autres dispositifs et d'autres expériences.

⁵ En effet, ce n'est pas la première fois que le cinéma s'interroge sur ses propres images ; le cinéma des origines comme le cinéma moderne, notamment avec le développement du mouvement de la Nouvelle Vague où l'autoréflexivité est devenue une pratique répandue, a manifesté une tendance à l'autoreprésentation en se mettant en scène comme dispositif d'exposition dans le but, pendant les premières décennies du XX^e siècle, de définir ses propres formes et outils et, dans le cas du cinéma moderne, de se faire reconnaître en tant que forme d'art.

⁶ En tant que supports permettant une forme spécifique de vision, ils constituent ainsi des types de dispositifs optiques. En ce sens, ils pourraient être classés parmi les nombreuses "machines à voir", pour reprendre le titre d'une anthologie de Delphine Gleizes et Denis Reynaud sur l'histoire du regard instrumenté du XVII^e au XIX^e siècle. *Machines à voir : pour une histoire du regard instrumenté, XVII^e-XIX^e siècles*, Presses universitaires de Lyon, Lyon 2017.



Cette étude sera organisée autour d'une analyse du film *Wonderstruck* de Todd Haynes (*Le musée des merveilles*, 2017) où le réalisateur⁷ opère une authentique fouille archéologique du dispositif cinématographique, à travers l'évocation explicite des dioramas de l'American Museum of Natural History de New York et du Panorama de la Ville de New York situé au Queens Museum. Le titre fait également référence aux *wunderkammer*, les cabinets de curiosités, dont les deux protagonistes, Rose et Ben, visiteront à plusieurs décennies d'intervalle un exemple, à l'American Museum of Natural History de New York⁸.

Il sera démontré comment le cinéma peut être aujourd'hui un espace particulier de pensée et un laboratoire privilégié de mémoire et d'autoréflexion capable de raisonner de manière incisive et consciente sur notre rapport aux médias et le destin des nouvelles images⁹. C'est cette aptitude qui permettra finalement au cinéma de revendiquer une identité "renouvelée" et un rôle vivant au sein d'un paysage médiatique contemporain de plus en plus complexe.

3. Le cas de *Wonderstruck* : une excavation du temps et de la mémoire

Dès le choix du sujet d'inspiration, le film *Wonderstruck* signale un intérêt pour une réflexion sur le rapport du cinéma au temps et à la mémoire. En effet, le film reprend une histoire tirée d'un livre illustré, destiné à un public d'enfants, écrit par Brian Selznick. Celui-ci se trouve être le même auteur que celui qui, dans *L'invention de Hugo Cabret*, a raconté l'histoire d'un orphelin ayant fait redécouvrir au Paris des années 1930 le travail cinématographique réalisé par Georges Méliès au tournant du siècle. Ce roman, qui utilise des croquis au crayon pour accompagner le récit narré à l'oral, a été adapté au cinéma par Martin Scorsese dans un film plus simplement intitulé *Hugo* (2011). Comme dans *L'invention d'Hugo Cabret*, Selznick montre dans *Wonderstruck* un intérêt pour le cinéma, non seulement dans le choix du sujet, mais aussi en utilisant des images fixes

⁷Todd Haynes, selon une étude de Elena Gorfinkel in *The Future of Anachronism Todd Haynes and the Magnificent Andersons*, dans Marijke de Valck, Malte Hagener (sous la direction de), *Cinephilia. Movies, Love and Memory*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2005, p.154, s'inscrit ainsi dans un mouvement plus large du cinéma indépendant américain contemporain, qui prête une attention particulière au fait de faire du cinéma un lieu de fouille des formes de représentation et d'imagerie du passé à travers la reprise de stratégies esthétiques et narratives « dans lesquelles la référence à des périodes et des objets historiques "dépassés" invite les spectateurs à réfléchir sur l'histoire » et dans lequel se positionnent par exemple également Wes Anderson et Paul Thomas Anderson.

⁸ Cette tendance du cinéma contemporain, et plus particulièrement ces réflexions dans le film de Haynes, m'ont été signalées par Madame Luisella Farinotti lors des nombreuses conversations que j'ai eues avec elle au cours de ma recherche doctorale.

⁹Cfr. Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Bari 2010. p.39.



animées par les changements de pages, à la manière d'un folioscope, pour reproduire des effets cinématographiques, tels que les travellings et les alternances entre des plans larges et des plans rapprochés.

Dans ce dernier livre, l'auteur crée, d'une manière singulière et originale, un décalage entre les histoires des deux protagonistes, situées à des époques différentes, à travers deux formes narratives articulées sur deux supports différents : l'histoire de Rose est illustrée par des panneaux et celle de Ben est racontée par l'écriture. La stratégie de Haynes, consistant à transposer et à reconstruire le texte original sous forme filmique, s'avère très attentive à préserver cette dynamique, et interroge les différentes manières dont le cinéma peut montrer le temps d'une histoire, ainsi que le décalage chronologique entre plusieurs époques. Le travail minutieux du directeur de la photographie Ed Lachman reproduit en effet de manière mimétique les formes visuelles des deux époques dans lesquelles se déroulent les deux histoires, celle de Rose, une jeune fille sourde de 12 ans, située au crépuscule du cinéma muet, l'année du *Chanteur de jazz* (*The Jazz Singer*, 1927) et de l'avènement du son, et celle de Ben, cinquante ans plus tard, dans les années 1970. La vie de Rose est racontée à l'aide d'images en noir et blanc, sans dialogue. L'un des objectifs du film est certainement de faire vivre au public l'expérience de la surdité de Rose, mais pas seulement. En effet, bien que Ben devienne sourd à la suite d'un accident, avant de quitter sa maison pour New York, son histoire restera auditive, encore qu'elle comporte peu de dialogues. Dans l'histoire de Rose, les gros plans sur les visages et les détails, le montage rapide et abrupt, et l'accompagnement de la partition de Carter Burwell composée d'instruments à percussion lourds comme le marimba et le wood block¹⁰, ou encore l'utilisation de la technique de la transparence dans une scène qui se passe à l'intérieur d'une voiture, et la présence de phrases écrites sur des feuilles de papier qui sont montrées à l'écran, rappelant les intertitres des films muets, imitent la rhétorique visuelle du cinéma muet des années 1920¹¹.

Comme s'il n'avait pas été assez explicite, Haynes montre également Rose elle-même allant au cinéma pour voir la star du cinéma muet fictive Lillian Mayhew. Le film apparaissant à l'écran, *Daughter of the Storm*, dépeint de manière authentique les styles cinématographiques mêmes de ces années-là, suivant lesquels toute l'histoire de Rose est tournée¹². La petite fille sourde qui se sent si proche des stars du cinéma muet observera avec étonnement, en sortant du cinéma, les affiches annonçant l'arrivée du son dans l'industrie cinématographique.

¹⁰ Cfr. Pinkerton Nick, « Wonderstruck », dans *Sight & Sound*, Mai 2018, vol. 28, n° 5, pp. 58-59.

¹¹ Comme l'avait déjà fait Michel Hazanavicius dans *The Artist* (2011), par exemple. ì

¹² Voir images 1-2-3-4-5.



L'histoire de Ben adopte également un style de prise de vue que l'on pourrait définir comme typique des années 1970, avec une mise au point très profonde, des couleurs granuleuses et vibrantes, et une finition chaude, de teinte cuivre-orangé.

Grâce à ces séquences, le film semble vouloir capturer et mettre en scène différentes époques passées, à travers une reprise des styles des films de ces années-là.

En analysant ces scènes, nous verrons donc en quoi notre mémoire est influencée par le regard et la médiation du monde que le cinéma nous avait offerts à cette époque, et qui sont encore pour nous aujourd'hui la principale archive visuelle. L'anachronisme que constituent, dans un film de 2017, ces choix stylistiques appartenant à d'autres périodes passées du cinéma, sert également à suggérer que le cinéma serait tourné vers son passé à l'époque contemporaine. Ceci introduit d'une certaine manière dans le film le thème de la quête de l'origine du cinéma, du rôle qu'il a joué dans la définition de notre rapport avec le passé et les images et dans la création de notre mémoire collective et personnelle, et de celle de sa propre origine.

4. Diorama et Panorama : dispositifs à l'origine de l'imaginaire et de la mémoire

Le film raconte l'histoire de Rose, qui décide de s'enfuir du manoir de son père situé dans la riche ville de Hoboken, dans le New Jersey, à la recherche de sa mère et d'une vie différente à New York. Cette histoire est retracée en parallèle de celle de Ben qui, après avoir perdu sa mère dans un accident de voiture et être devenu sourd, quitte le Minnesota pour la même ville de New York, à la recherche de son père et de son passé.

Les deux enfants vivaient jusqu'alors entre reconstructions et représentations du monde extérieur. Ainsi Rose passait-elle son temps dans la solitude à rêver de New York, et à faire des constructions miniatures de ses bâtiments qu'elle devinait au loin, de l'autre côté de l'Hudson, à l'aide de coupures de journaux et de magazines, tandis que Ben cultivait également une passion particulière : il collectionnait et cataloguait un grand nombre d'objets, pierres, lentilles, télescopes, reproductions d'animaux miniatures. Sa mère, au début du film dans un flash-back, décrit d'ailleurs explicitement sa chambre comme un véritable " musée " ¹³.

Lorsqu'ils arrivent dans le monde extérieur, à New York, les deux enfants sont dépassés par une société qui les attaque ou les rejette. Rose est pressée et rejetée à terre par une foule de gens alors

¹³ Voir images 6-7-8.



qu'elle traverse la rue, manquant même d'être renversée par une calèche. Lorsqu'elle retrouve sa mère dans un théâtre - dont on découvre qu'elle s'avère être la star du cinéma muet qu'elle avait vue au cinéma - au lieu d'être bien accueillie, elle est réprimandée pour avoir voyagé seule, et menacée d'être renvoyée chez son père.

De même, Ben, qui se retrouve immergé et perdu dans les quartiers dangereux et infâmes du Manhattan des années 1970, après avoir passé la nuit dans une gare routière, se fait voler son portefeuille¹⁴.

Rose et Ben pourront tous deux trouver des réponses à leurs questions, et même littéralement un refuge tranquille et protégé du monde extérieur qu'ils veulent fuir, au Musée américain d'histoire naturelle de New York, le lieu par excellence de préservation des traces du passé. Rose y retrouve son frère qui travaille pour le musée, et l'autorise à vivre avec lui. De même, Ben sera aidé par le fils d'un employé du musée, et pourra passer une nuit caché dans la réserve où il pourra dormir et manger.

Une confrontation continue entre passé et présent est mise en scène tout au long du film, d'abord avec la reconstitution et la comparaison des styles cinématographiques de différentes époques, ensuite avec le parallélisme et le va-et-vient de la narration entre les vies des deux enfants se déroulant dans la même ville de New York, mais dans deux temps différents. Ceci, comme il sera démontré, annonce thématiquement la réflexion centrale du film, celle d'une recomposition de la mémoire du cinéma et de son histoire en tant que médium. Le cinéma, l'un des dispositifs artistiques les plus récemment inventés, un peu plus de cent ans après sa naissance, semblablement aux deux enfants du récit partant à la recherche de leur passé, interroge la culture visuelle de l'époque qui l'a vu naître, et les formes de vision dont il a hérité.

Au musée d'histoire naturelle, Ben observe une série de dioramas¹⁵ qu'il découvre être à l'origine de ses propres rêves et de son imagination la plus profonde. En effet, le film s'ouvrait sur une scène de cauchemar où Ben enfant fuyait des loups dans une forêt. Lors de la scène de poursuite, les images étaient figées pendant de très courts instants, illuminées par le flash et accompagnées du déclic d'un appareil photo. De nouveau, alors qu'il regarde avec crainte et sans comprendre le diorama, nous voyons les flashes d'une caméra illuminer les animaux empaillés¹⁶.

¹⁴ Haynes recrée la misère de Times Square et la vétusté de l'Upper West Side dans une ville qui, à cette époque, connaissait une grave crise économique et de difficiles problèmes sociaux, comme l'avaient déjà dépeint des films tels que *Midnight Cowboy* (1969) de John Schlesinger et *Taxi Driver* (1976) de Martin Scorsese.

¹⁵ Voir images 9-10.

¹⁶ Voir Images 11-12.



Grâce à ce premier indice, à cette “ trace ” de son passé oublié, Ben pourra progressivement recomposer sa propre mémoire et comprendre que les loups qui peuplaient ses cauchemars n'étaient pas des animaux qu'il avait vus dans le Minnesota où il a vécu, mais des souvenirs des animaux empaillés dans le diorama du Lac Gunflint de l'American Museum of Natural History de New York, qu'il avait visité dans son enfance.

Devant ces dioramas, en effet, les vies des deux enfants du film se rejoignent enfin et nous font comprendre ce qui relie les deux histoires que nous avons vues jusqu'à présent : Ben rencontre pour la première fois Rose, qui s'avère être sa grand-mère paternelle. Rose, désormais âgée et conservatrice au Queens Museum, montrera à Ben le panorama des cinq arrondissements de New York qu'elle avait réalisé pour l'exposition universelle de 1964. Réalisé en collaboration avec son propre fils, le père de Ben, le panorama dissimule, sous des bâtiments miniatures, certains objets importants de sa vie et de celle de son fils. La maquette conserve littéralement des traces matérielles, - une photographie de Ben petit, un dessin¹⁷ -, qui donnent corps au récit du passé et aux souvenirs que Rose essaye de partager avec Ben.

Le panorama est également utilisé dans le film lui-même comme cadre pour la mise en scène du temps écoulé entre l'histoire de Rose enfant et l'arrivée de Ben à New York. Le flash-back est raconté sous la forme d'un théâtre de marionnettes en modèle réduit¹⁸ qui, comme la scène du diorama, est éclairé à plusieurs reprises par le flash d'un appareil photo¹⁹.

En reconstruisant le récit de cette manière particulière, Haynes rend explicite la proximité entre le diorama, le panorama et le cinéma : le panorama et le diorama constituent en effet des dispositifs de reconstruction et de mise en scène, et le cinéma est en quelque sorte l'héritier de cette relation au réel²⁰. Le cinéma, comme le panorama et le diorama, comporte, ainsi déjà une recreation du monde dans la préparation ou la sélection du profilmique. En enchaînant sous les yeux du spectateur des images fixes capturées de cette reconstruction, il a su donner l'illusion du mouvement et recréer une version mimétique de la réalité. L'aspect artificiel et la reconstruction humaine du monde par le

¹⁷ Voir images 13-14.

¹⁸ Todd Haynes s'était déjà intéressé à la réflexion sur les dispositifs de mise en scène. Il fait par exemple un usage intensif de marionnettes miniatures dans ses films tels que *The Karen Carpenter Story* (1987), les utilisant lors de moments de réflexion sur l'image que les personnages construisent de soi et à travers laquelle ils se donnent à voir au monde. Cfr. Rob White, *Todd Haynes*, University of Illinois Press, Champaign 2013.

¹⁹ Voir images 15-16-17.

²⁰ Une relation que la pratique cinématographique, pourrait-on dire, n'a jamais oubliée. Bien qu'avec l'avènement des nouvelles technologies, le cinéma ait commencé à utiliser la *computer generated imagery* pour créer ces effets spéciaux, il continue à faire un usage intensif de maquettes, de modèles miniatures pour recréer des mises en scène qui seraient autrement trop coûteuses ou impossibles à reproduire à l'échelle réelle.



dispositif cinématographique sont explicités dans le film par l'utilisation de la maquette comme décor du flash-back, et encore plus par les mains qui apparaissent plusieurs fois dans les séquences pour repositionner les personnages et prendre les photos²¹. Todd Haynes, en montrant comment Rose a besoin et utilise les photos et les objets du passé pour compléter et faire visualiser son récit à Ben et comme appui pour ses souvenirs de Rose, illustre en quoi le panorama est un dispositif servant de support à la reconstruction du passé. Comme l'a indiqué Katrine Whalen, productrice de l'animation, lors d'une interview, le film envisage en effet souligner que « le support grâce auquel le cerveau de Ben peut comprendre le monde et l'histoire de sa famille est ce diorama miniature »²².

Le panorama et le diorama sont alors des médias, pour Todd Haynes, capable de préserver les traces du réel et ensemble de se constituer comme lieu de reconstitution de l'événement lui-même, participant ainsi à la construction de ses significations, à son interprétation, et à sa célébration sociale en termes mémoriels. Ce faisant, ils contribuent à façonner notre imagination et notre mémoire, à « harponner le monde et le flux de l'histoire »²³. Le cinéma, évoqué et mis en parallèle avec les deux dispositifs précédents par la présence persistante d'un flash d'appareil photo, sur lequel sa technologie est basée, de même que le font les dioramas et les panoramas dans les musées, recueille, embaume des portions du réel, « conservant à la fois son apparence et son caractère éminemment temporel », mais est ensuite capable de les travailler et de les comparer grâce au montage.

Alice Cati souligne ainsi :

« En ce sens, l'image filmique combine la tendance à constituer une série, une collection dialectique de figures et de fragments d'histoire, avec la tendance à exposer, à montrer, à encadrer ses propres "trouvailles". Le processus de muséification sur lequel se concentre le film dans le cadre de son intervention dans les intrigues de la mémoire culturelle s'inscrit dans cette logique »²⁴.

²¹ Les mains qui montrent et tendent des objets pour que les yeux les regardent sont citées comme une autre forme de communication visuelle, et supposée universelle, ce qui n'est pas sans rappeler le cinéma lui-même, capable également de communiquer sans passer par le langage verbal ou écrit. De même, dans la séquence du générique de fin, des mains apparaissent à nouveau, en train de former des lettres de l'alphabet en langage des signes.

²² *Wonderstruck Featurette – The Miniatures*, Movieclips Coming Soon.
<https://www.youtube.com/watch?v=N9IyHP9siJw>. Notre traduction.

²³ Alice Cati, *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*, Mimesis International, Udine-Milano 2013, p.88.

²⁴ *Ibid.*, p. 89. Notre traduction.



Todd Haynes livre ici une réflexion très articulée sur le rôle des médias dans la perception et la pensée du temps et du passé. En montrant comment les personnages du film intègrent à leurs propres souvenirs et visions organiques et expérientielles d'autres visions, celles-ci prothétiques, artificielles et issues des médias et dispositifs de mise en scène installés dans des musées, Haynes illustre en quoi le cinéma, lui aussi, constitue un lieu important de constitution de la mémoire et de l'imaginaire collectifs d'une société, et personnels d'un individu.

Le film entend donc se constituer comme une excavation du regard porté sur le monde par le cinéma. Cette recherche se fait à travers un parallèle entre le regard du cinéma, et celui qui est articulé par le dispositif muséal, sur ses socles, au sein de ses vitrines, et des parois transparentes des dioramas, et une démonstration que le cinéma est né également pour répondre à des besoins culturels auxquels d'autres médias avaient répondu, avec différentes techniques, avant lui. Comme le note Walter Metz, « tant dans le livre de Selznick que dans le film de Haynes, le musée agit comme une allégorie du cinéma, un palais de la mémoire rempli de mises en scène historiques »²⁵.

5. Panopticisme, accumulation, catalogage et encyclopédisme

Todd Haynes fait en sorte que ces dispositifs de visualisation n'appartenant apparemment qu'à la scénographie jouent en fait un rôle actif dans la narration et les événements. La scène du diorama et, plus tard du panorama, représente un moment crucial de l'action du film et marque un tournant dans l'intrigue : elle introduit Ben dans un espace de prise de conscience, de révélation, puis de libération. Il permet au protagoniste, à la merci d'une ville menaçante et d'une série d'événements qui le dépassent, de bloquer ses impressions et de visualiser plus sereinement ses peurs.

Le panorama et le diorama sont des dispositifs inventés dès la fin du XVI^e siècle, et qui ont connu un grand succès au cours du XIX^e siècle, où s'est édifié un espace organisé pour permettre au spectateur un voyage d'exploration virtuelle par le seul biais du regard. Le diorama met à disposition à distance, sous la forme d'une cartographie habitée, un espace qui est traversé par le regard du spectateur, comme le veut le cinéma, rendant visibles des mondes qui seraient autrement inaccessibles. Dans les panoramas et les dioramas, des paysages lointains sont reproduits, à portée de l'œil et ceux-ci conduisent le spectateur dans le paysage lui-même, à travers une représentation scénographique.

²⁵ Walter Metz, *The Sounds of Silence: Todd Haynes' Film Adaptation of Brian Selznick's Wonderstruck*, Volume 42, Issue 4, Summer 2018, p.2. Notre traduction.



La forme du diorama et du panorama qui est évoquée dans le film est spécifiquement celle de dispositifs techniques et théâtraux qui, par l'agencement ou l'articulation des différents paramètres de la vitre séparatrice et du seuil, se propose comme une reproduction ordonnée et contrôlée de la réalité la plus sauvage, inobservable et indomptable²⁶.

Le verre du diorama, comme l'écran de cinéma, sépare le monde de la représentation de l'espace du spectateur : il est le médiateur et la protection du spectateur contre la réalité²⁷. En effet, l'étymologie même du mot diorama indique que la technique est basée sur la possibilité de " voir à travers ", de pénétrer l'espace et le temps, et de voir un monde jusqu'alors invisible, comme cela se produit au-delà d'un écran de télévision ou d'ordinateur. Le diorama a ainsi permis à l'être humain de pouvoir faire face à ce qui est inhumain et n'appartient pas à son monde. De même, Ben, grâce à lui, a pu affronter ses cauchemars et ses insécurités les yeux ouverts.

Le panorama et le diorama sont présentés comme la matérialisation des aspirations et des désirs les plus profonds de vision totale, de panoptique, d'aptitude à observer et saisir le monde d'un seul coup d'œil, et enfin de capacité à rendre compte de toutes choses, du monde dans son entièreté. Ces deux dispositifs apprivoisent la nature la plus sauvage, dissipant la menace non seulement du monde bestial, mais aussi de la déchéance urbaine de la ville.

La scène finale du panorama au Queen's Museum marque l'apogée de la paix et du contrôle de Ben sur sa vie et sa réalité. La ville de New York est ainsi reproduite dans le panorama à une échelle différente, moins intimidante et dangereuse qu'elle ne l'avait semblé jusqu'à présent dans le film, de sorte qu'elle peut être observée et comprise en toute sécurité, et dans son intégralité. Grâce à ces reproductions, Ben retrouve littéralement les traces de son propre chemin et de sa place dans le monde, et reprend le contrôle des événements passés et de son propre avenir.

Ce désir de rendre compte de toutes les choses du monde, de les collecter en une immense encyclopédie, de les cataloguer et de tout apprendre d'elles, est à l'origine d'un autre dispositif d'exposition et de représentation évoqué dans les histoires des deux protagonistes : la chambre des merveilles²⁸. Il s'agit de lieux utilisés pour abriter des collections d'objets élaborées à partir du XVIe siècle, et qui anticipent la création du musée contemporain. Une chambre des merveilles apparaît non seulement au American Museum of Natural History, mais une autre est également

²⁶ « [Ces] dispositifs reposent aussi pareillement sur le principe d'un découpage du réel obtenu par un cadre. Ainsi le réel, quel qu'il soit, se distingue-t-il grâce à une surface délimitée, se retrouve organisé et consigné. Le réel est exposé au regard, au sens étymologique du verbe «exposer», à savoir «mettre à la vue de». Guillaume Le Gall, *Les images liquides de l'aquarium*, Les Cahiers du Mnam 153, automne 2020, p.90.

²⁷ Cfr. Mauro Carbone, *Philosophie-écrans : Du cinéma à la révolution numérique*, Vrin, Paris 2016.

²⁸ Voir image 18.



évoquée au début du film, dans des séquences nous montrant les étagères et placards de la chambre de Ben où l'enfant collectionne des pierres, des objets et des animaux miniatures. Ces lieux sont configurés comme des espaces où le monde est raconté à travers une accumulation de traces, d'objets rares, artistiques et naturels, comme des animaux empaillés, exposés dans le but de provoquer l'étonnement et l'émerveillement de l'observateur.

Une des formes que le cinéma semble vouloir évoquer dans cette scène est celle de l'organisation du réel et de son exposition disposée dans un espace conçu et pensé pour être observé. Le cinéma, comme la chambre des merveilles, sélectionne le réel et, grâce à l'écran de ses salles, montre au spectateur ce qui est digne d'être regardé, et offre une collection des images qu'il a prises du monde. C'est pourquoi la similitude est si nette entre le regard de Rose étonné, captivé par l'écran dans la salle du cinéma au début du film, et l'émerveillement avec lequel elle observe l'accumulation d'objets de la chambre des merveilles.

6. Un équilibre retrouvé au nouveau siècle

Dans ce film, le réalisateur semble donc reconstruire une véritable archéologie du dispositif cinématographique et nous montrer, par des parallèles avec la manière dont les objets sont soumis au regard dans les dioramas, les panoramas et les chambres des merveilles, les structures visuelles des dispositifs qui ont précédé le cinéma, et dont il héritera d'ailleurs.

Ainsi, à la fin du film, Rose met à l'abri Ben, un enfant perdu au milieu des grands changements et des drames qui l'ont emporté dans le présent, en " repositionnant " littéralement l'ancien orphelin à sa juste place, en tant qu'héritier d'une famille d'artistes du spectacle, arrière-petit-fils d'une star du cinéma muet et petit-fils d'une talentueuse conservatrice de musée.

À une époque marquée par de grands changements, dans un paysage multimédia en constante évolution, le cinéma réfléchit à la genèse de son propre regard, la pensant non comme un moment historique définissable et connaissable, fermé et traçable, mais au contraire comme évoluant au gré des nouveaux défis auxquels celui-ci doit faire face à l'époque contemporaine. En adaptant sa nature provisoire et variable à différents médias adjacents ou connexes, le cinéma continue de croître et de se développer pour répondre aux besoins et aux désirs les plus urgents de l'époque. Ce film montre donc comment le cinéma, en faisant « survivre des images et des imaginaires »²⁹ et en

²⁹ Pietro Masciullo, *Road to Nowhere. Il cinema contemporaneo come laboratorio riflessivo*, op.cit., p.41. Notre traduction.



se constituant comme lieu de construction de notre mémoire collective et personnelle et de sa propre histoire autant que média joue encore un rôle majeur dans la vision et la compréhension du monde.

L'une des raisons pour lesquelles, au XXI^e siècle, le cinéma s'avère être un art toujours vivant, actuel, et à même de mener des réflexions aiguës sur les changements et les crises culturelles contemporaines, est peut-être précisément son intérêt, et sa capacité à creuser les racines de son propre regard.

Le film se termine par une référence à un événement célèbre de l'histoire de New York : le grand black-out de 1977 au cours duquel, pendant plus de 24 heures, la quasi-totalité de la zone urbaine de la ville a été touchée par une panne de courant, ce qui a entraîné des émeutes urbaines, des combats de rue et des raids. Ben et Rose se retrouvent dans un musée plongé dans le noir, mais parviennent à en sortir grâce à l'ami de Ben, qui illumine le chemin vers la sortie à coup de flashes photographiques. Une fois encore, les flashes éclairent et figent pendant quelques millièmes de seconde les images du film, illuminant un bref instant le panorama de la ville de New York³⁰.

Cet événement historique, évoqué également par certaines voitures de police que les protagonistes voient passer de loin, confère à *Wonderstruck* son dénouement, dénouement toutefois perçu non comme une catastrophe finale, mais plutôt comme un moment d'équilibre et de protection retrouvés.

³⁰ Voir images 19-20.



[1.]



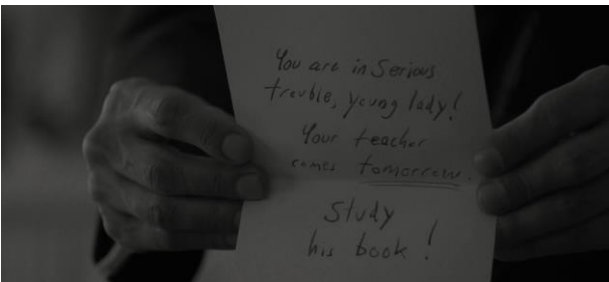
[2.]



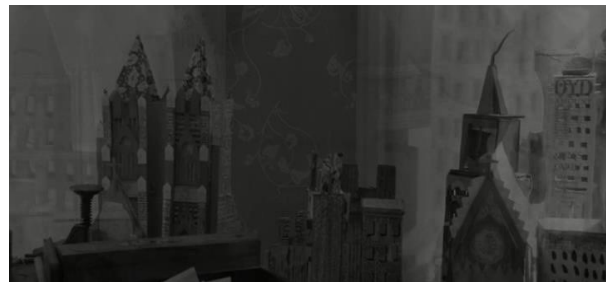
[3.]



[4.]



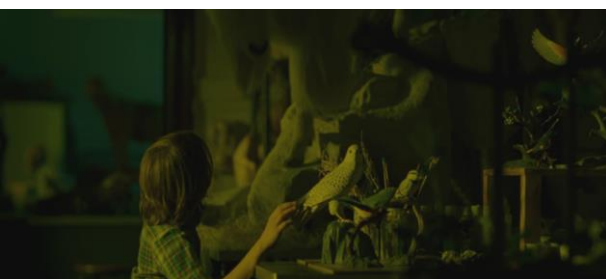
[5.]



[6.]



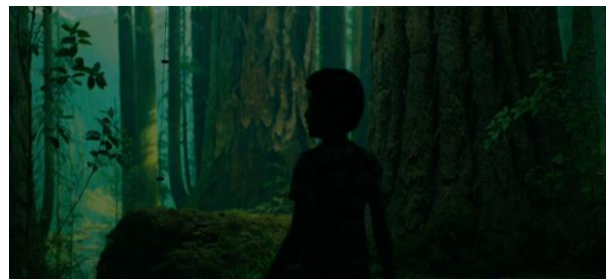
[7.]



[8.]



[9.]



[10.]



[11.]



[12.]



[13.]



[14.]



[15.]



[16.]



[17.]



[18.]



[19.]



[20.]