PIERRE BARADA /

VÉHICULE À HISTOIRES

2017

HEAD — Genève

Master Espaces et Communication

VÉHICULE À HISTOIRES

Année académique

2016-2017

- Problématique -

Pourquoi les réalisateurs de cinéma
ont-ils besoin des machines pour donner forme
aux voyages dans le temps?

- Sommaire -

I. Introduction: Matérialiser l'immatériel p. 6-7

II. Le cinéma est déjà une machine à voyager dans le temps p. 8-15

III. La fiction a besoin de réalité p. 16-55

IV. La réalité a besoin de fiction p. 56-67

V. Conclusion: Le véhicule à histoire p. 68-69

Notes et Références p. 70-77

I.
MATÉRIALISER L'IMMATÉRIEL

L'attraction par l'illusion est l'une des prérogatives originelles du designer, qui s'arme à degré variable d'une forme de fiction afin de transmettre sa pensée[1]. Tandis que l'apparition du cinématographe a pu rencontrer la même forme de méfiance par sa simple capacité à afficher un regard nouveau, déformant ou étonnant sur la réalité, ce médium a fortement contribué à mettre en lumière l'impact naturel du langage visuel, commun à tous mais propre à chacun, sur la manipulation de la fiction[2]. Si le film ne peut abstraire que par le concret, cela signifie qu'il peut également matéraliser l'immatériel. Au vu de son entrelacement unique avec la donnée du temps, il me paraît pertinent d'examiner la manière dont le sujet a été jusqu'ici traité par le cinéma. En l'occurence, j'étudierai précisement le rapport de six films aux voyages dans le temps. Dans un souci de cohérence avec la problématique de ce mémoire, les films exposés obéissent en premier lieu à l'idée que leur machine à voyager dans le temps se doit d'être mécanisée, afin de permettre la mise en abîme d'avec le cinématographe qui sera le point de départ de ma réflexion. Ma sélection est ensuite définie pour proposer un certain éventail de points de vue sur ma thématique, tout en m'allouant à illustrer les notions qui m'apparaissent comme les plus essentielles à l'identité du récit de voyage dans le temps.

II.
LE CINÉMA EST DÉJÀ UNE MACHINE À VOYAGER DANS LE TEMPS

Le soleil complète son arc quotidien en un instant. Puis les étoiles succèdent au ciel bleu à un rythme effréné, avant que les saisons ne se relayent soudainement les unes aux autres. « Des changements qui devraient normalement prendre des heures se produisent en quelques secondes ». Par ces mots, le protagoniste de *The Time Machine*, film de George Pal datant de 1960 et adapté du roman éponyme de H.G Wells, formule son exaltation devant ces évocations visuelles et manifestes de l'accélération du temps produite par la machine qu'il a mise au point.

Inventeur londonien de la fin du XIXe siècle, ce personnage dénommé George est un inventeur utopiste, frustré par la complaisance de son entourage envers l'évolution de la société, qu'il juge immature. Il conçoit, afin d'explorer un futur qu'il espère plus apaisé et harmonieux, une machine à voyager dans le temps.

Une fois installé dans l'appareil, il étrenne sa création par le simple fait d'actionner un levier vers l'avant. Dès lors, le rythme des évènements alentours s'accentue. Cela se manifeste par la cadence pressée des astres, mais aussi par les fleurs qui s'ouvrent et se referment immédiatement, ou encore un escargot traversant la pièce en une seule seconde. Depuis sa machine, le personnage de Georges assiste à cette valse comme un spectateur, n'étant lui-même pas affecté par le changement de rythme de son environnement.

Dans le même temps que ce dernier se désynchronise de ses propres mouvement, George réalise que son invention fonctionne, et qu'il voyage vers l'avenir. Cette scène est accomplie par le réalisateur George Pal grâce à la simple accélération d'images enregistrées. Il lui aurait suffi d'inverser cette séquence pour donner l'opportunité à son personnage de revivre son passé, et ce avec la même facilité inhérente au support qu'il emploie. L'histoire fictive qui est ici racontée à l'écran se superpose avec les possibilités effectives qui sont offertes par la mécanique du cinéma.

« La vraie machine à comprendre le temps doit donc être un instrument capable de faire voir les variations, les différences du temps (...), et, au besoin, à en créer de nouvelles »[3], car « nous ne percevons les chose que par leurs différences, à leurs variations, à leurs mouvements »[4], écrit Jean Epstein à propos du cinématographe.

Si le temps est indissociable du mouvement, une image qui s'anime est, par essence, une forme de représentation du temps. L'étymologie de cinématographe, «écrire le/en mouvement», esquisse cette même idée. Celui qui contrôle le sens, le rythme, l'ordre des mouvements crées par ce flux d'images, possède alors le pouvoir, aux yeux de celui qui la perçoit, de manipuler ce temps. L'idée de « reculer ou (d') avancer dans le temps implique un découpage de l'Histoire semblable au mécanisme du montage cinématographique »[5].

The Time Machine

A

B

C

D

E

F

G

H

The Time Machine

- Le cinéma est déjà une machine à voyager dans le temps -

C'est donc par ses caractéristiques techniques propres que le medium cinématographique assujettit la donnée du temps, malgré son caractère immatériel et, jusqu'alors, insaisissable. Voilà la raison première qui me permet de définir le film comme le mode de narration qui présente le plus d'intérêt à dans la représentation de récits de voyage à travers le temps.

Selon cette géométrie de pensée, il est d'ailleurs tentant de souligner le parallèle chronologique entre l'apparition de l'outil cinématographique, apte, donc, à enregistrer et soumettre à son contrôle des fragments de réalité, et l'émergence du voyage dans le temps comme thème à part entière dans la fiction, notamment par la parution de la version écrite par H.G Wells de The Time Machine[6,7]. Les similitudes formelles entre le voyage dans le temps tel qu'il est décrit dans le roman et la représentation du temps rendue possible par les appareils du cinéma suffisent en effet à susciter la question du rôle de ces derniers dans le développement du genre qu'est le récit de voyage dans le temps.

Alors qu'elle est une représentation graphique fidèle de la version imaginée par Wells dans son oeuvre originelle, la scène du film The Time Machine, décrite plus tôt, semble si profondément liée à la représentation par l'image en mouvement que l'influence du cinéma sur le roman paraît difficilement contestable[8].

- Le cinéma est déjà une machine à voyager dans le temps -

Le film serait d'après David Wittenberg, le « terreau structuro-narratologique » de la fiction traitant de voyages dans le temps[9]. Plus d'un observateur considère en tous les cas le cinéma comme une forme de machine à voyager dans le temps[10,11]. Les cinéastes se contraignent pourtant fréquemment, à l'instar de leurs homologues littéraires, à intégrer à leurs récits d'aventures spatio-temporelles une machine destinée à accomplir la tâche de voyager à travers le temps, alors que leurs outils se chargent d'ores et déjà de réaliser cela. Elle paraît dans leur cas, au regard de la maîtrise naturelle que leur domaine exerce sur la notion de temps, parfaitement dispensable. Le cinéma est déjà une forme de machine à voyager dans le temps[12].

Pourtant, et probablement plus encore cette fois-ci que chez les romanciers, la machine devient parfois l'élément décisif par lequel certains films gagnent l'imaginaire collectif, et accèdent à leur statut iconique. Cela est partiellement dû au pouvoir du cinéma à crée une imagerie, propre à tout défi artistique reposant sur le visuel. L'essentiel de l'explication à la contradiction soulevée dans ce paragraphe, et sa part la plus séduisante, repose cependant au-delà de ses réflexions liminaires.

Cette observation paradoxale est en fait destinée à souligner la nuance à travers laquelle je souhaite aborder la notion de besoin qui est introduite

dans ma problématique. Sa formulation se veut en effet légèrement plus proche de l'hyperbole que de sa signification littérale, dans le sens où, plutôt que de se définir comme une vérité invariable, l'utilisation du terme besoin se veut l'indice d'un paradoxe général peut-être insoluble. En dépit de cet aveu, la question des motifs qui entraînent, encore à ce jour, une partie notoire de la fiction cinématographique vers l'élaboration de ces machines, reste sans aucun doute fascinante.

C'est en m'appuyant tout au long de ces pages sur une sélection, définie et arbitraire, de six machines à voyager dans le temps, extraites de six films distincts, que je traiterai cette question de la pseudo-nécessité d'une représentation récurrente des machines à voyager dans le temps en visant à la fois à comprendre les enjeux qui en sous-tendent l'omniprésence ainsi que les interrogations qui en émergent.

III.
LA FICTION
A BESOIN DE RÉALITÉ

Il semble relativement aisé pour un spectateur de se projeter dans n'importe quel espace fictif, et ce quelles que pourraient être ses spécificités, y compris un monde totalement inconnu de l'être humain. Parce que la comparaison est instinctive avec son propre espace, et parce qu'il contrôle sa manière d'y interagir et de s'y déplacer, il est capable de se représenter un personnage faire de même dans l'imaginaire qui lui est proposé.
La réinterprétation visuelle et sonore des trois dimensions que nous connaissons, ou de ce qui en compose l'apparence, est vecteur d'intentions symboliques ou narratives qui nous sont accessibles par le fait que nous pouvons nous référencer à leurs équivalents réels. La matérialisation du temps comme un élément interactif n'ayant, en revanche, pas cette équivalence dans notre réalité, elle se doit de passer par l'intermédiaire des trois autres dimensions si elle vise elle aussi à transmettre une thématique qui résonne avec les intentions de son créateur. Puisque ces dimensions sont transposées à l'intérieur d'un film, cette matérialisation doit y prendre la forme d'une «machine» qui existe parmi elles, et cette machine doit, en obéissant à leurs règles, être évocatrice du monde qu'elle habite.
Un élément de science-fiction, quel qu'il soit ne pouvant par définition exister dans le monde du spectateur, il ne peut s'afficher à lui que par une

forme de distorsion de la réalité. Que l'on considère que la le genre s'accomplit spontanément dans le registre de la métaphore, du symbole ou de celui de l'extrapolation[13], on remarque qu'il doit s'appuyer, de manière inévitable, sur une forme de « procédure analogique »[14]. Cette procédure que représentent ces « transfert(s) sémantique(s) »[15] sont d'ailleurs un facteur notable de l'épanouissement de la science-fiction par le médium cinématographique au sein duquel « cette procédure redouble même d'intensité car la mise en image est susceptible de montrer, du moins de rendre tangible, ce qui est de l'ordre de l'irréel »[16].

Il s'agit ici peut-être de la raison la plus évidente de la présence d'une machine à voyager dans le temps au sein d'un film. L'apparence d'un tel véhicule, au même titre que les décors, les costumes, ou simplement le traitement graphique de l'image, est révélateur de la capacité de ces appareils à renforcer les thématiques d'un univers.

Car derrière le dépaysement et la soif de l'inconnu, le cinéma de science-fiction dans son ensemble se nourrit surtout du fait que toute formalisation des univers imaginés par leurs concepteurs est obligatoirement porteuse de sens. En effet, par son caractère instinctif, émotionnel[17], n'importe quel type de cinéma est capable de conférer à l'objet qu'il met à l'écran une symbolique. Celle-ci peut, entre autre, dépendre du contexte dans lequel l'objet est exposé, de son rôle au sein du récit, de sa relation avec les personnages ou de la façon dont il est filmé. A l'inverse cependant de la littérature, la symbolique purement visuelle d'un film a la particularité d'être accessible au spectateur de manière instinctive, indépendante du regard d'un narrateur, ou du filtre du langage, pour « multiplier et étendre le sens d'une image (...) sans abstraire vraiment »[18]. La symbolique n'est donc contrôlée que par l'apparence visuelle et concrète, elle atteint le spectateur en elle-même. Cette observation aboutit pour Epstein à une « loi de la symbolisation cinématographique » selon laquelle « chaque film pouvait et devait se créer son propre vocabulaire idéal, qui valait pour ce film-là, mais ne valait pour aucun autre »[19].

Si cette notion n'est pas exclusive au cinéma de science-fiction, elle semble effectivement y être singulièrement flagrante, puisque le genre sous-entend le fait que ses objets spécifiques, et propres à leur univers imagé, n'existent pas en dehors de sa sphère. La symbolique de la formalisation d'une machine à voyager dans le temps n'est pas seulement probable, elle est incontournable, car elle n'existe dans aucun monde extérieur à son récit, et ne peut donc être envisagée par le spectateur comme le simple fruit du hasard, ni comme le choix inconscient du réalisateur. Une machine permettant de transfigurer, d'agir sur

la dimension temporelle ne peut que générer, derrière une curiosité, une interprétation. L'abstraction inévitablement liée au temps demande, dans le cadre du film de science-fiction porté sur ce thème, à être pensée, traduite, puis concrétisée de manière réfléchie et délibérée.
The Time Machine présente George, comme un idéaliste inquiet de la tournure prise par l'humanité, mais surtout comme un homme se sentant à part de ses semblables. « A dire vrai, je n'apprécie pas l'époque dans laquelle je suis né », répond-il lorsqu'on lui demande d'où lui vient sa préoccupation pour le temps, tandis que sa machine, une espèce de «luge victorienne»[20], en dépit de ses composantes identifiables, sa forme assemblée apparaît au spectateur comme complexe, comme venue d'ailleurs. Énigmatique, elle qualifiée de « fascinante » et « remarquable » par les invités de George à qui il en dévoile le modèle réduit faisant office de prototype. Surtout, sa qualité de pièce unique est manifeste, et s'accorde avec l'idée que la personnalité de George se démarque de celle de ses contemporains. De sa machine émane une harmonie hybride, entre le bricolage et l'artefact, nourrie par l'esthétique industrielle rendue possible par l'essor de l'industrie à l'ère victorienne où se joue la scène, la machine est dotée de pièces métalliques aux formes démonstratives et affirmées, articulées autour d'un fauteuil rouge demeurant élégant.

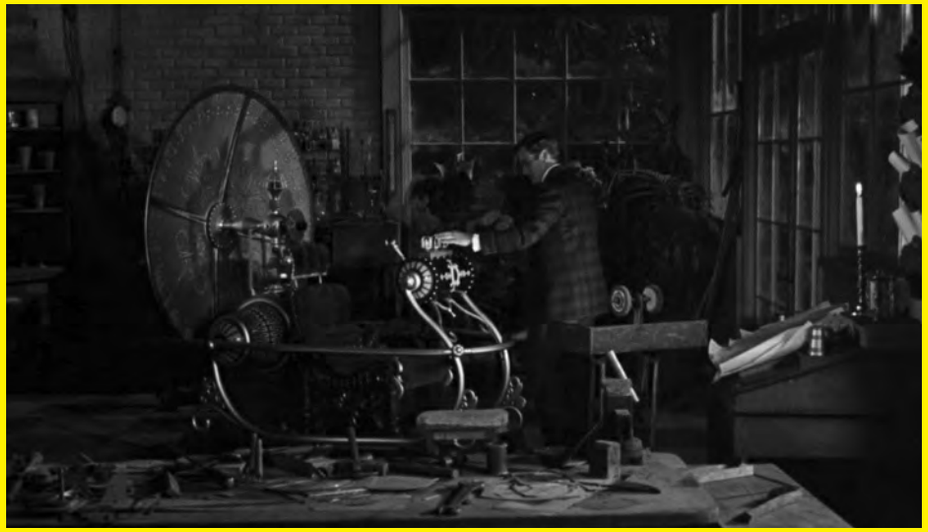
I

J

The Time Machine

K

The Time Machine



L

The Time Machine

Back to the Future
La DeLoran

M

N

- La fiction a besoin de réalité -

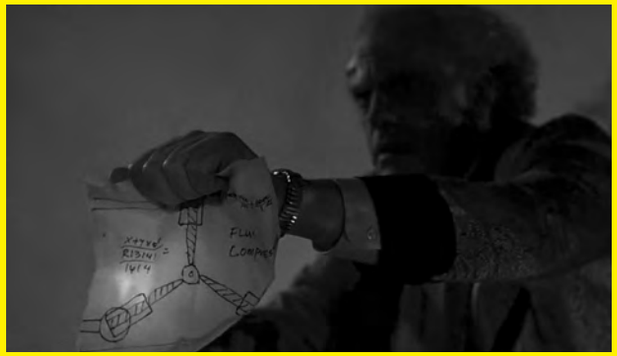
Reste que, comme un prolongement de l'identité de son créateur, elle semble afficher orgueilleusement sa différence, en se saisissant des codes visuels de son époque pour les réinterpréter en aimantant dans sa matérialisation une part du tempérament de George et des conflits qui l'habitent, et qui sont à la source de l'histoire qu'elle la machine contribue à raconter.
Similairement, la non-moins célèbre DeLorean de *Back to the Future*, réalisé en 1985 par Robert Zemeckis, est une voiture reconfigurée par le savant Emmet Brown, surnommé «Doc» pour abriter un « convecteur temporel », un boîtier énergétique alimenté au plutonium.
Inventeur solitaire, comme George de *The Time Machine*, Doc vise également à concrétiser son espoir d'explorer le futur par un véhicule dont le design est pensé par l'équipe créative du film pour accentuer son caractère artisanal, élaboré dans l'ombre d'un garage à partir de divers matériaux accumulés durant des années de recherche par un esprit singulier[21]. L'allure instable de la DeLorean instable est cette fois-ci exagérée afin de coller à la personnalité du docteur Brown, bien plus excentrique que celle de George La voiture exhibe des conduits d'échappement surdimensionnés à l'allure précaire[22], tandis que l'intérieur de l'habitacle est noyé d'interrupteurs et d'un entassement de compteurs criards et lumineux. Les

concepts initiaux du designer Andrew Probert pour les modifications de la DeLorean n'avaient pas convaincu Zemeckis et son co-scénariste Bob Gale, car la machine apparaissait comme trop soignée, trop sage[23], alors que Doc est un personnage burlesque, un scientifique agité dont aucune invention d'avant le convecteur temporel n'a jamais réellement fonctionné. La version définitive de la DeLorean a été déterminée en conformité avec le caractère de Doc Brown, tout en s'inscrivant dans l'esprit général de *Back to the Future*, qui est, derrière un récit de science-fiction, une véritable comédie.

Un parallèle entre la marque symbolique qu'un inventeur imprime sur sa oeuvre, la transposition de ses attributs, qui peut être esquissé en observant les deux long-métrages évoqués jusqu'ici.De la même manière que George semble savourer les éloges de ses convives à propos de l'esthétique de son prototype, l'apparence de la machine de Doc Brown est pour lui une source de fierté : «Quitte à voyager à travers le temps au volant d'une voiture, autant en choisir une qui ait de la gueule! », explique-t-il à son jeune acolyte Marty McFly avec son intonation grandiloquente et caractéristique. C'est d'ailleurs à travers la relation entre Doc et Marty que la dynamique de *Back to the Future* s'éloigne finalement de celle de *The Time Machine*.

Back to the Future
Intérieur de la machine

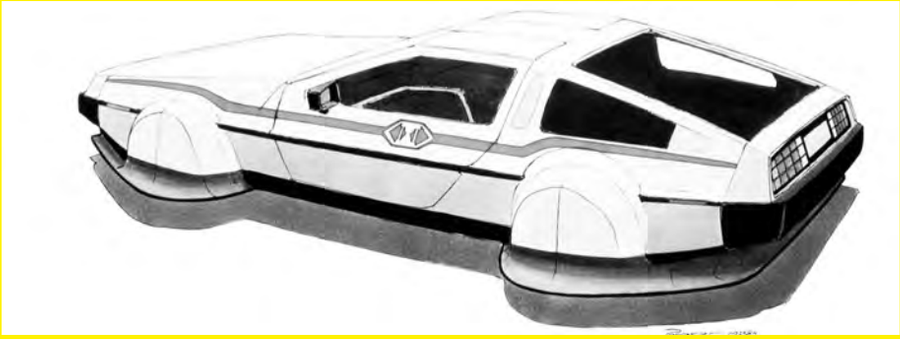
O



P

Convecteur temporel

Q



R
Concept préliminaire pour la machine

S
Back to the Future
Vue arrière de la DeLorean

T

U

Back to the Future
Intérieur de la DeLorean

- La fiction a besoin de réalité -

La trame de *Back to the Future*, au-delà de l'humour qui la nourrit, en est en effet très différente. C'est Marty qui devient le voyageur du film en lieu et place de Doc, à l'instant où ce dernier est abattu par les terroristes auxquels il a dérobé le plutonium nécessaire au convecteur. En cherchant à fuir ces mêmes terroristes, Marty McFly n'a d'autre choix que de prendre le volant de la DeLorean, et se retrouve transporté en 1955. En l'envoyant accidentellement trente années dans le passé, l'intrigue invite ainsi Marty à tenter de revenir à la situation de départ du récit, dans laquelle Doc est toujours en vie. Par la même occasion, il doit faire en sorte que ses parents tombent amoureux pour sauver sa propre existence, puisqu'il a malencontreusement empêché leur rencontre initiale en apparaissant dans leur quotidien de 1955.
Back to the Future adopte un regard naïf et ludique sur le voyage dans le temps, puisé dans les souvenirs d'adolescence de Bob Gale. Ce dernier a en effet imaginé le script du film en se remémorant le sentiment qu'il éprouva plus jeune en retrouvant le High School Yearbook de son père, ce qui l'amena a se demander quels seraient leurs rapports s'ils avaient tous deux grandi à la même période[24]. Si Doc est le concepteur de la machine à voyager dans le temps, c'est à travers les yeux de Marty que le spectateur l'appréhende.

Ce point de vue, imprégné à dessein d'une certaine candeur, légitime l'espèce de simplicité populaire et tape-à-l'oeil qui a conduit au design de la DeLorean revisitée. La géométrie affirmée du véhicule, associée à sa couleur élémentale, et surtout ses portes papillon lui confèrent immédiatement un statut futuriste, connivant à la science-fiction. Ce type de caractéristiques, les formes exagérées de constructions imaginaires habitant des univers hauts en couleur, rappellent les univers stylisés des revues bon marché dans la veine des *Amazing Stories* d'Hugo Gernsback, ayant contribué à la popularisation et à une forme de standardisation du genre de la science-fiction avant les années 1950. Cette allusion est illustrée par la passion du jeune George McFly, le père de Marty, pour les publications de ce type. L'évocation de l'imagerie originelle de la science-fiction populaire est encore accomplie par la DeLorean elle-même, au cours d'une mésaventure de Marty, qui à peine arrivé en 1955, s'écrase dans une grange. Cet incident est ponctué par l'incrédulité des propriétaires de la grange, qui croient assister, en confondant le véhicule échoué avec un vaisseau spatial, à un débarquement extraterrestre. Robert Zemeckis reconnait à cette scène un rôle crucial dans sa décision d'utiliser la Delorean dans son film[25]. L'automobile fut commercialisé quelques années avant la sortie de *Back to the Future*, mais

Back to the Future

V

W

X

Y

Primer

Z

A'

B'

sa diffusion reste suffisamment confidentielle[26] pour que le public soit en mesure de saisir l'étonnement que peut provoquer cet appareil.
En somme, le film accompli une formalisation de sa substance thématique par le biais de la DeLorean. Celle-ci matérialise concrètement la confrontation entre deux époques, dépeinte à la fois avec nostalgie et avec distance grâce au principe du récit qui autorise une synthèse des temporalités, entre désuétude et modernité. Conçue par Doc mais utilisée par Marty, la machine de *Back to the Future* est à la fois un vestige et une évolution jouant avec les codes établis.
Si cela n'est pas invariablement aussi illustratif et expressif, la machine à voyager dans le temps est guidée par la nécessité de signifier un environnement thématique. Celle de *Primer*, film indépendant réalisé par Shane Carruth en 2004, tire en l'occurence sa pertinence du dépouillement extrême de sa forme. Dénuée d'artifices, et semblable à une imposante machine informatique aux circuits et autres câbles encore apparents en transparence de la bâche qui la recouvre, elle se potitionne dans une banalité visuelle à contre-courant des habitudes de la science-fiction. L'objet repositionne ses capacités au premier plan en s'inscrivant un contexte réaliste, et qui valorise par cette fadeur esthétique, qui devrait constituer un handicap, son caractère indéchiffrable resté intact.

Ce design archi-prototypal, en quelque sorte non-finalisé, peut aussi refléter l'idée que la complexité de la notion de voyage dans le temps est destinée à dépasser de simples humains, dont la santé se dégrade d'ailleurs au fur et à mesure de leurs sauts dans le passé, et que chercher à le soumettre à notre capacité de compréhension est un dessein voué à l'échec.
Aaron et Abe, les deux protagonistes du film qui ne cessent d'opérer des voyages temporels, se soumettent à un protocole strict à chacune de leurs utilisations de la machine qu'ils ont inventée. Ils s'enferment dans une chambre d'hôtel durant les heures auxquelles leurs doubles interviennent dans le présent où ils se trouvent aussi afin d'éviter le fameux paradoxe du voyageur temporel. ils ne profitent de leur connaissance du futur que de manière raisonnable et la plus discrète possible, et bien sûr se font la promesse de ne trahir leur secret sous aucun prétexte.
Seulement, à mesure de leurs retours dans le passé, la suspicion mutuelle s'installe devant les possibilités induites par le pouvoir de connaître le futur, Abe prend le parti de saboter la machine pendant qu'Aaron cherche à s'approprier et à développer son exploitation de l'appareil. Aussi rigoureux soient leurs efforts, les protagonistes de Primer ne peuvent empêcher les évènements de leur échapper, à d'aboutir à l'écroulement de leur

relation. En privant visiblement sa machine de tout artifice, Shane Carruth dirige le spectateur vers les implications de la simple notion de voyager dans le temps, quelle qu'en soit la théâtralité. Il s'agit pour le réalisateur d'exprimer la nocivité du pouvoir sur la nature humaine, en déconstruisant le rapport entre deux personnes y ayant accès[27]. Le rôle de la machine à voyager dans le temps lui impose de catalyser nombre d'intentions narratives, et sa forme y fait écho. Le voyage qu'elle autorise étant en l'occurrence l'élément de science-fiction fondamental de l'oeuvre, et donc expressément plus important que sa destination, il est logique que son véhicule occupe une place centrale qui se doit de répondre aussi directement et globalement aux thématiques du récit qu'il plore. Plus précisément, ce qu'implique le design d'une machine à voyager dans le temps, c'est son fonctionnement, qui complète la définition de la nature d'une histoire et le conditionnement de ses enjeux. Les caractéristiques, visuelles et fonctionnelles de la machine, permettent de symboliser un état d'esprit, une impression à donner à propos d'un univers fictif et de personnage.
Dans la continuité de la caractérisation du personnage de George, et des problématiques qui lui sont liées, il est notable qu'ayant confectionné une clef pour sa « luge victorienne », il soit le seul à pouvoir la piloter dans *The Time Machine*.

L'exactitude de l'an 802 701 qu'il investit et l'éloignement entre cette date et le réveillon de 1900 qui voit débuter le film découlent d'ailleurs du fait que le véhicule de George dispose d'une source d'énergie démesurée, et surtout lui permet de voir le paysage défiler et se modifier avec le temps qui passe en accéléré. Puisqu'il ne se «téléporte» pas, il a le loisir d'assister à l'évolution de la planète et d'en tirer des conclusions pour décider où s'arrêter, en fonction de ce qu'il voit. Cette capacité est conçue sur mesure pour un personnage qui considère la curiosité comme « l'unique façon pour l'Homme d'apprendre et de se développer ».
De son côté, en combinant une décharge énergétique d'un gigawatt vingt-et-un avec la vitesse de quatre-vingt-huit miles à l'heure, la DeLorean de Doc Brown se «téléporte» une trentaine d'années en arrière. Un saut instantané est dans ce cas suffisant à la trame narrative de *Back to the Future* car il permet le parallèle entre la jeunesse de Marty McFly et celle de ses parents.
Même *Primer*, qui n'utilise que le montage pour accomplir les sauts dans le temps qu'effectuent les personnages, le leur autorise à travers une machine annexe et fictive. La manière dont elle fonctionne, qui consiste, pour Aaron ou Abe, à dormir à ses côtés pour se réveiller au moment précis où ils l'avaient préalablement activée, permet à la mise en scène de créer le voyage temporel sans effets spéciaux.

C'

D'

The Time Machine

E'

F'

G'

H'

I'

J'

K'

L'

Primer

Alors, *Primer* focalise l'attention du spectateur sur l'envahissement des sentiments paranoïaques et déroutants que la le jeu avec la notion et l'ordre du temps est capable de générer en lui-même.
À l'image de la différence d'état d'esprit avec lequel on entame un déplacement en avion par rapport à une promenade à vélo, et de leurs implications respectives, l'équilibre entre les possibilités et les limites de ces machines cinématographiques projettent par leur conception des impressions et des enjeux parfaitement contrôlables. Les films étudiés dans ce mémoire, au même titre que d'autres nombreux métrages du genre, empruntent d'ailleurs passablement à des objets issus du quotidien, cela sans modifier leur aspect outre-mesure. Puisqu'elle interagit avec l'élément informe qu'est le temps, la machine maîtrise au mieux les connotations qu'elle génère en empruntant à des formes distinctives.
Predestination, film de 2014, est l'adaptation de la nouvelle All You Zombies, écrite par Robert Heinlein. Il met en scène John Doe, un «agent temporel», qui saute régulièrement d'une époque à une autre en configurant simplement les chiffres du code de sécurité d'un étui à guitare, selon la date exacte à laquelle il vise à apparaître. Se déroulant entre les années 1950 et 1980, le film des frères Spierig, spécialistes du film de genre, tire une bonne part de son esthétique du film noir.

- La fiction a besoin de réalité -

John, qui porte souvent une paire de gants et un chapeau qui dissimulent son identité, voit l'enquête qui fait figure de toile de fond au scénario illustrée par des coupures de journaux placardées, et ponctuée par des répliques lourdes de sens, proférées par des personnages, qui se retrouvent au fil des conversations narrateurs de leurs propres dilemmes, dans des décors parfois envahis par la fumée de cigarette et les vapeurs de whisky. La machine de *Predestination*, comme le type d'objet qu'elle imite, est doté d'une poignée, et se présente d'office comme un élément constitutif évident du transport, en même temps qu'elle établit un certain mystère et cultive une idée de secret en suggérant une mécanique intérieure qu'elle ne dévoile pas. L'étui à guitare est encore une référence au film de gangsters, qui y utilisent fréquemment ce genre de moyens pour dissimuler des armes. Elle indique la quasi-clandestinité de John Doe dans son univers. Son nom est celui que l'on attribue aux Etats-Unis à une personne sans identité définie ou officielle, et sa condition secrète d'agent temporel le positionne en périphérie de la société. À nouveau, chacune des facettes tangibles de la machine temporelle trouve une explication dans la finalité de l'histoire, et servent, en déguisant son message dans une forme de matérialité, à le rendre abordable au spectateur.

Predestination

L'

M'

N'

O'

P'

Hercules
Fauteuil d'Eugene Berninghaus
qui influença le design de la machine
du film de George Pal

À l'exception du véhicule du long-métrage de Pal, à dessein plus complexe formellement, la voiture de Doc, l'ordinateur géant et brut de *Primer*, la mallette à guitare de *Predestination*, sont toutes des machines à traverser le temps qui provoqueraient une curiosité limitée, sinon nulle, s'ils étaient aperçus au bord d'un trottoir, ou dans un hangar, à l'époque qui a vu les films dont ils sont issus se réaliser. Ces machines jouent avec les ressorts du familier. Celle de Doc Brown, à l'origine, devait prendre la forme d'un réfrigérateur. Elle aurait ainsi respecté la connotation humoristique du film, en demeurant identifiable. L'une des raisons qui a mené à l'abandon de la piste du réfrigérateur était d'ailleurs la crainte de Robert Zemeckis et Bob Gale, co-auteurs du script, que des enfants s'y enferment en cherchant à imiter les héros du film[28]. Même la machine de *The Time Machine* est articulée autour d'un fauteuil véritable fauteuil de barbier, datant précisément de l'époque où George la finalise[29]. Ces machines sont imaginaires, mais accessibles.

Cependant, en matière d'appropriation de la symbolique et de la mécanique d'un objet banal visant à rendre identifiable le voyage dans le temps, il est compliqué de faire plus simple que *Time Lapse* de Bradley King. La machine y est définissable plus qu'approximativement comme un Polaroïd de taille imposante. Monolithique et inamovible, il

prend et développe chaque jour la photographie de ce qu'il se passera vingt-quatre heures plus tard dans son champ de vision.
Le couple de Callie et Finn, ainsi que leur ami Jasper, dont l'appartement est l'objet des prises de vues de la machine, doivent peu à peu subordonner leurs actions à l'image du futur proche que leur imprime l'appareil. Etant donné qu'ils ont eu la preuve de sa fiabilité, ils craignent de mourir s'ils n'obéissent pas à la photographie prophétisée par le Polaroïd. Dans un triangle amoureux au sein duquel Callie questionne l'avenir de son couple, l'analogie entre la les instantanés pris dans l'intimité de leur appartement et l'évolution de la relation sentimentale s'avère éhontément littérale. L'oppression progressive qui découle d'un quotidien continuellement prédéterminé résulte de la fonctionnalité de l'appareil.
Le design de toutes ces machines voit donc son impact s'étaler bien au-delà de son rôle esthétique. Celui du tesseract d'*Interstellar*, de Christopher Nolan, pourrait offrir la très exacte synthèse de la démonstration de la réflexion à laquelle je m'attèle jusqu'ici. Le film raconte l'impossibilité apparente pour un père de revoir un jour sa fille Murphy, après avoir choisi de partir sauver l'humanité en partant explorer l'espace à la recherche d'une planète propice à l'établissement de colonies, alors que la terre devenait trop hostile à l'homme.

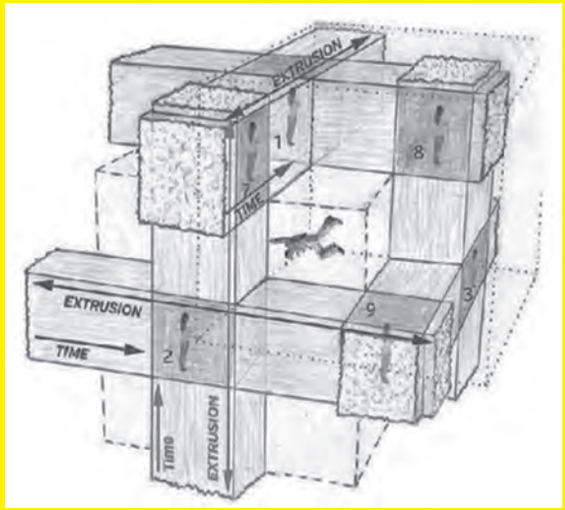
Q'

R'

S'

Time Lapse

Croquis du tesseract
dessiné par le physicien
Kip Thorne, consultant
sur Interstellar



T'

Interstellar
Le tesseract

U'

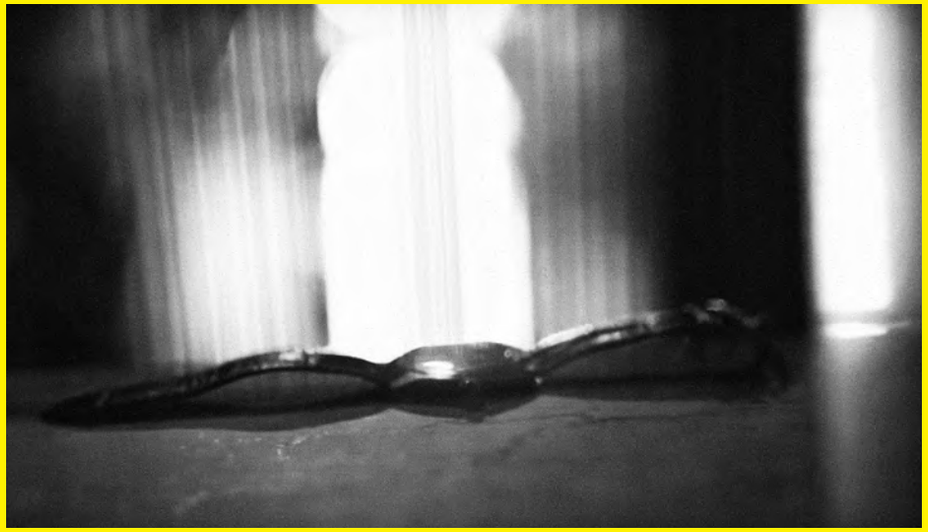
V'

W'

X'

Interstellar
Communication par la gravité

Y'



Z'

- La fiction a besoin de réalité -

À l'issue de multiples rebondissements, Cooper, le pilote interstellaire, se retrouve au milieu d'un tesseract, mis au point spécialement pour lui par les hommes d'un futur lointain. Il prend l'apparence d'une véritable bibliothèque temporelle d'instants passés, compilation des scènes précédentes du film qui avaient eu lieu dans la chambre de Murphy. Il peut dès lors communiquer avec sa fille, par le biais de messages codés par la gravité, à chaque instant passé, présent, et potentiellement futur, où elle s'est trouvée dans cette chambre. Il peut, aussi bien, interpeler ses doubles du passé lorsqu'ils se sont trouvés dans cette même pièce, et parvient ainsi à concilier sa mission en transmettant les informations qu'il a acquises durant son aventure, et à retrouver l'amour de sa fille lorsqu'elle prend conscience que son père est revenu vers elle.
La machine est donc conçue explicitement autour des limites de la perception d'un être humain «pour qu'(il) puisse la comprendre», par l'intermédiaire d'éléments de sa réalité qui lui sont familiers, et qui sont reconstitués dans les trois dimensions qu'il est capable de déchiffrer. Ceux-là sont, de plus, délibérément mis en forme par les concepteurs fictifs de cette machine dans le but d'être symboliques des thèmes essentiels qui ont guidé Cooper dans son périple, afin de l'adapter au mieux à son mode de pensée et d'en garantir sa

compréhension instantanée. Grâce à cette matérialisation subjective et guidée par l'intelligence émotionnelle, Cooper saisit le fonctionnement et la raison d'être de la machine avant TARS, le robot qui l'y accompagne, pourtant scientifiquement plus compétent que lui, puisque «l'amour est la seule chose que l'on soit capables de percevoir et qui puisse transcender les dimensions de l'espace et du temps», ce qui est expliqué techniquement par la gravité surpuissante se trouvant derrière l'horizon d'un trou noir. Quoiqu'il en soit, « Les énoncés métaphoriques acquiert ainsi une matérialité, une visibilité »[30] en puisant dans « un réservoir de métaphores (et de) concepts » pour les formuler de façon « littérale»[31]. L'ensemble du film est, formellement comme conceptuellement, condensé à l'intérieur de cette machine.

IV.
LA RÉALITÉ
A BESOIN DE FICTION

Un attribut absolument fondamental des machine temporelles se dessine toutefois derrière leur responsabilité formelle centrale au récit. Comme l'introduit *The Time Machine* par la voix de son personnage principal, le temps est aussi réel que les trois autres dimensions connues, mais il leur est surtout absolument et inexorablement indispensable. Cette particularité, cette fois-ci unique au temps, donne à toute machine destinée à le manipuler l'obligation d'articuler sa formalisation autour de l'identité globale d'une intrigue, et en cohérence avec son entièreté. « La notion même de narration peut être qualifiée de machine à voyager dans le temps »[32]. Alors, la machine matérialisée et la totalité de l'histoire se superposent.

En effet, d'autres aspects des univers visuels que génère ce type de cinéma, tels qu'une planète balayée par des vagues de cent mètre de haut, ou qu'un robot intelligent à la personnalité paramétrable, tous deux issus d'*Interstellar*, peuvent n'être représentatif chacun que de l'un des éléments du puzzle de l'histoire. À leur différence, les machines dont il est question dans ce mémoire, leur forme, leur fonctionnement et leurs limites, en formeraient automatiquement le cadre, et sous-tendraient forcément l'aspect final de son assemblage. La machine à voyager dans le temps fait état d'une dimension unique, car étant don-

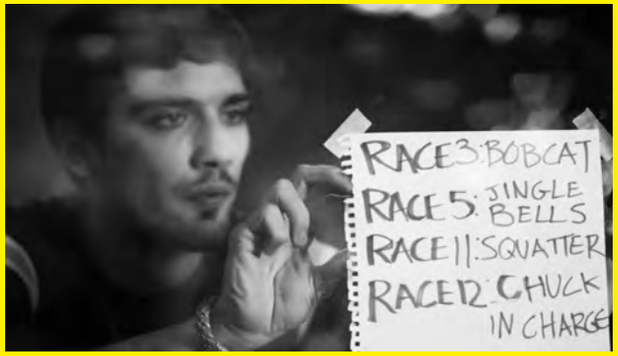
né que le temps ne peut s'effacer à aucun moment de l'évolution intégrale d'une trame, elle ne peut se soustraire à son rôle de catalyseur d'un récit. L'influence potentielle ou véritable de la machine n'est dissociable de la narration à aucun endroit. Dans un film où l'agencement narratif prend part à l'intrigue en tant que sujet[33], le fait de voyager dans le temps n'est plus une conséquence du récit, il en est l'essence[34]. La machine temporelle n'est plus seulement un appareil à véhiculer une histoire, mais elle devient une machine à créer de l'histoire.

Le Polaroïd géant de *Time Lapse* est un intéressant révélateur de ce postulat. En transmettant aux personnages un aperçu palpable de leur lendemain, qu'ils considèrent à juste titre comme inéluctable, l'appareil rend perméable la frontière qui sépare la fiction de son auteur. Si le film était tourné sur pellicule, cela reviendrait en somme à découper des parts de ce support bien réel pour les insérer au milieu de son propre univers fictif. En d'autres termes, Callie, Finn et Jasper peuvent régulièrement guigner sur la page suivante du script qui raconte leur existence.

Surtout, la machine est ainsi affichée comme générateur de la suite des évènements, et, par ce biais, exprime le rapport d'influence mutuelle entre le fond et la forme d'un film de manière frontale. C'est en ayant accès aux résultats des

B''

C''

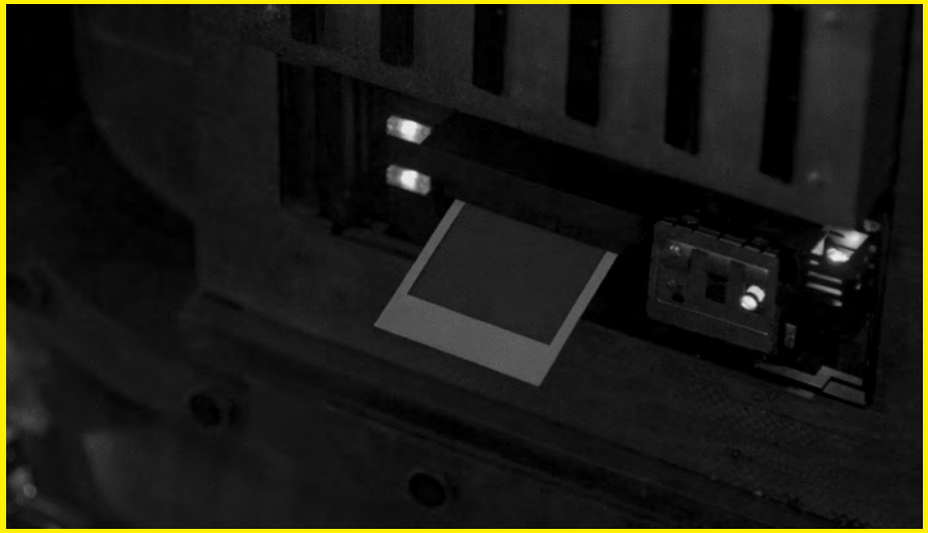


D''

E''

Time Lapse

Time Lapse F''



courses du lendemain que Jasper affiche à sa fenêtre tous les jours qu'il se met à gagner ses paris. C'est ensuite en voyant la prédiction d'un baiser adultère entre Jasper et Callie que ces mêmes personnages, craignant pour leur vie s'ils tentaient de modifier les évènements, se résolvent à accomplir la prévision photographique. Bradley King raconte que c'est seulement suite au concept de la machine que son co-scénariste lui exposa que le scénario lui est apparu[35]. À partir du moment où le potentiel de l'appareil est compréhensible et délimité par sa mise en forme, la construction de la trame n'est plus très loin de s'effectuer dans une illusion d'autonomie totale. La formalisation permet d'énoncer et de cadrer instinctivement les règles de la manipulation narrative, d'expérimenter dans le « laboratoire narratologique »[36] des récits de voyage dans le temps.

«Le scénario est quasiment une machine en soi»[37], explique Shane Carruth, réalisateur et auteur de *Primer*, à propos du processus de création de son long-métrage. Bien que ce dernier soit plus éloigné du quatrième mur que *Time Lapse*, il répond également à cette idée de superposition totale entre sa trame et sa temporalité en positionnant la machine comme la source palpable de toute dramaturgie. « Le film lui-même génère sa propre fiction (...) d'une manière presque autonome»[38]. Les héros de *Primer* sont des ingénieurs précisé-

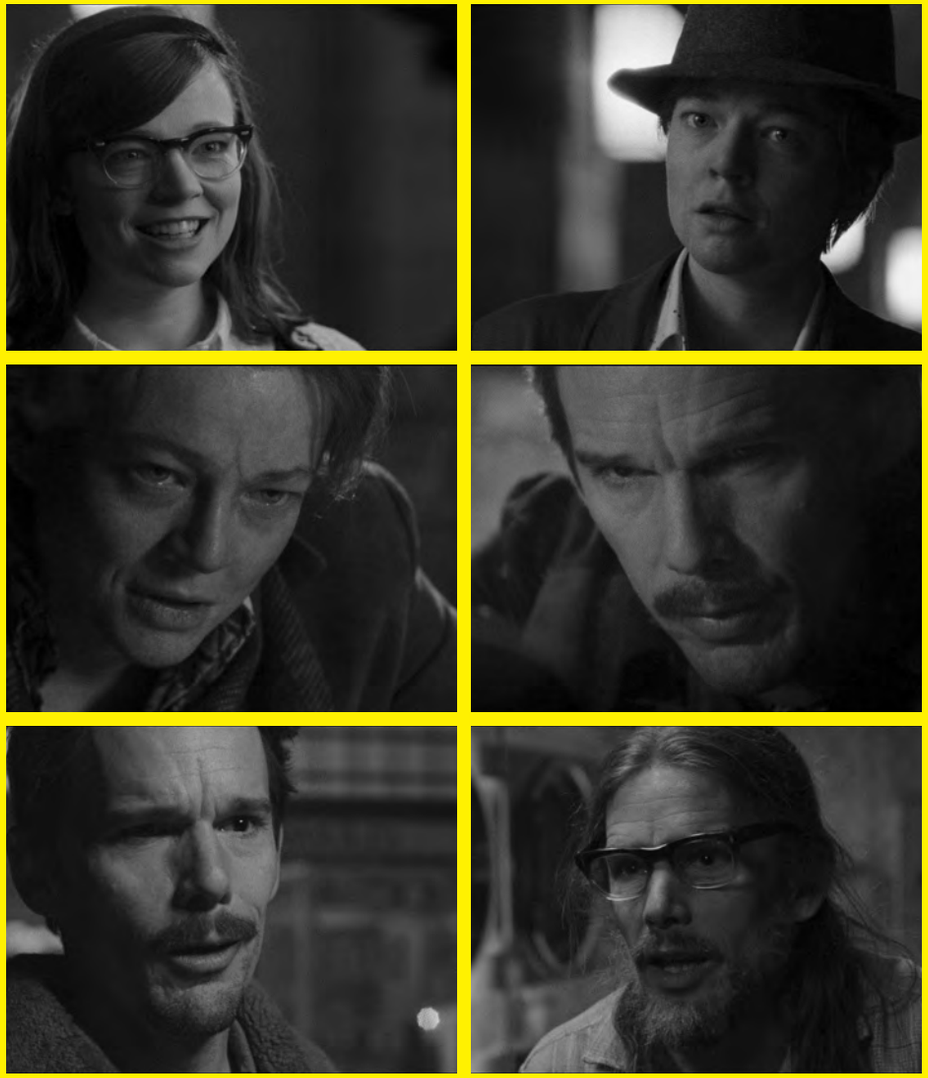
ment sans histoire. La découverte de leur machine est même un accident. Leur neutralité dramaturgique installe la machine comme l'élément moteur du récit. C'est en concordance avec cette notion de machine comme déclencheur d'histoire que la DeLorean de *Back to the future*, après son épilogue, esquisse l'idée d'une suite en étant remaniée par Doc. Désormais apte à flotter dans les airs, le véhicule annonce de nouvelles histoires par la suggestion d'une plongée dans le futur, appuyée par la réplique : «Là où on va, on a pas besoin de routes! ».

La machine à traverser le temps est en effet tellement profondément évocatrice de l'idée même de récit qu'elle invite le spectateur à jouer directement avec cette notion. Les premiers mots de *Predestination*, une question directe adressée par une voix désincarnée avant même que la moindre image ne soit vue, semblent d'ailleurs l'y inviter. La suite du film ne fera qu'approfondir l'appréciation du potentiel narratif de sa machine. Elle permet à John, l'agent temporel, de se lancer à la poursuite du Plastiqueur et de tenter de prévenir ses actes terroristes. Pour ce faire, il s'attache à convaincre un jeune écrivain, qu'il va chercher dans son passé, de suivre ses traces en s'engageant auprès du Bureau Temporel, organisme totalement confidentiel. Sa connaissance du futur fait que John a la certitude que sans ce nouvel

agent temporel, les évènements de lui permettraient pas de se tenir où il se trouve désormais, et n'aurait par conséquent plus aucune chance de stopper le Plastiqueur. Il s'agit là d'une structure symptomatique d'un paradoxe temporel classique, déjà mise en avant dans la description d'*Interstellar*, qui en générant une boucle fermée et inaltérable, traduit déjà l'idée que c'est la machine à voyager dans le temps qui est à l'origine de toutes les péripéties qu'elle traverse.

Predestination insiste, ceci dit, encore plus lourdement sur cette interactivité entre le pouvoir de sa machine et sa narration, en révélant progressivement que tous les protagonistes de l'intrigue ne sont en fait, purement et simplement, qu'un seul et même personnage, mais à des stades divers de son évolution. Poussant cette logique, le film va même jusqu'à démontrer que John, venu au monde en tant que Jane, a donné naissance à sa propre personne lorsqu'il était encore une femme, après avoir vécu une brève histoire d'amour avec son futur lui. Il devient également, après avoir quitté le Bureau Temporel, le terroriste qu'il a passé la majeure partie de sa vie à combattre. En se plaçant à la fois comme le protagoniste, l'acolyte, l'intérêt amoureux, le mentor, et l'antagoniste de l'histoire, il s'approprie sans reste un monde et une dramaturgie auxquels il ne pourrait appartenir s'il n'y existait une mallette capable de tra-

verser les époques. Comme pour insister encore sur les compétences de créateur de récit de cette machine, *Predestination* prolonge en quelque sorte la nouvelle dont il est issu en montrant que la désactivation prévue de celle-ci n'a pas fonctionné. Par son action de générer une histoire, une machine y transporte de manière ostensible les personnages qui la parcourent. Elle peut même, comme cela est illustré ici de façon extrême, y amener quelqu'un qui lui est totalement extérieur. La machine procure ainsi au spectateur un point d'accès visible et tangible vers la possibilité d'un récit. Puisqu'elle n'est, de plus, dissociable d'aucun élément de celui-là, elle lui permet en l'y amenant de s'accaparer de l'étendue d'un univers fictif qui lui paraît alors à portée de main.



G'' H'' I'' J'' K'' L''

Predestination

M''

Predestination

V.
LE VÉHICULE À HISTOIRE

La notion de véhicules à histoire peut être entendue d'une façon symétrique. Selon Wittenberg, la postion de l'observateur se confond d'abord avec celle du protagoniste[39], par le fait que les règles énoncées à partir de la constitution fonctionnelle de la machine s'appliquent implicitement aux deux parties. L'analogie de leurs points de vue permet au personnage fictif d'assister d'être spectateur de sa propre histoire. En parallèle, la perception spontanée de l'accès au temps rendu possible « nous donnent le sentiment de nous aliéner en même temps qu'elles nous libèrent »[40].
Le médium cinématographique est déclencheur, par sa corrélation naturelle avec l'appréciation du temps, de la métamorphose d'une pensée immatérielle en un objet[41]. Le véhicule conduit le spectateur dans le récit à travers la dimension du temps qu'il peut grâce à lui traverser.
En ouvrant la frontière entre fiction et réalité, le véhicule offre aux personnage le pouvoir d'agir sur sa propre narration, et de réecrire sa propre histoire.

Notes :

1. MIDAL Alexandra, *Tomorrow Now: When Design Meets Science Fiction*, Mudam Luxembourg, 2008, p. 7.

2. EPSTEIN Jean, *Le Cinéma du diable*, Paris: éd. Jacques Melot, 1947, p. 23.

3. *Ibid.*, p. 39.

4. *Ibid.*, p. 39.

5. COATES Paul, *Chris Marker and the Cinema as Time Machine* in *Science Fiction Studies* (Vol.14 No.3), 1987, p. 309.

6. *Ibid.*, p. 307.

7. CHION Michel, *Les films de science-fiction*, Cahiers du cinéma, 2008, p. 164.

8. COATES Paul, *Chris Marker and the Cinema as Time Machine, op.cit.*, p. 308.

9. WITTENBERG David, *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*, Fordham University Press, 2013. p. 147.

10. *Ibid.*, p. 147.

11. COATES Paul, *Chris Marker and the Cinema as Time Machine, op.cit.*, p. 308.

12. LANDON Brooks, *The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)Production*, Greenwood Press, 1992. p. 74.

13. TORRES Sandy, *Les temps recomposés du film de science-fiction*, L'Harmattan, 2005, p. 341.

14. *Ibid.*, p. 341 .

15. *Ibid.*, p. 341 .

16. *Ibid.*, p. 341 .

17. EPSTEIN Jean, *Le Cinéma du diable, op.cit.*, p. 26.

18. *Ibid.*, p. 16.

19. *Ibid.*, p. 16 .

20. MUIR John Kenneth, *CULT MOVIE REVIEW: The Time Machine (1960)* in *reflectionsonfilmandtelevision.blogspot.de, http://reflectionsonfilmandtelevision.blogspot.de/2008/09/cult-movie-review-time-machine-1960.html*, page consultée le 5 Janvier 2017.

21. *Creating the Time Machine* in *backtothefuture.com, http://www.backtothefuture.com/delorean/creation*, page consultée le 5 Janvier 2017.

22. ZEMECKIS Robert, GALE Bob, *Back to the Future: The Complete Trilogy DVD commentary for part 1* (DVD). Universal Pictures, 2002.

23. *Ibid.*

24. KONOW David, *How Back to the Future Almost Didn't Get Made* in *esquire.com, http://www.esquire.com/entertainment/movies/a35559/back-to-the-future-production/*, page consultée le 5 Janvier 2017.

25. PALLARUELO Olivier, *Retour vers le futur : DeLorean, la création d'une voiture mythique* in *allocine.fr, http://www.allocine.fr/diaporamas/cinema/diaporama-18646749/#page=13*, page consultée le 5 Janvier 2017.

26. *Ibid.*

27. CARRUTH Shane, (interview par) MURRAY Rebecca, *Interview with Shane Carruth*, in *about entertainment http://movies.about.com/od/primer/a/primer102104_2.htm*, page consultée le 5 Janvier 2017.

28. CRONIN Brian, *Did Marty McFly Originally Travel Back to the Future... in a Refrigerator?*, in *huffingtonpost.com, http://www.huffingtonpost.com/brian-cronin/did-marty-mcfly-originall_b_8293916.html*, page consultée le 5 Janvier 2017.

29. COLEMAN Dan, *Berninghaus Barber Chair* in *colemanzone.com, http://colemanzone.com/Time_Machine_Project/berninghaus.htm*, page consultée le 5 Janvier 2017.

30. TORRES Sandy, *Les temps recomposés du film de science-fiction, op. cit.* p. 341 .

31. *Ibid.*, p. 341 .

32. WITTENBERG David, *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*, Fordham University Press, 2013, p. 1.

33. *Ibid.*, p. 2

34. *Ibid.*, p. 1

35. *Ibid.*, p. 2

36. HOLMES Taylor, *Interview with Time Lapse Director Bradley King* in *taylorholmes.com, http://taylorholmes.com/2015/05/15/interview-with-time-lapse-director-bradley-king/* , page consultée le 5 Janvier 2017.

37. CARRUTH Shane, (interview par) VALLOIRE Delphine, *The Box for Deconstructing Time*, in MIDAL Alexandra (dir.), *Tomorrow Now: When Design Meets Science Fiction*, Mudam Luxembourg, 2008, p. 192.

38. VALLOIRE Delphine, *The Box for Deconstructing Time, op. cit.* p. 192.

39. WITTENBERG David, *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative, op. cit.*, p. 179.

40. CHION Michel, *Les films de science-fiction, op. cit.*, p. 41.

41. EPSTEIN Jean, *Le Cinéma du diable, op.cit.*, p. 53.

Ouvrages de référence :

ASH Brian, Encyclopédie *Visuelle de la Science-Fiction*, Albin Michel, 1979.

CHION Michel, *Les films de science-fiction*, Cahiers du cinéma, 2008.

EPSTEIN Jean, *Le Cinéma du diable*, éd. Jacques Melot, Paris, 1947.

LANDON Brooks, *The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)Production*, Greenwood Press, 1992.

MIDAL Alexandra (dir.), *Tomorrow Now: When Design Meets Science Fiction*, Mudam Luxembourg, 2008.

NAHIN Paul J., *Time Machines: Time Travel in Physics, Metaphysics, and Science Fiction*, Springer Science & Business Media, 2001.

THORNE Kip, *The Science of Interstellar*, W.W. Norton & Company, 2014.

TORRES Sandy, *Les temps recomposés du film de science-fiction*, L'Harmattan, 2005.

WITTENBERG David, *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*, Fordham University Press, 2013.

Articles :

COATES Paul, *Chris Marker and the Cinema as Time Machine* in *Science Fiction Studies* (Vol.14 No.3), 1987.

Filmographie :

CARRUTH Shane, *Primer*, ERBP, 2004.

KING Bradley, *Time Lapse*, Veritas Productions/ Uncooperative Pictures, 2014.

NOLAN Christopher, *Interstellar*, Warner Bros, 2014.

PAL George, *The Time Machine*, Metro-Goldwyn-Mayer, 1960.

SPIERIG Michael, SPIERIG Peter, *Predestination*, Sony Pictures, 2014.

ZEMECKIS Robert, *Back to the Future*, Universal Pictures, 1985.

Webographie :

Creating the Time Machine in *backtothefuture.com*, *http://www.backtothefuture.com/delorean/creation*, page consultée le 5 Janvier 2017.

MUIR John Kenneth, *CULT MOVIE REVIEW: The Time Machine (1960)* in *reflectionsonfilmandtelevision.blogspot.de*, *http://reflectionsonfilmandtelevision.blogspot.de/2008/09/cult-movie-review-time-machine-1960.html*, page consultée le 5 Janvier 2017.

PALLARUELO Olivier, *Retour vers le futur : DeLorean, la création d'une voiture mythique* in *allocine.fr*, *http://www.allocine.fr/diaporamas/cinema/diaporama-18646749/#page=13*, page consultée le 5 Janvier 2017.

HOLMES Taylor, *Interview with Time Lapse Director Bradley King* in *taylorholmes.com, http://taylorholmes.com/2015/05/15/interview-with-time-lapse-director-bradley-king/* , page consultée le 5 Janvier 2017.

CARRUTH Shane, (interview par) MURRAY Rebecca, *Interview with Shane Carruth*, in *about entertainment http://movies.about.com/od/primer/a/primer102104_2.htm*, page consultée le 5 Janvier 2017.

Iconographie :

ZA'B'K'L'. CARRUTH Shane, *Primer*, ERBP, 2004.

K'R'S'B''C''D''E''F''. KING Bradley, *Time Lapse*, Veritas Productions/ Uncooperative Pictures, 2014.

U'V'W'X'Y'Z'. NOLAN Christopher, *Interstellar*, Warner Bros, 2014.

ABCDEFGHIJC'D'E'F'. PAL George, *The Time Machine*, Metro-Goldwyn-Mayer, 1960.

L'M'N'O'G''H''I''J''K''L''M''. SPIERIG Michael, SPIERIG Peter, *Predestination*, Sony Pictures, 2014.

MNOPQSTUVWXYG'H'I'J'. ZEMECKIS Robert, *Back to the Future*, Universal Pictures, 1985.

R. PROBERT Andrew, *DeLorean Concept Drawing,* in *https://www.wired.com/2015/10/back-to-the-future-day-stories-from-the-shoot/.*

T'. THORNE Kip, *Sketch*, in *http://dans-la-lune.fr/2015/11/08/la-science-dinterstellar-3-le-tesseract/*

P'. BERNINGHAUS Eugene, HERCULES *Hydrolic Barber Chair*, Steinen-Kirchner Co., in *http://colemanzone.com/Time_Machine_Project/bern_ad.htm*

merci à
Alexandra Midal

©Pierre Barada
HEAD — Genève

Typographies:
Greta Text Std
Deck Light

imprimé à Genève en Janvier 2017

- Pourquoi les réalisateurs de cinéma
ont-ils besoin des machines pour donner forme
aux voyages dans le temps? -