



### N°3 L'image dans le récit II/II

- **Nicolas Geneix**

#### **À travers le « kaléidoscope culturel »**

#### ***Zardoz* de John Boorman**

Les films de John Boorman se voient souvent balisés par des images dans l'image. Ainsi, tandis que le voleur Martin Cahill se prend de passion pour un tableau de Vermeer (*Le Général*, 1998), une crucifixion de Mantegna, un diorama dans un musée d'histoire naturelle new-yorkais et quelques traces d'art copte servent de « contrepoints plastiques »<sup>1</sup> aux visions et dessins hallucinés de l'héroïne dans *L'Hérétique* (1977). Les images oniriques ou traumatiques, fréquentes dans les films du réalisateur britannique, poursuivent le protagoniste autant qu'elles hantent l'image du récit filmique : une main surgissant hors de l'eau comme résurgence traumatique (*Délivrance*, 1972), des visages féminins pour incarner une obsession (*Le Point de non-retour*, 1968). Source d'inspiration, transpositions ou citations, l'art pictural innerve les images cinématographiques de Boorman, qui lui réserve une place centrale dans *Two nudes bathing* (1995), « affabulation autour d'un portrait »<sup>2</sup>, ou *Tout pour réussir* (1990), avec ses réalisations originales, mêlant *body art* et illusions d'optiques. Cependant, c'est

---

<sup>1</sup> M. Ciment, entretien avec J. Boorman, dans *Positif*, n° 203, février 1978, p. 43.

<sup>2</sup> E. O'Neill, « Marvin, Merlin et moi », dans *Positif*, n° 454, décembre 1998, p. 26.

dans *Zardoz* (1973)<sup>3</sup>, film cher à l'auteur et nettement moins commenté qu'*Excalibur* (1980), que Boorman fait traverser à ses personnages un « véritable kaléidoscope culturel »<sup>4</sup>, selon l'expression de Michel Ciment. Dans ce film, en effet, statues antiques et poèmes modernes (Blake, Verlaine, Eliot...) cohabitent avec des toiles de maître très reconnaissables : le chronotope de *Zardoz* voit défiler les goûts personnels du réalisateur comme autant de signes rapides et changeants d'une culture mondiale rassemblée.

Dans un monde de chaos situé en 2293, les Immortels, élite préservée au sein d'un Vortex muséal et figé, exploitent les Brutes survivant dans l'ignorance et la misère. Dans ces Territoires extérieurs, le gigantesque visage de pierre de *Zardoz*, faux dieu en fait animé par un Immortel, fanatise les Exterminateurs chargés de surveiller et persécuter les Brutes. L'un d'eux, Zed, soupçonne le mensonge en apprenant à lire : le nom de « *Zardoz* » dissimule une vieille histoire, celle du *Wizard of Oz*. S'introduisant dans le Vortex, Zed cherche la vengeance, mais aussi la connaissance : May, Friend et Avalow, lucides quant à l'impasse de leur civilisation sur-protégée, sénile et injuste, l'initieront progressivement au savoir universel, notamment par le biais d'images comme incorporées aux individus qui les transmettent. Dans une stase temporelle, Zed féconde des Immortelles jusque-là stériles qui lui offrent alors ce qu'elles savent. Affrontant le Tabernacle, cœur spéculaire du savoir des Immortels et source de leur domination, Zed se libère du cristal qui s'obstine à refléter son caractère premier d'Exterminateur de Brutes en le brisant. Le Vortex sera détruit par les alliés de Zed, Exterminateurs infiltrés, tandis que lui préfère disparaître dans une grotte

---

<sup>3</sup> *Zardoz*. Grande-Bretagne et Irlande, 1973. Réalisation : John Boorman. Production : John Boorman, pour 20th Century Fox. Scénario : John Boorman et Bill Stair. Image : Geoffrey Unsworth (Panavision, DeLuxe). Cadreur : Peter MacDonald. Montage : John Merritt. Décors : Anthony Pratt, Bill Stair, John Hoesli, Martin Atkinson. Montage son : Jim Atkinson. Couleurs, 104 minutes. Interprétation : Sean Connery (Zed), Charlotte Rampling (Consuella), Sara Kestelman (May), Sally Ann Newton (Avalow), John Alderton (Friend), Niall Buggy (Arthur Frayn)... Support utilisé : DVD Twentieth Century Fox Home Entertainment Inc. (2002). Plusieurs captures d'écran comportent des propos de Boorman issus de la piste audio commentant le film.

<sup>4</sup> M. Ciment, *John Boorman – Un visionnaire en son temps*, Paris, Calmann-Lévy, 1985, p. 136.

primordiale avec Consuella, longtemps hostile, laissant aux survivants la responsabilité d'une Histoire (re)commençante.

Suivant le découpage du scénario de cette fable, co-signé par Bill Stair<sup>5</sup>, l'on peut structurer le récit filmique en un prologue suivi de neuf grandes « séquences d'évènement »<sup>6</sup> qui voit Zed entrer dans le lieu interdit, en saisir le fonctionnement puis provoquer sa destruction. En tant que tel, le récit s'avère linéaire, respectant la morphologie d'un conte traditionnel. Certes, la diégèse de *Zardoz* s'appuie aussi classiquement sur nombre d'éléments extra-textuels pour faire avancer l'histoire (du second mouvement de la symphonie n°7 de Beethoven utilisé comme *leitmotiv* aux récurrents flash-backs de Zed, en passant par la riche bande sonore rappelant la musique de Luciano Berio, notamment sa *Sinfonia*), mais l'on s'intéressera surtout, ici, aux surgissements d'images intra- et parfois extra-diégétiques au cœur du récit. Le Vortex est rempli d'images et d'objets qui figurent toute la mémoire du monde. Il s'agira donc d'analyser les multiples écrans et cadres qui émaillent l'« univers fictif »<sup>7</sup> du film, et jusqu'aux moments de stase visuelle qui suspendent la stricte narration.

Au seuil du film, « moment contractuel »<sup>8</sup> pour le spectateur, le pseudo-dieu parle : le masque de pierre est une caverne, espace interdit renfermant armes données et ressources volées. Monumental et manipulateur, ce « crâne monstrueux »<sup>9</sup> gigantesque s'avère vite, pour Zed et le spectateur qui suit son voyage, une image trompeuse que l'on peut pénétrer et qui permet d'accéder narrativement et symboliquement au Vortex. En outre, dans son commentaire audio du film, Boorman qualifie le montage dans le plan permettant de placer le masque gigantesque au milieu des Exterminateurs d'« image fantôme ». Il s'agit en effet de la vaste incrustation d'un plan tourné ailleurs dans un cadrage second, celui d'un paysage irlandais, les Wicklow Mountains, peuplé de figurants s'agitant autour d'un lieu vide au moment du tournage. Ne frôle-t-on pas alors

---

<sup>5</sup> J. Boorman et B. Stair, *Zardoz*, traduction de Jeannine Ciment, Paris, Seghers, 1974.

<sup>6</sup> J. Aumont, A. Bergala, M. Marie et M. Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Nathan Université, « Cinéma », 1983, p. 80.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 81.

<sup>8</sup> A. Gardies, *Le Récit filmique*, Paris, Hachette Supérieur, « Contours littéraires », 1993, p. 44.

<sup>9</sup> J. Boorman et B. Stair, *Zardoz*, *Op. cit.*, p. 23.

dans la composition même de ce plan une forme de méta-discours cinématographique ? On le sent bien : sous couvert de science-fiction, *Zardoz* conduit son spectateur au cœur d'images qui constituent une part de sa culture, mais aussi de ses univers de croyance. C'est dire que les images de ce récit filmique seront autant de « détails, brisées et séries »<sup>10</sup>, pour reprendre les trois catégories proposées par Alain Masson. Les tableaux ou représentations que Zed apprendra à comprendre, c'est-à-dire à voir, apparaissent régulièrement un peu partout dans le cadre, comme un défi au regard attentif, mais ils contribuent aussi à jalonner le récit initiatique, jusqu'à « se prolonger »<sup>11</sup> en séries excédant la texture plus fermée des actions successives qui font l'histoire du film. Ainsi, dans ce récit de formation presque allégorique, l'on verra le personnage de Zed accéder à la maîtrise des images, échapper aux prisons iconiques et s'ouvrir au (sa)voir.

Le récit d'apprentissage ne peut qu'accentuer dans sa logique propre le caractère évanescent de « l'image qui toujours s'efface au profit de la suivante »<sup>12</sup> dans un récit filmique. Au contraire de ce « présent toujours en fuite »<sup>13</sup>, le temps semble s'être arrêté chez les Immortels, qui ne ressentent ni ne désirent plus, menacés d'apathie, leur maladie. Symptomatique, leur tendance à tout conserver et à mémoriser du savoir autrefois objet de conquête ou de création, jusqu'à paradoxalement s'en désintéresser. Seuls les esprits plus ou moins rebelles (May, Friend et Frayn<sup>14</sup>) se souviennent *sensiblement* du passé. Le trop-plein d'images, de sons et d'idées du film, qui l'a desservi auprès du grand public et de nombreux critiques, s'avère nécessaire pour figurer ce monde qui nie toute évolution et tout choix d'avenir. Pour le dire autrement, cet univers muséal s'oppose à l'aspect imperfectif qui caractérise l'image cinématographique montrant « le cours des

---

<sup>10</sup> A. Masson, *Le Récit au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, « Essais », 1994, pp. 63-73. Les « détails » contribuent à la composition d'un cadre, le nourrissant d'indices symboliques et d'allusions éventuellement extra-filmiques, tandis que les « brisées » renvoient davantage à un balisage de la narration, tel détail, telle image pouvant par exemple avoir une valeur proleptique. La dimension « sérielle » accentue les fonctions ou effets d'échos d'une séquence à une autre : la récurrence, partielle ou totale d'une image ayant valeur de structure profonde pour la narration.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 73.

<sup>12</sup> A. Gardies, *Le Récit filmique*, *Op. cit.*, p. 86.

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> L'onomastique est ici révélatrice : de légers déplacements anagrammatiques permettent de relier entre eux ces personnages.

choses »<sup>15</sup>, et singulièrement à la quête de Zed, *overreacher* (« celui qui veut tout obtenir ») capable de le réactiver, personnage au reste typique du cinéma de Boorman, en ce qu'il doit survivre, et souhaite vaincre et savoir.

Trois espaces privilégiés renferment, voire enferment le savoir : la chambre d'Arthur Frayn, qui relève du cabinet de curiosités (*Kunstkammer*), le musée dont s'occupe Friend et le dôme-laboratoire où se réfugie May. Conservateurs perturbés par l'intuition que la fin de l'Histoire n'est qu'un leurre, ces trois personnages contribuent à l'édification de Zed : avant son arrivée dans le Vortex, Frayn lui a appris à lire, et à l'intérieur, Friend et May lui expliquent le fonctionnement de cet espace insulaire et autiste. Dans la *Kunstkammer*, Zed parcourt des yeux et des mains un « étrange bric-à-brac »<sup>16</sup> qui le dépasse. L'image même du faux dieu le fait encore sursauter, alors qu'elle se trouve par dérision derrière un tabernacle coloré de magicien de pacotille. Incapable de s'orienter parmi des images artistiques jouxtant des objets kitsch, Zed semble aussi perdu dans le musée où sa tâche consiste à porter et déplacer des chefs-d'œuvre, tableaux et autres artefacts. Sa volonté de savoir se heurte aux images qui ne sont encore à ses yeux que des icônes tristement inertes ou potentiellement dangereuses. Ainsi sa curiosité intellectuelle frustrée l'incitera à passer un doigt au travers d'un autoportrait célèbre de Van Gogh. Plus profondément encore, le personnage éprouve, et le spectateur avec lui, combien « le rêve de Ptolémée »<sup>17</sup> de rassembler en un lieu unique les livres et les œuvres de tous les peuples peut déboucher sur leur paradoxal abandon. Les œuvres, en effet, se retrouvent, comme l'écrit Blanchot, « seules et toujours renfermées sur elles-mêmes, visibles-invisibles, sans regard »<sup>18</sup>. La démarche encyclopédique se brouille dans l'amas confus des images que l'on peine à percevoir et identifier. Symptomatique agacement que celui de Friend qui fait défiler des diapositives jalonnant l'histoire de l'automobile sans parvenir à l'image précise désirée, tandis que Zed semble

---

<sup>15</sup> A. Gaudreault et F. Jost, *Cinéma et récit II - Le Récit cinématographique*, Paris, Nathan Université, 1990, p. 103.

<sup>16</sup> J. Boorman et B. Stair, *Zardoz*, *Op. cit.*, p. 31.

<sup>17</sup> R. Schaer, *L'Invention des musées*, Paris, Gallimard, « Découvertes », 1993, p. 12.

<sup>18</sup> M. Blanchot, *L'Amitié*, Paris, Gallimard, 1971, p. 56.

aveugle à cette projection. Aux yeux non décillés de Zed, plutôt entravé dans sa mission vengeresse lors de cette pause narrative, le musée permet « un voyage sans fin »<sup>19</sup>. Le chaos anthologique incite le spectateur comme le personnage à « fouiner »<sup>20</sup> avec passion : or, son travail de rangement séduit Zed et le rend heureux, selon un scénario plus explicite encore que le film. Pourtant soucieux de raconter des histoires fortes, Boorman lui-même n'a-t-il pas défini parfois le film comme « un amalgame d'images, de sons, de mots »<sup>21</sup> ? Le récit filmique est par définition hybride : son architecture repose sur un montage liant plusieurs arts, la littérature, la peinture, la musique, la danse... Dans *Zardoz*, l'entassement baroque de références rend particulièrement explicite cette dimension chimérique : y cohabitent des images ou des objets absolument non-contemporains, Rembrandt et l'automobile. Le pacte générique (le film de science-fiction, ou d'anticipation) rend acceptable ce fatras, par un effet de bilan civilisationnel, mais le film ne s'en tient pas à la proposition d'un décor : il fait (re)surgir à l'image des images passées qui le composent en même temps qu'elles correspondent à notre univers de représentation. Boorman semble nous demander si nous en sommes vraiment plus conscients que Zed.

S'il accède aux archives du monde, Zed n'en a cependant pas les clés. Son odyssee à travers le « kaléidoscope culturel » le maintient dans le flou d'une accumulation visuelle dénuée de méthode et de légendes, mais elle lui donne à voir la source du pouvoir des Immortels. Leur domination, leur autorité, s'appuie bien sur l'archive (*arkhè*), en son double sens étymologique, *commencement* et *commandement*<sup>22</sup>. La conséquence la plus évidente de ce savoir-lire et de ce savoir-voir n'est autre que la création du faux dieu, *Zardoz* : en entrant chez Frayn le très humain magicien, Zed regarde sans le (sa)voir, le tableau de Magritte qui l'a clairement inspiré, *Le Château des Pyrénées*. Pour reprendre les termes

---

<sup>19</sup> J. Boorman et B. Stair, *Zardoz*, *Op. cit.*, p. 71.

<sup>20</sup> *Ibid.*

<sup>21</sup> J. Boorman, entretien avec Françoise Estève à l'occasion de la onzième édition du Festival du Film Britannique de Cherbourg, France Culture, octobre 1994.

<sup>22</sup> J. Derrida, *En mal d'archives*, Paris, Galilée, 1995, p. 11.

d'Alain Masson<sup>23</sup>, le tableau, ici, n'est pas un simple « détail » fugitif, mais le début d'une « série » d'images qui redouble la structure narrative du récit filmique. À la première vision du film, l'on peut sentir que ces images picturales, très nombreuses et relativement identifiables, constituent les « brisées » de l'itinéraire épique et didactique du héros mortel et limité qui devra acquérir un nouveau regard, moins passif et plus agissant, pour rivaliser avec ses adversaires.

Trois sortes d'imaginaires semblent utilisées pour créer l'univers visuel du film : le premier renverrait à Jung, lecture fondamentale et régulière pour Boorman dans les années 1960-1970, ce dont témoigne la plupart des entretiens donnés à cette époque. Les Immortels jouent sur les archétypes, « images originelles existant dans l'inconscient »<sup>24</sup>, pour asseoir leur domination auprès des Exterminateurs et contre les Brutes. Le visage dionysiaque, barbu et agressif de Zardoz renvoie à un vaste corpus d'images relevant d'une culture classique. Que le masque puisse voler participe d'une logique mythique proche, régulièrement réactivée par des artistes de « l'air et les songes »<sup>25</sup>, par exemple Magritte<sup>26</sup>. Néanmoins, les Immortels limitent le recours à ce second imaginaire, bachelardien, pour la simple raison qu'ils ont globalement renoncé à « l'action imaginante »<sup>27</sup>, instrumentalisant tout au plus le ton de « maître et prophète »<sup>28</sup> que s'autorise le rêveur. C'est d'ailleurs là la dimension proprement politique de *Zardoz*, qui semble tenir un discours post-marxiste proche de Castoriadis, dont les écrits sur les rapports entre l'institution et l'imaginaire sont quasi contemporains du film. Le philosophe, comme le cinéaste, scrute notre mémoire des œuvres : relégués dans des musées patrimoniaux ou dans de beaux et gros livres, les tableaux sont-ils oubliés tant qu'on ne les regarde plus ? Sont-ils uniquement des

---

<sup>23</sup> Voir note 10.

<sup>24</sup> C. G. Jung, *L'Homme à la découverte de son âme*, traduction de R. Cahen-Salabelle, Lausanne, Éditions du Mont-Blanc, 1943, p. 336.

<sup>25</sup> G. Bachelard, *L'Air et les songes – Essai sur l'imagination en mouvement* [1943], Paris, Corti, 1990.

<sup>26</sup> Boorman a reconnu l'influence de ce peintre surréaliste du corps et des nuages sur son travail, par exemple dans ses mémoires inédites en français, *Adventures of a suburban boy*, London, Faber and Faber, 2003, p. 98.

<sup>27</sup> G. Bachelard, *L'Air et les songes*, *Op. cit.*, p. 7.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 213.

choses vues et connues par des élites, ou bien ces images anciennes innervent-elles encore un présent plus universel et des univers de représentation ouverts à tous ? Le choix des chefs-d'œuvre donnés à (re)voir dans le film ne repose pas sur une pure fantaisie de goût de la part de Boorman. Dans cette troisième perspective, aucun « symbolisme ne peut être ni neutre, ni totalement adéquat »<sup>29</sup>, dépendant au contraire de la collectivité qui l'utilise avec ses moyens propres de compréhension et de diffusion. Boorman s'est dit soucieux de proposer dans son film une « société cohérente »<sup>30</sup>, Bill Stair l'aidant à « maîtriser et rationaliser les visions où [il] risquai[t] de sombrer »<sup>31</sup>. C'est dire que les Immortels du Vortex manipulent à leur discrétion les symboles qui ne sont plus dès lors de purs archétypes, mais des signes corrompus par une intention de domination. Outre le masque du dieu Zardoz, arboré par tous les Exterminateurs, l'image de l'œil accusateur de Frayn que Zed fait apparaître sur sa main, puis sur son front, avec sa connotation caïnique et une nouvelle allusion à Magritte (*Le Faux-témoin*), le bouleverse car il ravive son sentiment de culpabilité (Zed a tué ce manipulateur-initiateur, frère ennemi donc) et sa peur d'être vu. Logiquement incapable de saisir une dimension surréaliste, voire seulement symbolique, le protagoniste réagit physiquement devant une image qui a une valeur totémique et qui incarne un pouvoir oppresseur.

À ce stade de l'aventure, à ce moment de la fable, le protagoniste de Boorman erre encore parmi les images d'un passé productif, redoutant avec raison les mécanismes de surveillance qui l'entourent. Ressentant sans pouvoir encore la comprendre cette « énigme [qui] tient en ceci que mon corps est à la fois voyant et visible »<sup>32</sup>, Zed ne parviendra que plus tard dans son initiation à (ré)concilier le *percipio* et le *esse percipi* : il faudra pour cela que l'image se projette sur lui, charnelle sans être dangereuse. Les images ont survécu au chaos dans l'espace privilégié du Vortex, mais c'est dans l'a-temporalité sereine d'un « contact-

---

<sup>29</sup> C. Castoriadis, *L'Institution imaginaire de la société*, Paris, Seuil, 1975, p. 180.

<sup>30</sup> « We had (...) to make a coherent society » (J. Boorman, *Adventures of a suburban boy*, *Op. cit.*, p. 206).

<sup>31</sup> J. Boorman et B. Stair, *Zardoz*, *Op. cit.*, p. 5.

<sup>32</sup> M. Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1964, p. 18.

enseignement »<sup>33</sup> pratiqué sur Zed par quelques femmes volontaires que leur énergie, longtemps renfermée car jamais plus transmise, se libère. On n'est alors pas très loin des pouvoirs de ce que Giorgio Agamben appelle, à la suite de Benjamin, « l'image dialectique », définie comme « ce en quoi ce qui a été s'unit d'un trait de foudre avec le maintenant en une seule constellation »<sup>34</sup>. Le corps de Zed, lorsqu'il devient surface de projection pour ses images qui le tatouent temporairement, réunira les travaux du passé et la tâche du présent. Mais avant de pouvoir y prétendre, le personnage doit briser les prisons iconiques. Telle pourrait être la ligne narrative profonde d'un film évoquant une conquête du pouvoir tout autant qu'une quête du voir.

Le « rôle de l'image »<sup>35</sup> cadrée ou filtrée par des jumelles, des miroirs ou des écrans a notamment été souligné par Michel Ciment. Le protagoniste boormanien redoute souvent la surveillance (Walker, Leo, Laura Bowman, Martin Cahill...) : sans être nécessairement paranoïaque, il se sent et se sait observé, et l'un des enjeux de son aventure consiste à s'évader, se cacher, se libérer du panoptisme menaçant. Difficile de ne pas attribuer une valeur « brechtienne »<sup>36</sup> à cette profusion d'instruments d'optique redoublant nécessairement le dispositif filmique : les images de *Zardoz* auraient de quoi fasciner le spectateur, mais le réalisateur attend de lui une réflexion qui interdit la sidération. Et c'est bien le récit, épique par son action conquérante et violente autant que par les possibilités de distanciation qu'il ménage, qui permet de maintenir l'attention, par sa simplicité même qui n'est pas sans rappeler la structure très linéaire du western, fût-il, comme l'écrit Stephanie Goldberg, « métaphysique »<sup>37</sup>. Outre le colt employé par Zed dans un affrontement armé, l'on retrouverait aisément les schémas classiques du genre : la vengeance, la lutte et l'évasion d'un individu opposé à une bande organisée, la protection et la libération d'une communauté par les armes, l'exercice redéfini de l'autorité. Boorman tient donc la triple exigence

---

<sup>33</sup> J. Boorman et B. Stair, *Zardoz*, *Op. cit.*, p. 171.

<sup>34</sup> G. Agamben citant W. Benjamin, *Image et mémoire*, Paris, Desclée de Brouwer, « Arts et esthétique », 2005, pp. 48-49.

<sup>35</sup> M. Ciment, *John Boorman – Un visionnaire en son temps*, *Op. cit.*, p. 153.

<sup>36</sup> S. Goldberg, « Boorman's metaphysical western », dans *Jump Cut*, n° 1, 1974, p. 9.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 8.

d'un récit filmique clair, d'un questionnement quasi-philosophique et d'un défilé complexe d'images balisant ces deux premiers aspects. La destruction des prisons iconiques, péripétie « transgressive »<sup>38</sup> selon les catégories de Propp, sera l'objectif primordial du héros Zed dans sa quête de l'image enfin dialectique. Au-delà des différents écrans qui figurent les enfermements de la mémoire et de la surveillance politico-scientifique, c'est la destruction du « cristal », cœur du Vortex et univers de miroirs, qui constituera le dénouement.

Dès son arrivée chez les Immortels, Zed se voit étudié comme un spécimen rare et dangereux des Terres extérieures, « *monster* » comme l'appelle régulièrement et significativement Friend, l'ami ambigu. Curiosité de musée vivant, Zed est scruté par tous lors d'un spectacle mémoriel qui réanime sur écran les exploits et les crimes passés de l'Exterminateur troublé par le meurtre et le viol que légitimait le faux dieu Zardoz. Ce type de flash-back, qui met en abyme le film lui-même comme spectacle problématique, évoque Fritz Lang et les nombreux écrans qui permettent de surveiller au présent (*Métropolis*, *Le Diabolique Docteur Mabuse*) ou de prouver les faits passés (*Liliom*).

Notons d'ailleurs que le panoptisme du Vortex s'avère plus temporel que spatial : c'est le cristal incrusté dans le front de chaque Immortel, et relayé par une bague liant tous les individus entre eux, qui permet d'activer le passé d'autrui à la demande. Tel souvenir traumatique qui poursuit Zed devient ainsi observable par chacun : cette obscénité abolit dangereusement les frontières entre sphère privée et sphère publique, symptôme fréquent des totalitarismes et de leur transposition littéraire, la contre-utopie. La mise à nu de l'intériorité se traduit dans le récit filmique par de fréquents passages par le dôme expérimental de May et Consuella, lieu de clausturation physique et mentale. Le dispositif, particulièrement anxiogène, se constitue d'un écran central de miroirs latéraux et de vitrines contenant les Immortels en reconstitution perpétuelle (puisque'ils ne vieillissent que par punition et ne meurent par définition jamais tout à fait). Ainsi, et comme le résume Deleuze à la suite de Foucault, « la formule abstraite du Panoptisme n'est plus

---

<sup>38</sup> V. Propp, *Morphologie du conte* (1928), Paris, Seuil, « Points Essais », 1970, pp. 35 *sqq.*

"voir sans être vu", mais imposer une conduite quelconque à une multiplicité humaine quelconque »<sup>39</sup>. Le cristal de chaque Immortel l'invite à mettre en commun sa pensée, notamment lors de votes instantanés devant statuer sur la condamnation de l'un d'eux accusé d'être un Renégat, c'est-à-dire d'avoir critiqué en quelque sens le fonctionnement immuable du Vortex. Le kaléidoscope culturel est comme bloqué par ces jeux de miroirs claustraux, alors même que la bulle du Vortex les donne éventuellement à voir aux Brutes exclues, toujours incarnées dans le film par des nomades irlandais dont on connaît les fréquentes difficultés sociales. Ces *Travellers* (ou *Lucht Siúil*) subissent pauvreté et ostracisme, un peu comme une partie de la population tsigane sur le continent : l'on se méfie d'eux, les accusant volontiers de vols. À l'évidence, Boorman tient bien ici aussi un propos politique à travers sa fiction futuriste. L'image, entre transparence de la vitre et opacité du miroir, incarne les logiques politiques élitistes et autistes des Immortels. Le Vortex figure vraisemblablement tous les Châteaux kafkaïens.

On ne s'étonnera pas, dès lors, de la tentation iconoclaste qui plane sur le récit filmique de *Zardoz*. Le Vortex, comme plus tard le Camelot d'*Excalibur*, semble « mourir de sa surabondance »<sup>40</sup> isolée au milieu d'une terre dévastée. On attendrait presque logiquement que le héros barbare détruise le lieu, au prix sans doute de la mémoire culturelle universelle qui s'y entasse sans plus d'avenir. Or, si Zed brise les frontières du Vortex, invisibles puisque transparentes, il devient l'héritier et le protecteur des images du monde passé. Sa conversion à la lecture, récente et antérieure à l'action proprement dite du film, l'a rendu curieux et ouvert. Symboliquement, ce sont les Immortels, oublieux de la richesse culturelle qu'ils se sont depuis longtemps déjà appropriée, qui se mettent à détruire aveuglément les statues antiques du musée en pourchassant Zed. Ce *climax* de la violence contraste avec la sérénité nouvelle du protagoniste qui se dissimule au milieu des chefs-d'œuvre passés, tenant dans sa main le tabernacle, boule de verre hermétique réfléchissant le Vortex et ses habitants, mais aussi son adversaire direct.

---

<sup>39</sup> G. Deleuze, *Foucault*, Paris, Minit, 1986, p. 41.

<sup>40</sup> A. Masson, « Geoliad Gwad », dans *Positif*, n° 247, octobre 1981, p. 33.

C'est que dans une stase temporelle, sur laquelle on reviendra en détail, Zed a appris par l'image ce qui fait la beauté du monde humain et a su par là s'extirper du piège du cristal. Celui-ci l'enferme d'abord, comme les écrans mémoriels, dans son passé féroce et brutal d'Exterminateur, mais cette image obsédante n'est plus valable désormais : ayant atteint le (sa)voir, Zed peut vaincre son passé honni, c'est-à-dire *devenir*, « s'actualiser »<sup>41</sup> au-delà des seules virtualités proposées par les images changeantes mais sérielles du tabernacle. « On ne peut guère que tourner dans le cristal »<sup>42</sup>, dit Deleuze : il faut donc en sortir, dépasser la réflexion (aux deux sens du terme) par l'action, détruire le kaléidoscope stérile qui ne proposait qu'une image redondante de soi pour réellement jouir des images de la culture.

Mais si la barbarie a changé de camp temporairement, si la culture *parle* par la bouche même de Zed paraphrasant Nietzsche plus qu'il ne prétend le citer (mais Boorman semble vouloir intégrer un archétype jungien au propos), c'est bien l'inverse de la naïveté qui s'exprime : « à force de combattre le Dragon l'on finit par lui ressembler ». Jamais sans doute dans tout le récit filmique, Zed n'aura-t-il été si proche de Boorman : « ego imaginaire »<sup>43</sup> de son vrai créateur<sup>44</sup>, le héros ne tend plus qu'à s'effacer, laissant le Vortex désormais accessible ouvert à un avenir imprévisible, quelque part entre la menace du chaos et la possibilité d'un renouveau. Qui d'autre d'ailleurs que le maître du temps dans cette histoire cinématographique serait capable de *remonter* une scène tout entière à l'envers, faisant se reconstituer les statues mutilées dix minutes auparavant ? Dans le commentaire audio du DVD, Boorman indique d'ailleurs que les nombreuses copies d'œuvres artistiques qui jalonnent ses films sont toutes rassemblées chez lui, en une « salle des faux » située donc au cœur des Wicklow Mountains irlandaises, lieu de tournage de *Zardoz*.

---

<sup>41</sup> G. Deleuze, *Cinéma 2 – L'Image-Temps*, Paris, Minuit, 1985, pp. 95 et 107.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 111.

<sup>43</sup> M. Kundera, *L'Art du roman*, Paris, Gallimard, « Folio », 1986, p. 17.

<sup>44</sup> J. Boorman, cité par son monteur John Merritt : « [...] être réalisateur, c'est ce qu'il y a de mieux à part être Dieu » (*John Boorman – Un visionnaire en son temps*, *Op. cit.*, p. 234).

En quoi aura réellement consisté la traversée du « kaléidoscope culturel » ? En une appropriation des images qui constituent notre univers de représentations. La dernière image du film consiste en un plan rapproché sur le mur de la caverne-refuge : le colt se fossilisant déjà côtoie deux mains primitives. Zed, oméga de notre alphabet par son nom elliptique et fin de l'illusoire, fin de l'Histoire par son action, reprend en son commencement la création picturale. Auparavant, il aura parcouru hors du temps de la stricte diégèse un universel savoir en s'unissant aux femmes du Vortex résignées devant sa fin inéluctable. Avant le mur intérieur de l'habitat, c'est sur le corps de Zed et de ses plus qu'éphémères compagnes que s'inscrivent les images qui font notre Histoire culturelle.

Et tout y semble figurable et imprimable : les toiles du *Quattrocento* et les dieux aztèques, mais aussi la poésie anglaise, les mathématiques modernes et la musique même qui imprègne la bande sonore du film. Cette séquence onirique a souvent marqué les premiers critiques de 1973, lors même qu'ils restaient sceptiques sur le discours que Boorman paraissait tenir<sup>45</sup>. L'on serait tenté de penser aux stases picturales d'un Tarkovski, qui le temps de fascinantes *ekphrasis* faisait parcourir à la caméra un tableau de Breughel (*Solaris*), de Vinci (*Le Sacrifice*) ou les icônes d'Andreï Roublev. Ici, cependant, les toiles s'incarnent et se déforment sur le suppeaurt des personnages plongés dans une *camera obscura* insituable, l'heureusement infini « kaléidoscope culturel ». Les *idea*<sup>46</sup>, images-mots, parlent enfin et libèrent leur énergie et la métaphore sexuelle permet de parler d'un « plaisir de l'image »<sup>47</sup> désiré pour lui-même, expérience esthétique offerte au spectateur au cœur même de la narration au prix de sa suspension. Boorman « reconnaît la force de la narration traditionnelle, mais réfute sa tyrannie »<sup>48</sup>, comme l'écrit encore Michel Ciment, admirant autant Griffith, inventeur selon lui de la narration cinématographique moderne, que la poésie intemporelle de William Blake ou de T. S. Eliot. De là cette tension structurelle

---

<sup>45</sup> G. Gauthier, fiche du film *Zardoz*, dans *La Revue du cinéma / Image et son*, n° 228-229, octobre 1974, p. 416.

<sup>46</sup> E. Panofsky, *Idea* (1924), Paris, Gallimard, « Idées », 1983, pp. 21-22.

<sup>47</sup> Irving L. Child, cité et commenté par J. Aumont, *L'Image*, Paris, Nathan, « Cinéma », 1990, pp. 236-237.

<sup>48</sup> M. Ciment, *John Boorman – Un visionnaire en son temps*, *Op. cit.*, p. 10.

entre la fluidité narrative, à laquelle l'image dans le récit filmique contribue, entre « détails, brisées et série », et un goût pour la pause narrative. Le cinéaste semble au reste moins chercher la contemplation de Tarkovski ou de Bartas qu'une magie retrouvée dans et par l'image.

Il s'agit aussi, pour le cinéaste, de trouver une équivalence plastique aux « collages de voix »<sup>49</sup> de Berio qui oriente par ailleurs l'esthétique sonore de ses films depuis *Leo the Last* (1970)<sup>50</sup>. Quant au *body art*, ici obtenu par simples projection de diapositives sur le corps exposé des acteurs, Boorman l'approfondira plus tard dans *Tout pour réussir* (*Where the heart is*, 1990), immergeant plus matériellement encore ses personnages dans des toiles peintes, parfois encore inspirées de Magritte. Or, faire corps avec une image peinte des siècles auparavant, c'est d'abord renouer avec le plus ancien effet visuel du cinéma, la surimpression. Le cinéma des premiers temps faisait volontiers du plan le cadre d'un tableau « confus, grouillant »<sup>51</sup>, tout en mobilisant l'héritage des « trucs prestidigitateurs »<sup>52</sup>. Le charme de l'image du cinématographe serait ainsi retrouvé, voire réanimé, dans cette scène initiatique, en tant que telle hors du temps parce que le traversant. Chaque Immortelle devient une part d'un plus vaste « Être »<sup>53</sup> s'épuisant, mais désirant encore se donner à voir et s'ouvrant à l'hôte étranger *présent*. Conservée, l'image a survécu, mais désormais elle n'est plus seulement du « temps accumulé »<sup>54</sup>, mais un surgissement charnel et intime, autant qu'une réactualisation dialectique et magique. Magique par le jeu kaléidoscopique, elle devient dialectique en étant « ce en quoi ce qui a été s'unit d'un trait de foudre avec le maintenant en une seule constellation »<sup>55</sup>. Ainsi, un buste entier, variante du regard-caméra qui pourrait rompre l'illusion de la narration, projette-t-il en direction du spectateur une vierge de Michel-Ange. Les

---

<sup>49</sup> « collages of voices » (J. Boorman, *Adventures of a suburban boy*, *Op. cit.*, p. 117).

<sup>50</sup> J. Boorman, propos recueillis par Françoise Estève, entretien cité.

<sup>51</sup> N. Burch, *La Lucarne de l'infini*, Paris, Nathan, « Cinéma », 1990, p. 146.

<sup>52</sup> E. Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Minuit, 1958, p. 46.

<sup>53</sup> J. Boorman et B. Stair, *Zardoz*, *Op. cit.*, p. 178.

<sup>54</sup> J. Aumont, *L'Image*, *Op. cit.*, p. 183.

<sup>55</sup> W. Benjamin, cite par G. Agamben, *Image et mémoire*, *Op. cit.*, p. 50.

femmes-images constellent le noir de la *camera obscura* et dessinent un atlas morcelé du (sa)voir.

Cette stase heuristique et hédoniste incarne bien la « sensation de totalité »<sup>56</sup> qui voit, dans les films de Boorman, l'intelligible s'unir au sensible, l'individuel au collectif, le matériel au spirituel. Est-ce là proposer une fugitive et illusionniste solution visuelle à cette « dualité irréductible et originaire » de l'image, « désignation d'un impossible dans notre culture »<sup>57</sup> ? Sans doute cet atlas de créatures-images agit-il en « condensateur recueillant toutes les énergies »<sup>58</sup> délivrées par les images passées et survivantes. Mais il s'agit aussi de renouer avec une puissance d'expression supposée originelle, et avec des images primordiales, tels ces dessins enfantins qui illustrent les abécédaires et qui initient au monde des signes. Jusqu'à la plus archaïque des représentations humaines connues : des mains négatives, peintes ici sur le mur d'une caverne, qui, selon le scénario, serait par effet de clôture narratif et symbolique l'intérieur du masque gigantesque<sup>59</sup>. Tandis que la mémoire de l'arme tend (peut-être) à s'effacer, l'on devine et espère la persistance des traces de ceux qui passèrent ici et surent libérer les images du passé. Désormais s'affiche à l'écran une image créée, témoignage d'une origine en même temps que d'une disparition<sup>60</sup>, celle de leurs auteurs, en l'occurrence Zed et Consuella. Une signature : on ne s'étonnera pas, alors, qu'il s'agisse en fait des mains du cinéaste lui-même, terminant son film d'un *Boorman fecit* transcendant la narration. L'histoire de *Zardoz* s'achève lorsque est censé reprendre le cours de l'Histoire : cette image ultime, « ni événement ni accident, mais figuration »<sup>61</sup> caractéristique d'une époque paléolithique qui représente, mais ne raconte pas. Ainsi ces dernières images du récit filmique semblent bien encore « déborder de leur formulation narrative »<sup>62</sup>, mais aussi donner un coup d'arrêt

---

<sup>56</sup> M. Ciment, *John Boorman – Un visionnaire en son temps*, *Op. cit.*, p. 36.

<sup>57</sup> G. Agamben, *Image et mémoire*, *Op. cit.*, p. 138-139.

<sup>58</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>59</sup> J. Boorman et B. Stair, *Zardoz*, *Op. cit.*, p. 228.

<sup>60</sup> G. Agamben, *Image et mémoire*, *Op. cit.*, p. 83.

<sup>61</sup> Jean-Louis Schefer, « Lettre à Serge Daney sur l'interprétation des figures paléolithiques, en particulier sur les représentations humaines dans l'art rupestre occidental », dans *Trafic*, n° 3, été 1992, p. 75.

<sup>62</sup> A. Masson, *Le Récit au cinéma*, *Op. cit.*, p. 139.

aux jeux du « kaléidoscope culturel ». *Zardoz* organise donc son issue, logique au vu de l'histoire racontée et donnée à voir, libératrice même pour le spectateur renvoyé à lui-même et à ses propres images du film, maintenant héritées et toujours encore à réanimer par la mémoire et la possibilité de revoir.