



UNIVERSITÉ
DE NAMUR

University of Namur

Institutional Repository - Research Portal Dépôt Institutionnel - Portail de la Recherche

researchportal.unamur.be

THESIS / THÈSE

MASTER DE SPÉCIALISATION EN CULTURES ET PENSÉES CINÉMATOGRAPHIQUES

Le traitement singulier de la mise en abyme dans *Coupez!* de Michel Hazanavicius

DECEUNINCK, Isabelle

Award date:
2023

Awarding institution:
Universite de Namur

[Link to publication](#)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Download date: 03. May. 2024



Mémoire présenté dans le cadre du Master de spécialisation
Pensées et cultures cinématographiques

**Le traitement singulier de la mise en abyme dans *Coupez !*
de Michel Hazanavicius**

Isabelle Deceuninck

Promoteur : Jean-Benoît Gabriel

Août 2023

**Faculté de Philosophie et Lettres
Université de Namur**

Remerciements

Ce mémoire clôture un parcours d'étude au terme duquel j'adresse mes plus vifs remerciements à l'ensemble du corps professoral qui a guidé, sous des angles multiples et passionnants, l'exploration de cet art pluriel qu'est le cinéma. Mes remerciements vont en particulier vers Jean-Benoît Gabriel, promoteur de ce dernier travail. Sa générosité à partager sa curiosité et son ouverture vers de nouvelles formes d'expression cinématographiques ont nourri ce travail ainsi que l'ensemble du parcours suivi. Ma gratitude va également vers les étudiants du Master qui ont stimulé la réflexion, partagé l'enthousiasme et contribué à la maturation collective du cheminement. Enfin, je remercie également, et avec beaucoup d'affection, ma famille pour son soutien (et sa patience !) dans ce projet qui me tenait à cœur.

Table des matières

Introduction

1. Première partie : état de l'art

1.1. Aux origines de la mise en abyme

1.2. Définitions : mise en abyme, réflexivité

1.3. Focus sur deux figures de style

1.3.1. La métalepse

1.3.2. L'intertextualité ou la transtextualité

1.4. Mise en abyme et postmodernité

1.4.1. Humour

1.4.2. Posture du spectateur

1.4.3. Culture pop

1.4.4. Tension entre réalité et fiction

2. Deuxième partie : le film *Coupez !*

2.1. Présentation générale du film

2.1.1. Contexte

2.1.2. Remake ou suite ?

2.1.3. La question du genre

2.1.4. Le cinéma de Michel HAZANVICIUS

2.2. Analyse du film

2.2.1. Impressions générales, émotions ressenties par le spectateur

2.2.2. Structure générale

2.2.3. Les différents niveaux narratifs

2.2.4. Les procédés cinématographiques utilisés et les effets obtenus

3. Partie audio-visuelle

Conclusion

Bibliographie

INTRODUCTION

Le film dans le film, tel est le principal mécanisme d'enchâssement auquel on pourrait être tenté de résumer *Coupez !*, dernier film de Michel Hazanavicius sorti en 2022. Cette configuration, la mise en abyme, est fréquemment utilisée dans le cinéma et ce, depuis ses débuts. On peut ainsi épingleur un premier exemple chez Alice Guy, par le biais d'un making of en 1905, *Alice tourne une phonoscène dans les studios des Buttes-Chaumont*,¹ ainsi qu'une mise en abyme fictionnelle dans *Mabel's dramatic career* de Mack Sennett en 1913. Les exemples se sont ensuite multipliés et semblent aujourd'hui imprégner toujours plus le cinéma.

Prise au pied de la lettre, la mise en abyme permet notamment d'exposer au spectateur les coulisses fascinantes de la production filmique (écriture de scénario, réalisation, tournage, répétition du jeu d'acteur, post-production, projection, réception,...). En découvrant l'envers du décor - habituellement si bien dissimulé pour laisser toute la place à la diégèse, selon l'esthétique de 'transparence'-, la mise en abyme occasionne une réflexion sur la représentation.

Coupez ! ne peut cependant être résumé au seul principe de film dans le film. La stimulation jubilatoire que ce film provoque dépasse le résultat obtenu par un lever de rideau sur le dispositif filmique. Il est utile de recourir à la comparaison avec un film représentatif du genre pour s'en convaincre. *La nuit américaine* de François Truffaut, est l'exemple parfait de la mise en abyme d'un film puisqu'il raconte factuellement l'histoire d'un film en train de se faire. Si ce film ravit le spectateur en lui dévoilant les dessous d'un tournage, comblant ainsi sa curiosité sur ce qui lui est habituellement caché avec soin, il n'en reste pas moins qu'il déclenche des émotions d'une autre nature que celles suscitées par *Coupez !*. Sans aucun jugement dépréciatif, *La nuit américaine* se regarde de façon quasi-linéaire et offre au spectateur la découverte progressive et continue de la réalité d'un tournage.

De son côté, *Coupez !* propose un cheminement résolument non linéaire. Il est d'abord déroutant, prenant même potentiellement le risque de faire fuir le spectateur avant la fin de la première demie heure avec une compilation d'accrocs dans le contrat de représentation, à la façon d'un sketch mal ficelé aux artifices grossiers. Mais il est tout à la fois stimulant, éveillant une curiosité en décalage du récit premier ; il devient ensuite rebondissant, obligeant le spectateur à faire des allers-retours entre les différentes parties du film pour reconstituer un puzzle dont les pièces manquantes sont fournies au compte-goutte jusqu'à la fin du film.

Par quels procédés Michel Hazanavicius parvient-il à amplifier les effets de la mise en abyme pour la rendre aussi explosive et jubilatoire ? Comment exploite-t-il les 'vertus ludiques'² de cette configuration spéculaire ? Ce sont les questions auxquelles ce travail tente de répondre en explorant quelques figures de style empruntées à la littérature par le cinéma et en particulier par le film *Coupez !*.

La première partie du travail propose un état de l'art. Les concepts théoriques utiles à l'analyse de *Coupez !* sont définis et examinés sous l'éclairage de quelques théoriciens du cinéma (mise en abyme, réflexivité, métalepse, transtextualité). À ces définitions s'ajoute un chapitre sur quelques balises contextuelles qui permettent d'inscrire le film *Coupez !* parmi les productions culturelles contemporaines.

La deuxième partie est consacrée à l'étude spécifique du film *Coupez !* au travers d'une présentation générale (synopsis, genre, contexte, réalisateur) et d'une analyse détaillée (structure,

¹ Les éléments surlignés en gris renvoient à la partie audio-visuelle.

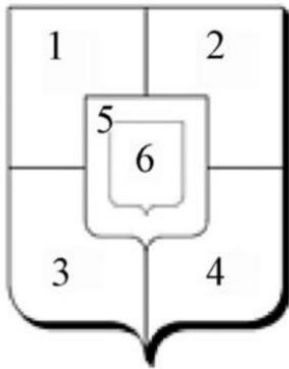
² Expression reprise à RAUS T., *Présentation*. « Cette impression que l'on n'en finira jamais », 2019, 5

personnages, couches narratives, procédés utilisés). Les principaux effets obtenus dans le film y sont commentés et articulés à la lumière des balises théoriques développées dans la première partie.

Enfin, une partie audio-visuelle complète le travail. Y sont repris les extraits de films qui illustrent l'analyse. Les éléments surlignés en gris dans la partie écrite du mémoire renvoient à la partie audio-visuelle, celle-ci se donnant à voir de manière fragmentée.

1.1. Aux origines de la mise en abyme

Difficile d'aborder la question de la mise en abyme sans passer par André Gide et Lucien Dällenbach tant ces deux auteurs sont cités par tous les théoriciens qui se sont emparé du sujet.



Le premier, **André Gide**, est à l'origine de l'expression orthographiée avec un 'y' et dorénavant utilisée dans le domaine de l'art, notamment en littérature et en cinéma. Gide ravive une locution héraldique, tombée en désuétude et désignant le procédé du blason³: la construction visuelle de l'écusson (6) posé sur un écu (5) déjà placé sur le tout d'un premier écusson (1 à 4).⁴ Cette figure ainsi imagée lui permet de désigner le procédé auquel il recourt lui-même dans *Les faux-monnayeurs* et qu'il commente dans son *Journal* en 1893.⁵

L'expression ainsi remise au goût du jour sera reprise et consacrée dans les années cinquante par Claude-Edmonde Magny dans son *Histoire du roman français depuis 1918*.⁶

Le second, **Lucien Dällenbach**, propose une définition fondatrice du procédé en littérature dans *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, 1977.

- est mise en abyme toute enclave qui entretient avec l'œuvre qui la contient une relation de similitude⁷
- est mise en abyme tout miroir interne réfléchissant l'ensemble du récit par reduplication simple, répétée ou spéculaire^{8 et 9}

Dällenbach inscrit au cœur-même du procédé la notion de réflexivité. Il propose également une typologie des mises en abyme rencontrées en littérature.

Plus récemment et repartant des travaux de Dällenbach, **Jean-Marc Limoges** établit à son tour une typologie, cette fois adaptée au domaine du cinéma et tente de situer la place de la mise en abyme au sein de la grande famille des phénomènes réflexifs.¹⁰ Certains éléments de cette typologie sont développés dans le point suivant (1.2).

³ Définition <https://www.lalanguefrancaise.com/orthographe/abime-ou-abyme>

⁴ GENIN Christophe, *Sortir de l'abyme* ?, 8

⁵ GIDE André, *Journal*, août 1893, Paris, Gallimard, coll. *Bibliothèque de la Pléiade*, 1951, p. 41

⁶ BERTRAND J.-P., *Inventer la mise en abyme*, 15

⁷ DÄLLENBACH L., *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, 1977, p. 18

⁸ Susceptible de tromper, de faire illusion par son apparence de vérité, de logique (un raisonnement spéculaire) (définition *Larousse*)

⁹ DÄLLENBACH L., *op. cit.*, p.52

¹⁰ LIMOGES J.-M., *Entre la croyance et le trouble : essai sur la mise en abyme et la réflexivité depuis la littérature jusqu'au cinéma*, 2008

1.2. Définitions : mise en abyme, réflexivité

Lorsqu'il s'agit de commenter les films qui recourent à la mise en abyme, une certaine confusion émane des concepts mobilisés.¹¹ La principale est l'indifférenciation entre celui de mise en abyme et celui de réflexivité. Quelques clarifications s'imposent donc. L'objectif de ce travail n'étant pas de dresser une typologie mais d'analyser un film à la lueur de typologies existantes, nous proposons ici de mettre en exergue uniquement les concepts utiles pour l'analyse du film *Coupez !*.

Mise en abyme

Repartons des principaux éléments de définition de Lucien Dällenbach (cfr supra). À partir de cette base, Michel Sirvent¹² pousse la description plus loin en précisant le rôle joué par chaque élément structurel de la mise en abyme. Il distingue :

- un élément passif, un contenant, le macrorécit, le tout, la partie enchâssée/abymée/réfléchie,
- un élément actif, un fragment, un contenu, un microrécit, une partie du tout, le pôle dynamique, la partie enchâssante/abymante/réfléchissante.

Dans leur enchâssement, ces deux parties entretiennent une relation qui s'accomplit entre une partie abymante et un tout abymé. *Le tout est a priori l'ensemble passif de la relation. Sauf retournement structurel, la partie comprend le principe actif de la relation.*

Appliqué à un célèbre exemple issu des arts plastiques, *Les époux Arnolfini*, œuvre peinte par Jan van Eyck en 1434, les éléments constitutifs de la mise en abyme peuvent être localisés comme suit :



Le miroir: partie réfléchissante, abymante - élément actif

Le tableau entier: le tout réfléchi, abymé - élément passif

À partir de ce constat, Sirvent identifie

¹¹ LIMOGES J.-M., *Entre la croyance et le trouble : essai sur la mise en abyme et la réflexivité depuis la littérature jusqu'au cinéma*, 2008, p. 1

¹² SIRVENT M., *Réflexions sur la mise en abyme. Entre récit écrit et récit filmique*, 2019, p 61-72

une manière de chiasme qui entraîne un équilibrage entre les deux termes de la relation.

En effet si, structurellement, la partie est subordonnée au tout qui l'inclut ou l'encadre, elle n'en représente pas moins le pôle dynamique : elle initie l'action réfléchissante. Plus précisément, si elle appartient au tout qui la subsume, elle n'en pourvoit pas moins, fût-ce comme microrécit, l'emplacement où s'abyme le tout comme objet de sa réflexion. Inscrite dans le tout qui l'englobe, la partie abymante forme cette portion de l'œuvre qui en constitue le site de réflexion, renversant ainsi 'le rapport de subordination' qui lie un contenu à ce qui le contient.¹³

L'effet principal de l'enchâssement opéré par une mise en abyme se situe dans **l'ambiguïté** générée entre les deux éléments enchâssés. Erika Fülöp¹⁴ étudie cet effet du point de vue de la logique. Née à la fin du XIX^{ème} siècle, la logique moderne cherche à se débarrasser de toute ambiguïté mais *ce qui est une nuisance pour le logicien devient dans les mains d'un poète un instrument de l'expression.*¹⁵ En générant de l'ambiguïté, la mise en abyme enrichit le langage (littéraire, artistique, cinématographique,...) car *l'ambiguïté peut être considérée comme un moyen d'efficacité de l'expression, justement parce qu'elle permet d'exprimer plusieurs sens en même temps.* Sous l'angle de la logique, l'ambiguïté de signification menace la cohérence de l'œuvre (aporie¹⁶) ; en cela précisément, elle crée un **trouble** voire un **vertige**. *C'est une image qui reste non moins difficile d'accès cognitif que l'idée d'un contenant qui se contient, une chose qui est à la fois plus petite et plus grande qu'elle-même, et ceci tout en restant le même.*¹⁷ E. Fülöp cite Gérard Genette lorsqu'il parle du 'facteur d'ambiguïté' inscrit dans le titre de certains types d'ouvrages, et notamment ceux contenant une mise en abyme aporistique : *la présence dans l'œuvre d'une œuvre au second degré à laquelle elle emprunte son titre, en sorte que l'on ne peut dire si celui-ci se réfère thématiquement à la diégèse ou, de façon purement désignative, à l'œuvre en abyme.*¹⁸

Il faut souligner que la mise en abyme ne procède pas nécessairement par enchâssement. Elle se matérialise souvent dans des objets réflexifs, c'est-à-dire des objets qui opèrent une densification de sens. Andra del Lungo¹⁹ les nomme des 'hypersignes'. Il s'agit :

- soit de livres, tableaux, photographies ou autres productions artistiques, qui permettent une mise en abyme de l'acte créateur de la représentation ou de la réception de l'œuvre ; pour exemplifier cette catégorie à partir du film *Coupez !*, on peut citer l'apparition de la brochure promotionnelle du projet de Z (le film dans le film) ainsi que celle du cahier-scénario de ce même projet.
- soit de dispositifs organisant l'espace de la représentation et articulant les champs visuels (fenêtre, miroir, écran).

¹³ SIRVENT M., *Réflexions sur la mise en abyme. Entre récit écrit et récit filmique*, 2019, 4

¹⁴ FÜLÖP E., *La logique de l'abyme*, 2019

¹⁵ *Ibidem*, 5

¹⁶ Difficulté logique insoluble (définition *Le Robert*)

¹⁷ FÜLÖP E., *op.cit.*, 16

¹⁸ *Ibidem*, 7

¹⁹ Cité par RAUST., *Présentation. « Cette impression que l'on n'en finira jamais »*, 2019, 8

Réflexivité

Dans l'introduction de l'ouvrage collectif mené par Tonia Raus en 2019²⁰, la mise en abyme est définie par le **mouvement** qu'elle induit dans l'œuvre. Ce mouvement s'apparente à la réflexivité. Il consiste *en ce retour de la pensée, de la conscience sur elle-même. L'appréhension linéaire de l'œuvre dans laquelle la mise en abyme apparaît est dès lors troublée.*²¹

Le mouvement met en cause l'unité de l'ensemble. Il est tantôt proleptique : dans ce cas, il *perturbe l'avenir en le découvrant avant terme, par anticipation*, telle une prophétie ; il est tantôt analeptique : *revenant en arrière pour mieux ou autrement éclairer ce qui a été. Dans tous les cas, le spectateur est invité à faire un pas de côté dans sa découverte de l'œuvre, interrogeant sa réception.*²²

Cet angle de vue est intéressant à plusieurs égards. Tout d'abord, il différencie la mise en abyme de la réflexivité : la mise en abyme consiste en une figure de construction et la réflexivité est le mouvement qui en découle. Nous verrons ultérieurement que cette réflexivité peut être plus ou moins forte *selon qu'elle affichera ou rendra sensible plus ou moins explicitement l'énonciation de l'œuvre elle-même*²³. Ensuite, il précise que le mouvement provoqué est de nature à briser la linéarité narrative et par là même, le mouvement suscite un trouble dans la lecture de l'œuvre. C'est ce qui fait dire à Jean-François Hamel que la mise en abyme est un *procédé de déconstruction narrative*.²⁴ Notons également que le trouble suscité tient parfois du vertige quand la réflexivité est forte. Cette définition de la réflexivité tient aussi compte de la posture que la mise en abyme impose au spectateur, l'obligeant à quitter son immersion dans l'œuvre, à prendre de la hauteur et à examiner ce qui lui est donné à voir et à entendre avec un certain détachement. Ainsi s'établit *un jeu de connivences entre un artiste, une œuvre et un spectateur dans une triangulation rétroactive*²⁵.

Pour aller plus loin, Jean-Marc Limoges, dans sa typologie adaptée au cinéma, établit non moins de dix sens à ce phénomène qu'est la réflexivité. Dans un article, il développe en particulier celui de 'réflexivité métaphorique'-qu'il différencie de la 'métaphore cinématographique'- et celui de 'réflexivité formelle'²⁶. Dans le même ordre d'idée que Andrea del Lungo (cfr supra), il part du constat que ce n'est pas toujours *une œuvre intradiégétique qui réfléchira l'ensemble du récit mais, plus largement, un canal, un support, voire, plus simplement, quelque objet.*²⁷

²⁰ RAUS T. (dir.) ; *Comprendre la mise en abyme : Arts et médias au second degré*, 2019

²¹ RAUS T., *Présentation*. « Cette impression que l'on n'en finira jamais », 2019, 12

²² *Ibidem*

²³ LIMOGES J.-M., *Entre la croyance et le trouble : essai sur la mise en abyme et la réflexivité depuis la littérature jusqu'au cinéma*, 2008, p. 1

²⁴ HAMEL J.-F., *Lorsque le récit devient autoréflexif : mises en abyme*, 2011, p.51

²⁵ GENIN Ch., *Sortir de l'abyme?*, 2019, 2

²⁶ LIMOGES JM, *Réflexivité métaphorique, mise en abyme (méta)textuelle et métaphore cinématographique*, 2019

²⁷ *Ibidem*, 2

1.3. Focus sur deux figures de style

1.3.1. La métalepse

La métalepse est une figure de style littéraire qui a pour principe de **transgresser** un ou plusieurs niveaux narratifs qui ne sont pas supposés interagir. Outre son caractère transgressif, elle comporte une **part d'impossible** puisqu'elle ne peut se réaliser concrètement dans la réalité. Empruntée au domaine de la narratologie littéraire²⁸, elle fait désormais aussi partie de l'arsenal cinématographique.

On la qualifie parfois de mise en abyme pure (en lien avec l'impossibilité de sa réalisation) ou parfois de figure sœur de la mise en abyme.²⁹ Il est vrai qu'elle se marie parfaitement avec les configurations spéculaires, accentuant potentiellement leurs effets. Leurs affinités amène Tonia Raus à ce constat : *la métalepse et la mise en abyme partagent des caractéristiques allant jusqu'à leur confusion.*³⁰ A la lumière de l'analyse du film *Coupez !* dans lequel ce mariage opère à de nombreuses reprises (cfr partie 2), nous proposons de voir dans la métalepse un **outil au service de la mise en abyme** qui lui confère un caractère vertigineux (ce qui n'est pas le cas dans toutes les mise en abyme). Cette définition pourrait conclure le propos de Tonia Raus :

*Si par son étymologie, la mise en abyme appelle les vertiges de l'abîme, la possible dimension ontologique du procédé ne semble toutefois se révéler qu'au niveau de la transgression opérée dans les effets suscités. Dorrit Cohn considère que la mise en abyme, dans son mode d'apparition véritable, devrait adopter un mouvement de réflexion à l'infini. Dans l'impossibilité même de sa réalisation, la critique l'appelle 'mise en abyme pure'. Celle-ci se rapproche d'une métalepse intérieure, 'qui se produit entre deux niveaux de l'histoire elle-même'. Dans les deux cas, une rupture de l'ontologie narrative est suscitée et qui provoque chez le lecteur comme un désarroi, une espèce d'angoisse ou de vertige.*³¹

Le procédé de la métalepse est de plus en plus utilisé dans le cinéma et notamment le cinéma populaire. Pour preuve, le blockbuster qui fait fureur dans les salles présentement, *Barbie* de Greta Gerwig, dans lequel le recours à la métalepse fait intégralement partie du langage cinématographique.³² La métalepse est définitivement entrée dans la boîte à outils cinématographique et *les spectateurs sont aujourd'hui 'initiés' à ces pratiques transgressives, qu'ils acceptent, souvent sur le mode ludique de la 'suspension volontaire de l'incrédulité', selon la formule consacrée de Coleridge* (voir

²⁸ On doit le terme de 'métalepse' à Gérard Genette qui l'a emprunté au domaine de la rhétorique (...) pour désigner certains cas de transgression narrative impliquant la réunion de deux mondes -incompatibles spatialement et temporellement. Dans GABRIEL J.-B., *Tremblements de la fiction*, 2009, p. 49. Voir aussi DEMOULIN L., *Montalbetti métaleptique*, 2019, p. 231-245

²⁹ RAUS T., *Présentation. Cette impression que l'on n'en finira jamais*, 2019, 28

³⁰ *Ibidem*, 30

³¹ RAUS T., *op.cit.*, 28

³² Citons l'exemple le plus marquant lorsque la narratrice en voix off interpelle le réalisateur sur l'in vraisemblance d'une réplique en regard du casting. En effet, lorsque Barbie, interprétée par Margot Robbie, véritable barbie vivante, pleure sur son sort en prétendant qu'elle est moche, le spectateur peut difficilement adhérer à son propos. Le narrateur relaie alors cette réflexion vers le réalisateur en s'adressant directement à lui : *Hey, réal ! Avec Margot Robbie, comment veux-tu que ce soit crédible !?*

point 1.4.4), mais non sans se heurter aux contradictions logiques qu'elles contiennent.

³³ Mathias Kusnierz s'est penché sur ce phénomène ; il souligne *la dimension idéologique qui se cache derrière les procédés de mise en abyme ou de métalepse dans les blockbusters. Le retour opéré sur la genèse des films favorise une glorification d'Hollywood comme 'usine à rêves' et légitime par-là même les contradictions entre le possible et l'in vraisemblable au profit du maintien de l'illusion.*³⁴

La métalepse a aussi un caractère **ludique**. F. Barnabé. et B.-O. Dozo étudient le rapprochement de la figure de style avec les pratiques inhérentes aux jeux vidéo. Au sein de ces jeux, *les métalepses sont des procédés tout à fait banals, non problématiques et qui ne constituent pas à proprement parler des écarts par rapport à la norme du langage vidéoludique. Il n'est pas rare, par exemple que des personnages fictionnels viennent expliquer au joueur des mécaniques ludiques (...).*³⁵ Bien avant les jeux vidéo, le caractère ludique de la métalepse était déjà intégré dans les règles de jeu du spectacle vivant, en particulier le spectacle de marionnettes au cours duquel les enfants-spectateurs sont invités à intervenir dans la diégèse pour frapper le gendarme. Bien que mobilisé mentalement de façon métaleptique, le public comprend la plupart du temps les limites du jeu et ne franchit pas le quatrième mur.³⁶

Sur le plan **typologique**³⁷, on distingue deux grandes catégories de métalepses :

- la métalepse d'énonciation qui consiste en digressions du narrateur interrompant son récit et s'adressant au spectateur. *Relativement inoffensive*, elle est surtout usitée en littérature ;
- la métalepse d'énoncé : *plus offensive*, elle est *exploitée dans de très nombreuses variantes du cinéma, parce qu'elle se prête particulièrement bien aux potentialités de l'image et du son*. Les théoriciens l'appelle aussi 'métalepse ontologique' car elle permet le passage ontologique d'un monde à l'autre.³⁸

*Certains auteurs (Cohn, Fludernik) remarquent que la première catégorie a déjà une longue histoire, tandis que la seconde naît avec la modernité.*³⁹

A ces deux catégories principales, il faut ajouter cinq sous-catégories⁴⁰ :

- métalepses verticales : passage d'un niveau narratif supérieur à un niveau narratif inférieur ou inversement ;
- métalepses horizontales : passage sur un même niveau narratif ;
- métalepses extérieures : passage de l'extradiégétique à l'intradiégétique et inversement ;
- métalepses intérieures : passage de la diégèse à la métadiégèse et inversement ;

³³ RAUS T., *op. cit.*, 28

³⁴ KUSNIERZ M., *Faux-semblants et mises en abyme du blockbuster*, 2019, 187-199

³⁵ BARNABÉ F. et DOZO B., *La mise en abyme comme principe ludique*, 2019, 1-2

³⁶ DEMOULIN L., *Montalbetti métaleptique*, 26

³⁷ GABRIEL J.-B., *Tremblements de la fiction*, 2009, p. 51

³⁸ *Ibidem*

³⁹ DEMOULIN L., *op. cit.*, 2019, p. 231-245

⁴⁰ GABRIEL J.-B., *op. cit.*, 2009, p. 51-52

- métalepses complexes qui combinent métalepse d'énonciation et métalepse d'énoncé.

En vue de l'analyse de *Coupez !* épinglons quelques manifestations (ou marqueurs) métaleptiques et leurs effets cinématographiques⁴¹ :

Manifestations ou marqueurs métaleptiques	➤ Effets produits
Intrusion d'un élément d'un niveau narratif dans un autre niveau. Notamment l'adresse au spectateur : le regard-caméra diégétise la caméra, qui la fait sentir au spectateur et le <i>sort donc de l'immersion fictionnelle dans laquelle tous les codes tentent de le plonger.</i>	Brouillage des niveaux narratifs
Par exemple, la présence réelle d'un comédien célèbre dans une fiction, qui joue son propre rôle.	Confusion entre les personnages fictifs et les personnes réelles
Mise à nu du procédé filmique : on met le doigt sur la fabrication du film qui implique la présence d'un auteur.	Confusion entre personnage et auteur implicite
Spectateurs diégétisés, personnages voyeurs	Confusion entre personnage et spectateur
<i>Le ton récité (associé souvent à des pauses artificiellement longues entre les répliques) des personnages</i>	<i>Rappelle le statut d'acteur des personnages qui doivent dire un texte. Cette 'désincarnation' peut également être qualifiée de métaleptique puisqu'elle fait passer le personnage dans un autre niveau qui met l'accent sur l'énonciation. Cela provoque également un tremblement de sens : est-on face à un personnage ou face à un acteur ? Il y a un jeu d'absence/présence du personnage : la présence visuelle du personnage atteste la fiction et, pourtant, son phrasé récité provoque la mise à nu du procédé – le jeu réaliste étant garant de l'immersion fictionnelle.⁴²</i>
Les aphorismes (bref énoncé résumant une théorie ou tout un savoir)	Ils nous font entendre davantage des mots d'auteur que la voix des personnages
La diégétisation d'un son off. Le son <i>qui ne peut être circonscrit dans les limites d'un cadre mais également dans celles d'un niveau narratif.</i>	<i>Permet d'ouvrir des brèches entre l'extradiégétique (off) et l'intradiégétique (in).⁴³</i>
L'intrusion ou la non intrusion dans le cadre : les mouvements de caméra qui ouvrent ou découvrent le champ, l'angle de prise de vue,...	<i>L'image qui s'impose au spectateur et suffit, par son évidence, à renforcer l'effet d'intrusion métaleptique d'un personnage (...) dans cet espace diégétique (...) que concrétise le cadre.⁴⁴</i>

⁴¹ GABRIEL J.-B., *Tremblements de la fiction*, 2009, p. 57 et suivantes

⁴² GABRIEL J.-B., *op.cit.*, p. 61-62

⁴³ *Ibidem*, p. 63

⁴⁴ *Ibidem*, p. 63

1.3.2. L'intertextualité ou la transtextualité ⁴⁵

L'intertextualité ou transtextualité (selon la typologie dressée par Genette) désigne les différents aspects de la textualité et le rapport que différents énoncés entretiennent entre eux *lorsqu'un texte nouveau se rapporte à des œuvres antérieures sur des modes variables qui incluent la citation, le plagiat, la parodie, le pastiche*. Le terme est emprunté à la narratologie.

Michel SIRVENT⁴⁶ décrit les deux parties d'une mise en abyme comme l'enchâssement d'une partie abymante au cœur d'une partie abymée (cfr supra). La relation entre ces deux parties est de nature réflexive. Si la partie abymante convoque une autre œuvre de même nature (ou un autre texte), il y a lieu d'identifier une intertextualité (ou transtextualité) entre les deux parties de la mise en abyme.

La transtextualité peut être de natures différentes :

- Intertextualité : présence effective d'un texte dans un autre (citation / plagiat / allusion) ;
- Paratextualité : lien entre un texte et ce qui l'accompagne (affiche, titre, making of entretiens avec l'auteur, les acteurs avant la sortie,...). Il s'agit du lieu privilégié de l'action d'un texte sur le lecteur ;
- Métatextualité : La relation de commentaire qui unit un texte à un autre dont il parle. Le commentaire de l'œuvre par un autre texte (article critique, analyse...) ;
- Architextualité : relation d'appartenance au genre qui le définit. *Cette relation joue un rôle de premier plan dans la production cinématographique et dans l'attente du public qui inscrit toujours le film qu'il va voir dans une catégorie préexistante (un genre)⁴⁷* ;
- Hypertextualité : toute relation reliant un texte (hypertexte) à un texte antérieur dit hypotexte. Le résultat de la relation réside dans la transformation de l'hypertexte. On peut transposer une histoire dans un autre lieu, autre temps. On peut reprendre une forme, un thème, un genre...

⁴⁵ Synthèse établie à partir de AUMONT J., MARIE M., *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, 2008, p.134 et de GABRIEL J.-B., Notes de cours Introduction au langage cinématographique – Questions de ' transtextualité', 2023

⁴⁶ SIRVENT M., *Réflexions sur la mise en abyme. Entre récit écrit et récit filmique*, p 61-72

⁴⁷ AUMONT J., MARIE M., *op.cit.*

1.4. Mise en abyme et postmodernité

1.4.1. Humour

La mise en abyme peut revêtir une valeur humoristique. *Jouant de la prise de distance, de l'autocritique et du dévoilement des mécanismes, elle se donne à voir comme l'un des moyens de questionner et de déjouer la tradition fictionnelle.*⁴⁸ En cela, il y a lieu de distinguer le rire de l'humour : si le rire est une extériorisation physique dont la manifestation est spontanée (parfois feinte) et involontaire, l'humour consiste en une 'subtilité', qui tient d'une 'capacité de distance et de jeu' ; (...) une stratégie de quasi-dissimulation enfin, en vertu de laquelle l'humour, 'contrairement au bon gros comique qui veut ostensiblement faire rire', s'avance à demi masqué et se présente comme 'un message crypté qui demande à être décrypté'. L'humour, en somme, n'est pas tant du côté du rire que du sourire provoqué par un dérèglement de la logique, des représentations dominantes, des habitudes.⁴⁹

D. Saint-Amand cite plusieurs exemples de la littérature dont celui de Baudelaire, *La soupe et les nuages*, pièce intégrée au *Spleen de Paris* (1869) dans laquelle Baudelaire présente d'une certaine manière *le monde des poètes en le caricaturant et en tentant de s'en distancier. Voilà l'un des possibles de la mise en abyme : intégrant à la fiction un double de l'écrivain, elle permet à celui-ci de révéler sa propre condition et de faire valoir sa lucidité en se tenant à distance d'une situation où il se trouve en mauvaise posture.*⁵⁰ La dimension humoristique de ce type de mise en abyme relève du principe autoscopique. Il offre au récepteur de découvrir l'envers du décor, celui de l'auteur, l'exposant aux réalités parfois prosaïques du quotidien de ce dernier. *Ces figurations font vaciller la représentation romantique de l'écrivain-génie en traitant des multiples aspérités qui font que le 'créateur' est au fond un être très ordinaire.*⁵¹ Ce dévoilement de l'envers du milieu est largement représenté au cinéma. De nombreux films tendent eux aussi à faire voir *les travers d'un petit monde largement mythifié*⁵² et répondent ainsi à une acceptation, voire une recherche, de proximité avec l'auteur dans le chef du spectateur.⁵³

L'autre composante de ce type d'ironie, selon Schoentjes⁵⁴, tient à la rupture de l'illusion fictionnelle. L'un de ses mécanismes est une figure métalectique, la rupture du quatrième mur. Son usage se trouve parfois dans des films dont l'intention première n'est pas humoristique (ex : le thriller *Funny Games* de Hanneke, 1997) et confère dès lors *une valeur insolite et déroutante, qui peut prêter à sourire à condition d'aimer l'humour noir.*⁵⁵

Lors de l'analyse du film *Coupez !*, nous verrons que la métalepse constitue un ressort humoristique essentiel, la rupture du quatrième mur n'étant qu'un cas de figure métalectique utilisé parmi d'autres.

⁴⁸ SAINT-AMAND D., *Mise en abyme et humour*, 2019, 17

⁴⁹ *Ibidem*, 1 et sections suivantes

⁵⁰ *Ibidem*, 2019, 5

⁵¹ *Ibidem* 2019, 8

⁵² *Ibidem*, 2019, 9

⁵³ RAUS T., *Présentation. Cette impression que l'on n'en finira jamais*, 2019, 30

⁵⁴ Cité par SAINT-AMAND D., *op. cit.*, 2019, 13

⁵⁵ *Ibidem*, 16

1.4.2. Posture du spectateur

En amont et en parallèle des théories, la mise en abyme est un procédé qui a sa propre histoire. Sans en retracer l'histoire, Jean-Pierre Bertrand⁵⁶ rappelle qu'André Gide n'en n'est pas l'inventeur, ce procédé étant aussi vieux que la littérature. Il met ce procédé en perspective des nouveautés apparues aux lendemains de la Révolution française, tournant à partir duquel des libertés sont peu à peu prises par rapport au dogme de l'imitation. Cinq inventions de forme moderne font ainsi leur apparition en littérature au XIX^{ème} siècle : poème en prose, écriture automatique, vers libre, calligramme et monologue intérieur. *Avec le Romantisme et de manière accélérée au fil du siècle (entre 1850 et 1920), on se met à penser la littérature comme une pratique capable de se doter (..) d'un langage autonome.*⁵⁷ Ces inventions préparent l'arsenal de l'avant-gardisme qui fera reculer les limites du langage et la mise en abyme fera particulièrement sens dans ce contexte.

A l'instar des romans en littérature, les films construits sur le principe de la mise en abyme et recourant aux effets métaeptiques font du spectateur, non seulement un complice, introduit dans un monde qu'il n'est pas censé fréquenter, mais aussi un partenaire de jeu réflexif. De plus en plus habitué à ce type de construction, le spectateur moderne devient friand de ces jeux narratifs, accoutumé à la lecture *qui pose un défi aux conditions de possibilité du récit, aux limites de la narration et de la fiction, et aux cadres que la culture prescrit aux récits et à leur interprétation.*⁵⁸

La tendance à la parodie, en augmentation depuis une vingtaine d'année, est probablement une conséquence de cette compétence acquise par le spectateur contemporain. Ce genre offre au spectateur un terrain sur lequel il peut se mobiliser activement dans l'interprétation parodique.⁵⁹

Il est utile de rappeler ici le terrain d'entraînement que constituent les jeux vidéos (cfr point 1.3.1. sur la métalepse). De plus en plus habitué aux codes narratifs de ces jeux, le spectateur est accoutumé à la posture à la fois immersive et interactive dans laquelle la frontière entre la fiction (le jeu) et la réalité deviennent parfois troubles.⁶⁰

1.4.3. Culture pop

Dans les rapports qu'elle entretient avec l'humour, D. Saint-Amand confronte la mise en abyme à *deux paradigmes de l'époque qu'elle pourrait emblématiser : l'égoïsme, à son apogée dans la mode narcissique au possible du selfie, et 'une normalisation des logiques de simulacre' en cours dans le processus de démocratisation de la culture, notamment pop.*⁶¹

⁵⁶ BERTRAND J.-P., *Inventer la mise en abyme*, 2019, 1 et sections suivantes

⁵⁷ *Ibidem*, 2

⁵⁸ FÜLÖP E., *La logique de l'abyme*, 2019, 12

⁵⁹ MOINE R., *Les genres du cinéma*, p.117

⁶⁰ BARNABE F. et DOZO B., *La mise en abyme comme principe ludique*, 2019, 1-2

⁶¹ RAUST T., *Présentation. Cette impression que l'on n'en finira jamais*, 2019, 34, au sujet de l'article de Saint-Amand.

Parallèlement, T. Raus questionne *la prolifération contemporaine de la représentation* dans laquelle le procédé de mise en abyme semble central dans la création artistique. *Ce phénomène est-il le signe d'un moment de crise de la représentation ?*⁶²

Des éléments de réponse sont avancés par D. Saint-Amand. Il évoque

*l'effacement de la vieille opposition (essentiellement moderniste) entre la grande Culture, et la culture dite commerciale, la culture de masse. L'affirmation du simulacre est partiellement corollaire de ce qu'on pourrait appeler l'ego trip de la pop culture. (...) D'Andy Warhol à Lady Gaga en passant par Star Wars et Matrix, la pop culture est liée à ce qui pétillote, ce qui surgit (to pop up), et possède une nette dimension spéculaire qui l'incite à profiter des ressorts de la mise en abyme (...).*⁶³

Plusieurs courants s'alignent sur cette idéologie, notamment le mouvement français du *Mashup* et la culture japonaise *Otaku*.

Le premier s'autodéfinit par ces termes :

*Rencontre du cinéma et de la création numérique, le Mashup fait de nouveaux films à partir d'images et de sons préexistants glanés sur le net. Un art de l'emprunt audiovisuel où la punk attitude s'empare de la pop culture. Le Mashup cinéma n'est pas une école artistique mais plutôt une démarche, un état d'esprit. Emprunter - transformer - remonter - relier - se souvenir - éclairer - actualiser - détourner - partager.*⁶⁴

Le deuxième, la *culture Otaku*, revient aux générations japonaises postmodernes et se caractérise par :

(...) le fait que même ce qui est considéré comme une œuvre originale peut souvent être constitué de dessins et de citations d'œuvres antérieures. Les œuvres sont produites sans que les éventuelles références soient explicites. Dès le départ, elles peuvent donc être des simulacres d'œuvres préexistantes. On en vient donc à produire et à consommer des simulacres de simulacres, et ainsi de suite. L'œuvre Otaku, à la différence de l'œuvre moderne, n'est donc pas la création d'un artiste défini, puisqu'elle naît à l'intérieur d'une chaîne, constituée de plusieurs imitations ou plagiats successifs.⁶⁵(...) Jameson⁶⁶ avance, dans le même ordre d'idées, que la culture de masse ne représente plus aux yeux des postmodernistes un corpus à citer - en le tenant à distance -, mais un ensemble à incorporer aux productions nouvelles.⁶⁷

Ces exemples sont révélateurs de notre ère -s'inscrivant elle-même dans la postmodernité et plus récemment celle d'internet, des ressources partagées, où les droits

⁶² RAUS T., *Présentation. Cette impression que l'on n'en finira jamais*, 2019, 6

⁶³ SAINT-AMAND D., *Mise en abyme et humour*, 2019, 11

⁶⁴ <https://www.mashupcinema.com/fr/>

⁶⁵ Azuma Hiroki, *Génération Otaku : Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette, 2008 [2006], p. 49 cité dans SAINT-AMAND D., *Mise en abyme et humour*, 2019, note 17

⁶⁶ Jameson Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, ENSBA éditeur, 2007 [1991], p. 34 cité dans SAINT-AMAND D., *op. cit.*

⁶⁷ SAINT-AMAND D., *op. cit.*

d'auteur sont questionnés en profondeur, où les outils de réemploi sont plus que jamais disponibles. Adeptes du détournement et du pastiche, Michel Hazanavicius s'inscrit donc pleinement dans l'air du temps, tout particulièrement avec le traitement qu'il réserve dans *Coupez !* au remake du film original japonais *Ne coupez pas !*. Nous reviendrons sur ces aspects aux points 2.1.2 et 2.1.4. consacrés au contexte de production de ces films et à la carrière du cinéaste.

1.4.4. Tension entre réalité et fiction

Lorsqu'un lecteur ou un spectateur entre dans une fiction, il accepte inconsciemment de mettre de côté son scepticisme pour pouvoir entrer dans l'univers fictionnel, le temps de la consultation de l'œuvre. La 'suspension consentie de l'incrédulité', telle est l'expression originelle du concept posé en 1817 par Samuel Coleridge ('willing suspension of disbelief'). Par la suite, le concept a été rebaptisé à plusieurs reprises : suspension volontaire, suspension délibérée ou suspension consentie de l'incrédulité, trêve de l'incrédulité, ...⁶⁸

Ce contrat tacite passé entre l'auteur et le spectateur permet à la fiction de se présenter comme réalité momentanée. L'effort à fournir au niveau de la réalisation du film consiste donc à masquer les procédés utilisés pour en faire oublier le dispositif d'élaboration : oublier que les personnages sont des acteurs, oublier l'équipement et l'équipe techniques du plateau de tournage, oublier le scénariste derrière l'histoire, etc. Tels sont les principes fondamentaux du cinéma 'classique' aussi appelé cinéma 'illusionniste'.⁶⁹ Si le propre du film classique est *d'effacer les marques d'énonciation et de se déguiser en histoire*⁷⁰, pour rompre cette illusion, le film peut se désigner comme discours, mais aussi, se désigner comme histoire et la mise en abyme est un procédé idéal pour ce faire.

Mais pourquoi le cinéma est-il parfois tenté de brouiller les frontières entre le factuel et le fictif en égratignant le contrat fictionnel?

Pour esquisser une réponse à cette question, revenons sur quelques concepts contextuels contemporains déjà abordés plus haut :

- T. Raus circonscrit cette question au-delà de la sphère cinématographique :

*En effet, l'amalgame entre le fait et le fictionnel, entre le réel et l'imaginaire dépasse les artefacts culturels. En 2016, le Dictionnaire d'Oxford élit le terme 'post-truth' comme mot de l'année, tendant le miroir à notre époque moins sensible à la véracité des faits qu'à l'expression d'une opinion personnelle et aux émotions qu'elle suscite. Car ce phénomène de brouillage entre les faits et la ou leur fiction se retrouve aussi bien dans les tendances autofictionnelles du récit ou les docufictions que dans la pratique massivement répandue, du storytelling en politique et dans les médias. (...) la mise en abyme tout comme la métalepse sont certainement des outils sinon des vecteurs de ce brouillage.*⁷¹

⁶⁸ https://fr.wikipedia.org/wiki/Suspension_consentie_de_l'incrédulité

⁶⁹ LIMOGES J.-M., *Entre la croyance et le trouble : essai sur la mise en abyme et la réflexivité depuis la littérature jusqu'au cinéma*, p.1

⁷⁰ Christian Metz cité dans LIMOGES J.-M., *op.cit.*

⁷¹ RAUS T., *Présentation*. « Cette impression que l'on en finira jamais », 36

Nous en concluons que, d'une part, la récurrence des brouillages de frontière entre la réalité et la fiction ne se limite pas au cinéma. Et que, d'autre part, la récurrence des dispositifs spéculaires au cinéma, propices à brouiller ces frontières, permet au cinéma de rendre compte d'une tendance sociétale contemporaine.

- L'univers des jeux vidéo recourent constamment à des configurations spéculaires qui atteignent parfois leur paroxysme. F. Barnabé et B.-O.Dozo⁷² se demandent si *l'exacerbation du brouillage entre le réel et la fiction, au moyen notamment des images de synthèse qui en sont l'exemple-type, se conçoit aujourd'hui sur le mode non plus d'une œuvre au second degré mais d'une existence au second degré, à en croire la pratique des avatars dans les univers de fictions en ligne ou métavers (...)*. Le brouillage (ou plutôt l'effacement total) des frontières entre réalité et fiction opère ici aussi et révèle combien le rapport à la réalité est en pleine mutation.

⁷² BARNABE F. et DOZO B.-O., *La mise en abyme comme principe ludique*, p. 163-186

2.1. Présentation générale du film

2.1.1. Contexte et synopsis

Présenté à tour de rôle par la critique comme film joyeux, cinéphile, de zombie, remake, pastiche, parodie, comédie horrifique ou délirante, *Coupez !* est un peu tout cela à la fois. Michel Hazanavicius a surpris la critique et le public avec un film de genre inattendu dans sa filmographie.

Le tournage du film s'est déroulé à la sortie du contexte de la crise Covid en 2022 et en grande partie sur le site de l'hippodrome d'Evry (grand Paris Sud), construit dans les années 1970 et désaffecté depuis une trentaine d'années.⁷³ Le film est ensuite sorti en salle en 2022 et a fait l'ouverture du festival de Cannes la même année.

Initialement intitulé *Z (comme Z)*, le film se voit contraint de changer de titre un mois avant sa sortie et alors qu'il est déjà annoncé à Cannes. Ce changement est lié au contexte du début de la guerre en Ukraine en février 2022 où la lettre Z figure sur les blindés russes. Michel Hazanavicius veut ainsi lever toute ambiguïté quant au sigle belliciste et marquer son soutien aux artistes ukrainiens. Les adaptations réalisées dans la hâte par le distributeur ont été rendues possible par les techniques du numérique.⁷⁴

L'histoire raconte celle du tournage d'un film de zombies (*Z*) *en une valse à trois temps : d'abord ce film de zombies où l'à-peu-près règne en maître puis les coulisses de sa production et enfin le making of du tournage où l'on revit la première partie sous des angles différents.*⁷⁵ Entre techniciens blasés et acteurs à l'égo parfois surdimensionné -ou, a contrario, pas vraiment concernés- seul le réalisateur semble investi de l'énergie nécessaire pour donner vie à un film gore à petit budget. Notons que le film *Z* raconte, lui-même aussi, le tournage d'un film dont les zombies contaminent l'équipe de tournage. En résumé, le film *Coupez !* raconte le tournage du film *Z* qui raconte lui-même le tournage d'un film de zombies.

La particularité du récit réside dans sa structure : c'est le résultat final, à savoir le film *Z*, qui introduit le film avec un plan-séquence de 33 minutes. Le spectateur découvre donc la plus petite entité de la construction en abyme avant d'avoir l'opportunité de découvrir son contexte de production par le biais d'un long flash back en deux parties.

Ces deux parties expliquent *comment des artistes peuvent arriver à un tel naufrage. Dès lors, tous les errements de la première partie trouvent leur explication par une suite ininterrompue de catastrophes en tous genres. Entre un acteur totalement bourré, l'autre gagné par la courante, un caméraman qui souffre d'un lumbago et on en passe, le résultat final ne pouvait qu'être catastrophique. Pourtant, la vraie force du film est de montrer l'entêtement de ces gens du spectacle qui appliquent jusqu'au bout la formule The Show Must Go On. Même si les différents membres de l'équipe sont tour à tour responsables d'un*

⁷³ Voir article *Le Parisien* (référence dans la webographie).

⁷⁴ Voir article *Ciné Dweller* et *La Libre* (références dans la webographie).

⁷⁵ Voir article *Première* (référence dans la webographie).

*dysfonctionnement, ils finissent par faire corps autour du réalisateur pour mener à bien ce projet totalement fou.*⁷⁶

Inattendu dans ce genre, Michel Hazanavicius confie à plusieurs médias que ce pastiche de série Z est un prétexte idéal pour parler des gens qui font le cinéma et leur rendre hommage. Un hommage largement partagé en famille puisque, dans son casting, on trouve : Bérénice Béjo, sa compagne de vie, Simone Hazanavicius, sa fille aînée, Gloria Hazanavicius, sa cadette et Raïka Hazanavicius, sa nièce (la fille de son frère, le comédien Serge Hazanavicius). Nous verrons plus loin que ces nombreux liens familiaux s'inscrivent dans -et contribuent à- la logique de porosité entre les différentes couches fictionnelles du film.

Le tour de force du film se situe dans le plan-séquence inaugural : 33 minutes réglées comme une mécanique monstrueuse (tant sur le fond que la forme), suivant une continuité décousue et où les effets spéciaux sont trop généreux pour être crédibles. Un tour de force néanmoins lorsque l'on comprend que ce sketch amateuriste est le résultat d'une mise en scène et d'une direction d'acteurs absolument volontaires et réglés comme une horloge. Cinq semaines de répétitions, d'abord entre comédiens et ensuite avec l'équipe techniques, ont été nécessaires pour mettre en place la 'chorégraphie' de tournage et une quinzaine de prises en quatre jours pour obtenir le plan-séquence final.

Le deuxième élément fort du film se situe dans le 'twist' opéré entre le plan-séquence et la suite du film. Un basculement s'opère sur la perception du spectateur : d'abord interloqué par la médiocrité du début du film, le spectateur devient ensuite empathique avec les protagonistes et finit même par partager avec eux la joie 'd'y être arrivés' ! Dans *Coupez !*, la trajectoire principale est peut-être vécue par le spectateur !⁷⁷

2.1.2. Remake ou suite ?

A l'orgie de *Coupez !* il y a *Kamera o tomeru na !*, un film nippon réalisé en 2017 par Shin'ichirô Ueda.⁷⁸ Il s'agit d'une comédie horrifique à très petit budget. Rapidement devenue culte au Japon, elle a également connu un succès dans les festivals du monde entier et même fait l'objet d'une franchise dans plusieurs pays.⁷⁹

En France, le film a fait l'objet d'une sortie en salles tardive et discrète en 2019 sous l'intitulé *Ne coupez pas !*. Le producteur Vincent Maraval a l'idée d'en tourner un remake pour la France et il propose au réalisateur Michel Hazanavicius de s'y atteler. *Ne coupez pas !* était lui-même l'adaptation d'une pièce de théâtre japonaise, *Ghost in the box*, montée en 2011 par Ryoichi Wada, lui-même inspiré d'une comédie musicale mise en scène par le dramaturge Michael Frayn en 1982 à Londres et intitulée *Noises off* dont le récit s'inspire à son tour de la création mouvementée d'une autre œuvre du dramaturge lui-même...⁸⁰ On peut dire que les enchâssements à l'œuvre dans *Coupez !* commencent bien en amont du film...

⁷⁶ Voir article *Ciné Dweller* (référence dans la webographie).

⁷⁷ Interview *Potemkine* de Miche Hazanavicius (référence dans la webographie).

⁷⁸ Traduit *One cut of the dead!* en anglais et *Ne coupez pas!* en français.

⁷⁹ Voir article *Le Monde* (référence dans la webographie).

⁸⁰ Voir articles *Ciné Dweller* et *CNC* (références dans la webographie).

Coupez ! est le remake du film nippon. A ceci près que *Coupez !* intègre l'idée-même du remake à la narration diégétique. Pour affiner le résumé proposé ci-dessus, il faut donc y ajouter une dimension : non seulement *Coupez !* raconte le tournage du film Z qui raconte lui-même le tournage d'un film de zombies mais en plus il présente le film Z comme étant le remake français d'un court-métrage nippon intitulé lui aussi Z.

Le caractère 'remake très fidèle' se focalise sur une partie du film, le court-métrage Z qui correspond au plan-séquence inaugural. On y retrouve les mêmes valeurs de plan, les mêmes gags, les mêmes hésitations, le même récit, le même style amateuriste. Par contre, le reste de *Coupez !*, bien qu'il reste très proche de *Ne coupez pas !*, s'en écarte de plusieurs façons :

- au niveau du scénario : le film français intègre explicitement la notion de remake jusqu'à donner des prénoms japonais aux personnages du film Z. *De quoi créer un effet de distanciation totalement improbable, qui colle parfaitement avec la volonté du réalisateur français de célébrer l'artificialité du cinéma*⁸¹ ;
- au niveau des ressorts comiques : *Hazanavicius ne se contente pas de gérer ce remake en mode pépère. Il s'en empare en revisitant son propre parcours. Coupez! jouant avec une multitude de types d'humour (physique, absurde, de situations, de vannes, second degré...), on y retrouve des effluves de La Classe américaine, de Mes amis, d'OSS et du Redoutable.*⁸² La référence au premier opus est traitée sous l'angle du décalage culturel et exploitée comme source d'humour. *On y voit notamment la production japonaise en action avec à sa tête Yoshiko Takehara, star de la télé japonaise, qui figurait déjà dans le premier opus. Elle reprend son personnage de Madame Matsuda, un second rôle qui n'est là que pour une chose: garantir la fidélité de l'adaptation française au film d'origine.*⁸³ Le contraste de ce personnage clownesque mais très sûre d'elle avec celui de Romain Duris, pris d'inquiétude et de doutes concentre une partie des effets produits par le décalage culturel.
- au niveau du style cinématographique : l'image du film de Hazanavicius relève globalement d'une esthétique plus cinématographique alors que le film de Shin'ichirô s'apparente plus à une esthétique télévisuelle. Cela se marque particulièrement au niveau des couleurs (plus saturées et contrastées), de la luminosité (plus marquée, moins diffuse) et du format de l'image plus horizontal (2 :35 pour un format de 1.78:1 pour le film japonais). Cette différence tient certainement aux conditions matérielles de la réalisation du film japonais (*petit film fauché d'étudiants japonais qui leur a rapporté mille fois ce qu'il leur a coûté*⁸⁴).

Ces écarts entre les deux films incitent certains critiques à considérer *Coupez !* non pas comme le remake du film nippon mais comme sa suite.

Quoi qu'il en soit, les liens d'interdépendance entre les deux films sont nombreux et s'annoncent déjà dans le titre du film français : avec *Coupez !*, Michel Hazanavicius renforce

⁸¹ Voir article *La Libre* (référence dans la webographie).

⁸² Voir article *Première* (référence dans la webographie).

⁸³ Voir article *20 minutes* (référence dans la webographie).

⁸⁴ *Ibidem*

et exploite la filiation entre toutes ces entités filmiques dont les références rebondissent comme des balles de ping-pong. Par ailleurs, on notera que *Shin'Ichirô Ueda est aussi crédité comme producteur exécutif au générique de Coupez !*.⁸⁵

2.1.3. La question du genre

Coupez ! s'inscrit dans plusieurs genres.

Les ingrédients visuels de l'affiche annoncent a priori une appartenance au **film d'horreur** et plus précisément au **film de zombies** voire **du film gore** et de la **série Z**: un condensé de giclures de sang, de hache, et de personnages inquiétants et inquiétés composent l'image. Mais en y regardant de plus près, on s'aperçoit rapidement qu'il s'agit d'une **comédie** (inscription en sous-titre et caractère grotesque des maquillages et postures des personnages). D'emblée, le film présente donc son caractère métissé, mêlant les ingrédients de la comédie à ceux du film de zombies, soit un film **pastiche** ou encore une **parodie**.



Le pastiche ou la parodie transpose dans le registre de la comédie, les traits caractéristiques d'un autre genre. Intervenant sur le même plan qu'un genre, la parodie n'est théoriquement pas un genre à part entière. Elle agit sur le genre, le concurrence et brouille l'identité de genre des films dans lesquels elle opère.⁸⁶ Elle utilise le biais d'une réécriture décalée et parallèle, conforme à l'étymologie grecque : parôdia, 'chant à côté'.⁸⁷ Le film parodique suppose donc, dans sa conception comme dans sa réception, une conscience et une connaissance de l'objet parodié. C'est pourquoi toute structure narrative repérable, tout objet codifié, comme le film à succès, les thèmes mythiques, les héros récurrents ou les genres, constituent le fonds de commerce de la parodie et du pastiche (...) qui, quand ils sont bien reconnus comme tels par le spectateur, offrent une lecture du genre au second degré : le spectateur peut ainsi jouir à la fois du plaisir du genre et du plaisir spécifique de l'énonciation parodique.⁸⁸

Sur base de ce qui précède, dans le cas de *Coupez !*, il nous semble pouvoir avancer que Michel Hazanavicius détourne le genre 'film de zombies' -du moins dans la première partie du film- en le parodiant, bien que celui-ci déclare dans plusieurs interview 'exécrer' ce terme.⁸⁹

⁸⁵ Voir article *Ciné Dweller* (référence dans la webographie).

⁸⁶ MOINE R., *Les genres du cinéma*, p.117

⁸⁷ PINEL V., *Genres et mouvements au cinéma*, p. 164

⁸⁸ MOINE R., *op. cit.*, p. 116

⁸⁹ Voir notamment l'interview M. Hazanavicius au sujet de ses films-détournements (référence dans la webographie).

Par ailleurs, des références à la culture japonaises tout au long du film, depuis les prénoms curieusement japonais des protagonistes jusqu'au personnage de la productrice japonaise, Mme Matsuda, et les impairs interculturels commis à son égard par le personnage du réalisateur français interprété par Romain Duris. Ces nombreuses références évoquent la longue tradition du film fantastique nippon, remise au goût du jour fin du XXème siècle par Shinya Tsukamoto dans une esthétique baroque (transformations grotesques du corps humain, ultra-violence urbaine, histoires de vengeance implacable des morts,...).⁹⁰

Dans cette lignée, un détour par le film gore et la série Z vaut le détour pour nourrir les références qui y sont faites dans *Coupez !*.

Vincent Pinel définit le genre gore comme *un sous-genre appartenant à cette 'tranche miteuse' de la production américaine qui cultive le sexe, la violence et l'horreur en vue d'alimenter les salles de troisième ordre (...)*.⁹¹ Apparu dans les années 1960 aux États-Unis, ce genre développant à outrance une débauche de violence gratuite atteint ensuite l'Europe et sombre finalement dans l'autodérision dès les années 1990. Depuis lors, des cinéastes estimables en ont tiré leur parti (par exemple Tarantino). C'est le cas également ici de Michel Hazanavicius, par le biais du pastiche.

In fine, il y a lieu de différencier le genre gore de la série Z.

Un film catégorisé comme 'série Z' présente généralement une ou plusieurs des caractéristiques suivantes : faible budget, mauvaise interprétation des comédiens, mauvaise postproduction (...), erreurs techniques plus ou moins flagrantes (par exemple, micro du perchman visible à l'image).

*(...) Le terme sous-entend généralement une production cinématographique de piètre qualité artistique. (...) Selon le site spécialisé Nanarland : « La série Z est le parent pauvre de la série B, qui est elle-même le parent pauvre du grand cinéma. Si le budget d'une série B est modeste, celui d'une série Z est indigent. Le terme de série Z étant employé la plupart du temps pour qualifier négativement une série B jugée particulièrement médiocre et fauchée, il est généralement synonyme de grande pauvreté artistique ».*⁹²

Autant d'ingrédients exploités dans le plan-séquence d'entrée de *Coupez !*, la référence à la série Z étant par ailleurs déjà plus qu'explicite à travers le titre de ce film dans le film : Z. Plus loin, la référence aux séries B et Z fait même l'objet d'un dialogue entre la production et le personnage du réalisateur (00 :35 :35 – scène de l'ascenseur et scène de la négociation avec la production) au cours duquel Rémi énonce sa devise '*Rapide, pas cher et dans la moyenne*' et Mounir présente '*la plateforme Z spécialisée dans la série B*'.

In fine, situons *Coupez !* dans un **type de construction narrative, celle du film dans le film**. Les exemples sont très nombreux. La plupart du temps, les films qui recourent au procédé de la mise en abyme du cinéma se focalisent sur un segment particulier de cet univers : les enjeux du triangle scénario-production-réalisation, le tournage, le jeu

⁹⁰ TESSIER M., *Le cinéma japonais*, 2018, p.95

⁹¹ PINEL V., *Genres et mouvements au cinéma*, p.114

⁹² Voir article *Wikipedia* (référence dans la webographie).

d'acteur, la réception du film,... Dans le cas de *Coupez !* c'est un condensé avec toutefois un accent mis sur le tournage ! Le miroir que Hazanavicius donne à l'univers du cinéma est multifacette.

2.1.4. Le cinéma de Michel Hazanavicius^{93 et 94}

Alors qu'il est encore en formation à l'École nationale supérieure d'arts à Paris, Michel Hazanavicius développe le concept du détournement à partir d'affiches, de tableaux, d'objets,... Lorsqu'il commence sa carrière à la télévision chez Canal+ en 1988, il transpose ses premiers travaux de détournement sur des images filmées (images d'actualité pour le Faux journal, Derrick,...). En 1993, dans la foulée, il réalise un long métrage, pièce maîtresse du genre, *La classe américaine : le grand détournement* distribué librement sur internet. Le film est le résultat d'un montage virtuose d'extraits de classiques du catalogue Warner, doublés par des dialogues réécrits pour les besoins du nouveau scénario inventé. Cette démarche, à l'origine du mash up fortement ancré dans la culture pop (cfr supra point 1.4.3), est fondatrice pour la suite de sa carrière. La suite de sa filmographie le montre : chaque film réalisé contient une part de détournement, rendant systématiquement hommage à un pan de l'histoire du cinéma : deux films consacrés à l'agent *OSS 117*, parodiant affectueusement le film d'espionnage, *The Artist*, convoquant les procédés du cinéma muet tout en les actualisant, *Le Redoutable*, retraçant la carrière de Jean-Luc Godard tout en épinglant les caractéristiques de son cinéma.

Dans chacun de ses films, Hazanavicius distille son amour pour le cinéma. S'il parodie, ce n'est jamais pour ironiser, seulement pour rendre hommage et pour partager sa passion avec le public.

Compte tenu de sa cinéphilie pointue, de la réflexion qu'il mène sur le cinéma, de ses réalisations et récompenses antérieures, s'il y a bien un genre dans lequel on n'attend pas Michel Hazanavicius, c'est le genre gore en série B ! Et pourtant, avec *Coupez !* Hazanavicius poursuit sur sa lignée, celle du détournement et de l'hommage rendu au monde du cinéma. Ce n'est pas tant le premier degré qui l'intéresse (les monstres, les giclures de sang, le mauvais jeu) mais les différents niveaux de lecture qu'il construit à partir du premier degré. *Un jouet assez riche avec plein de tiroirs et de portes d'entrées,...*⁹⁵

Parmi ses intentions Michel Hazanavicius déclare au sujet de *Coupez !* qu'il veut relater la *drôlerie des tournages*⁹⁶ : *les héros sont partagés entre le 'Rien n'est grave, ce n'est qu'un film' et le 'Tout est gravissime, c'est un film' qui correspond plutôt bien à la réalité d'un tournage.*⁹⁷

Dans l'interview *Potemkine*, il dit encore : *C'est hyper dur de faire même un mauvais film, donc j'ai beaucoup de respect pour les gens qui arrivent déjà à faire des films. (...) Je milite pour de la bienveillance.* Et il ajoute au sujet des acteurs : *J'adore au cinéma voir quelqu'un*

⁹³ Voir interview M. Hazanavicius au sujet de ses films-détournements (référence dans la webographie).

⁹⁴ Voir article *Le Monde* (référence dans la webographie).

⁹⁵ Voir interview *Potemkine* de M. Hazanavicius

⁹⁶ Voir article *Ciné Dweller* (référence dans la webographie).

⁹⁷ Voir article *20 minutes* (référence dans la webographie).

*jouer ou faire semblant de. Je vois l'acteur qui joue un personnage qui lui-même est en train de faire semblant de quelque chose. Je trouve ça toujours très satisfaisant, très jouissif.*⁹⁸ Ainsi, Hazanavicius célèbre l'artificialité du cinéma : *un art où réalisateurs et acteurs cherchent sans cesse la vérité... dans le cadre de la représentation, du faux-semblant.*⁹⁹

2.2. Analyse du film

Ce chapitre se concentre sur l'analyse factuelle du film : quels sont les ingrédients tangibles du film qui concourent à faire vivre au spectateur une expérience cinématographique originale ? Pour ce faire, sur base de notre propre expérience de spectateur, nous avons dressé un relevé des procédés et effets cinématographiques en vue de constituer une banque de données objectivant les conclusions.

Avant de plonger dans l'analyse, il est important de cerner les impressions générales qui se dégagent du film au terme de son premier visionnage. L'identification des émotions ressenties servira ensuite de guide dans le relevé des éléments de langage cinématographique utiles à l'analyse. La méthodologie proposée s'inspire largement de la méthode d'analyse esthétique des œuvres d'art plastiques mise au point par A. de Chamiec-Parisis et développée par M.-É. Ricker.¹⁰⁰

2.2.1. Impressions générales, émotions ressenties par le spectateur

'Coupez !' est un film qui mobilise le spectateur par son caractère **stimulant** et **jubilatoire**. C'est l'impression finale qui reste après le visionnage complet du film.

Pourtant, les 30 premières minutes du film laissent le spectateur avec un sentiment étrange, d'autant plus étrange s'il connaît le cinéma d'Hazanavicius non apparenté au genre gore. L'étonnement est grand de faire face à un long plan-séquence au fil narratif discontinu, inégal, hésitant voire hasardeux. La première partie intrigue, elle suscite un questionnement qui attise la curiosité du spectateur qui se voit ensuite récompensé d'être resté car il trouve les réponses à toutes ses questions tout au long des deux parties suivantes du film. Le spectateur qui se laisse prendre au jeu¹⁰¹ connaît ainsi la satisfaction de résoudre les énigmes.¹⁰² Le passage du questionnement aux réponses apportées se fait par le biais de mécanismes rebondissants, ludiques, surprenants et jubilatoires détaillés ci-après.

En résumé et par ordre chronologique, le spectateur vit :

1. L'étonnement, le questionnement, le doute,
2. Le rebondissement ludique et jubilatoire, la surprise,
3. La satisfaction liée à la résolution, aux réponses apportées aux questions de départ.

⁹⁸ Voir interview M. Hazanavicius au sujet de ses films-détournements (référence dans la webographie).

⁹⁹ Voir article *La Libre* (référence dans la webographie).

¹⁰⁰ RICKER M.-É., *Analyser les œuvres d'art au musée : quels moyens langagiers ?*, 2011, 127-151

¹⁰¹ En effet, la critique n'est pas unanime ! Voir <https://www.youtube.com/watch?v=VSIzrqWRii8> Il est cependant intéressant de lire les commentaires contradictoires des internautes dans les commentaires figurant sous la vidéo.

¹⁰² R. Baroni explique la dimension affective dans laquelle le récit à intrigue plonge le spectateur. La tension narrative le met dans une indétermination provisoire et l'incite à formuler des réponses interprétatives. BONOLI L., *Raphaël Baroni, La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, 2007

2.2.2. Structure générale

La structure de *Coupez !* est à la fois simple et complexe.

Simple parce qu'elle est clairement énoncée tout au long du film, notamment par le biais de génériques et de cartons qui la balisent. Le tableau ci-dessous en donne une vue synthétique. On peut ainsi facilement identifier trois parties de durée équivalente :

- A - La première partie : un plan-séquence de 33 minutes balisé par un générique de début et un générique de fin. Il s'agit du court-métrage Z consacré à l'histoire du tournage d'un film de zombies dans lequel la malédiction des zombies finit par contaminer le tournage lui-même.
- B - La deuxième partie : 37 minutes consacrées au récit des préparatifs du tournage de Z. Cette partie est elle-même clairement subdivisée en six chapitres qui comptent le temps précédant le tournage de Z : un mois, trois semaines, deux semaines, une semaine, un jour et une minute avant.
- C - La troisième partie : 30 minutes consacrées au tournage du premier plan-séquence. Une bonne partie de ce dernier y est repris et entrecoupé de séquences explicatives s'apparentant à un making of.

Le tableau de la page suivante présente de façon plus détaillée les séquences du film.

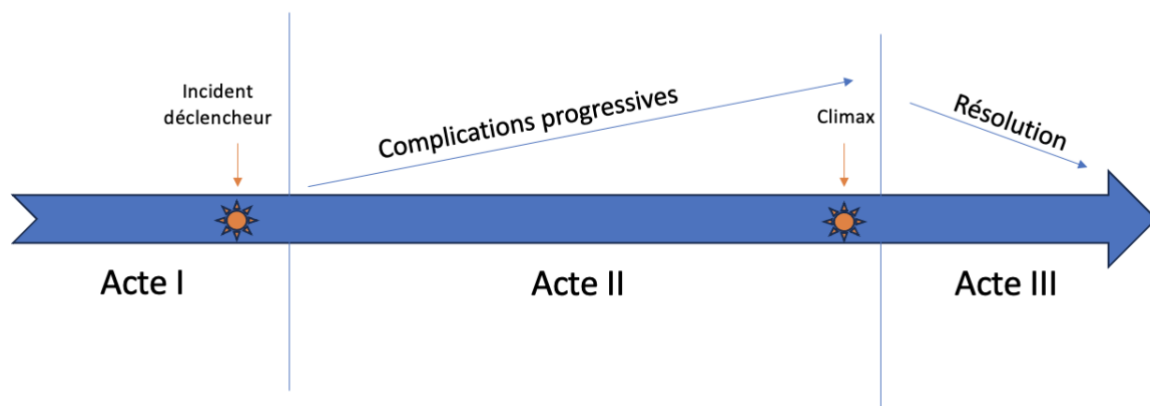
	Structure		Scènes	Durée
A	Le court métrage/plan-séquence			33'
B	Les préparatifs du tournage		Les chapitres de cette partie sont annoncés par des cartons.	37'
	B1	Un mois avant	Tournage d'un docu sur un toit	
			Dans l'ascenseur avec la prod	
			Présentation du projet par la production	
			Scène maison famille : commentaires sur le projet Z et le tournage de Romy	
			Sur le tournage de Romy	
			Scène maison famille : devant la télé	
			Première réunion de travail avec l'équipe du film	
	B2	Trois semaines avant	Arrivée sur le lieu du tournage	
			Premiers repérages	
			Propositions musicales	
			Scène maison mère-fille à la maison : commentaires sur le projet du film	
	B3	Deux semaines avant	Mise en place des mouvements de caméra et tentatives ajustements scénario	
			Échange chef op et son assistante	
			Perchman en quête de toilettes	
			Producteur et réalisateur devant la pluie	
	B4	Une semaine avant	Négociations sur adaptations scénario avec production japonaise	
			Réflexion du réalisateur	
			Scène maison père-fille	
			Repetition Générale	
			Confidence Philippe à Rémi	
			Déprime réalisateur	
	B5	Un jour avant	RDV production	
Arrivée sur le plateau mère et fille				
Annonce du changement de casting				
Remplissage gourde eau				
Discours réal à l'équipe				
B6	Une minute avant	Préparation des acteurs avant le plan-séquence	1'50''	
C	Le tournage		30' de reprise du plan-séquence entrecoupé de plans explicatifs hors-cadre / hors-champ	30'

La complexité de la structure tient à la trame sous-jacente tissée entre les différentes parties du film et qui concourt à troubler la simplicité apparente de la structure. Nous verrons dans la section suivante les mécanismes utilisés dans ce sens.

Bien que le film soit clairement subdivisé en trois parties, il ne peut être ramené au schéma narratif classique en trois actes¹⁰³, tel que proposé par Y. Lavendier et représenté par le schéma suivant:

¹⁰³ LAVENDIER Y., *Construire un récit*, 2019, p. 131-190

- Acte I : acte de mise en place de l'intrigue au terme duquel le protagoniste est confronté à un incident déclencheur qui le pousse à entreprendre une quête, un combat, un voyage,...
- Acte II : dans le cadre de la quête du protagoniste, les péripéties et les enjeux se multiplient. Des rebondissements et des retournements de situation surviennent pour maintenir l'intérêt du public jusqu'au climax qui marque l'atteinte ou la non-atteinte de l'objectif poursuivi.
- Acte III : résolution des conflits et conclusion de l'histoire.



La première partie de *Coupez !* ne peut être contenue dans un premier acte car il s'agit précisément du film dans le film. On pourrait éventuellement considérer cette première partie comme un tout et y appliquer le schéma en trois actes, à l'échelle du film dans le film.

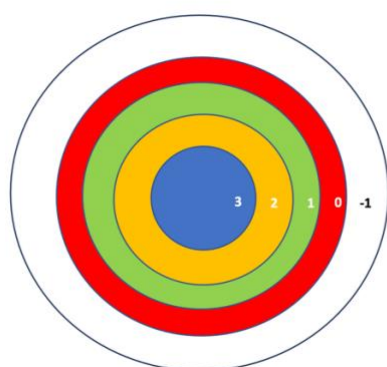
Ensuite, le schéma complet pourrait être appliqué aux deux parties suivantes, en considérant que le premier acte s'achève avec la scène familiale devant la télé où Rémi trouve sa motivation à accepter le projet de réaliser le film Z (retrouver une estime de lui-même, notamment dans le regard de sa fille). L'acte II correspond aux séquences suivantes (dernière séquence de la partie A + partie B + début partie C) jusqu'au moment où la fille de Rémi trouve la solution de remplacement de la grue par une pyramide humaine alors que la production est sur le point de couper la retransmission en direct du film Z. Commence alors l'acte III qui montre comment cette solution se met en œuvre fructueusement (résolution).

Si le schéma narratif peut être qualifié de classique à partir de la partie B du film, on ne peut en dire autant du schéma narratif de l'ensemble du film. La partie A, ce fameux plan-séquence de 33 minutes pose les jalons d'une structure inattendue et déroutante.

2.2.3. Les différents niveaux narratifs

Sous la structure générale et linéaire du film, il est important d'identifier une deuxième structure qui se superpose à la première : la structure des couches narratives. Nous verrons plus tard que celle-ci est énormément sollicitée dans les ressorts du film.

L'objet de *Coupez !* consiste en un film dans le film et, plus précisément même, un film dans le film du film ! On identifie donc a priori trois récits enchâssés. Lorsque l'on élargit l'analyse de *Coupez !* à son contexte de réalisation et de production, on constate que d'autres récits, externes et plus éloignés de la narration, impactent également le récit. Il s'agit du film original japonais -dont *Coupez !* est le remake français- et le 'récit' de la réalité contextuelle au sein de la quelle *Coupez !* a été réalisé. Aux trois couches identifiées dans un premier temps, l'on peut donc ajouter deux couches additionnelles.



Une façon de se représenter l'ensemble de ces différents niveaux narratifs est de les placer dans des cercles concentriques, à l'image de poupées russes comme proposé dans le schéma ci-contre. Le tableau ci-dessous résume brièvement la part narrative de chaque niveau, pointe le réalisateur concerné par ce niveau et en précise le degré diégétique.

	Niveau narratif		Réalisateur	Narration
-1	Réalité	Niveau extradiégétique ou intertextuel	/	La vraie vie de Hazanavicius, sa vie, sa femme, ses deux filles, sa nièce.
0	Le film <i>Ne coupez pas !</i> (<i>Kamera o tomeru na !</i>)	Niveau extradiégétique ou hypotextuel	Shin'ichirô Ueda	Le film original japonais dont <i>Coupez !</i> est le remake très fidèle
1	Le film <i>Coupez !</i>	Diégèse	Michel Hazanavicius	Raconte le tournage d'un film-remake qui raconte le tournage d'un film de zombies
2	Le film Z	Niveau métadiégétique	Rémi Bouillon	Raconte le tournage d'un film de zombies
3	Z' (Le film inclus dans Z)	Niveau méta-métadiégétique	Higurashi	Raconte une histoire de zombies

Il est intéressant de noter que, dès les premières secondes du film, le spectateur est immergé dans une couche fictionnelle qui lui est d'emblée donnée à comprendre comme étant la diégèse. Cette prétendue diégèse raconte le tournage d'un film, Z. Ce film inclut donc, d'une part, les images du tournage relevant de cette diégèse (niveau 2) et, d'autre part, les images du film Z' relevant d'une prétendue métadiégèse (niveau 3).

Ce n'est qu'à partir de la deuxième partie du film (B) que le spectateur perçoit la diégèse réelle de *Coupez !*, à savoir le récit des préparatifs du tournage de Z (niveau 1). C'est à ce moment qu'il prend conscience de l'ensemble des enchâssements : la première partie du film

(A) correspond à une métadiégèse (le récit de Z – niveau 2) au sein de laquelle est enchâssée une méta-métadiégèse (le film Z' – niveau 3). La métadiégèse (niveau 2) est elle-même enchâssée dans la diégèse de *Coupez !* (niveau 1).

Cette prise de conscience provoque un certain vertige chez le spectateur : après avoir été immergé dans la première partie, il se voit happé en-dehors du récit initial (niveau 2) et propulsé à un niveau de lecture élargi. La déstabilisation des repères initiaux oblige le spectateur à une gymnastique mentale active. Pour reprendre le terme de T. Raus, ce mouvement de déstabilisation est *analeptique* dans le sens où il incite un retour en arrière *pour mieux ou autrement éclairer ce qui a été. (...) Le spectateur est invité à faire un pas de côté dans sa découverte de l'œuvre, interrogeant sa réception.*¹⁰⁴

Pour compléter l'état des lieux relatif aux différentes couches narratives, il est utile d'ajouter un outil clarifiant les niveaux narratifs dans lesquels les personnes réelles et les personnages fictionnels interviennent.

	Casting (niv -1)	Rôles dans <i>Coupez !</i> (niv 1)	Rôles dans Z et Z' (niv 2 et 3)
Réalisateur	Michel HAZANAVICIUS		
Rôle Réal	Romain DURIS	Rémi	HIGURASHI (initialement Gaby, accidenté > remplacé par Rémi)
Rôle prod français	Lyes SALEM	Mounir	/
Rôle prod japonaise	Yoshiko TAKEHARA	Mme Matsuda	/
Rôle masculin principal Z	Finnegan OLDFIELD	Raphaël Barelle	KEN
Rôle féminin principal Z	Matilda LUTZ	Ava Gardinière	CHINATSU
Rôle maquilleuse Z Rôle femme réal	Bérénice BEJO	Nadia	NATSUMI (initialement Mélanie, accidentée > remplacée par Nadia)
Rôle assistant réal et zombie	Sébastien CHASSAGNE	Armel	YAMAGOSHI (zombie au bras arraché)
Rôle perchman et zombie	Raphaël QUENARD	Jonathan, perchman diarrhéique	AKIRA
Rôle technicien et zombie	Grégoire GADEBOIS	Philippe, l'alcool	HOSODA (zombie vomissant)
Rôle compositeur BO	Jean-Pascal ZADI	Fatih	/
Rôle chef op	Charlie DUPONT	Frédo, chef op souffrant du dos	/
Rôle assistante chef op	Raïka HAZANAVICIUS	Manon	/
Rôle fille réalisateur	Simone HAZANAVICIUS	Romy	/
Rôle petite fille sur tournage	Gloria HAZANAVICIUS	Petite fille sur tournage de Romy	/

¹⁰⁴ RAUS T., *Présentation*. « Cette impression que l'on en finira jamais », 12

2.2.4. Les procédés cinématographiques utilisés et les effets obtenus

Dans cette partie, nous tentons d'identifier les mécanismes concrets, relevant du langage cinématographique, qui génèrent les émotions ressenties par le spectateur. La stimulation de ce dernier est multifactorielle. Tout au long de la première partie (A), les stimuli sont activés sans donner au spectateur toutes les clés de compréhension. Les sens sont en éveil, la volonté de comprendre ce qui justifie la stimulation initiale est en marche. A chaque avancée, le spectateur se voit récompensé par la satisfaction du problème résolu. Il en va ainsi tout au long des deux dernières parties du film (B et C). Parmi les principaux procédés utilisés, nous avons relevé le plan-séquence, les mouvements de caméra, le cadrage, la durée de plan, la métalepse, la transtextualité, le jeu d'acteur, les dialogues, le son et le montage. Passons-les en revue en épinglant quelques exemples notoires et représentatifs.

Le plan-séquence

Deux plans-séquences marquent le film.

Le premier -et le principal- constitue le premier tiers du récit. D'une longueur exceptionnelle (33' !), il plonge d'entrée de jeu le spectateur dans un récit tendu et ininterrompu qui se déroule dans un décor saturé (salissures, couleurs vives,...). De nombreux ratages, hésitations, temps morts,... font régulièrement craindre un non-aboutissement de la séquence. Pourtant, elle se poursuit, coûte que coûte, contribuant à la tension dramatique propre au plan-séquence : le spectateur se demande à quoi va mener ce continuum inégal, prêt à se planter à tout moment !

Notons un incident marquant à la minute 00 :02 :12 : l'irruption inattendue d'une voix extradiégétique qui crie '*Coupez !*'. Cet ordre impératif interrompt le jeu d'acteur et incite un mouvement de caméra qui fait entrer un hors-cadre dans le champ. Dans ce hors-cadre figure le réalisateur de qui l'ordre de couper est venu et qui n'a été suivi d'aucune coupure ! Au contraire, le plan-séquence se poursuit et englobe dorénavant deux niveaux narratifs, celui de l'histoire de zombies et celui de son tournage. Le spectateur perçoit donc très tôt que rien n'arrêtera ce 'plan foireux' dont il est inconfortablement témoin. Plus tard, il comprendra en plus l'enjeu de la transmission en direct du court-métrage.

Le deuxième -plus court, 2'30''- montre la première réunion de travail avec l'ensemble de l'équipe du film. Elle intervient dans la partie B du film (00 :43 :30). Le mouvement de caméra y est fluide, continu et s'accorde à la perfection aux mouvements des personnages et à la lisibilité des lieux et du décor aseptisé. Un grand ballet, savamment orchestré au gai son d'une marche militaire, dans lequel tout coule de source.

Ces deux plans-séquences sont aux antipodes l'un de l'autre. Ils plantent les décors contrastés des deux premières parties du film : d'un côté, un récit chaotique, semé d'embûches, de l'autre, un récit trop parfait pour être pérenne. L'arrivée tardive de l'une des comédiennes avec son bébé (00 :45 :55) marque d'ailleurs la fin abrupte de la mécanique trop bien huilée de ce deuxième plan-séquence.

Les mouvements de caméra

Les deux plans-séquences décrits ci-dessus méritent également d'être commentés sous l'angle des mouvements de caméra qui présentent des styles contrastés entre la première partie du film et les deux suivantes.

- Partie A (extrait 00 :15 :48): caméra épaulée en mouvement saccadé, hormis quelques 'blocages' non justifiés (voir section sur le cadre ci-dessous), avec de très nombreuses valeurs de plans (280 !). Les mouvements sont toutefois très contrastés : la caméra opère des allers-retours francs du champ au hors cadre, empiétant sur le dispositif filmique ; par moment, elle devient flottante, elle semble hésitante dans ces mêmes allers-retours. Puis elle semble soudain reprendre vigueur en se jetant fermement dans l'action. Au final, il semble que rien ne l'arrête, pas même les ratages ni les 'coupez !' criés par le réalisateur diégétique, ni encore les passages interdiégétiques incessants. Pourquoi des personnages extradiégétiques sont-ils régulièrement intégrés dans le champ ? Pourquoi la caméra va-t-elle les chercher !? Pourquoi la caméra devient-elle parfois plus ferme, plus directive, contribuant alors à reprendre le fil de la narration ? Autant de questions qui trouveront leurs réponses dans les parties B et C du film et qui, en attendant, laisse le spectateur interloqué, voire inquiet sur le sérieux du film.
- Partie B et C (extrait 00 :34 :10) : dès la première image de la partie B, la caméra se fait instantanément oublier, en tout cas celle qui capte les images données à voir (la première séquence se passe à son tour sur un tournage, ce qui occasionne une fois de plus l'exhibition du dispositif filmique). Dorénavant, on retrouve les codes classiques de l'image de fiction : mouvements de caméra fluides, mécanisés, champ et contre-champ, variété des échelles de plan,... le tout intégré dans un montage qui joue sur l'esthétique de la transparence. Parallèlement, les couches fictionnelles se clarifient. Non seulement celles que l'on découvre dès la scène de tournage sur le toit, mais aussi, de façon rétroactive, celles qui occupaient la première partie.

Un changement de style se marque également au sein du plan-séquence inaugural (00 :22 :31) : après un temps d'immobilisation, la caméra reprend son mouvement dans un style très différent. Dorénavant plus dynamique (en tout cas jusqu'à la fin du plan-séquence), elle réalise des mouvements rapides, se montre plus agitée et intègre des mouvements de zoom ainsi que des travellings (00 :23 :14). On comprend plus tard que ce changement de style est lié au changement de cadreur.

A côté de ces contrastes stylistiques, quelques non-mouvements de caméra notoires méritent d'être soulignés. Ils s'apparentent à des marques d'énonciation :

- 00 :12 :45 : littéralement stoppée dans son élan, la caméra est bloquée, empêchée de suivre les poursuivants. L'effet provoqué est le questionnement du spectateur. *Mais que se passe-t-il !?* Il perçoit une difficulté technique mais ne peut l'identifier avec certitude à ce stade.
- 00 :21 :36 : la caméra tombe au sol et reste inanimée dans une position débullée. Les acteurs se placent artificiellement dans le champ restreint par un cadre exigü et inapproprié à l'action. Ce plan interroge la suite logique de la narration. Qu'en est-il de la vraisemblance de la fiction !?...

Relevons également plusieurs mouvements de caméra sont asynchrones avec le jeu d'acteurs :

- 00 :09 :20 Armel, l'assistant de réalisation sur le tournage de Z, appelle à l'aide alors qu'il est inquiété par un zombie. La caméra se tourne vers l'aide attendu depuis l'intérieur du bâtiment et surprend les trois protagonistes inattentifs et vraisemblablement sortis de leur rôle.
- 00 :22 :27 après avoir stagné au sol un long moment, la caméra reprend énergiquement du mouvement. On perçoit qu'une main salvatrice l'a récupérée. Le cadre s'anime à nouveau et se relance dans la course poursuite des deux personnages qui sont curieusement restés là, à proximité de ce plan en carafe.

A ces moments, la caméra semble avoir une vie propre. Elle évolue en toute indépendance de l'action. Le spectateur est autant inquiet de son autonomie apparente que de l'action.

À noter enfin, le contraste démontré entre le mouvement de grue initialement prévu pour le final du film Z et le mouvement artisanal finalement réalisé au moyen d'une pyramide humaine. Par ces démonstrations didactiques, Hazanavicius lève le voile non seulement sur le dispositif filmique mais aussi sur le résultat que chaque option technique produit (extraits : 01 :03 :40 vs 01 :40 :45 et 00 :33 :24).

Le cadrage

Les effets obtenus à partir du cadrage sont bien sûr étroitement liés aux mouvements de caméra décrits ci-dessus : lorsque ces derniers présentent des anomalies, l'impact sur le cadre est immédiat.

Dans le plan-séquence initial le cadre est en perpétuel mouvement (caméra épaule) à l'exception de quelques moments-clés de 'blocages' dont l'explication est donnée dans la troisième partie du film (C) :

- La caméra est coincée (00 :12 :30) lorsque la ceinture du caméraman se bloque dans un crochet ;
- La caméra est immobilisée et débullée (00 :21 :36) lorsque le caméraman tombe au sol à la sortie de la voiture.
- La caméra est occultante
 - lorsque Chinatsu crie devant le supposé massacre de Natsumi par Ken (hors champ) : le cadre fixé sur Chinatsu alors que l'action se passe hors champ est ressenti comme anormalement long. (00 :26 :07)
 - lorsque Chinatsu massacre Higurashi dans les escaliers : les effets spéciaux sont tellement grossiers (giclées de sang à chaque coup de hache) que le hors-champ créé par le cadrage est ressenti comme une marque d'énonciation. (00 :32 :00)

Quelques plans du film proposent un surcadrage au moyen d'un écran de télévision ou d'ordinateur. Lorsqu'il s'agit du film Z en train d'être tourné qui est visionné dans le même temps par l'équipe technique ou de production, l'image propose très concrètement le film dans le film (extrait 01 :31 :33). Parfois, c'est seulement par le son hors-champ que la mise en abyme de Z devient tangible (extrait : 01 :17 :31).

La durée

Les mouvements de caméra et les cadres sont intrinsèquement liés à la notion de durée : combien de temps est-il accordé aux personnages pour agir avant que la caméra ne les quitte pour passer à un autre cadre ? La juste durée conditionne la vraisemblance de l'action. Elle peut être longue ou courte, peu importe, pourvu qu'elle s'accorde à l'action lente ou rapide. Lorsque la durée n'est pas raccord avec l'action, cela peut occasionner des ratages qui, une fois encore questionnent le spectateur. Trois principales occurrences :

- extrait 00 :17 :00 : alors que le tournage de Z échappe de plus en plus au contrôle de son réalisateur, celui-ci ordonne à la caméra de continuer à tourner. Il quitte le champ et s'en suit un long temps mort. Le malaise est grandissant entre les protagonistes qui sont restés dans le champ. Ils tentent alors de meubler en se lançant dans un dialogue pauvre en contenu, qui tient de l'improvisation.
- Ken est aux prises avec Natsumi qui tente de le massacrer. La situation est très tendue à un point tel que Ken supplie la caméra d'arrêter de filmer. La caméra revient alors sur Chinatsu qui observe intensément la scène de massacre (dorénavant en hors-champ). Elle est horrifiée, elle crie longuement. Très longuement... . Un bruit attire alors son regard dans une autre direction, elle interrompt son cri avant de reprendre comme si rien ne s'était passé. Elle continue de crier et de plus en plus fort. Tout à coup, on entend Ken hors champ qui semble reprendre le dessus sur Natsumi. Enfin, Chinatsu se calme et la caméra montre le hors champ : Natsumi baigne dans une flaque de sang, la hache plantée dans son crâne. L'effet obtenu par cette durée anormale du cadrage sur Natsumi questionne le sens de la narration : le spectateur se demande ce qu'il se passe en dehors de ce champ, que justifie cette durée, ce surjeu ?
- extrait 00 :29 :56 : Chinatsu retrouve Ken sur la terrasse. Il est devenu un zombie. Elle recule au fur et à mesure qu'il avance vers elle dans une mise en scène anormalement longue. Cette marche à reculons crée un flottement dans la narration. Pourquoi dure-t-elle si longtemps ? Ici, l'effet de la durée impacte le genre du film : la durée de l'action rend grotesque la situation ; l'horreur est peu crédible, le personnage de Ken rendu inoffensif par la durée devient comique. Dans la partie C, on apprend que la durée est due au tempo donné par Rémi au travelling réalisé par la cadreuse. Ce tempo est dépendant d'une part de la mise en place de la pyramide humaine et , d'autre part, la mise en place laborieuse du corps factice à décapiter de Ken.

La métalepse

La métalepse constitue un ingrédient majeur dans le caractère étrange d'abord et le caractère humoristique ensuite du film. Ce procédé constitue la figure de style marquante de la première partie (voir point 1.3.1. pour un état de l'art sur cette figure de style) : sur la vingtaine d'occurrences identifiées dans l'ensemble du film, presque toutes se situent dans la partie A.

Ce procédé ayant pour principe de transgresser les niveaux de narration, il crée littéralement du ressort, bondissant d'un niveau à l'autre. La dynamique ainsi créée dans la première partie du film est de nature à la fois étrange mais aussi stimulante pour le spectateur qui 'subit' pourtant une séquence peu convaincante sur les plans narratif et qualitatif. Le

spectateur peut néanmoins être suffisamment stimulé et intrigué pour que sa curiosité soit mise en éveil.

Dans *Coupez !*, les métalepses sont surtout des métalepses d'énoncé (ou ontologiques) qui permettent le passage ontologique d'un monde à l'autre. Ces métalepses d'énoncé sont principalement verticales, c'est-à-dire qu'elles créent un passage d'un niveau narratif supérieur à un niveau narratif inférieur ou inversement. Elles sont tant externes qu'internes, plusieurs niveaux narratifs pouvant être transgressés à la fois ou pas.

Tout au long du plan-séquence initial, la transgression se joue entre les niveaux 2 et 3 de la narration (métalepses internes) : plongé d'emblée au cœur du film Z, le spectateur en est rapidement extrait dès la première réplique '*Coupez !*' de Higurashi. Il en va ainsi tout au long du plan-séquence où l'on passe d'un niveau à l'autre, dans les deux sens. Plus exceptionnelles sont les métalepses qui franchissent plusieurs niveaux narratifs (métalepses externes). Par exemple, lorsque la caméra se désolidarise de l'action. À ces moments, se fait sentir la réalité dans laquelle le tournage du film de niveau 1 est en train de se réaliser (cfr extrait où la caméra tombe au sol). Autre exemple : lorsque Higurashi s'adresse directement à la caméra, en la pointant du doigt et en lui ordonnant de continuer à tourner. À ce moment précis, le geste du réalisateur et son regard-caméra atteint non seulement le caméraman évoluant dans le niveau métadiégétique 2 mais aussi tout spectateur assis en train de regarder le film Z (couche fictionnelle -1) qui se voit ordonner de continuer à regarder (voir extrait sur la durée).

Parfois, ce sont tous les niveaux fictionnels qui sont mobilisés à la fois, en particulier quand les personnages se lancent dans des 'improvisations' pour combler le temps et tenter de dissimuler un hors-champ ou un hors-cadre trop présent (extrait 00 :06 :10).

Dans la partie B, nous avons relevé deux métalepses appliquées au son, par la diégétisation d'un son off :

- Extrait 00 :58 :14 : Rémi, la tête entre les mains, est en profonde réflexion ; Fatih est visible en arrière-plan, il travaille sur son ordinateur. Une musique de fosse grave et anxiogène enrobe la scène. Soudain Rémi interpelle Fatih et lui dit 'tu peux arrêter s'te plaît Fatih ton truc'. Fatih stoppe net la musique qui devient de ce fait intradiégétique. L'effet comique est obtenu par la surprise métaleptique.
- Extrait 01 :02 :42 : au cours d'un rendez-vous entre Rémi et la production, après l'annonce d'une mauvaise nouvelle qui laisse Rémi soucieux, la même musique anxiogène accompagne son humeur en même temps que le mouvement de caméra fait entrer Fatih à l'arrière-plan. Ayant été pris au jeu une première fois, le spectateur anticipe cette fois l'effet de métalepse et s'amuse de la complicité ainsi établie avec Rémi qui dit à Fatih : 'Fatih... ta gueule !'. L'effet comique est ici le résultat d'une métalepse redondante et donc anticipée par le spectateur.

L'effet produit dans les deux cas est le brouillage des niveaux narratifs par l'ouverture d'une brèche entre l'extradiégétique (son off) et l'intradiégétique (son in).¹⁰⁵

Dans la partie C, la convocation simultanée de différents niveaux diégétique se déroule sans passer par un biais transgressif. Les métalepses de la partie A sont expliquées, tout est

¹⁰⁵ GABRIEL J.-B., *Tremblements de la fiction*, 2009, p. 63

mis à plat dans un souci de clarification. Lorsque plusieurs niveaux fictionnels se superposent, c'est plus dans la logique d'emboîtement d'une mise en abyme que dans celle de transgression d'une métalepse. Ainsi, il en va de plans se déroulant dans la salle technique du tournage où l'image en train de se faire apparaît dans un surcadrage. Il en va de même pour le son du film en train de se faire lorsqu'il se perçoit dans le hors-champ sonore de la salle technique.

Pour illustrer la variété des procédés cinématographiques utilisés à des fins métalectiques, citons encore quelques exemples :

- Métalepse via le générique de début et de fin de *Z* (extraits : 00 :01 :30 et 00 :33 :52) le spectateur est d'emblée immergé dans un niveau de diégèse faussé, à son insu. Lorsque la partie B du film commence, la chute et l'atterrissage dans un nouveau niveau narratif est pour le moins vertigineux (et à la fois rassurant compte tenu de la qualité médiocre du court-métrage !). Si le générique de début semble inoffensif, le générique de fin est surprenant. Il relègue le plan-séquence au statut de film dans le film et ce, a posteriori (!). La réflexivité est intense car elle rend explicitement l'énonciation de l'œuvre elle-même et en entier.
- Métalepse via le cadre : en pleine action vers l'avant, alors que l'on suit les protagonistes qui se précipitent dans une voiture, une main apparaît soudain et frotte l'objectif de la caméra avec un chiffon. Pendant quelques secondes, le cadre devient flou. Cette marque d'énonciation du dispositif filmique provoque un bon extradiégétique puissant. Par ce geste sur la lentille de l'objectif, l'existence de la caméra se rappelle au spectateur et le renvoie au contexte logistique du tournage de *Coupez !* (niveau fictionnel -1 - extrait 00 :21 :06). A nouveau, la réflexivité est forte mais de plus courte durée car l'énonciation explicite du dispositif filmique est ici anecdotique.
- Métalepse via le jeu d'acteur : lorsque le jeu d'acteur est feint ou faux (extrait 00 :20 :00), que le ton rappelle le statut d'acteur des personnages. Cela produit une 'désincarnation métalectique et met l'accent sur l'énonciation. L'ambiguïté ainsi créée entre le personnage et l'acteur met à mal l'immersion fictionnelle.¹⁰⁶
- Métalepse via un aphorisme (bref énoncé résumant une théorie ou tout un savoir - extrait 00 :38 :00): Rémi commente la difficulté de réaliser un plan-séquence d'une demie heure. Son propos distille insidieusement un commentaire sur la performance réellement réalisée par Michel Hazanavicius ainsi que celle réalisée par le réalisateur japonais Shin'ichirô dont *Coupez !* est le remake. Par cet aphorisme, on entend des mots d'auteur qui dédoublent la voix du personnage et on met le doigt sur la fabrication du film qui implique la présence d'un auteur. Le commentaire génère de la confusion entre personnage et auteur implicite. Notons également que la réflexivité de ce commentaire renvoie vers l'extérieur de la diégèse (la réalisation du film et celle du film original japonais) tout en maintenant la réflexion au cœur de la diégèse (la réalisation de *Z*). La réflexivité est ici plus ténue car elle affiche moins l'énonciation de l'œuvre (seuls les initiés à la technicité du plan-séquence et à l'existence du film japonais en perçoivent la portée).

¹⁰⁶ GABRIEL J.-B., *Tremblements de la fiction*, 2009, p. 61-62

La transtextualité

Coupez ! entretient un lien fondateur avec le film japonais dont il est le remake, *Ne coupez pas !*. Transposé au cinéma, ce lien s'apparente à la transtextualité qui relie deux textes en narratologie, selon la définition de P. Genette (cfr point 1.3.2). Plus précisément, *Coupez !* (hypertexte) se rapporte à l'œuvre antérieure *Ne coupez pas !* (hypotexte) qu'il transforme sur le mode de la parodie. Ce lien d'hypertextualité est rendu tangible au cœur du récit à plusieurs moments : lorsque le projet du film Z est mis sur la table par la production, par les prénoms japonais dont sont affublés les personnages de Z, par l'insertion d'une séquence de *Ne coupez pas !* dans le cadre (insertion à l'image d'un *texte entre guillemets*¹⁰⁷), par le rôle de la production japonaise, par le casting de Mme Matsuda (même actrice pour ce rôle dans le film japonais), par les nombreuses allusions à la culture japonaise, par l'insertion d'une brochure promotionnelle du projet Z, par les génériques du film Z en deux langues (français et japonais), par des vanes (Pearl Harbor), par la langue japonaise (traductrice et sous-titres),...

D'autres marques de transtextualité peuvent être relevées dans le film.

- Intertextualité : en relèvent les citations de cinéastes, évoquant en même temps leur œuvre et leur style. Lars von Trier, Tarentino, Coppola,... par leur simple citation, c'est leur œuvre et leur style entiers qui sont convoqués dans le film pour illustrer, par son contraire, le cinéma de seconde zone auquel contribue Rémi.
- Paratextualité : le lien établi entre l'énoncé du film et son paratexte est pluriel.
 - Tout d'abord, le titre *Coupez !* : bien ancré dans le thème du film dans le film, la locution 'Coupez !' est répétée à plusieurs reprises, notamment pendant le premier plan-séquence, sans pour autant que la caméra ne cesse de filmer ! L'ordre impératif s'avère inefficace et constitue, au seuil du film, déjà une première contradiction.
 - L'affiche et les teasers du film annoncent également la couleur : ils plantent le décor du film en le rapprochant du genre gore, ce qui n'est pas sans impact sur sa réception auprès du public (attente suscitée, étonnement du public connaisseur du cinéma de M. Hazanavicius,...).¹⁰⁸
- Métatextualité : il s'agit des commentaires qui circulent autour du film, notamment ceux véhiculés par les interviews du réalisateur, des comédiens,... Parmi ceux-ci, notons les commentaires de M. Hazanavicius et B. Béjo sur le caractère familial du casting. Ils donnent un éclairage supplémentaire sur les liens sous-jacents de la narration, c'est-à-dire les liens de parenté qui doublent ou qui croisent les liens fictionnels entre les personnages. Par exemple : la configuration familiale de Rémi, réalisateur du film métadiégétique, et époux de Nadia, interprétée par Bérénice Béjo, elle-même compagne de M. Hazanavicius, le réalisateur de *Coupez !*. Autre exemple : en interview, M. Hazanavicius confie avoir enfilé l'une des chemises hawaï de Rémi pour remplacer le polo qu'il avait tâché à la cantine. Le port partagé de cette chemise emblématique a rendu pour un moment tangible l'ambiguïté ambiante sur le tournage entre les différentes couches de fiction.

¹⁰⁷ Expression reprise à AMIEL V., *Avant l'albyme*, 2019, 8

¹⁰⁸ Ce lien au genre relève également de l'architextualité.

Le jeu d'acteur

Le jeu d'acteur et le placement des personnages dans le cadre prennent une grande part dans les effets obtenus, en particulier par un jeu de contrastes à travers tout le film : contraste entre le jeu d'acteur naturel et le surjeu, contraste entre 'le jeu contenu dans le champ' et 'l'interpellation des comédiens à partir du hors-champ' (voire du hors cadre), contraste entre la mise en scène classique des personnages et le placement incongru de certains,... Ces contrastes créent du rebond dans la linéarité du fil de la narration. Le jeu d'acteur devient ainsi également un facteur de stimulation jubilatoire. Quelques exemples :

- Le mauvais jeu d'acteur est exploité à travers divers styles déclamatoires (de trop expressif à pas assez, de naturel, voire improvisé, à surjoué) et à travers le non verbal (déplacements asynchrones du comédien vis-à-vis de la caméra). Voir *supra* l'extrait où la caméra surprend les trois protagonistes en train de discuter hors-cadre -alors que l'action bat son plein à quelques mètres d'eux- et les oblige à revenir dans le jeu. Le contraste entre le naturel hors-jeu des comédiens et leur posture soudaine d'acteur est manifeste.
- La vraisemblance de la gestuelle contribue grandement à l'authenticité du jeu d'acteur. C'est le cas par exemple de la gifle plus vraie que nature donnée par Rémi à Ken dans les premiers instants du film. Les sons additionnels peuvent y jouer un rôle important et a contrario, l'absence de ces sons peut discréditer la gestuelle (voir rubrique son ci-dessous et extrait 00 :22 :13 où l'absence de sons in additionnels rend peut crédible la scène).
- L'utilisation de temps morts, de regards hors-champ, de moments de flottements notamment lorsque, après un incident imprévu dans le scénario, Ken comble le vide en cherchant le fil de l'histoire et en improvisant un dialogue improbable (00 :07 :39). Notons également dans la suite de cette scène, le caractère absurde du placement du personnage de Jonathan et de son attitude hors-jeu, non impliquée dans la diégèse.
- De nombreux commentaires sur le jeu d'acteur lui-même teinte le film d'une réflexivité sur l'interprétation des personnages :
 - en citant des références cinématographiques (intertextualité). Par exemple : la direction d'acteur selon Lars von Trier (00 :41 :25 et 00 :47 :06) ;
 - en glosant sur la question des fausses larmes en regard de la sincérité du jeu : Philippe en tournage sur le toit ; la petite fille sur le tournage de Romy ; l'accord du recours aux fausses larmes donné par Mounir à Ava) ;
 - en exemplifiant la direction d'acteur par divers méthode : l'engueulade (00 :02 :24), l'exhortation (00 :20 :16), la mise en confiance (01 :07 :08), le travail sur l'égo et le besoin de rassurance (00 :55 :12) la sollicitation de feedback 01 :14 :22), etc ;
 - en montrant les répétitions des comédiens (00 :53 :41) ;
 - en montrant la mise en place de la chorégraphie : placement des acteurs en regard des mouvements de caméra (00 :50 :22) ;
 - en montrant les difficultés humaines de gestion des comédiens sur un tournage (par exemple, l'alcoolisme de Philippe;
 - en montrant les comédiens aux prises avec leur personnage : les répliques chuchotées en solo -où chaque comédien est montré fragile, seul avec son personnage-, qui se croisent sans cohérence ou se répondent aléatoirement (01 :10 :30) ;
 - en comparant plusieurs manières d'interpréter une même réplique (suite d'extraits reprenant la réplique de Higurashi 'Tu joues ! On voit que tu joues ! mais en plus on voit que tu joues mal ! Moi, je veux de la sincérité').

Les dialogues

En cinéma, la qualité des dialogues tient en grande partie à la plus-value qu'ils apportent aux autres procédés mobilisés¹⁰⁹. En regard de ce principe, la qualité des dialogues de *Coupez !* est remarquable. Outil au service de la narration rebondissante, les dialogues de ce film génèrent du contraste (entre les différentes couches fictionnelles notamment), de la surprise, de l'incongruité, du décalage, de la réflexivité sur le jeu d'acteur. Plusieurs exemples :

- Incongruité de certaines répliques au service des ratages, des fausses improvisations créant une hésitation générale :
 - supposée improvisation pour combler un temps mort et discussion autour du krav maga,
 - envolée survoltée sur le thème de la société de consommation qui semble refléter un débordement spontané du comédien.
- Second degré de certains dialogues : exemple du dialogue sur le temps long en parallèle d'un plan dont la durée s'étire anormalement.
- Outil d'information et de réflexivité sur le cinéma : commentaires sur le jeu des acteurs, sur le type de réalisation et de genre (cfr extrait du dialogue dans l'ascenseur où Rémi qualifie son style de '*rapide, pas cher et dans la moyenne*'), mise en abyme du dispositif filmique (le vocabulaire de tournage, les spécificités des différents métiers), remise en question du scénario, évocation du sexisme dans les métiers du cinéma (01 :00 :42 quand l'assistante cadreuse propose de remplacer le chef op souffrant du dos), évocation de références cinématographiques (notamment quand Romy dit à propos de son stage : '*je bosse sur un chef d'œuvre, entre Sorcese et Coppola*' ; ce commentaire ironique convoque la question de la qualité artistique cinématographique).
- Outil de conscientisation du spectateur sur les différents enjeux d'un projet cinématographique : le spectateur est rendu complice et empathique vis-à-vis du réalisateur face aux difficultés qu'il rencontre (ex : le commentaire de Rémi sur le challenge du plan-séquence).
- Outil au service du questionnement sur la différenciation du vrai et du faux, de la réalité et de la fiction. Quelques exemples :
 - au sujet de la vraisemblance du geste lorsque Higurashi baffe Ken, '*il m'a foutu une vraie baffe, t'imagines au quoi !?*' ;
 - Ken à Chinatsu et Natsumi : '*vous vous rendez compte qu'on bosse avec une vraie hache !?*' et un peu plus tard, quand Natsumi l'agresse avec la même hache : '*arrête, c'est une vraie hache !*'
 - les adresses directes à la caméra pour continuer ou arrêter de filmer (00 :16 :43 et 00 :25 :52).
- Outil au service du questionnement sur le sens de la narration : par exemple le dialogue en décalage de l'action lorsque Ken, vraisemblablement empêché dans la poursuite de l'action prévue, embraie sur un monologue simulant l'improvisation : '*Qu'est-ce qu'il se passe !?... Hein, qu'est-ce qui se passe, Yamakoshi !? (...) tu te rends compte de ce que tu es ? Une victime de la mondialisation ! (...)*'. (00 :12 :56). Les regards lancés par Ken à la caméra appuie le non-sens de cette réplique.

¹⁰⁹ LAVENDIER Yves (2019). *Construire un récit*, Les impressions nouvelles, 2019, p. 264-266

- Outil informatif : les dialogues sont largement exploités au service de la caractérisation des personnages, notamment dans les scènes familiales. Par exemple, la scène de discussion entre mère et fille qui permet de cerner le personnage de Nadia.

Le son

L'utilisation qui est faite du son participe à son tour aux effets de surprise et de stimulation du spectateur. Outre les effets de métalepses via le son (cfr supra), pendant le premier plan-séquence on peut relever :

- Les sons hors-champ : à plusieurs reprises, on entend qu'il se passe des choses hors-champ. Il s'agit de répliques, de pas ou de mouvements, de respirations,...). L'origine de ces sons est dévoilée en troisième partie du film. En attendant ces explications, ces sons sont de nature à interroger : font-ils partie de la diégèse ou sont-ils des ratages techniques (sons 'hors-cadre') ? Exemple : quand Chinatsu est positionnée sur l'étoile de sang, la caméra prend cahotiquement de la hauteur et, lorsque le cadre se stabilise, on entend des rugissements humains hors-champ. On découvre plus tard que ceux-ci sont émis par l'équipe technique qui forme une pyramide humaine instable.
- L'absence de musique : à plusieurs moments la musique 's'épuise', c'est-à-dire qu'elle se désolidarise de l'action. Cela accentue certains temps morts et renforce le malaise. Par exemple, lorsque la caméra reste coincée sur place alors que l'action sort du champ, la faute au crochet qui retient le chef op par le pantalon (cfr extrait *supra* dans la section 'mouvements de caméra').
- A contrario, après ces temps morts, la relance soudaine de la musique de fosse donne une impression de précipitation maladroite dans le rythme de l'action (par exemple : lorsque la course poursuite entre Chinatsu et Yamagoshi reprend après que la caméra est restée au sol un long moment). La troisième partie du film donne l'explication sur ces arythmies musicales : le film est habillé sur le plan sonore en direct par Fatih qui est de plus en plus perdu par les nombreuses sorties de script. (extrait 01 :29 :38)
- A contrario, l'absence de sons additionnels décrédibilise la vraisemblance de l'action et met à nu le jeu des acteurs : ainsi, les coups de pied portés par Chinatsu sur Yamagoshi sont dépourvus de sons additionnels et l'action perd toute vraisemblance (cfr extrait sur le jeu d'acteur). L'absence de son additionnel est très marquée dans la scène où Chinatsu massacre Akira (extrait 01 :27 :37) : deux plans se suivent, le premier correspond au plan du film Z et est doté de sons additionnels, l'autre correspond à un point de vue making of et ne dispose que des sons de la prise directe). Le résultat est contrasté et souligne le caractère factice du jeu.

Le montage

Dans les deuxième et troisième partie du film, le montage fait son apparition. Avec ses coupes franches, le montage permet des ellipses qui créent potentiellement du rythme et du contraste utiles pour les ressorts de la comédie. C'est le cas dans la scène de la première réunion de travail, lorsque Mélanie, accompagnée de son bébé, déclare que son bébé '*ne va pas gêner, elle est hyper calme*'. Le plan suivant montre tout l'inverse : le bébé hurle !

Le montage est aussi utilisé comme moyen de résoudre les énigmes du premier plan-séquence, en particulier dans la troisième partie où il complète les scènes coupées du plan-séquence et leur adjoint des plans explicatifs. Ainsi des plans montrent en image l'intervention en direct de Fatih au niveau du son : ces plans mettent en exergue certains effets sonores qui expliquent, a posteriori, le plan-séquence voire même qui donnent du sens à certains ratages.

C'est le cas dans la séquence où Chinatsu se réfugie dans une cabane alors qu'elle tente de repartir. Elle se ravise finalement. Son visage exprime soudain la terreur ; on entend un grognement, suivi d'une brève entrée dans le champ d'une jambe brûlée d'un personnage non identifié. En sortant de la cabane, Chinatsu tombe 'par hasard' sur une hache trouvée au sol. A ce stade, le questionnement du spectateur reste sans réponse : le personnage non identifié n'ajoute rien à la narration mais il questionne et inquiète : de qui s'agit-il ? Pourquoi ce personnage ne s'en prend-t-il pas à Chinatsu ? Que vient-il faire dans la narration (sans pour autant être incongru car on peut aisément croire qu'il s'agit d'un zombie). Les réponses à ces questions sont données dans la troisième partie du film (01 :35 :36) : en montrant le hors-cadre, on comprend que cette jambe est celle d'une accessoiriste mutilée qui rectifie l'emplacement d'une hache et en avertit Chinatsu par un panneau qu'elle lui montre dans la cabane. Le panneau invite également Chinatsu à se montrer terrifiée ('*aies peur !*'). L'accessoiriste est un personnage extradiégétique. Son entrée dans le champ est donc une erreur de cadrage et non pas un élément de la diégèse. Un plan sur Fatih permet aussi de comprendre que le grognement est un son additionnel qui donne du sens diégétique à la marche arrière opérée par Chinatsu et qui octroie du même coup une place diégétique à l'accessoiriste. La résolution de cette énigme complexe est rendue possible par le montage.

Pour résumer l'analyse, sur le plan de la structure, on peut ramener le film à l'équation $A = B + C$ dont les données qui s'articulent sont les suivantes :

Partie A : un tout cohérent, un film dans le film, un produit fini mais qui active des questions restant sans réponse dans un premier temps ;

Partie B : contextualisation du récit et caractérisation des personnages (prémices des réponses apportées aux questions de A) ;

Partie C : compléments de réponses apportés aux questions de A.

Alors que la partie A semble a priori former un tout, un résultat fini (un film, avec ses génériques de début et de fin) a lieu un retournement structurel entre la partie A et la partie B, par enchâssement de la première dans la seconde. Ce retournement de situation produit un réel effet 'vertigo'. La partie A ne forme désormais plus un tout, mais une partie. Elle

devient la part abymée qui prend place dans la part abymante¹¹⁰. Malgré le retournement de situation, elle reste la partie active de cette mise en abyme puisqu'elle est à l'origine de toute la tension narrative.

Sur le plan des différents procédés cinématographiques, il est tentant de qualifier les effets obtenus dans *Coupez !* d'effet 'huiles essentielles'¹¹¹ : à l'instar des huiles essentielles - dont l'action individuelle se renforce lorsqu'elle est associée à d'autres huiles-, dans *Coupez !*, les procédés cinématographiques se renforcent mutuellement pour amplifier les effets communs recherchés. L'interaction des procédés rend puissante l'efficacité des effets obtenus ! C'est aussi ce que Y. Lavendier appelle le '*milking*' désignant *le procédé qui consiste à exploiter au maximum un élément (décor, personnage, situation, etc) , à lui faire donner le plus de jus possible, à faire feu de tout bois, à montrer les œufs en neige.*¹¹² Pour preuve, la plupart des exemples cités ci-dessus pourraient être cités dans plusieurs catégories de procédés techniques. Les procédés s'articulent entre eux et renforcent un même effet : une métalepse appliqué au son et associée à une durée spécifique auquel on ajoute un jeu d'acteur flottant... le tout bien articulé... l'effet est garanti !

La plupart des effets qui ont un impact sur la stimulation jubilatoire du spectateur se concentrent dans la partie A du film (73/137 occurrences identifiées). La première partie constitue ainsi un réservoir d'éléments préparatoires (*préparation, pay in* selon Y. Lavendier¹¹³) qui contribueront magistralement à leur paiement (*pay off*¹¹⁴) en deuxième et troisième partie du film.

¹¹⁰ SIRVENT M., *Réflexions sur la mise en abyme. Entre récit écrit et récit filmique*, 2019, p 61-72

¹¹¹ *L'action combinée des huiles essentielles est souvent mise en avant pour ses effets synergiques et complémentaires. Lorsque différentes huiles essentielles sont utilisées ensemble, elles peuvent renforcer et potentialiser leurs propriétés individuelles, créant ainsi une action globale plus puissante et équilibrée.* <http://directionature.com/index.php/repertoires/fleurs-de-bach/item/5-les-bonnes-et-mauvaises-combinaisons-dhuiles-essentielles>

¹¹² LAVENDIER Y., *Construire un récit*, 2019, p. 354

¹¹³ *Ibidem*, p. 356

¹¹⁴ *Moment où un élément (...) prend un sens particulier dû à la préparation* dans LAVENDIER Y., *ibidem*.

TROISIÈME PARTIE : PARTIE AUDIO-VISUELLE

Cette partie consiste en un montage audio-visuel reprenant les extraits de films utiles à la lecture du présent travail. Chaque extrait est signalé dans le texte par un texte surligné en gris. Cette partie est communiquée parallèlement en format électronique.

CONCLUSION

Au terme de ce travail, que peut-on dégager comme conclusion ?

La question initialement posée était la suivante : par quels procédés Michel Hazanavicius parvient-il à amplifier les effets de la mise en abyme pour la rendre aussi explosive et jubilatoire ? Comment exploite-t-il les *vertus ludiques* de cette configuration spéculaire ?

Nous avons vu dans la première partie que la mise en abyme est une configuration narrative réflexive qui génère de l'ambiguïté, parfois du trouble voire même du vertige. Elle rend actif le spectateur, elle le place dans une relation d'interactivité. L'intensité de l'interactivité (et, par conséquent, de l'ambiguïté, du trouble ou du vertige qu'elle suscite) tient au degré de réflexivité de la configuration. Celui-ci peut être amplifié notamment au moyen de figures de style que sont la métalepse et l'intertextualité. Ces figures ne sont pas nouvelles. Elles ont très tôt été intégrées dans le langage cinématographique et elles y trouvent une caisse de résonance particulièrement efficace lorsqu'elles se logent au creux de mises en abyme.

C'est ce même principe qui opère dans *Coupez !* et auquel est ajouté un ingrédient particulièrement actif, celui de la non-linéarité narrative par le biais d'un 'twist' dans la structure du récit. Plus longue est la chute et plus grand est le vertige. Le spectateur passe plus d'une demie heure à croire qu'il est immergé dans un récit donné avant de basculer dans un récit enchâssant. Tel est le tobogan dans lequel glisse le spectateur. La partie abymée précède la partie abymante et c'est précisément ce qui surprend et qui stimule le spectateur dans une posture complice et ludique, celle du joueur qui dispose des pièces d'un puzzle sans encore connaître l'image à reconstituer. L'une des pièces qui se dévoile juste après le premier plan-séquence concerne les conditions de diffusion. À la tension générée par le principe même du plan-séquence s'ajoute a posteriori celle du direct. Le tobogan est décidément très glissant !

Parmi les pièces du puzzle, figure aussi un grand nombre de pièces réflexives disséminées tout au long du film. Elles renvoient à des références cinématographiques de natures différentes : références à des grands cinéastes (von Trier, Tarantino,...), à un genre (gore), à un film spécifique (le film japonais *Ne coupez pas !*), au dispositif filmique (production, tournage,...), au caractère collectif du septième art, etc. Chacune de ces pièces réfléchit quelque chose du cinéma et lui rend par là même hommage. Par leur réflexivité, ces pièces génèrent une gymnastique mentale, obligeant le spectateur à prendre du recul pour les resituer dans un contexte différencié, élargi ou externe. Elles contribuent ainsi aussi à créer du rebondissement intérieur ou extérieur au film et des effets de surprise.

Le spectateur contemporain est de plus en plus accoutumé aux codes narratifs interactifs et ludiques. Il baigne quotidiennement dans la sphère du jeu vidéo qui s'impose désormais jusque dans les modes d'apprentissage par le biais du numérique et de la ludopédagogie. La réception d'un film comme *Coupez !* s'appuie sur les nouvelles compétences du spectateur. Elle s'appuie également sur l'accoutumance du public aux codes du

détournement et de la parodie, tendance en augmentation depuis une vingtaine d'année dans les productions culturelles et à laquelle Michel Hazanavicius contribue depuis le début de sa carrière. Avec *Coupez !*, Hazanavicius joue une fois de plus la carte du détournement : d'abord en restant fidèle au détournement du genre gore proposé dans le film japonais original (la part 'remake' de *Coupez !*), ensuite en intégrant dans son film le détournement du film japonais (la part spécifique du détournement de *Coupez !*). Ainsi, Hazanavicius inscrit son film dans la culture pop, celle de l'appropriation des biens culturels dorénavant disponibles à la réinterprétation, celle de *l'affirmation du simulacre, (...) celle qui pétille, (...) celle qui « pop up », et qui possède une nette dimension spéculaire qui l'incite à profiter des ressorts de la mise en abyme (...).*¹¹⁵

Par ailleurs, *Coupez !* est un film qui questionne la frontière entre la réalité et la fiction. N'ayant pas idée de l'image finale du puzzle, le spectateur s'interroge : les erreurs du langage cinématographique apparentes pendant le plan-séquence initial sont-elles voulues par l'auteur ? Jusqu'où fait-on semblant ? A partir de quand le faux-semblant est-il un reflet de la réalité ? Le brouillage des frontières empêche le spectateur de s'asseoir sur des certitudes. Voilà encore un trait de caractère du film qui fait écho à une tendance sociétale contemporaine.

Enfin, *Coupez !* est un film qui mérite d'être vu au moins deux fois. Lors d'un second visionnage en connaissance de cause, le plan-séquence Z libère toute sa saveur. Une fois les intentions de l'auteur clarifiées, le spectateur se voit libre de profiter de tous les ressorts de la comédie. À l'instar d'un poème qui nécessite d'être relu à plusieurs reprises pour livrer quelques pistes d'interprétation, *Coupez !* relève de la *'poésie de l'enthousiasme' en ce qu'elle reconnaît dans l'approximatif et le 'mal fait' une sorte de poésie (...), un amour de l'amateurisme au cinéma, qui aurait le privilège de l'authenticité.*¹¹⁶

¹¹⁵ Déjà cité *supra*, SAINT-AMAND D., *Mise en abyme et humour*, 2019, 11

¹¹⁶ Expression reprise à Mathieu Macheret dans l'article *Le Monde* (référence dans la webographie).

BIBLIOGRAPHIE

AUMONT Jacques, MARIE Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Armand Colin, 2008, p.134

BONIZER Pascal, *Décadrages* dans *Petite anthologie du cinéma, tome 7. Théories du cinéma* (ouvrage collectif sous la direction de Antoine DE BAECQUE), 2001, p. 124-131

BONOLI Lorenzo, *Raphaël Baroni, La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, 2007, *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 14 | 2008, mis en ligne le 06 mars 2008, consulté le 08 août 2023. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/608> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.608>

DÄLLENBACH Lucien (1977). *Le récit spéculaire. Étude sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977, p.18 et 52

DE CHAMIEC-PARISIS Andrée, BLANQUET Claire-Hélène et HAUTFENNE Martine (1982). *Initiation à l'art. Perception et lecture d'une œuvre*, Louvain-la-Neuve, Cabay

GABRIEL Jean-Benoît, *Tremblements de la fiction : quelques métalepses cinématographiques*, Enjeux n°74 (Revue de la formation continuée et de didactique du français), Facultés universitaires Notre-Dame de la Paix, Namur, mars 2009, p.49-65

GABRIEL Jean-Benoît, Notes de cours *Cinéma et littérature – La métalepse : éléments de théorie*, UNamur, 2023

GABRIEL Jean-Benoît, Notes de cours *Introduction au langage cinématographique – Questions de 'transtextualité'* (à partir de Gérard Genette, *Palimpseste*, Paris : Seuil, 1982), UNamur, 2023

GIDE André, *Journal*, août 1893, Paris, Gallimard, coll. *Bibliothèque de la Pléiade*, 1951

HAMEL Jean-François, Compte rendu de [*Lorsque le récit devient autoréflexif : mises en abyme*]. *Ciné-Bulles*, 29(4), 48–51

LAVENDIER Yves, *Construire un récit*, Les impressions nouvelles, 2019

LIMOGES Jean-Marc (2008). *Entre la croyance et le trouble : essai sur la mise en abyme et la réflexivité depuis la littérature jusqu'au cinéma*, thèse de doctorat présentée à la faculté des études supérieures de l'Université de Laval, 2008

BONOLI Lorenzo, *Raphaël Baroni, La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, 2007, *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 14 | 2008, mis en ligne le 06 mars 2008, consulté le 08 août 2023. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/608> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.608>

MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, collection Armand Colin, 2^{ème} édition, 2008

PINEL Vincent, *Genres et mouvements au cinéma*, Paris, Larousse, 2^{ème} édition, 2009

RAUS Tonia (dir.) ; TORE, Gian Maria (dir.). *Comprendre la mise en abyme : Arts et médias au second degré*. Nouvelle édition [en ligne]. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2019 (généré le 02 décembre 2022). Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/pur/180271>>. ISBN : 9782753590007. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pur.180271>. <https://books.openedition.org/pur/180306>

- RAUS Tonia, *Présentation*. « Cette impression que l'on en finira jamais », p. 7-19
- BERTRAND Jean-Pierre, *Inventer la mise en abyme*, p. 23-31
- AMIEL Vincent, *Avant l'abyme*, 2019, p.33-41
- LIMOGES Jean-Marc, *Réflexivité métaphorique, mise en abyme (méta)textuelle et métaphore cinématographique*, p. 43-59
- SIRVENT Michel, *Réflexions sur la mise en abyme. Entre récit écrit et récit filmique*, p. 61-72
- SAINT-AMAND Denis, *Mise en abyme et humour*, p.73-84
- FÜLÖP Erika, *La logique de l'abyme. Ambiguïté et paradoxe, nouvelles perspectives sur l'auto-enchâssement*, p. 103-119
- GENIN Christophe, *Sortir de l'abyme ?*, p. 123-133
- BARNABE Fanny et DOZO Björn-Olav., *La mise en abyme comme principe ludique*, p. 163-186
- KUSNIERZ Mathias, *Faux-semblants et mises en abyme du blockbuster. Réflexions sur les effets idéologiques de la pécularité dans le cinéma américain contemporain*, p. 187-199
- DEMOULIN Laurent, *Montalbetti métaleptique*, p. 231-245

RICKER Marie-Émilie, *Analyser les œuvres d'art au musée : quels moyens langagiers ?*, *Repères*, 43, 2011, p. 127-151

SOJCHER Frédéric, *Main basse sur le film*, éd. Genèse, 2021

TESSIER Max, *Le cinéma japonais*, Armand Colin, 2018

Webographie

Définition 'abyme'

<https://www.lalanguefrancaise.com/orthographe/abime-ou-abyme>

Définition 'aporie'

<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/aporie>

Définition 'spécieux'

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/spécieux/74083#:~:text=Qui%20est%20susceptible%20de%20tromper,de%20logique%20%3A%20Un%20raisonnement%20spécieux.>

Définition 'zérie Z'

https://fr.wikipedia.org/wiki/Série_Z

Sur la notion de 'suspension consentie de l'incrédulité'

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Suspension consentie de l%27incrédulité](https://fr.wikipedia.org/wiki/Suspension_consentie_de_l%27incrédulité)

Sur le Mashup

<https://www.mashupcinema.com/fr/>

Article sur le film *Coupez !* sur CNC

https://www.cnc.fr/cinema/actualites/de--ne-coupez-pas---a--coupez---la-folle-histoire-du-nouveau-film-de-michel-hazanavicius_1689287

Critique du film *Coupez !* dans *Première*

<https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Coupez--de-Michel-Hazanavicius-est-irresistible-de-drolierie--critique>

Article sur le lieu de tournage de *Coupez !* dans *Le Parisien*

<https://www.leparisien.fr/essonne-91/coupez-le-film-douverture-du-festival-de-cannes-a-ete-tourne-en-essonne-21-05-2022-7DVGMT3BVFHDTDC3LL3HF66XHU.php>

Critique du film *Coupez !* dans *Le Monde*

https://www.lemonde.fr/culture/article/2023/01/24/coupez-sur-canal-michel-hazanavicius-s-amuse-avec-l-amateurisme-au-cinema_6159150_3246.html

Critique du film *Coupez !* dans *La Libre*

<https://www.lalibre.be/culture/cinema/cannes/2022/05/17/coupez-lamour-du-cinema-en-ouverture-de-cannes-JTQDZNW3KVDGPN7MU4C7ZN2T6A/>

Critique du film *Coupez !* sur *Ciné Dweller*

<https://cinedweller.com/movie/coupez-ouverture-cannes-2022/>

Critique du film *Coupez !* sur *20 minutes*

<https://www.20minutes.fr/arts-stars/cinema/3290435-20220518-festival-cannes-film-japonais-coupez-suite-non-remake>

Critique du film *Coupez !* sur la chaîne Youtube de Ditri Tommy

<https://www.youtube.com/watch?v=VSlZrqWRi8&t=9s>

Interview Potemkine de Miche Hazanavicius

https://vimeo.com/boutiquepotemkine?utm_source=sendinblue&utm_campaign=NOTRE%20RENCONTRE%20DE%20LA%20SEMAINE%20%20MICHEL%20HAZANAVICIUS&utm_medium=email

Interview M. Hazanavicius au sujet de ses films-détournements

<https://www.youtube.com/watch?v=4EI-W-MI2gc>