



Section ESRA, option Réalisation Cinéma

SUPER-POUVOIRS, MAGIE & BÉVUES SCÉNARISTIQUES

Alexis SÉVELLEC

Sous la direction de Matthias DASSONVILLE

2015-2016

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	3
INTRODUCTION.....	4
Problématique.....	4
Pourquoi cette problématique ?.....	4
I. CONSTRUIRE L'UNIVERS.....	5
1. Quels personnages ont des pouvoirs ?.....	5
2. Pourquoi eux et pas les autres ?.....	7
3. Quelle est la nature de ces pouvoirs ?.....	8
a. Les pouvoirs internes.....	9
b. Les pouvoirs externes.....	11
4. Quelles sont les limites de ces pouvoirs ?.....	13
a. Limites en soi.....	13
b. Limites imposées par le personnage.....	17
II. LES PROBLÈMES COMMENCENT.....	19
1. Les groupes de personnages.....	19
a. Inégalités flagrantes.....	20
b. Inégalités invisibles.....	23
2. L'enfer des suites.....	25
a. Gagner en spectaculaire.....	26
b. Rester cohérent.....	27
3. Le problème de l'omnipotence.....	28
a. Manipulation mentale.....	28
b. Retour dans le temps.....	30
c. Deus Ex Machina.....	32
III. TENTATIVES DE RÉOLUTION DES PROBLÈMES.....	34
1. Tout doit-il être expliqué ?.....	34
a. Au spectateur.....	34
b. Au scénariste.....	36
2. Diabolus Ex Machina.....	37
a. Point faible du héros.....	37
b. Problème de circonstances.....	38
c. Surpuissance de l'antagoniste.....	39
3. L'amnésie passagère du personnage : alliée du scénariste.....	40
CONCLUSION.....	43
L'esprit du film est plus important que sa cohérence.....	43
...dans une certaine mesure.....	43
La suspension consentie de l'incrédulité : un contrat à respecter.....	44
FILMOGRAPHIE.....	45
SITOGRAPHIE.....	47

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Matthias Dassonville pour ses conseils avisés.

Je tiens également à remercier mes amis et collègues de l'ESRA, avec qui nous avons longuement débattu des questions abordées ici, fournissant une source d'inspiration non négligeable à ce travail de recherche.

Merci enfin à Oriane Audebert, en compagnie de qui il est fort agréable d'écrire.

INTRODUCTION

PROBLÉMATIQUE

Quelles sont les difficultés d'écriture liées à la création d'univers fantastique dans lesquels certains personnages sont doués de superpouvoirs ou de pouvoirs magiques ?

POURQUOI CETTE PROBLÉMATIQUE ?

Les univers de fiction dont les personnages sont doués de superpouvoirs ou de pouvoirs magiques se multiplient sur nos écrans depuis quelques années. Nombre de ces univers donnent lieu à des sagas, voire à des univers étendus dont les multiples films sont tous connectés. Ces films nous donnent à voir un monde qui est souvent très semblable au nôtre, à quelques exceptions près. Nous allons voir ici à quel point ces exceptions bouleversent les règles de notre monde et les remettent en question, au point parfois de faire perdre ses repères au spectateur, et comment les nouvelles règles instaurées par la fiction peuvent être contradictoires ou floues. Nous verrons comment ces mondes fictifs sont organisés autour de ces nouvelles règles, et comment les auteurs font en sorte qu'elles s'intègrent au mieux aux règles préexistantes — parfois avec succès, parfois en créant des incohérences.

Enfin nous verrons quelques techniques utilisées classiquement par les auteurs pour éviter les incohérences au sein du récit, et tenterons de déterminer lesquelles sont les plus efficaces.

I. CONSTRUIRE L'UNIVERS

1. QUELS PERSONNAGES ONT DES POUVOIRS ?

En créant un univers, plus ou moins proche du nôtre, mais dans lequel certains personnages vont déployer des pouvoirs magiques ou des superpouvoirs, il s'agit en premier lieu pour l'auteur de déterminer quels sont les personnages qui vont hériter de ces pouvoirs.

Ici il n'y a pas de limites, le spectre des possibles s'étendant d'un monde semblable au nôtre à l'exception d'un seul personnage doué de pouvoirs magiques — c'est le cas de *Sixième Sens*, de M. Night Shyamalan (1999) —, jusqu'à un monde où tous les habitants sont doués de pouvoirs, en passant par un intermédiaire, où quelques personnages, allant d'une poignée à une part peu importante de la population, fait montre de capacités hors du commun. Ce dernier cas est le plus fréquent pour des raisons de dramaturgie : si tout le monde a des capacités hors du commun, alors ces capacités sont, *de facto*, communes, et perdent de leur intérêt. Il est donc plus intéressant d'avoir uniquement quelques protagonistes aux pouvoirs surnaturels, le schéma typique étant le suivant : un personnage doué de pouvoirs — en général le personnage principal — rencontre un groupe de personnes doués de pouvoirs similaires, qui vont être à même de lui apprendre les règles de l'univers qui l'entoure, et comment utiliser ses capacités. C'est le cas des sagas *Harry Potter*, *X-Men*, *Star Wars*, et de dizaines d'autres.

On note que plus la taille du groupe des personnages doués de superpouvoirs augmente, et plus il semble nécessaire de construire un univers cohérent, une mythologie expliquant comment le monde s'organise autour de ce groupe de personnes. Ainsi dans la saga du *Seigneur des Anneaux*, où des races entières font montre de pouvoirs particuliers (les elfes, par exemple, peuvent vivre pendant des siècles), les différentes races ont chacune leur histoire, leur généalogie, et leur mythologie ; elles vivent séparées les unes des autres, ont chacune leur propre gouvernement et leur propre culture. La différence entre un monde où un grand nombre de personnages a des superpouvoirs et un monde où seuls quelques élus en ont se fait parfaitement sentir si l'on compare la saga *X-Men* et ses spin-offs *X-Men Origins : Wolverine* de Gavin Hood (2009) et *Wolverine : Le Combat de l'Immortel* de James Mangold (2013). Dans la saga, où les mutants sont extrêmement nombreux, les humains "normaux" connaissent leur existence et réagissent à leur présence, tentant de les contrôler, voire de les exterminer. Dans les spin-offs, dont la trame narrative ne concerne que Wolverine, et où les mutants sont moins nombreux à l'écran, le reste de l'univers se moque éperdument de l'existence des mutants en tant qu'espèce : le sujet n'est jamais abordé.

On constate ainsi que pour expliquer les pouvoirs des protagonistes de *Chronicle* de Josh Trank (2012), le scénariste se contente de les faire toucher une météorite, qui leur donne des superpouvoirs : la "mythologie" se borne à cette rencontre. Au contraire, si l'on prend l'exemple d'*Harry Potter*, dans lequel la Terre abrite une population importante de sorciers, les auteurs prennent le temps de développer une véritable Histoire des sorciers — les personnages eux-mêmes assistent d'ailleurs à des cours d'Histoire de la Magie, expliquant comment toute une partie de la population peut vivre inconnue des autres depuis si longtemps. En effet, si l'histoire est supposée se dérouler dans notre monde réel, il est nécessaire d'expliquer au spectateur pourquoi lui-même ne croise jamais de sorciers, s'ils sont aussi nombreux. L'intérêt de situer l'action dans un monde au moins partiellement semblable au nôtre est évident : il faut que le spectateur puisse s'identifier. C'est pour cette raison que les personnages principaux de *Star Wars*, bien qu'habitant une galaxie lointaine aussi bien dans l'espace que dans le temps, sont des êtres humains ; c'est également pour cette raison qu'une des races dominantes de la Terre du Milieu est la race des Hommes. C'est enfin pour cela que l'univers d'*Harry Potter* est essentiellement peuplé de "moldus", c'est à dire d'individus dénués de pouvoirs magiques : pour que les pouvoirs soient impressionnants, il faut qu'ils soient utilisés dans un monde relativement banal.

Ce qui nous amène à une seconde question : pourquoi certains personnages ont-ils des pouvoirs et pas les autres ?

2. POURQUOI EUX ET PAS LES AUTRES ?

Une fois que l'auteur a déterminé qui aurait ou n'aurait pas de pouvoirs surnaturels, il lui faut trouver une raison à cette discrimination. Il doit expliquer pourquoi ses héros font de la magie, alors que le commun des mortels, non. S'il n'a pas besoin de rentrer dans des considérations physiques ou scientifiques fastidieuses, il lui est cependant impossible de ne *rien* expliquer. Le spectateur n'admettra pas qu'un personnage puisse brusquement marcher sur la neige sans s'y enfoncer, sans aucune forme d'explication. Mais cette explication peut être extrêmement succincte. Dans notre exemple — *Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau* de Peter Jackson (2001) —, le personnage de Legolas marche sur la neige sans s'y enfoncer. L'explication : Legolas est un elfe, les elfes peuvent faire ça. Voilà : rien n'est proprement expliqué, mais le spectateur est tout à fait disposé à admettre ce postulat : les elfes ne s'enfoncent pas dans la neige.

L'explication viendrait donc ici du sang du personnage, de sa race ou de son espèce. C'est également l'angle choisi dans la saga *X-Men*, où les mutants sont génétiquement disposés à l'utilisation de pouvoirs magiques, par "mutation" de leur ADN : ici encore l'explication fait preuve d'une concision confinant au vulgaire, mais le spectateur peut parfaitement s'en contenter. *Harry Potter* déploie le même type d'argument : la capacité à contrôler la magie serait génétique¹. Les sorciers ont des enfants sorciers la majeure partie du temps, et les moldus ont généralement des enfants moldus. De la même façon, les licornes ou les phénix sont des animaux magiques (le sang de la licorne² et les larmes du phénix³ sont des panacées) et tous les individus d'une espèce donnée ont les mêmes pouvoirs : c'est donc bien une question de génétique. La saga *Star Wars* fonctionne également sur ce principe : on peut mesurer la capacité d'un être quelconque à manipuler la Force en lui faisant une simple prise de sang. On note également que certaines espèces, comme les toydariens⁴, ne sont tout simplement pas sensibles à ces pouvoirs, par nature. L'explication génétique est donc très souvent mise en avant, sans doute parce que sonnait suffisamment "scientifique" pour donner du crédit à l'univers, tout en étant suffisamment nébuleuse pour que le spectateur ne creuse pas trop dans le fonctionnement réel de la génétique.

Cependant il existe pléthore d'autres explications, et les exemples foisonnent dans l'univers des super-héros : rien que dans l'univers des *Avengers*, on compte une contamination

1. http://www.nytimes.com/2005/12/11/magazine/genetic-theory-of-harry-potter-the.html?_r=0

2. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sang_de_licorne

3. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Larme_de_phénix

4. <http://fr.starwars.wikia.com/wiki/Toydarien>

aux rayons gamma pour Hulk, l'appartenance au panthéon des dieux nordiques pour Thor et Loki, le "sérum de super-soldat" de Captain America, la mélange d'une mutation et de l'influence d'un démon pour la Sorcière Rouge, sa nature de Titan pour Thanos, etc. Dans l'univers Marvel, tout est prétexte à acquérir de nouveaux superpouvoirs : morsure d'araignée radioactive pour Spider-Man, percussion par une "tempête spatiale" pour les Quatre Fantastiques, expériences médicales ayant mal tourné pour le Bouffon Vert ou le Lézard... Là non plus, il n'y a pas vraiment de limite pour l'auteur quand il s'agit de trouver une explication "rationnelle" à un pouvoir surnaturel.

Enfin, il est possible de ne rien expliquer si le pouvoir est le cœur du film : on ne sait pas d'où viennent les pouvoirs des précogs dans *Minority Report* de Steven Spielberg (2002), mais le film tout entier est bâti sur ce pouvoir : on accepte donc son existence sans chercher à l'expliquer, l'explication — s'il en est une — n'étant absolument pas intéressante pour la narration. L'existence de la capacité du héros est donc le postulat du film : nous en parlerons plus loin.

Il est temps de se tourner vers l'essence même des pouvoirs magiques des personnages.

3. QUELLE EST LA NATURE DE CES POUVOIRS ?

Afin de se pencher sur la nature même des pouvoirs de différents personnages dans différents univers, nous allons ici séparer les univers mettant en scène des superpouvoirs en deux grandes catégories : les univers montrant des pouvoirs "internes", c'est à dire ceux où les personnages ont des pouvoirs qui leur sont propres, et ceux montrant des pouvoirs "externes" où les personnages n'ont pas de pouvoirs par eux-mêmes, mais peuvent contrôler une forme d'énergie "magique" présente dans l'univers, et qui se passe des personnages pour exister. Prenons deux exemples : les pouvoirs de Spider-Man n'existent qu'à travers Spider-Man : ce sont des pouvoirs internes. La magie dans Harry Potter existe avant la naissance d'Harry Potter, et après sa mort ; elle existe en soi, et les sorciers se contentent de la manipuler : c'est un pouvoir externe.

La distinction entre ces deux catégories de mondes fictifs est essentielle car elle impacte directement toute la mythologie du récit, et change drastiquement la façon qu'ont les personnages de percevoir leurs capacités et leurs limites.

Penchons-nous à présent plus avant sur quelques exemples.

A. LES POUVOIRS INTERNES

L'univers cinématographique Marvel

L'univers dans lequel évoluent les Avengers n'est pas tout à fait semblable au nôtre : il est plus vaste, habité par une multitude d'espèces vivantes et conscientes, et se déploie sur plusieurs dimensions parallèles. La plupart de l'action a cependant lieu sur notre Terre. De nombreux personnages ont des superpouvoirs, mais ils ne sont absolument pas liés entre eux : c'est le simple hasard qui fait qu'une foule de gens lambda se retrouvent dotés de capacités surnaturelles.

Pour les auteurs, c'est évidemment la porte ouverte sur une liberté totale : il n'y a absolument aucune limite pour créer de nouveaux pouvoirs, qui n'ont même pas besoin de s'inscrire dans des logiques similaires ou d'être plus ou moins de même nature. Tout se mêle dans l'univers cinématographique Marvel, aussi bien la science et la médecine que la magie, l'alchimie, voire la nature divine de certains personnages.

Cet effet "patchwork" vient principalement du fait que les personnages ont au départ été créés séparément, dans un univers répondant à nos règles, où leur pouvoir était un fait unique dans leur monde. Le fait de les rassembler dans le même univers a pour effet que l'univers en soi n'a plus de règle, puisque chaque personnage dépasse les règles de base à sa façon : l'univers entier fonctionne donc sans règles. Tout est possible, puisque l'univers fictif n'a plus aucune limite : seuls les personnages en ont, et chacun dépasse les limites des autres. Ainsi si un personnage a le pouvoir de ressusciter les morts dans son propre univers d'origine, quand il est intégré à l'univers cinématographique Marvel, le concept même de mort disparaît de l'univers tout entier : tous les personnages deviennent immortels.

Cela peut créer des dissonances, comme nous le verrons plus tard : un personnage exceptionnel dans son propre monde, comme Spider-Man, devient extrêmement commun quand il est confronté à des alliés ou des ennemis aux pouvoirs immenses, venant au départ d'un univers aux enjeux beaucoup plus grands. Typiquement, Spider-Man empêche un braquage de banque et sauve une rame de métro de la destruction dans *Spider-Man 2* de Sam Raimi (2004), alors qu'il fait équipe dans *Captain America : Civil War* de Joe et Anthony Russo (2016) avec des personnages qui ont déjà sauvé la Terre entière deux fois.

X-Men

L'univers de la saga *X-Men* est le même que le nôtre, à ceci près que l'espèce humaine a atteint un "palier d'évolution" et que des individus, de plus en plus nombreux dans la population, subissent des mutations génétiques leur conférant des superpouvoirs. Les pouvoirs en question sont donc des pouvoirs internes, dont la source est le mutant lui-même.

Cependant l'apparition de ces pouvoirs est due dans les films à une sorte de force mystérieuse, désignée par le nom d'évolution, qui s'apparenterait plus ou moins à l'évolution darwinienne telle que nous la connaissons dans le monde réel ; ce qui, en théorie, devrait limiter les auteurs dans la création de pouvoirs. Ainsi s'il est possible d'imaginer en tordant quelque peu les concepts scientifiques de la théorie de l'évolution une mutation comme celle de Wolverine, qui lui confère un facteur de régénération de ses cellules infiniment supérieur à celui des êtres humains lambda, il devient difficile d'imputer à l'évolution des pouvoirs comme ceux de Blink, capable de projeter des "portails de téléportation" selon son bon vouloir.

La solution la plus simple est de considérer que le phénomène appelé "évolution" dans la saga n'a que peu de liens avec l'évolution darwinienne, même si elle s'en inspire¹, et que les auteurs ont "créé" cette évolution, qui ne se soumet pas aux règles de l'évolution darwinienne — et qui d'ailleurs ne se soumet apparemment à aucune règle.

Les super-héros et super-vilains de l'univers X-Men sont tous regroupés sous le terme "mutant", mais il est difficile de dire ce qu'ils ont en commun. Leurs pouvoirs vont de la guérison instantanée au contrôle des éléments, en passant par le voyage dans le temps et la téléportation ; tout le spectre des superpouvoirs est en réalité couvert par ces "mutations." On note d'ailleurs que le terme "mutant" tel qu'il est employé dans notre monde n'est pas utilisé dans celui des X-Men : les personnes albinos et les individus atteints d'hétérochromie, par exemple, ne sont pas qualifiés de "mutants."

Et c'est là l'avantage majeur des pouvoirs internes : ils n'ont pas besoin d'être cohérents entre eux, n'étant pas de même nature — même si tous les super-humains sont rassemblés sous la même appellation, ici "mutants".

Les pouvoirs externes, au contraire, ont besoin d'une plus grande cohérence entre eux : c'est ce que nous allons voir dans le paragraphe suivant.

1. <http://www.sciencesetavenir.fr/fondamental/biologie-cellulaire/20140527.OBS8599/les-x-men-soulevent-des-questions-sur-l-origine-des-mutations-genetiques.html>

B. LES POUVOIRS EXTERNES

Star Wars

L'univers de Star Wars est distant du nôtre, tant dans le temps que dans l'espace, comme le précise d'emblée le carton introductif de chaque épisode : *"Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine..."* Il est donc soumis à des règles différentes de celles de notre monde. L'une des plus importantes de ces règles est la présence de la Force, sorte d'énergie omniprésente, garante de la cohérence de l'espace et du temps¹.

Plusieurs personnages de cet univers, et notamment les personnages principaux, sont sensibles à la présence de la Force, et peuvent l'utiliser pour développer des capacités hors du commun : télékinésie, télépathie, prescience, réflexes surnaturels, persuasion... Si la nature précise de la Force est floue, aussi bien diégétiquement qu'extra-diégétiquement, et que les personnages eux-mêmes cherchent continuellement à mieux la comprendre pour mieux l'utiliser, la liste des pouvoirs auxquels la Force permet d'accéder (en tout cas dans les films, sans tenir compte de l'Univers Étendu) est connue et n'évolue que très peu. Tous les personnages sensibles à la Force utilisent les mêmes pouvoirs (à l'exception de l'étranglement et des éclairs de Force qui ne sont utilisés que par une partie de ceux-ci) à divers degrés de puissance et de talent.

Force est néanmoins de constater une homogénéité certaine, et une grande cohérence entre les pouvoirs des différents protagonistes, qui sont tous soumis aux mêmes règles dans tout l'univers de la saga, à quelques légères variations près : globalement, les règles de base et les limites conceptuelles liées à la "magie" (ici la Force, donc) sont fixées dès le départ, et les personnages comme les auteurs s'en accommodent de film en film.

Harry Potter

L'univers d'Harry Potter, a contrario de celui de Star Wars, est bel et bien supposé être le nôtre, auquel l'auteur a cependant ajouté un élément primordial : la magie. Contrairement à Star Wars toujours, la magie n'est pas vraiment définie, dans aucun des huit films. On sait seulement qu'elle existe au moins depuis l'Antiquité², et que seules certaines personnes peuvent l'utiliser : les sorciers.

Ces derniers, pour utiliser la magie, doivent apprendre énormément de règles, à commencer par les formules magiques et les gestes à effectuer pour lancer des sortilèges.

1. http://fr.starwars.wikia.com/wiki/La_Force

2. <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Magie>

Cependant, s'il semble exister une multitude de règles, concernant les formules, les gestes, les baguettes, les objets magiques, les créatures magiques, la métamorphose, la transfiguration, etc. Il est presque impossible de les déterminer en regardant les films, tant elles semblent floues, nombreuses et contradictoires.

Par exemple, il n'est jamais précisé si les sorts sont créés ou découverts par les sorciers, et la magie n'a apparemment aucune grammaire : il semble impossible de deviner une formule à partir d'une autre. Ainsi de nombreuses formules sont prononcées en latin (comme *Sectumsempra*), quelques-unes en espagnol (*Aguamenti*), la formule du sortilège de mort vient de l'araméen (*Avada kedavra*) et le maléfice de répulsion est un jeu de mots directement emprunté au français (*Lashlabask*). De plus des formules différentes servent à lancer le même sort (*Protego Maxima* et *Protego totalum*, ou *Petrificus Totalus* et *Immobilus*).

Les personnages, comme ceux de Star Wars, sont supposés avoir tous les mêmes pouvoirs, mais la liste de ces pouvoirs est visiblement infinie, il est donc impossible de savoir à quoi s'attendre : la liste des sorts existants s'allonge considérablement à chaque film, et les règles de la magie ne sont jamais explicitées. Ainsi les personnages ont-ils tour à tour besoin de baguettes, puis plus, puis de nouveau, ou ils ont besoin de formuler leurs sortilèges, puis plus, puis de nouveau...

L'on voit donc bien ici que le fait que les pouvoirs soient externes aux personnages n'est absolument pas une garantie que les règles et limites de ces pouvoirs soient parfaitement définies. Mais ce n'est pas un problème particulier à Harry Potter, comme nous allons le voir, car il est de nombreux personnages dont les limites des pouvoirs sont floues.

4. QUELLES SONT LES LIMITES DE CES POUVOIRS ?

A. LIMITES EN SOI

Harry Potter : les règles de la magie

Commençons néanmoins par Harry Potter. En effet, les auteurs ont tout de même fixé de nombreuses limites¹ à l'utilisation de la magie, de manière à conserver de l'enjeu en ne rendant pas leurs personnages omnipotents. Tout d'abord, s'il est possible de donner la mort, grâce au sortilège imparable *Avada Kedavra*, toute sortie est définitive : il est impossible de ressusciter les morts. Dans le même esprit, il est également impossible de se rendre totalement immortel.

Enfin, il est impossible de créer de la nourriture à partir de rien. Il est apparemment aussi impossible de faire apparaître de l'argent. Ce sont les seules restrictions fondamentales et naturelles à l'usage de la magie, ce qui est bien peu au vu des possibilités offertes. De surcroît, ces limites peuvent aisément être contournées, comme nous le montrent les films.

Tout d'abord, il est impossible de revenir d'entre les morts, certes, mais les fantômes existent et sont apparemment parfaitement conscients de leur vie passée² : ils ont des opinions et sont parfaitement conscients. À l'instar des fantômes, les portraits de personnes décédées, au moins ceux des directeurs de Poudlard, ont apparemment leur conscience et leurs souvenirs intacts ; ils peuvent tenir des discussions, transmettre des messages, et exprimer des avis et opinions³. Enfin, il est possible de retourner dans le temps grâce au bien nommé Retourneur de Temps⁴, ce qui rend le concept même de mort flou.

Concernant l'impossibilité de faire apparaître de la nourriture ex nihilo, cette limite est également extrêmement simple à contourner, puisque les sorciers ont à leur disposition un sort de Duplication⁵ (*Gemino*) qui leur permet de multiplier les denrées alimentaires, ainsi que le sortilège d'Engorgement⁶ qui permet d'augmenter largement la taille des animaux et des plantes. À partir d'un très petit échantillon de nourriture, il leur est donc en théorie possible de survivre un temps infini. On note d'ailleurs qu'un petit échantillon de nourriture leur est disponible à tout moment, pour peu que manger du gastéropode ne dégoûte pas les Britanniques, puisque les élèves disposent dès leur deuxième année d'étude du maléfice

1. <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Magie>

2. <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Fantôme>

3. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Tableau#cite_ref-0

4. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Retourneur_de_Temps

5. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Maléfice_de_Gemino

6. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sortilège_d%27Engorgement

Crache-limaces, qui comme son nom l'indique, fait cracher des limaces à la personne visée. Impossible de mourir de faim ou de soif, donc.

Puisqu'il s'agit de vivre un temps infini, intéressons-nous à la dernière restriction, celle stipulant l'impossibilité de se rendre immortel. Toute l'intrigue du premier film tourne autour de la Pierre Philosophale, qui permet d'étendre sa durée de vie à l'infini grâce à l'élixir de longue vie qu'elle produit. Cette même Pierre Philosophale permettant de changer n'importe quel métal en or, le problème de ne pouvoir faire apparaître de l'argent est également résolu — même si l'on est en droit de se demander à quoi peut bien servir l'argent dans un monde où l'on peut tout faire apparaître soi-même.

Un autre type de limite existe cependant dans la saga : les personnages eux-mêmes sont limités dans leur pratique de la magie et dans leur connaissance. C'est ainsi que les protagonistes deviennent de plus en plus aptes à combattre et à se défendre, et à maîtriser leur environnement en général. Néanmoins ces limites sont également fluctuantes d'un film à l'autre, évoluant en fonction des besoins du scénario.

Globalement, les règles de la magie, ainsi que les connaissances et capacités des personnages, sont floues durant toute la saga. Ainsi Hermione peut-elle dans le premier film lancer des sorts tout l'été en dehors de l'école, chose qui sera reprochée à Harry dans *Harry Potter et l'Ordre du Phénix* de David Yates (2007) au point que cela lui vaudra un procès, point central du scénario. Dans ce cinquième film, la scène de la bataille au Ministère de la Magie est très symptomatique de cette absence de règles au sein de la série. Les Mangemorts (les antagonistes du film) sont soudain capables de voler, et de se téléporter à l'intérieur du Ministère de la Magie, ce qui leur devient impossible quelques minutes plus tard, sans raison : Bellatrix Lestrange devra utiliser les conduits de cheminée pour s'enfuir. Elle n'utilisera alors pas la Poudre de Cheminette, supposément nécessaire à ce type de voyages, et n'aura pas besoin d'énoncer sa destination, ce qui était là encore un point central du scénario de *Harry Potter et la Chambre des Secrets* de Chris Columbus (2002). Les duels, dont le déroulement nous était expliqué dans ce deuxième film, deviennent parfaitement abstraits dans le cinquième, où les formules ne sont pas prononcées, et qui ressemblent plus à des duels à l'épée acrobatiques qu'à des duels de magie tels que l'on nous les avait montrés auparavant. Dans le même film, quelques minutes plus tard, les règles changent à nouveau lors du combat entre Dumbledore et Voldemort, qui s'affrontent sans s'envoyer de sortilèges mais en prenant le contrôle d'éléments autour d'eux, créant inondation et incendie, ainsi qu'une tempête de sable. Les personnages semblent tantôt omnipotents, tantôt impuissants en

fonction de la situation, et le rapport de force entre les personnages est extrêmement compliqué à ressentir pour le spectateur.

Les limites des pouvoirs des sorciers n'étant jamais clairement établies, le spectateur peut s'attendre à tout, ce qui a tendance à amoindrir les enjeux dramatiques du film : il est presque impossible qu'une solution magique n'existe pas pour résoudre les problèmes des protagonistes.

Quicksilver

Quicksilver est un mutant, personnage présent à la fois dans la saga X-Men et dans l'univers cinématographique Marvel, dans deux incarnations différentes. Ces deux versions présentent deux visions du personnage quelque peu différentes, mais ses pouvoirs sont apparemment les mêmes d'une version à l'autre : il est capable de se déplacer à une très grande vitesse.

Ici encore, la limite de ce pouvoir est intéressante, car elle soulève de nombreuses questions. Intéressons-nous ici au seul cas du Quicksilver de l'univers cinématographique Marvel, qui est l'un des personnages secondaires de *Avengers : l'Ère d'Ultron* de Joss Whedon (2015), interprété par Aaron Taylor-Johnson. S'il semble au départ que son pouvoir se résume à courir à une vitesse extrêmement élevée (il est à peine visible quand il court) — hypothèse accréditée par le fait qu'une scène soit consacrée à le voir s'équiper de chaussures de sport — une scène dans le film semble lui conférer un pouvoir bien plus grand. Lors de sa rencontre avec Ulysse Klaue, interprété par Andy Serkis, il désarme Klaue, décharge son arme, et aligne toutes ses munitions sur son bureau en un temps suffisamment court pour que Klaue ne puisse même pas l'apercevoir. Il ne s'agit plus ici pour Quicksilver de courir vite, mais bien de ralentir le temps à un point tel qu'il stoppe quasiment sa course, puisqu'il effectue en environ un centième de seconde¹, et sans se déplacer, une opération qui devrait lui prendre au moins plusieurs secondes. Quelles sont alors les limites de son pouvoir ? Est-il à 100% de ses capacités quand il désarme Klaue ? Là encore, les règles sont floues ; d'autant plus que ses pouvoirs seront drastiquement réduits pour des raisons dramatiques à la fin du film, quand il s'avère incapable d'esquiver une rafale de mitrailleuse, chose qui paraissait tout à fait dans ses moyens plus tôt dans le film.

1. https://fr.wikipedia.org/wiki/Perception#Perception_visuelle

Wolverine

Wolverine a un pouvoir d'apparence simple : il guérit de ses blessures plus rapidement qu'un être humain classique. Mais encore une fois, ce pouvoir ne semble pas atteindre de limite. Dans *X-Men 2* de Bryan Singer (2003) Wolverine se remet en quelques minutes d'une balle dans la tête. Dans *X-Men : Days of Future Past* de Bryan Singer (2014) il est empalé sur des barres d'acier et projeté au fond d'un cours d'eau, dans lequel il reste inconscient apparemment pendant des heures avant qu'on ne le repêche : il survit également à cette épreuve. La noyade est donc une blessure que son pouvoir peut guérir, même plusieurs heures après la mort (et sans compter le fait qu'il ait été traversé de part en part par des pieux métalliques.)

Dans *Wolverine : le Combat de l'Immortel* de James Mangold (2013), Wolverine perd son pouvoir de régénération. Cependant, cela ne semble pas l'handicaper : il survit ainsi à une blessure par balle dans l'abdomen, et est tout à fait capable de courir et multiplier les acrobaties sur le toit d'un train en marche, même ainsi diminué au rang de simple mortel. Les blessures que devraient subir ses mains suite à la sortie de ses griffes métalliques sont d'ailleurs aussi passées sous silence. Ce que le film a l'air de nous dire, c'est que même sans pouvoir, Wolverine est quasiment indestructible.

Pour l'anecdote, dans l'univers des comics, Wolverine est apparemment bel et bien immortel et invincible : il a même à l'occasion été coupé en deux par Hulk en plein Tibet, et a rampé durant trois ans à la seule force de ses bras pour retrouver ses jambes¹.

Le problème de ce genre de personnages résolument indestructible, c'est la perte de l'enjeu : il est extrêmement difficile pour le spectateur d'imaginer un film où Wolverine pourrait ne pas gagner. De surcroît, non content d'être impossible à abattre, il est également surarmé et extrêmement dangereux, impossible à stopper, voire à raisonner.

Quand un personnage est aussi surpuissant par nature, il existe une astuce de scénario pour limiter ses pouvoirs : la limite imposée par le héros lui-même. C'est ce que nous allons voir maintenant.

1. <http://www.cracked.com/blog/the-9-worst-things-comic-books-have-ever-done-to-wolverine/>

B. LIMITES IMPOSÉES PAR LE PERSONNAGE

Batman

Nous considérerons ici que Batman est doué de superpouvoirs au même titre que n'importe quel super-héros, étant donné sa capacité à se fondre totalement dans l'obscurité, sa maîtrise totale d'un nombre impressionnant d'arts martiaux, le fait qu'il sache piloter à la perfection pléthore de véhicules civils et militaires, ses talents pour la mise au point de plans d'action millimétrés, ses connaissances approfondies en anatomie, économie, et droit des affaires, etc. Si Batman n'avait qu'un superpouvoir, ce serait celui de paraître avoir trente ans alors qu'il a visiblement vécu plusieurs vies pour engranger autant de connaissances et de savoir-faire.

Les auteurs des films et séries lui ont néanmoins ajouté un handicap de taille : il se refuse à tuer. Il est en effet beaucoup plus difficile pour une machine de guerre de la trempe de Batman de ne pas tuer que de tuer. Tout d'abord, il a dû mettre au point un arsenal de gadgets et d'armes non-létales, là où un simple pistolet automatique lui serait amplement suffisant pour mener à bien la majorité de ses opérations. En sus, cela l'oblige fréquemment à se battre à mains nues contre des adversaires armés, ce qui le met nécessairement dans une position de faiblesse. Avec ses possibilités de déplacement, de furtivité, et la liberté énorme que procure le fait de travailler en toute illégalité, il pourrait être beaucoup plus efficace s'il ne s'embarrassait pas de dilemmes moraux.

En effet, nous sommes en droit de nous demander d'où lui vient ce principe de s'interdire de tuer. Pas d'un problème légal, puisqu'il s'affranchit quoi qu'il en soit des lois pour opérer, de manière justement à rendre une justice autrement plus expéditive que le système légal ne le permet à Gotham.

Vient alors la question de la morale : est-il moins moral de tuer que de ne pas tuer ? Et dans le cas de Batman, cette question est parfaitement légitime. En effet, à chaque fois que sa nemesis, le Joker, s'évade de prison — ce qui arrive très fréquemment — il met de nouvelles vies en danger. Batman ayant eu l'opportunité, en donnant la mort au Joker plus tôt, de sauver ces vies, n'eût-il pas été plus moral de le tuer ? Une autre question, liée à celle-ci, est explorée dans la trilogie du *Dark Knight* de Christopher Nolan (2005-2012). En effet, il y est sous-entendu plusieurs fois que c'est Batman lui-même qui attire les criminels dangereux comme le Joker ou Bane à Gotham, car ils souhaitent se mesurer à Batman. Et l'on peut les comprendre : ils ne risquent rien à affronter le Chevalier Noir, alors qu'eux ne se posent pas

ce genre de dilemme ; ils ont donc tout à gagner et très peu à perdre. Batman n'est donc absolument pas force de dissuasion pour les criminels de Gotham.

Cette limite que les auteurs imposent à Batman est donc questionnable, et son aspect d'outil scénaristique transparait, surtout quand, pour justifier une scène d'action grandiose, Batman se permet sans se poser la question de provoquer carambolages et autres accidents potentiellement mortels : ce qui semble lui poser problème n'est donc pas forcément de donner la mort, mais peut-être plus de terminer le film trop tôt en exécutant le super-vilain du film.

Superman

Avec le personnage de Superman, les auteurs atteignent le paroxysme des problèmes précédemment évoqués : la morale de l'Homme d'Acier est le seul frein à sa toute-puissance. En effet ses pouvoirs sont pour ainsi dire illimités : il peut soulever des charges infinies, il est invincible et indestructible, il se déplace à la vitesse de la lumière, il peut abattre quelqu'un simplement en le regardant, et bien sûr, il peut voyager dans le temps. Il est donc vital pour qu'un film le mettant en scène puisse durer plus d'une minute que Superman se retienne d'utiliser ses pouvoirs : c'est son sens moral qui va l'y aider. C'est d'ailleurs le seul outil qui permette d'écrire par exemple le film *Batman v Superman : l'aube de la Justice* de Zack Snyder (2016), reposant sur les prémisses suivantes : Batman va combattre Superman. Hors, en admettant que Superman ne se retienne pas de tuer par pure charité, il ne peut pas y avoir de combat : Superman peut entendre Batman approcher à des kilomètres, et le désintégrer d'un simple regard, depuis l'espace.

Le problème avec ce seul garde-fou qu'est l'interdiction de tuer, c'est qu'encore une fois il est facile à contourner : Superman peut tout à fait remonter le temps et sauver les parents de Bruce Wayne, empêchant ainsi la création de Batman, qui ne pourra donc pas devenir son ennemi, et sauvant même dans le mouvement deux civils innocents. C'est d'ailleurs là un véritable dilemme moral que devrait se poser Superman : pourquoi ne sauverait-il pas toutes les victimes innocentes de criminels de l'Histoire? Les vies humaines du présent valent-elles plus que les vies humaines du passé ?

Superman soulève mieux que n'importe quel autre super-héros le problème de l'omnipotence, sur lequel nous reviendrons, du fait que ses pouvoirs n'aient apparemment aucune limite, et le fait qu'il ait choisi épargner le vie de ses adversaires n'y change finalement rien dans l'absolu.

II. LES PROBLÈMES COMMENCENT

1. LES GROUPES DE PERSONNAGES

Le fait d'introduire dans l'univers de fiction des groupes de personnages doués de superpouvoirs implique de pouvoir "classer" ces personnages et les comparer en fonction de leur puissance. Cela induit de fait des inégalités, que les pouvoirs soient différents, comme c'est le cas dans *X-Men* ou *Avengers*, ou que les pouvoirs soient similaires, comme c'est le cas dans *Harry Potter* ou *Star Wars*. En effet si les pouvoirs sont différents, certains sont certainement plus utiles que d'autres : arrêter le temps sera ainsi considéré comme un pouvoir plus puissant que celui de pouvoir changer de chaîne de télévision sans utiliser la télécommande¹. Si les pouvoirs sont semblables, alors il est d'autant plus simple de comparer les personnages en fonction de leur maîtrise de ces pouvoirs, voire simplement de noter les gagnants quand les personnages s'affrontent.

Et c'est là que les problèmes commencent, tout d'abord quand dans un groupe donné de héros, les inégalités sont flagrantes.

1. voir le numéro 1 de ce classement : <https://hardtickettohomevideo.com/2014/05/23/the-ten-worst-mutants-in-the-x-men-movie-franchise/>

A. INÉGALITÉS FLAGRANTES

Avengers : Hawkeye et Black Widow

L'équipe des Avengers du film *Avengers* de Joss Whedon (2012) est constituée de six super-héros, à savoir Iron Man, Captain America, Hulk, Thor, Black Widow et Hawkeye. Certains d'entre eux ont des superpouvoirs : ainsi Captain America est-il doué d'une force et d'une agilité hors du commun, lui permettant de soulever près de 400 kilos sans souci et de courir à environ 50 km/h¹, et ses réflexes sont incroyablement rapides. Hulk est un colosse invincible que rien ne peut arrêter, capable de faire des bonds de plusieurs dizaines de mètres de haut. Thor est un dieu issu du panthéon nordique : il est donc immortel, capable de voler et de commander à la foudre, et voyage régulièrement entre plusieurs univers parallèles. Les trois autres sont dépourvus de capacités surnaturelles, mais Iron Man compense ce désavantage grâce à une armure de combat pratiquement indestructible et transportant un arsenal militaire dévastateur ; il peut également voler à près de 1000km/h, se déplacer sous l'eau, ou encore soulever des charges de plusieurs dizaines de tonnes². Restent Black Widow, qui est une espionne russe extrêmement douée, rompue aux arts martiaux et au maniement de nombreuses armes à feu, et Hawkeye, qui est un excellent archer. L'on est immédiatement frappé par l'inégalité des capacités des membres du groupe : Black Widow est à peu près aussi efficace qu'un soldat humain classique, et tout aussi fragile (elle ne porte en sus pas d'armure, pour des raisons extradiégétiques de promotion du film dont le public-cible est constitué de jeunes adultes mâles) et n'est en ce sens pas plus utile à l'équipe que n'importe quel autre militaire. Le cas d'Hawkeye est encore plus critique : aussi exposé aux blessures que sa comparse, il est en plus équipé d'un arc, arme totalement obsolète — la mort la plus récente imputable à l'usage d'un arc dans un contexte militaire date de 1940³. Ce qui fait d'Hawkeye un véritable handicap pour l'équipe, puisqu'il est moins efficace sur un champ de bataille qu'un soldat lambda possédant une arme à feu, et qu'il faut de plus le protéger étant donné qu'il est loin d'être aussi résistant aux dégâts que les autres super-héros : à l'exception de Black Widow, il est ironiquement le seul membre de l'équipe à pouvoir être abattu d'un tir de flèche.

Le problème de ce type d'inégalités est que le spectateur ne peut s'empêcher de continuellement se demander ce qui a pu pousser les fondateurs du groupe de héros à

1. https://fr.wikipedia.org/wiki/Captain_America#Pouvoirs_et_capacit.C3.A9s

2. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_\(comics\)#Pouvoirs_et_capacit.C3.A9s](https://fr.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_(comics)#Pouvoirs_et_capacit.C3.A9s)

3. https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_du_tir_à_l'arc#Monde_contemporain_.28.3E.XIXe.29

adjoindre à des êtres comme Thor, qui est invulnérable, omniscient, et pratiquement omnipotent (puisqu'il peut se déplacer à la vitesse de la lumière)¹ des co-équipiers comme Hawkeye, qui est non seulement inférieur à Thor à tout point de vue, mais également inférieur à un quelconque soldat du XXI^{ème} siècle, et qui doit être constamment protégé par ses équipiers, mais aussi transporté par eux (Iron Man, Hulk et Thor peuvent couvrir des très grandes distances en très peu de temps).

Cela soulève d'ailleurs une autre question : pourquoi personne ne semble s'en rendre compte dans la diégèse ? Alors qu'Iron Man est dépeint comme un personnage égocentré et vaniteux, pourquoi ne soulève-t-il jamais l'évidente inutilité d'incorporer un archer piéton dans l'équipe, alors que lui-même vole et peut décocher avec une précision inégalable par un être humain — aussi doué soit-il — des rafales de mitrailleuse et des missiles nucléaires miniatures ? Ici le film n'est plus cohérent avec lui-même, et cela risque de rompre l'immersion pour le spectateur, qui ne peut que s'interroger sur les raisons qui poussent les auteurs à passer plusieurs minutes du film à montrer les actions inutiles d'un soldat légèrement moins puissant que la moyenne au milieu d'êtres quasi-divins. Et puisqu'il est question d'êtres quasi-divins, nous allons voir que l'inégalité dans un groupe de super-héros peut également se faire dans l'autre sens.

X-Men : Quicksilver, Charles Xavier & Cerebro

La saga *X-Men* présente pléthore de personnages doués de pouvoirs plus ou moins utiles en situation de conflit, qu'il n'est pas nécessaire de détailler ici. Il est en revanche intéressant de s'attarder sur deux personnages qui sont dans la situation exactement opposée à celle de Black Widow et Hawkeye dans *Avengers* : il est incompréhensible qu'ils s'entourent des autres personnages, puisqu'ils sont apparemment tout à fait aptes à résoudre n'importe quel conflit par eux-mêmes.

Le premier d'entre eux est Quicksilver, que nous avons évoqué plus haut, et qui peut figer le temps. Que pourrait lui apporter un personnage possédant un autre pouvoir, si puissant soit-il ? Quel qu'il soit, Quicksilver pourra résoudre son problème *avant* que son co-équipier n'ait pu l'utiliser. Par souci d'honnêteté intellectuelle, nous nous devons de souligner que dans *X-Men : Days of Future Past*, de Bryan Singer (2014), Quicksilver est justement dépeint comme un personnage solitaire, qui n'a pas vraiment besoin des autres et qui sauve la totalité du groupe. Mais son utilisation dans le film reste un problème pour le spectateur, pour

1. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Thor_\(Marvel_Comics\)#Pouvoirs.2C_capacit.C3.A9s_et_.C3.A9quipement](https://fr.wikipedia.org/wiki/Thor_(Marvel_Comics)#Pouvoirs.2C_capacit.C3.A9s_et_.C3.A9quipement)

qui la seule existence du personnage, associée à la volonté qu'il montre de vouloir aider les héros, supprime tout enjeu du film, puisqu'il est pratiquement omnipotent. L'astuce trouvée par les auteurs est que les autres personnages, et en particulier Charles Xavier, ne veulent pas de son aide et lui demande de rester en retrait. Mais si tel est son désir, Quicksilver devrait résoudre instantanément tous les conflits du film au moment où il apparaît, avec ou sans le consentement des autres personnages. S'il veut participer au sauvetage du monde, personne ne peut l'en empêcher. En réalité, un monde où l'existence de Quicksilver est possible devrait à coup sûr être un monde parfait, du moins aux yeux de Quicksilver, puisque toutes les actions sont à sa portée. Mais dans un monde parfait, point de conflit, et sans conflit, point de film : Quicksilver accepte donc sagement de se retirer du film à la fin de sa scène, et il ne sera plus question de lui jusqu'au générique de fin.

Mais c'est oublier qu'un autre personnage est susceptible de sculpter un monde parfait ; un personnage que l'on ne peut évincer du film, puisqu'il s'agit de son personnage principal : Charles Xavier. Dans le film, Xavier utilise une machine, le Cerebro, qui lui permet de localiser la totalité des êtres humains et d'entrer dans leur tête : il peut ainsi leur "parler" par télépathie, voire les contrôler — Cerebro décuple ses pouvoirs et l'on voit dans *X-Men 2* de Bryan Singer (2003), qui s'inscrit dans la même diégèse, que Xavier peut sans l'aide de cette machine prendre le contrôle de l'esprit de plusieurs dizaines de personnes et les "figer"¹. Les pouvoirs de Xavier surpassent donc de très loin ceux de n'importe quel autre personnage de cet univers : pourquoi dès lors s'entourer d'un groupe de super-héros pour agir en son nom sur le terrain, quand certains d'entre eux ont des pouvoirs incroyablement inférieurs aux siens, tels que la capacité à passer à travers les murs ? Si traverser les murs donne évidemment un énorme avantage à Kitty Pryde sur d'éventuels adversaires humains, le concept même de mur n'a aucun sens pour Xavier : il est déjà partout.

Le fait d'avoir de grands écarts en termes de puissance entre les différents pouvoirs des protagonistes pose donc problème, que ce soit dans un groupe où quelques éléments sont très clairement en-dessous des autres, ou dans un groupe où quelques éléments sont très nettement au-dessus des autres. Ce problème ne se pose évidemment pas quand tous les personnages partagent les mêmes pouvoirs ; néanmoins, d'autres surviennent.

1. <https://youtu.be/MwprCekqoBk?t=56>

B. INÉGALITÉS INVISIBLES

Dans l'univers d'Harry Potter, tous les sorciers sont à même de manipuler la magie, grâce aux mêmes sortilèges et enchantements : ils ont donc tous les mêmes outils à leur disposition. Cependant, il est fait très souvent référence à la puissance des sorciers : certains sont donc meilleurs que d'autres. Hermione dit ainsi d'Harry dans le premier film qu'il est un "grand sorcier", le Professeur Dumbledore est fréquemment désigné comme "le plus grand sorcier de tous les temps", il est dit de Voldemort que c'est un "mage noir très puissant". Il est même dit de Lily Potter qu'elle est à même de faire "de la belle magie", apparemment mieux que d'autres sorciers... Les sorciers ne se valent donc pas en termes de maîtrise de la magie. Mais comment cela se traduit-il à l'écran ? C'est là que se pose l'un des problèmes majeurs de la compréhension de la magie dans l'univers *Harry Potter* pour le spectateur : il est impossible pour lui de discriminer les bons sorciers des mauvais en se basant sur leurs actions. En effet, tous les sorciers semblent à même de lancer les sortilèges, et les sortilèges eux-mêmes ne sont pas "puissants" ou "faibles" — à quelques rares exceptions près — : ils fonctionnent ou ne fonctionnent pas. Le sortilège *Alohomora*, par exemple, déverrouille les serrures. Ce qui fait la différence entre Hermione, qui est "une sorcière très douée" et Ron, qui n'est pas particulièrement talentueux, c'est simplement qu'Hermione connaît le sort : il n'est pas question de déverrouiller les serrures avec plus ou moins de talent, le sortilège fonctionne quoi qu'il arrive.

Si Harry est dit être "un grand sorcier", jamais pourtant il n'invente un sortilège inédit, ou ne "tord" les règles de la magie. Lorsqu'il dit *Lumos*, sa baguette produit de la lumière (c'est la fonction du sort) ; elle n'est ni plus intense ni plus endurante que celle d'un autre sorcier. Elle ne peut pas l'être d'ailleurs, puisque c'est le sort *Lumos Maxima* qui remplit cette fonction. Là encore, c'est la connaissance ou l'ignorance de l'existence de la formule qui fera la différence entre deux sorciers.

Lors des duels du deuxième et du cinquième film, on voit nettement que lorsque des enfants qui ne sont même pas encore sortis de l'école lancent des sorts, ils sont tout aussi dévastateurs que ceux lancés par des adultes. Dans le cinquième film d'ailleurs, ce qui semble séparer Dumbledore et Voldemort des autres sorciers, c'est que lorsqu'eux deux s'affrontent, les sorts lancés sont effectivement bien plus impressionnants : boule de feu géante, inondation, bouclier de particules tourbillonnantes... Mais les sortilèges ne sont pas plus efficaces pour autant : pourquoi lancer un raz-de-marée sur son adversaire quand on a à sa disposition des sortilèges pouvant l'immobiliser, le désarmer, voire le tuer, qui partent en

ligne droite à grande vitesse dans sa direction ? Il est de fait une question qui naît de ces affrontements : être "plus puissant" semble équivaloir à pouvoir lancer des sorts plus impressionnants visuellement. Mais en utilisant la magie, pourquoi changer un oiseau en verre à pied serait-il plus "facile" que de déclencher une tempête de flammes ? D'ailleurs, sans utiliser la magie, il est bien plus simple de déclencher une tempête de flammes que de changer un oiseau en verre à pied.

En sus, la "puissance" de Dumbledore et Voldemort lors de leur duel du cinquième film peut encore une fois être résumée à leur connaissance de ces sorts impressionnants. Peut-être tous les élèves pourraient-ils les lancer sans difficulté, mais ignorent tout simplement l'existence de ces sorts parce qu'on ne les leur a pas enseignés, et ce pour d'excellentes raisons : les sorts sont extrêmement dangereux, et parfaitement inutiles en combat si l'on connaît les sorts de désarmement ou d'immobilisation, qui sont pour leur part enseignés dès le début du cursus scolaire des jeunes sorciers. Ainsi les sorciers les plus "puissants" ne sont peut-être simplement que ceux qui ont appris de longues listes de sorts inutiles mais visuellement impressionnants. On note d'ailleurs qu'une tempête de feu similaire à celle invoquée par Dumbledore est déclenchée par un élève, Gregory Goyle, dans le huitième film.

Il est également possible que les sorciers soient très impressionnables : Voldemort, par exemple, est qualifié de grand mage noir parce qu'il a réussi à revenir plusieurs fois de la mort, utilisant toujours des techniques différentes. Mais c'est justement là que le bât blesse : il existe visiblement dans cet univers une multitude de techniques permettant de revenir d'entre les morts, et certaines sont à la portée de tous. Pour créer un horcruxe par exemple, c'est à dire une sorte de sauvegarde de son âme¹, il suffit d'assassiner quelqu'un, ce qui "déchire" l'âme de l'assassin, qui peut ensuite en emprisonner une partie dans un objet ou un animal. Voldemort n'en est même pas l'inventeur, la technique est connue, simple à utiliser — Voldemort lui-même a pu sans mal en créer sept, et s'est arrêté à ce nombre pour des raisons purement symboliques et pas techniques — et tous les sorciers semblent pourtant trouver cela extraordinaire.

Il en va de même des baguettes : la Baguette de Sureau est supposément la baguette magique la plus puissante². Mais là encore, il est très difficile de distinguer en quoi elle est plus puissante, d'autant que pléthore de sorts marchent de façon binaire : ils fonctionnent ou ne fonctionnent pas, sans nuance possible. Typiquement, le sortilège de mort, *Avada*

1. <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Horcruxe>

2. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Baguette_de_Sureau

Kedavra, tue instantanément sa victime. La Baguette de Sureau, supposément plus puissante, ne tue pas plus ses victimes que les autres baguettes. Sa puissance n'est en fait jamais illustrée dans les films. Si cette baguette particulière est censée être "la plus puissante", il n'est d'ailleurs jamais fait mention d'une baguette "peu puissante" : toutes les baguettes sont échangées et utilisées constamment pendant tous les films sans que jamais un sorcier soit handicapé par l'utilisation d'une baguette moins puissante qu'une autre. Le problème se trouve de surcroît compliqué s'il s'ajoute à la puissance des sorciers : un sorcier puissant l'est-il toujours avec une baguette peu puissante ? Un mauvais sorcier est-il meilleur s'il est mieux outillé ? Et puisque ce sont les baguettes qui choisissent leur propriétaire, les baguettes puissantes choisissent-elles des sorciers puissants ? Ces questions ne trouvent pas leur réponse dans les films.

L'on voit donc qu'il est nécessaire pour les auteurs de comparer les puissances des sorciers : pour créer la légende de Voldemort dès le début du premier film, il est indispensable de laisser entendre qu'il est redoutable, et donc d'en faire un "sorcier très puissant" ; pour autant les règles floues du monde de la magie ne permettent pas réellement au spectateur de saisir ce qui différencie un sorcier puissant d'un autre qui le serait moins, et encore moins de discriminer les baguettes magiques selon leur efficacité.

2. L'ENFER DES SUITES

Les films de super-héros et les univers fantastiques sont pour la plupart adaptés d'œuvres littéraires et de bandes dessinées. Il est extrêmement intéressant d'un point de vue financier de produire ce type de films, puisque le public est déjà fidélisé, connaît plus ou moins les personnages et les règles de l'univers, et aime aller au cinéma pour entrer dans un monde différent du sien. Il se trouve que les suites de films partagent exactement les mêmes avantages : public déjà fidélisé, personnages déjà connus, proposition faite au public de se plonger dans un monde étranger au sien mais déjà connu. Il est donc pure logique qu'Hollywood produise de grandes sagas adaptées des univers de super-héros ou de sagas littéraires comme Harry Potter. Mais enchaîner les suites à un film pose évidemment quelques problèmes, que nous allons voir ici.

A. GAGNER EN SPECTACULAIRE

X-Men de Bryan Singer (2000) et *X-Men : Days of Future Past* de Bryan Singer (2014) sont le premier et le septième film de la saga *X-Men*, dont Bryan Singer a également réalisé le deuxième volet. Les différences de traitement, notamment en termes de spectaculaire, sont énormes entre les deux films. Les effets visuels permis par l'évolution technologique durant les quatorze ans séparant les deux films sont effectivement omniprésents dans *X-Men : Days of Future Past*, qui présente une débauche continue d'effets spéciaux et d'images numériques. Cette évolution peut d'ailleurs être perçue tout au long de la saga : chaque film est plus impressionnant visuellement que le précédent, allant toujours plus loin dans le grandiose ; entre autres exemples, dans *Days of Future Past*, on peut voir Magnéto soulever un stade de football entier par la force de la pensée, Quicksilver arrêter le temps et sauver ses coéquipiers des balles, des robots géants déchaînant les pouvoirs des éléments, une mutante, Blink, ouvrant des portails dans l'espace, etc. Alors que l'une des scènes les plus impressionnantes de *X-Men* est une scène dans un bar où Wolverine, menacé par un client armé d'un fusil de chasse, le désarme avant de le menacer de ses griffes... et de quitter le bar. La scène est pourtant saisissante, car l'enjeu est clair : le personnage de Wolverine est puissant, animal, implacable. Il est impressionnant pour les humains lambda qu'il rencontre dans le premier film — et donc pour le spectateur, qui ne sait pas encore à quoi s'attendre. Dans le dernier film, toutes les scènes impressionnantes se passent à des échelles spatiales ou temporelles non-humaines, ce qui désengage le spectateur. Là où le Wolverine du premier film est un humain, effrayant de par sa force brute mais menaçant à une échelle individuelle, les personnages du dernier film sont des demi-dieux inarrêtables qui peuvent tuer d'un regard et remonter le cours du temps. Le spectateur assiste donc à un combat de divinités qui ne le concerne pas : il n'est même plus besoin d'avoir peur des mutants, puisqu'il est strictement impossible de se prémunir d'eux. Là où la question posée par le premier film était "certains parmi nous ont des capacités supérieures aux nôtres, devrions-nous chercher à les contrôler ?", le dernier se contente de dire "certains parmi nous sont des titans, il est inutile de s'en préoccuper puisque nous ne pouvons absolument rien y faire."

C'est probablement là le plus grand danger de la surenchère de spectaculaire dans les sagas : à force de vouloir que les personnages soient de plus en plus incroyablement puissants, et les situations de plus en plus dantesques, on en arrive à produire des films qui ne sont plus du tout à l'échelle du spectateur, qui n'a aucun repère auquel se rattacher : un

homme indestructible naturellement armé de couteaux, comme Wolverine, est impressionnant pour le spectateur, comme le serait un grand fauve ; un personnage capable d'effacer son existence purement et simplement en réécrivant l'histoire, ou de détruire des villes en y *pensant* seulement, est une menace trop abstraite pour être viscéralement inquiétant pour le spectateur. En voulant tout miser sur des effets visuels de plus en plus colossaux, les sagas perdent donc petit à petit un peu de leur âme, de leur message, et de l'engagement de leurs spectateurs.

B. RESTER COHÉRENT

Dès que des pouvoirs magiques sont en jeu, et a fortiori si les règles relatives à leur utilisation sont mal définies, il est très difficile dans une saga de rester cohérente de film à film, tout en essayant de se renouveler. Prenons l'exemple de *Star Wars, Épisode VII : le Réveil de la Force* de J.J. Abrams (2016), dans lequel le personnage de Kylo Ren est un sith, donc du côté obscur de la Force. On le voit dans le film tourmenté à l'idée de pouvoir de nouveau basculer dans le côté lumineux, comme s'il était attiré par lui et avait du mal à se contrôler. Mais le fait de ne pas pouvoir se contrôler est établi dans les films précédents comme un trait propre au côté obscur : il est en théorie impossible de "basculer" du côté clair, puisque le simple fait de basculer, c'est à dire de se laisser aller à une pulsion, est intrinsèquement lié au côté obscur. On ne peut donc tomber que du côté obscur. Cette "règle" de l'univers Star Wars est tordue dans le dernier film pour renouveler les problématiques des personnages et inverser le schéma connu des aficionados des deux premières trilogies. D'autres éléments, s'ils n'entrent pas en franche contradiction avec ce qui a été établi auparavant, peuvent néanmoins surprendre le spectateur car jamais mentionné dans les autres films — on pense notamment au fait que le sabre de Rey semble la désigner comme sa propriétaire légitime, à l'image des baguettes de Harry Potter, ce qui est apparemment une nouveauté dans l'univers canonique de Star Wars.

L'univers d'Harry Potter fourmille d'ailleurs de ce genre de détails, qui viennent enrichir l'univers film après film, mais dont on peut se demander pourquoi il n'ont jamais été évoqués plus tôt. La cape d'invisibilité de Harry est ainsi immédiatement reconnue comme telle par Ron dans *Harry Potter à l'École des Sorciers* de Chris Colombus (2001) ; il sera cependant établi plus tard que cette cape est unique, et que c'est une des Reliques de la Mort, dont Ron a supposément déjà connaissance dans le premier film, puisque l'histoire des

reliques lui est connue depuis sa plus tendre enfance grâce à un livre de conte, *Les Contes de Beedle le Barde* (il connaît même le conte des trois frères par cœur dans *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, première partie de David Yates (2011)). Ron ne fait pourtant pas le lien entre le conte et la cape d'invisibilité quand il la voit la première fois ; il se contente de dire que "c'est une cape d'invisibilité." De la même manière, on apprend à la fin de la saga l'importance de l'allégeance des baguettes à leur sorcier, et c'est autour de ce phénomène que se résout toute l'intrigue de l'octalogie. S'il n'est jamais précisé dans les cinq premiers films que le changement d'allégeance d'une baguette est impossible ou n'existe pas, il est tout de même montré nombre de désarmements, lors de duels pédagogiques ou en situation réelle de combat, au point qu'arrivé au sixième film, plus aucun personnage ne devrait savoir à qui fait allégeance la baguette qu'il tient entre les mains.

On voit donc qu'enchaîner les suites en tentant d'enrichir à chaque nouveau volet l'univers diégétique tout en restant cohérent de film à film est un exercice périlleux, car si l'univers de base est déjà très riche, comme c'est le cas pour les univers d'Harry Potter ou de Star Wars, il y a de grandes chances que des contradictions apparaissent à l'ajout d'éléments neufs.

3. LE PROBLÈME DE L'OMNIPOTENCE

Un des problèmes apportés par la surenchère dans la puissance des superpouvoirs évoquée plus haut est le risque de finir par créer des personnages omnipotents, ce qui amène naturellement une destruction totale d'enjeu scénaristique : si le héros peut tout faire, pourquoi y a-t-il du conflit ? Plusieurs types de pouvoirs peuvent poser ce type de problème : nous allons en voir quelques-uns ici.

A. MANIPULATION MENTALE

Le fait de pouvoir manipuler directement l'esprit d'autrui et de plier sa volonté à la sienne, est un pouvoir que l'on retrouve entre autres dans Harry Potter¹, où le sortilège de l'Imperium² permet de prendre le contrôle d'un individu. Il est également possible de lire dans

1. http://www.cracked.com/article_19667_6-horrifying-implications-harry-potter-universe_p2.html

2. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sortilège_de_l'Imperium

les pensées, d'effacer tout ou partie des souvenirs de quelqu'un¹, voire de lui en créer de faux², même extrêmement complexes : Hermione réécrit ainsi toute l'histoire de ses parents dans leur esprit, changeant leur nom, leurs aspirations... elle les change concrètement en d'autres personnes. Il devient donc possible pour n'importe qui — Hermione peut le faire sans mal à 17 ans — de lever une armée totalement dévouée. La question est d'ailleurs soulevée dans les films : il est dit que de nombreuses personnes ayant agi pour Voldemort avaient prétendu être sous le coup d'un sortilège d'Imperium, et qu'il est totalement impossible de confirmer ou d'infirmer une telle allégation. Il est certes théoriquement possible de résister au sortilèges, mais seulement si l'on veut y résister ; hors s'il est possible de créer à quelqu'un une nouvelle personnalité de toutes pièces, le sortilège d'Imperium n'est même pas nécessaire. Le monde qui nous est décrit dans la saga est donc une version du monde où personne n'a abusé d'un pouvoir aussi immense — pas même un mage noir aux ambitions de dictateur du monde. C'est un exemple d'univers fictif où l'existence même d'un élément précis de la fiction met en doute la possibilité de l'existence de l'univers fictif tout entier. Les relations sociales dans un monde où tous les individus peuvent être contrôlés par des enfants à tout instant seraient probablement assez éloignées des nôtres — et donc de celles dépeintes dans le film : l'idée de confiance n'a pas vraiment de sens quand personne ne peut être sûr d'être soi-même.

Un autre univers qui correspond à cette idée est celui de la saga X-Men, où le professeur Xavier peut, comme nous l'avons vu plus haut, entrer à loisir dans les pensées de chacun, et les manipuler à l'envi. Hors, l'on sait que Xavier tente à tout prix d'amener plus de paix et de tolérance dans le monde ; pourquoi ne le fait-il pas ? Il est tout à fait en mesure de modeler l'humanité entière à son image, ce qui laisse à penser qu'un monde dans lequel Xavier vit ne peut pas être un monde aussi semblable au nôtre — il est d'ailleurs surprenant qu'un monde dans lequel il vit connaisse un conflit quel qu'il soit. On pourra rétorquer que Xavier considère peut-être qu'il ne doit pas interférer avec le libre arbitre de ses frères humains. Si c'est le cas, il cautionne de fait les génocides, le racisme et les dictatures : s'il est en son pouvoir de les arrêter et qu'il ne le fait pas, il s'en rend coupable. De surcroît, il n'est pas le seul à posséder ce genre de pouvoir, et autres que lui sont bien moins scrupuleux sur les questions de morale. L'existence de ce genre de capacité à l'intérieur d'un monde semble donc susceptible d'invalider l'existence même du monde, ce qui ne manque pas d'ironie.

1. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sortilège_d%27Amnésie

2. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sortilège_de_Faux_souvenirs

B. RETOUR DANS LE TEMPS

Le fait de pouvoir voyager dans le temps est probablement le plus grand danger scénaristique qui menace l'enjeu d'un film. Le problème est que le simple fait de pouvoir retourner dans le temps implique que justement, le personnage a tout son temps pour résoudre les conflits — et autant d'essais qu'il le souhaite — ce qui réduit à néant toute notion de suspense. L'exemple le plus parlant est probablement celui de *Retour vers le Futur 2* de Robert Zemeckis (1989). Dans cet opus, Marty McFly doit voyager vers le futur pour empêcher à son fils de commettre une erreur qui plongera toute sa descendance dans la honte et la misère. On le comprend immédiatement : le film n'a aucun enjeu. Que Marty échoue ou réussisse, il devra dans tous les cas retourner dans son présent — donc dans le passé par rapport à la majeure partie du film — et de fait annuler tout ce qu'il vient de faire. Il n'y a absolument aucune raison pour lui d'aller dans le futur pour réparer quoi que ce soit : il a déjà trente ans pour corriger le tir. Et s'il n'y arrive pas, il a à sa disposition une machine à voyager dans le temps.

Dans le cas d'une saga, ce défaut peut être encore plus prégnant, car un film peut rétroactivement supprimer les enjeux des films précédents : c'est le cas de la saga X-Men, qui avec son épisode *X-Men: Days of Future Past*, efface purement et simplement de sa propre chronologie quatre des sept films qui la composent. Cela implique que si l'on veut revoir la saga depuis le début, tous les films suivant *X-Men 2* n'ont plus aucun enjeu, puisque le spectateur sait que peu importe que les personnages échouent, tout est réparable quoiqu'il arrive dans cet univers. Il n'y a plus aucune menace. À l'intérieur du film lui-même, lorsque les personnages sont en danger dans le présent du film — c'est à dire dans le futur — et que certains d'entre eux meurent, cela ne fait rien ressentir au spectateur, qui sait que tout est en train d'être corrigé dans le passé. Les personnages sont donc tous virtuellement immortels, et toutes les menaces qui pourraient peser sur eux s'évaporent. En sus, les auteurs eux-mêmes semblent avoir réalisé que le pouvoir de retourner dans le temps était bien trop puissant, puisque pour conserver un minimum d'enjeu, ils font retourner leur personnage principal, Wolverine, au pire moment possible dans le passé, de manière à ce qu'un défi soit présent, alors que s'il était retourné dans le temps un peu plus tôt ou un peu plus tard, sa mission n'aurait duré que quelques minutes. Il doit ainsi retrouver Xavier qui a renoncé à ses pouvoirs, le convaincre de les recouvrer alors qu'ils le paralysent, délivrer Magnéto qui est emprisonné au pentagone, convaincre Xavier et Magnéto de faire la paix alors qu'ils sont en conflit, retrouver avec leur aide une Mystique en pleine possession de ses moyens et

l'empêcher de commettre un assassinat. Tout cela est extrêmement complexe, alors que seulement quelques années plus tôt, Xavier, Magnéto et Mystique étaient amis et vivaient dans le même lieu, Xavier avait toujours ses pouvoirs, et Mystique n'était pas encore dangereuse : quitte à pouvoir retourner dans le temps, le choix d'une date judicieuse aurait énormément simplifié la tâche à Wolverine. Mais alors, plus de film. Et c'est bien là le souci majeur des scénaristes faisant intervenir des voyages dans le tps dans leur script : il leur devient obligatoire de rajouter de multiples obstacles aux personnages voyageant à travers les époques, souvent de manière totalement artificielle, sans quoi le film ne durerait que quelques secondes.

La saga *Terminator* est très symptomatique de cette question : SkyNet, une IA ayant pris le contrôle du monde et livrant une guerre sans merci aux poches de résistance humaine dans le futur après avoir exterminé une grande partie de la vie terrestre, veut assassiner Sarah Connor, la mère du leader de la résistance, avant la naissance de ce dernier en la supprimant dans le passé, en 1984. Pour ce faire, il choisit la méthode lui garantissant des chances de réussite quasiment nulles : il envoie dans le passé un Terminator, c'est à dire un robot assassin bipède non-armé, souffrant de tous les défauts de constitution inhérents à l'anatomie humaine (équilibre précaire, inefficacité à la course, vision limitée à moins de 180°¹). Le film donne une raison à ce choix : le Terminator est supposé s'infiltrer parmi les humains et ainsi approcher discrètement sa cible. Mais il fait tout le contraire : tout d'abord son apparence physique est celle d'un colosse de plus de 100 kg pour 1,85m de haut, il déambule nu dans la ville et s'exprime avec un fort accent autrichien. Son comportement n'est pas non plus passe-partout : il assassine des civils en public, ne cherche absolument pas à dissimuler son visage, et se précipite sur sa cible en balayant tout sur son passage quand il l'aperçoit. De plus, il est seul, alors que SkyNet a de fait tout son temps pour constituer et envoyer une armée dans le passé. On voit donc bien qu'encore une fois, l'entité utilisant le voyage dans le temps pour parvenir à ses fins s'impose des contraintes drastiques, de manière à ce que l'intrigue puisse se développer : SkyNet aurait vraisemblablement mieux fait d'envoyer une bombe nucléaire dans le passé, plutôt qu'un Terminator. Le film tente de résoudre ce problème en établissant que la machine à voyager dans le temps ne peut faire voyager que de la matière organique, mais cela pose plus de problèmes que ça n'en résout : pourquoi une armée de machines a-t-elle développée une machine à voyager dans le temps ne pouvant transporter que de la matière organique, alors qu'elles-mêmes en sont dépourvues ? Pourquoi la machine peut

1. https://fr.wikipedia.org/wiki/Vision_binoculaire

quand même transporter un robot, pourvu qu'il soit simplement recouvert de tissus organiques ? Pourquoi est-il impossible de recouvrir une bombe de tissu organique ? Si le but de recouvrir le corps du Terminator de peau est de contourner ce problème inhérent au fonctionnement de la machine, pourquoi lui avoir fait des cheveux — et des organes sexuels ? Le problème de la machine qui ne peut envoyer de matière non-vivante dans le passé est d'ailleurs effacé du canon dès le deuxième film.

Le gros problème du voyage dans le temps est donc la suppression de tout enjeu dramatique, puisqu'un personnage pouvant voyager dans le temps est de fait omnipotent, et qu'un personnage omnipotent, qu'il soit le protagoniste ou l'antagoniste, devrait de toute façon parvenir à ses fins ; à moins qu'il ne fasse des choix incroyablement stupides et handicapants, comme envoyer dans le passé une machine à tuer légèrement moins performante qu'un être humain classique (le Terminator finit par être mis en échec par une serveuse de 19 ans¹, sur qui il a de plus l'avantage de la surprise) ou encore voyager jusqu'à une époque dans le passé où la situation lui est clairement défavorable, à l'instar de Wolverine.

C. DEUS EX MACHINA

Le Deus Ex Machina est un outil précieux du scénariste, qui lui sert à dénouer une situation qui semble inextricable, en général à la fin d'un film. Ce peut être un événement quelconque qui arrive par hasard à point nommé, un nouveau pouvoir ou une nouvelle arme que le héros ou l'un de ses alliés acquiert subitement et qui sauve les héros. Mais certains exemples poussent inmanquablement le spectateur à se demander pourquoi le Deus Ex Machina n'intervient qu'à la fin. Si un événement totalement déconnecté de la quête du héros vient résoudre ses problèmes à la fin du film, comme ce peut être le cas dans *La Guerre des Mondes* de Steven Spielberg (2005) par exemple, où les extraterrestres — les antagonistes principaux du film — disparaissent d'eux-mêmes, foudroyés par la maladie, le spectateur peut tout à fait l'accepter. Mais lorsque les Aigles du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson arrivent à la fin de la trilogie et font tout le trajet que Frodo et Sam ont mis un an à parcourir en ce qui semble seulement quelques heures, le spectateur ne peut s'empêcher de se demander ce qui les a retenus d'intervenir plus tôt. Gandalf lui-même, en particulier dans la trilogie du

1. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Sarah_Connor_\(Terminator\)#Naissance.28s.29_et_mort.28s.29](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sarah_Connor_(Terminator)#Naissance.28s.29_et_mort.28s.29)

Hobbit du même Peter Jackson, fait montre de pouvoirs formidables, à même d'anéantir une armée entière en quelques secondes¹ ; le spectateur n'aura dès lors de cesse de se demander pourquoi il ne les utilise pas constamment, notamment dans la trilogie du *Seigneur des Anneaux*, où il se trouve plusieurs fois en difficulté face à des ennemis qu'il combat à l'épée sans se servir de sa magie.

Dans le même esprit, la faculté qu'a Dumbledore dans la saga Harry Potter à apparaître au dernier moment pour résoudre les situations fâcheuses dans lesquelles Harry et ses amis se trouvent empêtrés paraît à la longue quelque peu artificielle : pourquoi n'agit-il pas plus tôt ? Il sauve Harry après la bataille dans *Harry Potter à l'École des Sorciers*, son phénix sauve Harry de la mort dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, il sauve Sirius et Buck après leur mort en faisant voyager Harry et Hermione dans le passé dans *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, il libère Harry et lui épargne une mort certaine dans *Harry Potter et la Coupe de Feu*, empêche Voldemort de le tuer dans *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*, et enfin l'oblige à se cacher et se laisse tuer pour vaincre Voldemort dans *Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé*. On voit donc qu'il a toujours un pouvoir suffisant pour tirer Harry d'un mauvais pas, mais il arrive toujours trop tard pour l'empêcher de se retrouver dans ce genre de situation. Alors qu'il est supposément très puissant et intelligent, il a toujours un temps de retard sur ses élèves, qui comprennent avant lui où se trouve leur ennemi et partent l'affronter, avant que Dumbledore ne les rattrape et ne les sauve ; et ce pour que les personnages principaux puissent être mis en danger et vivent des aventures — on comprend parfaitement d'un point de vue dramatique que si Harry se contentait systématiquement d'observer Dumbledore vaincre tous ses ennemis, la dramatisation serait considérablement réduite. On peut donc pardonner cette facilité, mais en continuant de s'interroger sur l'étrange malédiction qui pèse sur le directeur de Poudlard, qui se trouve toujours extrêmement occupé au moment où ses élèves partent combattre leurs ennemis.

1. <https://www.youtube.com/watch?v=AFybGO6lO9U>

III. TENTATIVES DE RÉOLUTION DES PROBLÈMES

1. TOUT DOIT-IL ÊTRE EXPLIQUÉ ?

Pour répondre aux questionnements que le spectateur peut avoir concernant tel ou tel phénomène magique faisant partie d'un film, l'auteur peut être tenté de fournir des explications "rationnelles" à toutes les manifestations surnaturelles présentes dans son œuvre. Il n'est cependant pas obligatoire de tout expliquer au spectateur, et nous allons voir ici de quels outils dispose le scénariste pour donner de la crédibilité à son univers.

A. AU SPECTATEUR

Pour emporter l'adhérence du spectateur, l'auteur peut être tenté de tout expliquer : d'où viennent les pouvoirs ? Comment le personnage les a-t-il acquis ? Les films de super-héros, notamment, se sont fait une spécialité d'utiliser leur premier acte à expliquer l'origine des pouvoirs, en particulier au début des années 2000, quand l'avènement de l'image de synthèse a permis d'illustrer les changements biologiques des héros dus à leur transformation — on retiendra surtout les exemples du *Spider-Man* de Sam Raimi (2002) et *X-Men* de Bryan Singer (2000), où les modifications de l'ADN des personnages sont montrées en direct.

Mais l'appel à la biologie pose justement plus de questions qu'il n'en résout : une araignée radioactive mord le jeune Peter Parker, et son ADN est remplacé localement par un autre ADN, de couleur différente, qui confère des superpouvoirs à Parker. C'est bien plus impressionnant qu'un quelconque super-héros : c'est un incroyable bond en avant dans la compréhension qu'a l'espèce humaine du fonctionnement de l'ADN, de la radioactivité, des araignées et des morsures. Si le même évènement se déroulait dans notre réalité, le point d'intérêt de cette histoire ne serait absolument pas l'histoire de Spider-Man et ses conflits personnels, mais bien cette révolution scientifique.

De la même façon, le "bond évolutif" donnant vie aux X-Men se réclame d'un socle scientifique¹ et de la théorie de l'évolution néo-darwinienne, mais est en réalité une impasse scientifique². Pourquoi faire appel à la science pour expliquer les pouvoirs si n'importe quel bachelier peut aisément se rendre compte de l'absurdité du raisonnement ? La palme de l'explication scientifique la plus absurde revient cependant sans aucun doute à *Lucy* de Luc Besson (2014) qui explique les pouvoirs surnaturels (marcher sur les murs, changer d'apparence physique, faire léviter des objets, voyager dans le temps, etc.)³ de son héroïne par sa capacité à utiliser 100% de son cerveau grâce à une drogue, alors que les humains n'en utiliseraient que 10%. Cette idée est probablement l'affirmation pseudo-scientifique la plus universellement méprisée, mais est encore utilisée pour justifier des superpouvoirs en 2014. Il était tout à fait possible d'écrire exactement le même film sans faire référence à ce concept : c'est ce qu'avaient fait les auteurs de *Limitless* de Neil Burger en 2011. Le personnage principal prend une drogue qui lui donne accès à d'incroyables pouvoirs, notamment une capacité de raisonnement et de mémorisation drastiquement accrue — sans plus d'explication "scientifique". Car l'existence de cette drogue est d'emblée posée comme vraie par l'auteur dans la diégèse : c'est le postulat du film.

Le postulat est un outil formidable pour un auteur, car il est l'élément d'un film qui se passe d'explication par nature : cet élément existe dans l'univers du film car l'univers du film est un univers dans lequel cet élément existe. C'est le cas de la magie dans *Harry Potter* : elle est partie intégrante de l'univers, et n'a pas de source ni d'origine — Harry Potter lui-même peut manipuler la magie parce que c'est un sorcier, ce qui est une explication suffisante — ; c'est également le cas des précogs de *Minority Report* de Steven Spielberg (2002) ou du pouvoir de Cole dans *Sixième Sens* de M. Night Shyamalan (1999), etc.

1. <http://www.scientificamerican.com/article/the-evolutionary-errors/>

2. <http://www.sciencesetavenir.fr/fondamental/biologie-cellulaire/20140527.OBS8599/les-x-men-soulevent-des-questions-sur-l-origine-des-mutations-genetiques.html>

3. <https://oblikon.net/analyses/lucy-de-luc-besson-analyse-et-explication/3/>

Si l'explication de l'origine ou de la nature d'un superpouvoir n'est pas au cœur même du récit, il peut n'être qu'un postulat ; dans la grande majorité des cas, il gagne même à l'être, puisque si l'explication n'a pas d'intérêt scénaristique, elle est très rarement satisfaisante.

B. AU SCÉNARISTE

Cela étant, le postulat n'est pas une excuse justifiant les incohérences : le film se doit d'être toujours cohérent avec son postulat. C'est pourquoi, même si le spectateur n'a pas besoin d'explication concernant l'origine ou la nature profonde des pouvoirs, ou même leurs limites strictes, il est important que l'auteur les connaisse. Reprenons l'exemple des précogs de *Minority Report* : ce sont trois personnes qui peuvent prévoir des événements tragiques — typiquement des meurtres — et qui sont utilisés par la police pour empêcher les crimes d'être commis. C'est un postulat, qui se passe donc d'explications. Mais si l'on pose des questions à l'auteur, il devrait théoriquement être en mesure d'y répondre. Existe-t-il d'autres précogs ? Leur pouvoir est-il limité dans le temps ou dans l'espace ? Et surtout, pourquoi se trompent-ils de manière systématique ? Leur pouvoir ne fonctionne à aucun moment durant tout le film (aucun meurtre n'est commis), et ce n'est que leur dernier échec qui met fin à l'initiative Précrime. Un auteur idéal pourrait théoriquement répondre à toutes ces questions, avant même d'écrire le script, de manière à être certain qu'aucune incohérence ne se glissera dans le déroulement de son scénario. Le problème de maîtriser la totalité des aspects de son univers, qui est déjà épineux en soi, se complexifie bien entendu comme tous les autres dans le cadre de l'écriture de sagas. Prenons de nouveau l'exemple d'*Harry Potter* : les auteurs, les enjeux narratifs et l'univers lui-même changeant de film en film pour répondre aux besoins de la trame principale, il est bien sûr extrêmement compliqué d'exiger des auteurs qu'ils maîtrisent tous parfaitement toutes les règles de la magie ; il est cependant nécessaire que chacun d'entre eux ait une idée relativement précise des possibilités et des limites des pouvoirs magiques des héros.

2. DIABOLUS EX MACHINA

L'inconvénient majeur de doter un personnage de superpouvoirs ou de pouvoirs magiques, c'est qu'il risque de devenir surpuissant et de détruire tout enjeu dramatique : si le personnage peut se défaire sans difficulté aucune de tout obstacle, la trame scénaristique et la quête du héros risquent de perdre très rapidement de leur intérêt.

Fort heureusement pour le scénariste, il a comme toujours à sa disposition différents outils susceptibles de régler ce problème — tout au moins de l'atténuer. Nous allons ici passer en revue trois de ces outils, les plus couramment utilisés.

A. POINT FAIBLE DU HÉROS

Pour pallier à de trop grands pouvoirs, une première idée peut être d'handicaper son héros, par exemple en définissant une situation dans laquelle ses pouvoirs sont diminués, voire ne s'appliquent plus. Le cas le plus célèbre — et le plus archétypal — est celui de Superman, dont les pouvoirs sont aussi divers¹ que puissants², et qui lui permettent de vaincre n'importe quel ennemi humain sans rencontrer de résistance ; il a cependant un point faible : la kryptonite, un minéral originaire de sa planète natale et annulant ses pouvoirs quand il est en sa présence. Il est quasiment obligatoire pour qu'il arrive quoi que ce soit à Superman dans un scénario que celui-ci contienne de la kryptonite. Les auteurs de la série *Smallville* ne s'y sont d'ailleurs pas trompés : la majorité des intrigues reposent sur la recherche, la découverte ou l'utilisation de différents types de kryptonite³ ayant toutes des effets spécifiques sur Superman — le rendant malade, agressif, cupide, ou encore lui provoquant des troubles mentaux.

Un autre personnage ayant des pouvoirs quasiment illimités est Green Lantern (il peut créer n'importe quel objet pour la pensée) ; là encore, les auteurs lui ont trouvé un talon d'Achille : la couleur jaune. Ses pouvoirs sont inopérants face à des ennemis jaunes. Ce qui a pour effet immédiat de le confronter extrêmement régulièrement à des ennemis jaunes : des malfrats se déplaçant en voiture jaune, des missiles jaunes, des ptérodactyles jaunes...⁴ Et l'on voit là la limite principale de ce type d'astuce : l'artificialité du dispositif est criante, et le

1. http://www.cracked.com/article_21514_the-5-dumbest-powers-ever-given-to-famous-superheroes.html

2. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Superman#Pouvoirs>

3. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Kryptonite>

4. https://fr.wikipedia.org/wiki/Hal_Jordan#La_romance_et_les_ennemis

spectateur aura grand mal à suspendre son incrédulité face à une déferlante d'ennemis vêtus de jaune et utilisant des véhicules jaunes pour transporter des cargaisons de kryptonite (dans la série *Smallville*, plusieurs tonnes de ce minerai sont disponibles dans un rayon de quelques kilomètres autour de la ville du héros).

Une manière moins artificielle d'handicaper son héros est de lui imposer un dévouement total à un code moral rigoriste. C'est le cas de Charles Xavier des *X-Men* et de Batman, comme vu plus haut, qui se refusent purement et simplement à tuer. Cependant, le fait que leur "dilemme" moral se résume à une interdiction de tuer quoiqu'il arrive indique que c'est bien un artifice pour leur compliquer la tâche, et pas un véritable questionnement qui approfondirait la psychologie du personnage. Un personnage aussi redoutablement intelligent que Xavier ou Batman ne peut raisonnablement se contenter de directives aussi simples et décontextualisées que "tu ne tueras point" dans leur réflexion sur des questions morales. Est-ce que laisser tuer est équivalent à tuer ? Est-ce que laisser mourir est équivalent à tuer ? Est-ce que causer la mort est équivalent à tuer ? La torture se justifie-t-elle pour prévenir la mort ? Et le meurtre se justifie-t-il par la prévention d'autres morts, plus nombreuses ? Charles Xavier et Batman, deux des plus grands esprits de l'histoire humaine, répondent à ces questions : non, non, non, oui, non. L'on sent bien que cette interdiction de tuer a donc plus à voir avec une facilité d'écriture qu'avec les personnages eux-mêmes, ce que l'on comprend aisément, le panthéon des ennemis de Batman étant déjà remarquablement fourni sans que chacun d'entre eux n'aient pu servir qu'une fois.

B. PROBLÈME DE CIRCONSTANCES

Une autre façon de priver un personnage de ses pouvoirs, sans pour autant lui donner un point faible unique qui sera exploité par tous ses adversaires, est de créer des circonstances ou situations dans lesquels ses pouvoirs sont inutiles ou ne peuvent être utilisés. C'est un ressort fréquemment utilisé dans *Harry Potter*, ou des sorts communs qui seraient d'une grande utilité dans une situation donnée sont purement et simplement inefficaces à ce moment ou à cet endroit précis. Le sortilège d'Attraction permet par exemple d'attirer à soi un objet quelconque — même si l'on ignore où il se trouve. C'est un sortilège extrêmement commun, utilisé très souvent par les différents personnages. Il est cependant inutilisable dans le coffre de Bellatrix Lestrange, lorsque Harry cherche à s'emparer d'une coupe. Aucun personnage ne s'en sert non plus pour désarmer ses adversaires, alors que le sort présente un

double avantage sur le sortilège de Désarmement puisqu'il n'est pas nécessaire de viser pour l'utiliser et que l'on prend directement possession de la baguette adverse, ce qui laisse à penser que le sort est inactif sur les baguettes magiques. L'on note d'ailleurs que ce sort fasse partie des sorts qu'il est impossible de lancer sans baguette (alors qu'il s'agit d'un sort élémentaire). Les héros se trouvant impuissants quand ils perdent leur baguette, les désarmer crée une tension dramatique, ce qui ne serait pas le cas s'ils pouvaient instantanément récupérer leur baguette.

Une autre règle du monde magique est l'impossibilité de transplaner (comprendre : se téléporter) dans l'enceinte de l'école, soi-disant pour des raisons de sécurité. Mais cette interdiction sert surtout à nourrir l'intrigue en forçant les personnages à voyager en train, en voiture volante ou à dos de diverses créatures magiques pour se rendre à l'école ou pour s'en échapper, car en termes de sécurité, l'enceinte de l'école n'est pas gardé — ni même close — et Voldemort lui-même y pénètre sans difficulté à quatre reprises, ses sbires y entrent dans chaque film à l'exception du cinquième, et plusieurs professeurs sont parmi ses plus fidèles lieutenant. On voit donc que la sécurité est un vrai problème à Poudlard puisqu'elle y est inexistante, et que l'impossibilité de transplaner n'est finalement utile qu'à la trame de l'histoire, et pose plus de problèmes aux héros qu'à leurs ennemis.

C. SURPUISSANCE DE L'ANTAGONISTE

Pour contrer un trop-plein de puissance du héros, une autre solution classique consiste à augmenter les pouvoirs de son ennemi, ce qui permet de rendre les combats équilibrés comme si aucun des deux n'avait de pouvoir, mais sans se priver du spectaculaire. Il suffit donc que l'antagoniste soit doué d'un pouvoir aussi puissant que le protagoniste, ou qu'il soit imperméable au pouvoir de ce dernier. C'est le cas dans *X-Men : Days of Future Past* de Bryan Singer (2014), dans lequel Magnéto porte un casque empêchant Xavier de prendre possession de son esprit ou de le localiser grâce à Cerebro — Xavier ne pensera jamais à localiser les acolytes de Magnéto pour découvrir où il se cache. Mystique est également immunisée contre les pouvoirs de Xavier, sans que cela ne soit expliqué : quand Xavier tente de pénétrer son esprit, il indique simplement "[qu'] elle ne [le] laisse pas faire !" Ce qui permet tout de même d'éviter que le film ne soit un court-métrage dans lequel Xavier s'assoit aux commandes de Cerebro, puis se relève en annonçant que tous leurs ennemis sont hors d'état de nuire.

La même méthode est appliquée aux Mangemorts de *Harry Potter*, qui sont à même de prendre le pouvoir sur toute la Grande-Bretagne en seulement quelques années, alors qu'ils sont apparemment un petit nombre, pas spécialement compétents dans l'art magique (ils sont régulièrement tenus en respect par des enfants), et que tous les citoyens de leur monde sont armés. Ainsi lorsqu'on les voit mettre à sac le camping de la Coupe du monde de quidditch dans *Harry Potter et la Coupe de Feu*, le spectateur se projette dans cette situation et imagine l'angoisse et la panique des campeurs ; mais les campeurs en question ne sont pas de simples civils, ce sont des sorciers, armés, et cent fois plus nombreux que leurs assaillants. Les Mangemorts semblent cependant imbattables et introuvables : les protagonistes ne tenteront ainsi jamais d'attaquer leur repère, où ils ne sont pourtant qu'une poignée, préférant leur laisser le temps de rassembler une armée et tenter de tenir le siège à Poudlard. N'oublions pas en sus que si les sorciers capables d'affronter les Mangemorts sont peu nombreux en Grande Bretagne, l'Ordre du Phénix a des alliés à l'étranger, et Voldemort n'a assis son autorité que sur le Royaume-Uni. Autre possibilité jamais évoquée : faire appel aux moldus, qui, même s'ils ne pratiquent pas la magie, possèdent une armée, et ne sont pas tombés sous le joug de Voldemort, qui n'a conquis que le Ministère de la Magie, et le considèrent à ce titre comme un terroriste ; on imagine sans peine que l'armée britannique est à même de se débarrasser d'une quinzaine de terroristes, fussent-ils sorciers.

Le fait que les personnages d'*Harry Potter* oublient continuellement de faire appel aux ressources qui leur sont disponibles fait d'ailleurs l'objet de notre point suivant.

3. L'AMNÉSIE PASSAGÈRE DU PERSONNAGE : ALLIÉE DU SCÉNARISTE

Le problème majeur quand on dote un personnage de pouvoirs magiques, c'est que ces pouvoirs lui sont souvent bien utiles pour se sortir de certaines situations. Or pour que l'enjeu dramatique soit conservé, certaines situations doivent prendre du temps à se résoudre. Survient alors l'outil le plus utile de l'auteur — même s'il n'est pas le plus subtil — : l'amnésie sélective ou passagère du personnage. Là encore, les exemples plusieurs exemples frappants peuvent être trouvés dans *Harry Potter*, puisque l'extrême variété des pouvoirs des personnages fait que les solutions à leur disposition sont fréquemment légion.

Commençons avec le transplanage, qui permet aux sorciers de disparaître à volonté pour réapparaître instantanément à l'endroit de leur choix. Dans *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, première partie, nos trois héros fuient des maraudeurs pendant presque toute la

durée du film. Alors qu'à la fin du second acte ils se trouvent face à une poignée de leurs ennemis, nos trois héros se mettent à courir dans les bois pour les fuir, au lieu de courir les uns vers les autres pour disparaître instantanément. Le transplanage n'est pas une technique nouvelle qu'ils ne maîtrisent pas : ils s'en servent quotidiennement depuis des mois. Pourtant à ce moment, face à des hommes armés susceptibles de leur jeter des sortilèges à distance, ils décident tous les trois de courir en ligne droite en espérant éviter les tirs. Ils ont tout simplement oublié qu'ils étaient des sorciers.

Nombre de problèmes pourraient être résolus en utilisant la magie, si seulement les personnages n'oubliaient pas brusquement qu'ils sont capables d'en faire. Ainsi, lorsque les Mangemorts sont capturés, ils sont enfermés à Azkaban, une prison construite au milieu de l'océan. Et quand ils s'en échappent, ils sèment la panique dans tout le pays. Pourquoi ne pas leur avoir effacé la mémoire ? Le sortilège d'Amnésie est apparemment relativement simple à utiliser, et effacer la mémoire d'un criminel responsable de nombreux meurtres et actes de torture semble plus sûr et moins cruel que de l'enfermer dans une prison dont les gardiens sont des créatures aspirant toute joie de vivre aux détenus de manière à les maintenir dans un état de léthargie. Comme il est également possible de créer de faux souvenirs, la réinsertion des condamnés devrait de plus se faire sans difficulté. De la même manière, Voldemort est régulièrement trahi par ses fidèles, alors qu'il lui aurait été relativement simple d'en faire des machines dépourvues de volonté propre ou de mémoire, entièrement vouées à exécuter ses ordres. D'ailleurs pourquoi combattre et tenter de tuer ses ennemis ? À la place de sortilèges de Mort, il lui serait bien plus profitable de lancer des sortilèges d'Amnésie, et de convertir a posteriori tous ses ennemis à sa cause.

Enfin les sorciers omettent de faire appel à des ressources précieuses et facilement accessibles. Les elfes de maison, par exemple, sont des créatures extrêmement puissantes qui maîtrisent une forme de magie mal comprise par les sorciers¹ (leur permettant par exemple de transplaner dans des lieux où les sorciers ne peuvent pas le faire), mais qui leur sont totalement dévoués : il est donc théoriquement possible de lever une armée d'elfes de maison pour défendre un château comme Poudlard. Il se trouve justement que Poudlard emploie une centaine d'entre eux ; cependant il ne sera jamais fait appel à eux. Il en va de même pour tous les outils du monde moderne, à propos desquels il est difficile de savoir si les sorciers refusent de s'en servir par principe ou par ignorance. Ainsi ils communiquent en envoyant des lettres par hibou, ce qui est un moyen de communication extrêmement imprévisible et

1. http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Elfe_de_maison

susceptible d'être intercepté facilement, et donc un choix peu judicieux en temps de guerre à l'heure d'Internet. Ils refusent également d'unir leurs forces à celles des moldus, qui sont pourtant bien plus nombreux qu'eux et tout aussi menacés par l'avènement de Voldemort.

Les exemples de ce type d'amnésie passagère foisonnent. On pourra citer Tornado faisant voler Wolverine en faisant souffler le vent alors que Jean Grey est présente et peut tout à fait faire voler Wolverine avec précision dans *X-Men*, Bilbo oubliant qu'il transporte sur lui un anneau rendant invisible lorsqu'il s'infiltré dans une forteresse dans *Le Hobbit : La Bataille des Cinq Armées*, ou encore Quicksilver oubliant qu'il peut se déplacer à toute vitesse dans *Avengers : l'Ère d'Ultron*.

L'on voit donc bien que si l'amnésie des personnages est bien pratique pour que l'intrigue puisse avoir lieu, elle est extrêmement difficile à justifier du point de vue de la cohérence scénaristique.

CONCLUSION

L'ESPRIT DU FILM EST PLUS IMPORTANT QUE SA COHÉRENCE...

Nous avons donc vu qu'il est extrêmement périlleux de mettre en place un univers qui permette l'existence de pouvoirs magiques ou de superpouvoirs, qui soit impressionnant visuellement et qui reste cohérent avec lui-même, au sein d'un film ou entre plusieurs films se déroulant dans la même chronologie. Cependant en tant qu'auteur, il est important de toujours garder à l'esprit que la cohérence du film n'est pas une condition sine qua non à sa qualité, et que tricher sur la cohérence fait partie des outils à la disposition du scénariste pour rendre son intrigue plus agréable à suivre. D'immenses chefs-d'œuvre sont basés tout entier sur des incohérences, le cas le plus célèbre étant sans doute *Citizen Kane* d'Orson Welles (1941) qui est fréquemment cité comme l'un des plus grands films de tous les temps, et dont toute l'intrigue repose sur le fait que les protagonistes cherchent à comprendre le sens du dernier mot prononcé par Kane, dernier mot que personne n'a entendu — exception faite du spectateur. La cohérence n'est donc pas l'aspect le plus important d'un scénario, et le talent de l'auteur n'est pas d'écrire un script totalement dépourvu d'incohérences, mais bien d'écrire un script suffisamment bon pour que ses incohérences passent inaperçues ; comme la plupart des autres aspects du cinéma, écrire un script est un travail de prestidigitateur.

...DANS UNE CERTAINE MESURE

Le problème étant évidemment que si les incohérences sont trop importantes ou que le spectateur n'est pas assez pris par l'histoire et a le temps de questionner ces incohérences, l'illusion ne fonctionne plus, le spectateur se rappelle brusquement qu'il y a un "truc" et il n'est plus pris par le film : il ne suit donc plus l'histoire, et l'auteur a manqué son but premier,

qui est bien entendu de raconter l'histoire en question. Il en va exactement de même pour l'enjeu dramatique : l'absence totale d'enjeu, par exemple dans le cas d'un film où le retour dans le temps est possible, peut être complètement masquée pour le rythme, le jeu des acteurs, l'humour, l'intelligence des dialogues ou du scénario lui-même — abstraction faite de ses prémisses absurdes. C'est le cas de *Retour vers le Futur 2* de Robert Zemeckis (1989), qui fait brillamment oublier au spectateur que la totalité de l'intrigue découle du besoin que ressentent les héros de modifier le futur en allant dans le futur (ce qui n'a absolument aucun sens.) Et cet exemple est loin d'être le seul. La question de la cohérence est donc avant tout une question de dosage et d'équilibre ; il est nécessaire de pouvoir tricher pour enrichir son histoire, à condition de le faire avec talent pour que le spectateur ne sorte pas de l'histoire.

LA SUSPENSION CONSENTIE DE L'INCRÉDULITÉ : UN CONTRAT À RESPECTER

Le but ultime de l'auteur est de maintenir chez le spectateur la suspension consentie de l'incrédulité : le spectateur sait que ce qu'il regarde est faux, mais il consent à croire à l'histoire dans le but de se divertir. Il fait donc confiance à l'auteur et passe avec lui un contrat tacite : il s'engage à ne pas chercher activement les faiblesses et incohérences du film, sous réserve que l'auteur les utilise à bon escient pour le divertir. Si les incohérences et ficelles scénaristiques sont trop grossières, et donc trop visibles et évidentes pour le spectateur, celui-ci n'arrive plus à croire à l'histoire qui lui est racontée, et ne peut donc plus suspendre son incrédulité. Le spectacle perd alors de son intérêt pour lui, puisqu'il prend parfaitement conscience que ce n'est qu'un spectacle, et il ne peut plus s'investir émotionnellement dans le film.

L'auteur et le spectateur doivent donc tous les deux respecter les termes du contrat pour que l'expérience cinématographique soit agréable : l'auteur se doit de considérer les arrangements avec la cohérence de son histoire comme des outils utiles, mais dont il doit masquer l'existence au spectateur pour que celui-ci ne se sente pas pris pour un imbécile, et le spectateur se doit de ne pas chercher à dénicher les astuces scénaristiques, sous peine de dévaluer sa propre appréciation du film.

FILMOGRAPHIE

- *Harry Potter à l'École des Sorciers* de Chris Columbus (2001)
- *Harry Potter et la Chambre des Secrets* de Chris Columbus (2002)
- *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban* de Alfonso Cuarón (2004)
- *Harry Potter et la Coupe de Feu* de Mike Newell (2005)
- *Harry Potter et l'Ordre du Phénix* de David Yates (2007)
- *Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé* de David Yates (2009)
- *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, première partie de David Yates (2010)
- *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, seconde partie de David Yates (2011)

- *Avengers* de Joss Whedon (2012)
- *Avengers : l'Ère d'Ultron* de Joss Whedon (2015)

- *X-Men* de Bryan Singer (2000)
- *X-Men 2* de Bryan Singer (2003)
- *X-Men : l'Affrontement Final* de Brett Ratner (2006)
- *X-Men Origins : Wolverine* de Gavin Hood (2009)
- *X-Men : Le Commencement* de Matthew Vaughn (2011)
- *Wolverine : Le Combat de l'Immortel* de James Mangold (2013)
- *X-Men : Days of Future Past* de Bryan Singer (2014)

- *Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau* de Peter Jackson (2001)
- *Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours* de Peter Jackson (2002)
- *Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi* de Peter Jackson (2003)
- *Le Hobbit : Un Voyage Inattendu* de Peter Jackson (2012)
- *Le Hobbit : La Désolation de Smaug* de Peter Jackson (2013)
- *Le Hobbit : La Bataille des Cinq Armées* de Peter Jackson (2014)

- *Star Wars, Épisode IV : Un Nouvel Espoir* de Georges Lucas (1977)
- *Star Wars, Épisode V : L'Empire Contre-Attaque* d'Irvin Kershner (1980)
- *Star Wars, Épisode VI : Le Retour du Jedi* de Richard Marquand (1983)
- *Star Wars, Épisode I : La Menace Fantôme* de Georges Lucas (1999)
- *Star Wars, Épisode II : L'Attaque des Clones* de Georges Lucas (2002)
- *Star Wars, Épisode III : La Revanche des Sith* de Georges Lucas (2005)
- *Star Wars, Épisode VII : Le Réveil de la Force* de J. J. Abrams (2015)

- *Terminator* de James Cameron (1984)
- *Terminator 2 : Le Jugement Dernier* de James Cameron (1991)
- *Terminator 3 : Le Soulèvement des Machines* de Jonathan Mostow (2003)

- *Spider-Man* de Sam Raimi (2002)
- *Spider-Man 2* de Sam Raimi (2004)
- *Spider-Man 3* de Sam Raimi (2007)

- *Batman Begins* de Christopher Nolan (2005)
- *The Dark Knight : le Chevalier Noir* de Christopher Nolan (2008)
- *The Dark Knight Rises* de Christopher Nolan (2012)

- *Retour vers le Futur* de Robert Zemeckis (1985)
- *Retour vers le Futur 2* de Robert Zemeckis (1989)
- *Retour vers le Futur 3* de Robert Zemeckis (1990)

- *Citizen Kane* d'Orson Welles (1941)
- *Sixième Sens* de M. Night Shyamalan (1999)
- *Smallville* de Alfred Gough et Miles Millar (2001-2011)
- *Minority Report* de Steven Spielberg (2002)
- *La Guerre des Mondes* de Steven Spielberg (2005)
- *Limitless* de Neil Burger (2011)
- *Chronicle* de Josh Trank (2012)
- *Lucy* de Luc Besson (2014)
- *Captain America : Civil War* de Joe et Anthony Russo (2016)

SITOGRAPHIE

- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Wiki_Harry_Potter
- http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page
- <https://www.youtube.com/watch?v=9rleGD8gGd4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=nyugoCASVy8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ivA9BZR4hig>
- <https://www.youtube.com/watch?v=qieKUcgm-2E>
- <https://www.youtube.com/watch?v=-gWHuiCIGG0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pCI9HoIkhXo>
- https://www.youtube.com/watch?v=C7ZHs7j_2xo
- <https://www.youtube.com/watch?v=azqgzZ3AxSc>
- http://www.cracked.com/article_23430_6-movie-plots-solved-in-minutes-with-common-sense.html
- <https://www.youtube.com/watch?v=5F1ir4kVRc0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=UrGtmEHcHwE>
- <http://unodieuxconnard.com/2010/04/13/star-wars-episode-iii-la-revanche-des-suites/>
- <http://unodieuxconnard.com/2010/11/30/harry-potter-et-les-reliques-de-la-morve-partie-i/>
- <http://unodieuxconnard.com/2011/06/08/x-men-first-bache/>
- <http://unodieuxconnard.com/2011/07/18/harry-potter-et-les-reliques-de-la-morve-partie-ii/>
- <http://unodieuxconnard.com/2012/05/02/the-avengers-ou-la-confrerie-du-moulant/>
- <http://unodieuxconnard.com/2012/12/20/le-hobbit-un-spoiler-inattendu/>
- <http://unodieuxconnard.com/2013/12/23/le-hobbit-la-desolation-tout-court/>
- <http://unodieuxconnard.com/2014/05/26/x-men-days-of-future-patchouli/>
- <http://unodieuxconnard.com/2014/12/17/le-hobbit-la-bataille-des-scenes-ratees/>
- <http://unodieuxconnard.com/2015/05/01/avengers-lere-georges-tron/>
- <http://unodieuxconnard.com/2015/12/16/star-wars-episode-vii-le-reboot-de-la-force/>

- <https://www.youtube.com/watch?v=gk3FLsSC47E>
- <https://www.youtube.com/watch?v=24gyQXSS-jc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=C6atiVEWPJw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1RFvOcJyaI8>
- https://www.youtube.com/watch?v=0MJ_XtfzCoU
- <https://www.youtube.com/watch?v=mVA7bh7uVHo>
- https://www.youtube.com/watch?v=_X-X374zYQ0
- http://www.nytimes.com/2005/12/11/magazine/genetic-theory-of-harry-potter-the.html?_r=0
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Larme_de_phénix
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sang_de_licorne
- <http://fr.starwars.wikia.com/wiki/Toydarrien>
- <http://www.sciencesetavenir.fr/fondamental/biologie-cellulaire/20140527.OBS8599/les-x-men-soulevent-des-questions-sur-l-origine-des-mutations-genetiques.html>
- http://fr.starwars.wikia.com/wiki/La_Force
- <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Magie>
- <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Fantôme>
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Retourneur_de_Temps
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Tableau#cite_ref-0
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Maléfice_de_Gemino
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sortilège_d%27Engorgement
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Perception#Perception_visuelle
- <http://www.cracked.com/blog/the-9-worst-things-comic-books-have-ever-done-to-wolverine/>
- <https://hardtickettohomevideo.com/2014/05/23/the-ten-worst-mutants-in-the-x-men-movie-franchise/>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Captain_America#Pouvoirs_et_capacit.C3.A9s
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_\(comics\)#Pouvoirs_et_capacit.C3.A9s](https://fr.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_(comics)#Pouvoirs_et_capacit.C3.A9s)
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_du_tir_à_1%27arc#Monde_contemporain_.28.3E_XIXe.29
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Thor_\(Marvel_Comics\)#Pouvoirs.2C_capacit.C3.A9s_et_.C3.A9quipement](https://fr.wikipedia.org/wiki/Thor_(Marvel_Comics)#Pouvoirs.2C_capacit.C3.A9s_et_.C3.A9quipement)
- <https://youtu.be/MwprCekqoBk?t=56>

- <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Horcruxe>
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Baguettes_de_Sureau
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sortilège_de_l'Imperium
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sortilège_d%27Amnésie
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Sortilège_de_Faux_souvenirs
- http://www.cracked.com/article_19667_6-horrifying-implications-harry-potter-universe_p2.html
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Vision_binoculaire
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Sarah_Connor_\(Terminator\)#Naissance.28s.29_et_mort.28s.29](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sarah_Connor_(Terminator)#Naissance.28s.29_et_mort.28s.29)
- <https://www.youtube.com/watch?v=AFybGO6lO9U>
- <http://www.scientificamerican.com/article/the-evolutionary-errors/>
- <https://oblikon.net/analyses/lucy-de-luc-besson-analyse-et-explication/3/>
- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Superman#Pouvoirs>
- http://www.cracked.com/article_21514_the-5-dumbest-powers-ever-given-to-famous-superheroes.html
- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Kryptonite>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Hal_Jordan#La_romance_et_les_ennemis
- http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Elfe_de_maison