

"Apocalypse how ?"

Author : boris

Date : 11 décembre 2018

Pour qu'une histoire soit jugée bien ficelée, ses auteurs se sentent parfois obligés d'étaler son arborescence, de détailler ses tenants et aboutissants, comme si il fallait justifier leur salaire à l'aune de la clarté des événements qu'ils racontent. Dans la fiction post-apocalyptique en version cinématographique ou jeu vidéo, cette explication exhaustive tourne souvent autour de la catastrophe qui précède l'instant de la narration : que s'est-il passé, du premier grain de sable dans l'engrenage au point de non-retour cataclysmique.

Élucidations

Imaginez qu'en plein milieu de *Mad Max*, un personnage secondaire tienne le crachoir pour, à coups de flashbacks, expliquer le processus qui a mené à la désolation. Non seulement ce genre de parenthèses casse le rythme de l'histoire mais elle annihile de plus belle l'inconnu qui incite le spectateur à s'appuyer sur son imaginaire pour combler les mystères que contient la diégèse (soit l'univers fictionnel, l'espace-temps dans lequel se déroule l'histoire racontée par le récit). Ce genre de boursoufflures est légion au sein des grandes sagas, dont chaque épisode est censé apporter de nouveaux éléments sur l'univers post-apocalyptique dépeint sans en livrer toutes les clés. Prenez *La Planète des singes* (1968) : l'œuvre originale se contente de laisser douter le spectateur quant à l'historique qui a mené à la suprématie des primates. Tout le génie sobre de sa scène de fin repose dans un *twist* supposé mettre votre cerveau à l'envers et laisser bourgeonner une marée de questions sans réponses (attention : spoiler ! – ndlr).

Mais c'était sans compter sur sa pelletée de suites, *Le Secret de la planète des Singes* (1970) en tête, qui déforce le vertige de l'inexpliqué en le détaillant toujours un peu plus.

Que dire de *Resident Evil*, dont le récit se répand sur plus d'une quarantaine de jeux vidéo (!) et six films dont la galerie de personnages et de complots engraisse à chaque itération. La trame de base était pourtant simple : une multinationale pharmaceutique diffuse un virus qui transforme l'humanité en zombies – vous savez, ces morts-vivants putrides qui contaminent par la morsure. Avec les années, pour justifier la parution de nouveaux épisodes, il faut fournir des promesses de réponses scénaristiques, accolées à leur titre : « Resident Evil Revelations », « Chronicles », « Archives », etc. (coucou *La Planète des singes : Les Origines*, ça vaut pour toi aussi). Le motif du dossier top secret qu'on retrouverait enfoui dans une mesure abandonnée est régulièrement convoqué comme autant de traces d'un passé sombre qui expliquerait, bribe par bribe, l'occurrence d'une catastrophe-non-retour. Dans *Resident Evil VII*, le joueur trouve des cassettes vidéo qui le renseignent sur la famille qui l'a kidnappée et sa transformation en mutants.

De manière générale, les jeux vidéo sont parsemés de messages à retrouver, de capsules audio à écouter ou de données à décoder. Dans *Prey*, où le joueur explore une station orbitale humaine dans laquelle la vie extraterrestre a repris le dessus, il est possible de consulter chaque ordinateur qui parsème l'immense espace de jeu pour consulter ses e-mails, les notes personnelles des anciens occupants du lieu, tissant ainsi, *in fine*, l'intégralité des péripéties fatidiques et leur chronologie. Tout ce fatras, une fois juxtaposé, offre un contenu encyclopédique comme en témoigne, pour *Resident Evil*, le labyrinthique « [Wiki](#) » de centaines de pages qui réduit un peu plus, à chaque élément ajouté, l'incertitude, jusqu'à ce qu'on puisse retracer le fil conducteur de l'extinction progressive de la population.

Rédemptions

Évidemment, documenter la genèse de la fin d'une époque véhicule de l'idéologie, parfois chargée de symbolique religieuse, souvent moralisatrice. On pense à la figure du vaccin qui sauve l'ensemble de l'humanité en échange de lourds sacrifices. Dans *World War Z* (2013) et *Je suis une légende* (2007), Brad Pitt et Will Smith incarnent respectivement les vaisseaux prophétiques qui permettent, à l'issue d'un périple tumultueux, d'apporter la guérison à ce qu'il reste de la planète.

Quand il n'est pas figure de rédemption de la race humaine, le motif du remède peut constituer le Graal à atteindre qui justifie la mise en place des politiques sécuritaires les plus drastiques : *Contagion* (2011) nous explique pas à pas l'identification du patient zéro du virus qui ravage les braves Américains, sa procédure de quarantaine et les mécaniques de transmission de la maladie (vous vous en doutez, c'est passionnant : à conseiller à tous les nostalgiques de la vache folle).

Le but du décorum qui gravite autour d'une catastrophe fictionnelle est double. D'abord, susciter l'effroi en esquissant un futur possible – c'est tout l'objet des « stratégies d'authentification », soit tous les éléments scénaristiques qui aident l'histoire à « faire vrai » – qui renvoie le public à ses propres craintes sur l'avenir. Ensuite, enclencher ce récepteur une posture réflexive – « qu'est-ce que je ferais si le monde devenait comme ça ? Est-ce que j'aiderais mon prochain ? » qui visent à le culpabiliser, à le renvoyer à l'égoïsme de ses pratiques actuelles. En voulant autant orienter leur réception, les récits post-apocalyptiques les plus généreux en explications tendent vers une interprétation univoque, s'érigeant eux-mêmes en œuvres visionnaires capables de cartographier les travers futurs de la société ou des puissants qui en tiennent les manettes.

Histoire de vous donner un dernier exemple pour la route, c'est selon moi l'un des écueils (attention, opinion dissidente) de *Interstellar* de Christopher Nolan : donner tellement de justification scientifique de la crise alimentaire qu'il en étouffe son spectateur. Une telle profusion balise l'imaginaire et donne des réponses pré-établies à des crises que nous n'avons pas encore dû affronter, ce qui tue un peu dans l'œuf l'essence des récits d'anticipation : montrer que, justement, nous ne sommes pas capables de tout anticiper.

Impressions

En fin de compte, les œuvres qui cristallisent le mieux la fin du monde sont celles qui n'évalent pas ses causes. Dans les jeux vidéo, parfois, la simple pose d'un cadre sert à créer une dynamique efficace. Prenons le phénomène des cours de récré, *Fortnite*, qui a dépassé les 100 millions de joueurs. Si, malgré son style « cartoon », il parvient également à convaincre de nombreux adultes, c'est sans doute grâce à l'ambiance post-apocalyptique qui se met au service du rythme des parties. Chacune débute avec un postulat identique : 100 joueurs sont parachutés, en solitaire ou par équipes de deux ou quatre, sur une vaste aire de jeu vallonnée parsemée de quelques bâtiments désaffectés. Sa superficie se réduit à intervalles réguliers : une tempête électro-magnétique ronge le champ de bataille en commençant par ses côtés, forçant les joueurs à se rassembler de façon concentrique. Ce déclin inébranlable du terrain va de pair avec le but du jeu : s'entretuer à l'aide d'armes récupérées en explorant le décor et s'imposer en tant que dernier(s) survivant(s) (en langage de joueurs, on dit « faire top 1 »).

Si *Fortnite* ne s'encombre pas d'un scénario, c'est aussi pour préserver son immédiateté et favoriser l'enchaînement de nombreuses parties : le modèle économique du titre, gratuit à acquérir, repose sur l'implication des joueurs et leur propension à déboursier de l'argent en échange d'éléments de personnalisation de leur avatar. Mais la plongée *in media res*, en bon latin (littéralement « au milieu de la chose », en l'occurrence, de l'action), peut aussi servir la richesse d'un univers en distillant son état des lieux. Dans le film *Les Fils de l'homme* d'Alfonso Cuarón (2006), qui dépeint un futur proche (2027) où les femmes ne sont plus aptes à enfanter, le propos se devine en arrière-plan et n'est jamais inculqué de front au spectateur : il y accède par des bribes de flash info, des messages de protestation brandis sur des pancartes, dans l'urbanisation... La scène d'ouverture se déploie en un plan-séquence à l'échelle du personnage principal. Jamais la caméra de surplombera la ville de Londres pour livrer un point de vue omniscient sur l'étendue du chaos, un diagnostic dystopique amer. La diégèse est développée à coups d'indices dans les interstices d'un récit qui vend en priorité son action (ne serait-ce que par le choix de casting de Clive Owen, gueule cassée habituée aux fusillades) à l'aide de nombreuses scènes de confrontation. Cette prédominance belliqueuse n'a rien d'abrutissant : elle permet au contraire de lever lentement le voile sur la fresque anticipative, par touches subreptices.

On pense aussi à *Sans un bruit* (*A Quiet Place*, 2018), dans lequel les personnages s'interdisent de parler pour éviter d'attirer les créatures sanguinaires qui peuplent désormais le monde. Du coup, le film fait comprendre ce contexte mortifère au spectateur sans la moindre logorrhée ; juste grâce à quelques succincts dialogues en langue des signes et, surtout, par le jeu de la mise en scène. Mis à part la méthode avec laquelle ils pistent leurs proies, on ne sait absolument rien des prédateurs – ce qui les rend bien plus terrifiants que si l'on disposait d'une fiche biologique exhaustive –, ni de la famille de survivants en compagnie de laquelle on stresse pendant une heure et demie.

Imaginations

On décèle dans ces narrations minimalistes (la chercheuse Estelle Dalleu parlerait de « narration par soustraction ») une forme de radicalité, qu'elle vienne de l'absence de scènes d'exposition ou du refus d'explications. Dans la série *The Leftovers* (HBO, trois saisons), 2% de la population disparaît du jour au lendemain. Les auteurs, Damon Lindelof et Tom Perrotta, ont

joué cartes sur tables avec les fans [en interview](#) dès la fin de la première saison : ils ne sauront jamais le pourquoi du comment de ce phénomène. Et tant mieux !

Qu'est-ce qui aurait pu justifier cet évanouissement massif ? Les aliens ? Dieu ? Le jugement dernier ? En apportant des réponses sur des pans bien moins triviaux de son récit d'anticipation, Lindelof applique les leçons apprises du grand traumatisme vécu par les spectateurs de la série *Lost*, dont il était co-créateur : mieux vaut répondre à côté que mal le faire. Plutôt que de focaliser l'attention sur la justification d'une catastrophe, *The Leftovers* se penche sur ses conséquences et observe, comme le titre l'indique, « ceux qui restent », les 98% dont la vie continue. Certains refusent d'oublier, ne portent que du blanc et ne communiquent plus à voix haute. Ils fument en continu pour se suicider à petit-feu, en signe d'abandon. Un système d'aide aux esseulés se met en place, avec des dédommagements financiers... Et les enquêtes qui vont avec pour vérifier la bonne foi des victimes, encore plus drastiques que celles des assurances.

En cela, la série incarne le post-apocalyptique de manière littérale : elle explore ce qui advient *après* le cataclysme, sans s'épuiser à narrer et à détailler son processus. C'est probablement au sein de ce genre de propositions qu'est à puiser l'essence du genre. À l'inverse des « films catastrophes » (*Independance Day*, *Le Jour d'après*, 2012, *La Guerre des mondes*...) qui capitalisent sur l'immédiateté étirée d'un moment de peur panique, les œuvres économes misent sur les conséquences qui s'installent sur le long terme. Ainsi sont entrevus des changements sociétaux, des dynamiques de migration, des élans de solidarité ou de replis sur soi... Autant de lentes adaptations qui sondent ce qu'il en resterait suite à un arrêt brutal de monde. Faire toute la lumière sur ce qui s'est passé, noircir complètement la page blanche, revient à bafouer la complexité du sujet (nous-mêmes) et neutralise souvent tout sentiment de vertige des destinataires. Comme quoi, dans une matière comme celle de la fiction, pourtant littéraire, c'est un principe mathématique qui permet d'asseoir son efficacité : moins par moins donne plus.

Laisser une part de liberté au public paraît pourtant capital : si les scénaristes se bornent à stériliser notre imagination, à combler tous les trous d'air dans lesquels elle aurait pu s'insinuer, ils nous enlèvent toute possibilité de réappropriation de la fiction. Cette pratique culturelle essentielle donne lieu à toute une série de nouvelles œuvres façonnées *par* les récepteurs : *fan fictions*, théories explicatives, parodies... Comme l'explique Isabelle Stengers dans son texte « [SF Antiviral. Ou comment spéculer sur ce qui n'est pas là](#) », « *se ré-approprier, c'est lutter, c'est faire ce qu'on est pas censé faire* ».

Si on ne nous laisse pas lutter avec la fiction, c'est vraiment la fin du monde.