

*Revue Esquisses*

*~ en mouvement*



***Meta, μετά***

*No.6, septembre 2024, article No. 7*

**Le blockbuster hollywoodien  
contemporain à l'époque de sa  
production d'esthétiques multiverselles  
et métamodernes**

*Thibault JEANDEMANGE*

Lorsque Thibault Jeandemange nous a fait parvenir son idée d'article, je me suis dit "enfin" ! Enfin un article qui traite Meta dans son aspect cinématographique. Enfin un article qui interroge la distanciation brechtienne appliquée au cinéma. Enfin un article sur la rupture du quatrième mur dans les films contemporains. Enfin un article sur l'autoréférenciation !

C'était cependant très éloigné de nos références esthétiques et culturelles. La revue Esquisses à l'heure de la pop-culture ?

Nous avons fait confiance à l'auteur et nous lui avons proposé de tenter à travers ses analyses de transmettre au lecteur sa passion pour le sujet que nous sentions puissante.

Cette transmission apporte à la lecture une énergie singulière.

## **Le blockbuster hollywoodien contemporain à l'époque de sa production d'esthétiques multiverselles et métamodernes**

### ***I. Il était une fois... des films qualifiés de « méta »***

Révélee lors de la diffusion de la finale du Super Bowl le 11 février 2024, la première bande-annonce du film *Deadpool & Wolverine* (sortie prévu en France le 24 juillet 2024)<sup>1</sup>, a été décrite par un journaliste du magazine Première comme « un objet méta qui jouera avec le multivers et la mythologie de la saga du MCU [Marvel Cinematic Universe]. »<sup>2</sup>. Depuis les années 2020, de nombreuses œuvres cinématographiques produites au sein de l'économie hollywoodienne<sup>3</sup> et de blockbusters<sup>4</sup> sont régulièrement qualifiées de « méta » par plusieurs critiques et journalistes cinéma. Je pense notamment à *Matrix Resurrections* (2021)<sup>5</sup>,

---

1 Voir notamment : VACHER Axelle, « Deadpool 3 : une bande-annonce bien méta pour l'arrivée de Ryan Reynolds et Wolverine dans le MCU », *Evran Large*, 12 février 2024. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1502866-deadpool-3-bande-annonce-ryan-reynolds-wolverine-marvel>

2 MARTIN Charles, « Pas besoin d'être calé en MCU pour voir Deadpool & Wolverine », *Première*, 26 avril 2024. En ligne : <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Pas-besoin-detre-cale-en-MCU-pour-voir-Deadpool--Wolverine>

3 Sur le modèle socio-économique d'Hollywood, voir notamment : Laurent CRETON, *Économie du cinéma. Perspectives stratégiques*. Armand Colin, « Cinéma / Arts Visuels », 2020 ; Philippe CHANTEPIE, PARIS Thomas, *Économie du cinéma*. La Découverte, « Repères », 2021.

4 Film à énorme budget, généralement hollywoodien, bénéficiant d'une très large couverture promotionnelle et d'une diffusion massive.

5 CHESSEL Luc, « «Matrix Resurrections», gros méta », *Libération*, 21 décembre 2021. En ligne : [https://www.liberation.fr/culture/cinema/matrix-resurrections-gros-meta-20211221\\_SRDVA53PNRFHPOXPFG6JKCTFBY/](https://www.liberation.fr/culture/cinema/matrix-resurrections-gros-meta-20211221_SRDVA53PNRFHPOXPFG6JKCTFBY/)

*Space Jam : Nouvelle ère* (2021)<sup>6</sup>, *Free Guy* (2021)<sup>7</sup> le très acclamé<sup>8</sup> *Everything Everywhere All At Once* (2022)<sup>9</sup>, *Un talent en or massif* (2022)<sup>10</sup>, *Scream* (2022)<sup>11</sup>, *Asteroid City* (2023)<sup>12</sup>, *Barbie* (2023)<sup>13</sup>. Dans ce contexte, le terme « méta » indique que le film sera conscient de sa propre nature, incorporant des éléments qui brisent le quatrième mur en s'adressant directement au public pour produire des effets comiques et en orchestrant des gags récurrents.

## ***II. Le « métacinéma » : quand le cinéma s'interroge sur lui-même ou se présente à l'écran***

Ces différents films sont qualifiés de « méta » pour deux raisons principales. Premièrement, ils font référence à leur propre nature fictionnelle, mettant en évidence la conscience de l'acte de narration et invitant les spectateurs à réfléchir sur les processus de création et d'interprétation. *Matrix Resurrections* utilise la fibre nostalgique et les souvenirs des spectateurs de la saga *Matrix*<sup>14</sup>, comme des nouveaux personnages du récit, pour construire sa narration. *Un Talent en or massif*, met en scène Nicolas Cage dans son propre rôle, offrant

6 JL TECHER, « *Space Jam : Nouvelle ère* - critique qui met un Bugs dans la matrice », *Écran Large*, 23 juillet 2021. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/critique/1388946-space-jam-nouvelle-ere-critique-qui-met-lapin-au-panier>

7 RIBETON Théo, « “*Free Guy*” : la comédie méta commence à bien ronronner », *Les Inrockuptibles*, 11 août 2021. En ligne : <https://www.lesinrocks.com/cinema/free-guy-la-comedie-meta-commence-a-bien-ronronner-402067-11-08-2021/>

8 CARREL Owen, « Oscars 2023 : *Everything Everywhere All At Once* rafle tout devant Netflix », *Écran Large*, 13 mars 2023. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1471227-oscars-2023-everything-everywhere-all-at-once-rafle-tout-devant-netflix>

9 VICTOR-PUJEBET Mathieu, « *Everything Everywhere All at Once* continue à tout casser au box-office (et donner une leçon à Hollywood) », *Écran Large*, 4 mai 2022. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1430179-everything-everywhere-all-at-once-continue-a-tout-casser-au-box-office-et-donner-une-lecon-a-hollywood>

10 JABORSKA Mathieu, « *Un talent en or massif* : critique méta-Cage », *Écran Large*, 18 avril 2022. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/critique/1427557-un-talent-en-or-massif-critique-meta-cage>

11 JABORSKA Mathieu, « *Scream* : critique méta bêta », *Écran Large*, 26 août 2022. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/critique/1412735-scream-critique-meta-beta>

12 JANOWIAK Alexandre, « Cannes 2023 : on a vu *Asteroid City*, le film d'alien méta au casting de rêve », *Écran Large*, 24 mai 2023. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1478729-cannes-2023-asteroid-city-film-alien-meta-wes-anderson>

13 Voir notamment : BARDINET Elodie, « *Barbie* - le film : un *Matrix* avec des paillettes ? », *Première*, 26 mai 2023. En ligne : <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Barbie-le-film-un-Matrix-avec-des-paillettes-> ; DERUISSEAU Bruno, « “*Barbie*” de Greta Gerwig : un vernis pop et féministe, mais beaucoup de cynisme », *Les Inrockuptibles*, 19 juillet 2023. En ligne : <https://www.lesinrocks.com/cinema/barbie-de-greta-gerwig-entre-cauchemar-capitaliste-et-feerie-de-lartifice-582975-19-07-2023/> ; La rédaction d'Écran Large, « *Barbie* : les 3 gros problèmes du film avec Margot Robbie », *Écran Large*, 22 juillet 2023. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/dossier/1484117-barbie-film-problemes-margot-robbie-ryan-gosling>

14 La saga *Matrix* se compose des 3 films (*Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003) et *Matrix Revolutions* (2003)), de *The Animatrix* (2003) à quoi il est possible d'y ajouter plusieurs jeux vidéo comme *Enter the Matrix* (2003), ou *The Matrix Online* (2005) dont les derniers serveurs ont été coupés en août 2009.

ainsi un voyage à travers sa carrière à travers les diverses scènes du film. On parle alors de Méta-réflexivité. Le second motif pour qualifier ces films de « méta » réside dans leur exploration d'un dialogue intertextuel. Les œuvres dites « méta » puisent dans une variété de sources culturelles, historiques et artistiques, combinant des esthétiques et des techniques hétérogènes pour créer des œuvres polymorphes. Le film *Space Jam : Nouvelle ère* regorge de références aux productions des studios Warner Bros, avec des clin d'œil à des univers comme *Matrix*, la saga *Harry Potter*, la franchise *Austin Powers*, les figures de *Batman et Superman* ainsi que *Mad Max*, parmi d'autres. En outre, des séries telles que *Game of Thrones* et *Rick & Morty* sont directement évoquées. Des similitudes peuvent également être observées dans le film *Free Guy*<sup>15</sup>.

Toutefois, la qualification de « méta » pour un film n'est pas quelque chose de récent. Dans un article paru en 1984 dans la Revue Française d'Études Américaines intitulé « *Hollywood mis en question dans les films des années soixante et soixante-dix : fictions, citations et métacinéma* », Anne-Marie Bidaud explorerait déjà les divers aspects du métacinéma et de l'utilisation des citations cinématographiques dans les films des années 1960 et 1970, avec des références à des œuvres spécifiques et des réflexions sur leurs significations<sup>16</sup>. En examinant la manière dont certains films de cette période utilisent des références cinématographiques pour déconstruire les conventions hollywoodiennes et interroger la relation entre le spectateur et le film, l'auteurice souligne que ces films, souvent qualifiés de métacinéma, remettent en question l'illusion de réalité du cinéma traditionnel en exposant ses mécanismes et ses codes.

Ces œuvres métacinématographiques bousculent ainsi les normes et les conventions du cinéma hollywoodien tout en reflétant les tensions entre l'expression artistique expérimentale et la culture populaire. Cela peut se manifester de diverses façons, comme des personnages qui évoquent leur propre présence dans un film, des références subtiles à d'autres films ainsi qu'à des conventions du cinéma, ou encore des remarques sur le processus de création cinématographique lui-même. Pour cela, différentes méthodes sont utilisées par les cinéastes pour atteindre cet objectif, telles que l'insertion de citations de films dans un nouveau contexte, la subversion des genres cinématographiques et la mise en évidence des éléments matériels et techniques du cinéma. En outre, il convient de souligner que le métacinéma peut adopter des tonalités humoristiques, satiriques, voire philosophiques. Il incite fréquemment les spectateurs

---

15 Les nombreuses références ont été listées par le site AlloCiné :

<https://www.allocine.fr/diaporamas/cinema/diaporama-18710763/>

16 BIDAUD Anne-Marie, « Hollywood mis en question dans les films des années soixante et soixante-dix : fictions, citations et métacinéma ». In: *Revue Française d'Études Américaines*, N°19, février 1984. Hollywood au miroir. pp. 117-129.

à méditer sur la nature de la représentation cinématographique et à remettre en cause les distinctions entre fiction et réalité.

De nombreuses œuvres sorties ces dix dernières années peuvent être vues sinon pensées comme des œuvres métacinématographiques issues des productions hollywoodiennes. Donnons quelques exemples que le lecteur pourra compléter. Dans *Premier Contact* (Arrival) (2016) de Denis Villeneuve, l'intrigue est centrée autour du langage des Céphalopodes, les extraterrestres du film, servant de pivot pour explorer un parallèle avec le langage cinématographique. Les idéogrammes utilisés par ces créatures illustrent visuellement des concepts, reflétant ainsi le processus même de narration cinématographique, où la représentation graphique des idées est essentielle. Avec *La La Land* (2017), Damien Chazelle rend hommage aux classiques du cinéma hollywoodien en incorporant des éléments de comédies musicales classiques tout en abordant des thèmes contemporains tels que les aspirations artistiques, les relations amoureuses et les compromis nécessaires pour poursuivre ses rêves. En 2022, Damien Chazelle aborde les coulisses de l'industrie cinématographique des années 1920 et dévoile les rouages complexes et les enjeux qui animent le monde du cinéma à cette époque charnière dans *Babylon*. Le Hollywood des années 1960 sera quant à lui mis en scène par Quentin Tarantino dans *Once Upon a Time... in Hollywood* (2019). En mêlant fiction et réalité, Tarantino revisite des événements et des personnalités emblématiques, offrant ainsi une vision alternative de cette période. À travers un mélange subtil de références cinématographiques et d'hommages à divers genres, il renforce le caractère métacinématographique. De même, les films *Nope* (2022) de Jordan Peele et *The Fabelmans* (2022) de Steven Spielberg suivent une trajectoire similaire. *Nope* transporte le spectateur dans un ranch californien où Otis "O. J." Haywood et sa sœur travaillent avec des chevaux pour l'industrie cinématographique, offrant une critique des illusions de grandeur associées à Hollywood. En revanche, *The Fabelmans* adopte un récit semi-autobiographique, offrant un regard rétrospectif sur la jeunesse du réalisateur Spielberg et les influences qui ont façonné sa carrière cinématographique. Ce film explore les conventions cinématographiques et l'industrie du cinéma tout en mettant en lumière la magie du cinéma à travers les yeux d'un jeune garçon grâce à sa puissante imagination et sa créativité.

Si les films sont le reflet d'une tendance générale à s'inspirer d'un large éventail culturel, y compris les traditions cinématographiques, afin de forger de nouveaux récits, le concept de métacinéma met en lumière la manière dont les films peuvent sensibiliser le public aux mécanismes formels qui suscitent en nous une implication émotionnelle vis-à-vis de ce qui est

représenté<sup>17</sup>. Jean-Louis Comilli explique que « le *métacinéma* met en évidence cette fonction pacificatrice. Voir la chose en spectateur n'est pas la subir (et ceux qui la subissent en vrai d'ailleurs ne peuvent la « voir »). Et là réside, secrètement, la puissance du cinéma, faire partager au spectateur le plus « en dehors » de la situation représentée quelque chose qu'il supposerait – qu'il imaginerait – de l'expérience vécue par celles et ceux qui sont sur l'écran. »<sup>18</sup>

Le métacinéma fait donc référence à une forme de cinéma qui est conscient de sa propre nature cinématographique et qui intègre des éléments auto-référentiels ou métafictionnels dans son récit. Jean-Louis Comilli suggère que faire un film sur un film, à partir d'un livre sur un film par exemple, permet de mettre en perspective les enjeux historiques et politiques sous-jacents. De cette façon, le cinéma devient un moyen de rendre le monde intelligible et émouvant, en le réinterprétant à travers des représentations artistiques. Le cinéma, selon Jean-Louis Comilli, serait devenu le principal narrateur et illustrateur de notre mémoire collective, en remplaçant progressivement notre propre expérience vécue par ce que nous voyons à l'écran.

Ainsi, le cinéma est une partie intégrante de notre réalité, façonnant notre compréhension du monde au fil du temps et invitant les spectateurs à adopter un regard critique et conscient sur ce qu'ils regardent. Ce métacinéma contemporain, en tant que reflet de notre époque et de ses multiples nuances, semble naviguer dans une tension qui transcende les normes du modernisme et du post-modernisme, incitant ainsi les spectateurs à explorer de manière critique cette énigmatique trame narrative.

### ***III. Le métamodernisme : une oscillation entre des positions contradictoires, une quête de sens et de récit dans un monde marqué par la fragmentation et la pluralité.***

Ce concept récent dans les domaines de la philosophie et de la culture, pose un défi en termes de définition concise, en raison de sa complexité et de ses nuances. Dans son mémoire de master sur *Le métamodernisme : théorie et mises en applications*, Maxime Batiot propose une synthèse des principes épistémologiques, ontologiques et historiques du métamodernisme.

Étymologiquement, l'auteur rappelle que « le terme de « métamodernisme » est formé à partir du préfixe « méta », signifiant à la fois « avec », « entre », et « au-delà de » et inclus ces trois rapports aux sensibilités antérieures majeures, le modernisme et le postmodernisme. Le

---

17 COMOLLI Jean-Louis, « 25 – Du métacinéma ». In *Cinéma, Numérique, Survie*. Lyon: ENS Éditions, 2019. <https://doi.org/10.4000/books.enseditions.11151> .

18 *Ibid*, paragraphe 8 sur la version en ligne.

*métamodernisme hérite du rapport au monde et au savoir des deux courants précédents. »<sup>19</sup> Le métamodernisme peut donc être considéré comme une réponse aux limites et aux impasses du postmodernisme. Maxime Batiot souligne ensuite qu'épistémologiquement, le métamodernisme « vise à mêler la certitude moderne et le doute postmoderne, l'absolutisme moderne et le relativisme postmoderne »<sup>20</sup>. Il cherche à transcender les dualités rigides du postmodernisme en intégrant des éléments de modernisme et de postmodernisme tout en proposant une perspective nouvelle et dynamique sur le monde. Enfin, dans son acception ontologique, « le sujet métamoderne oscille entre la naïveté moderne et l'ironie postmoderne, l'optimisme et le nihilisme. Contrairement au postmodernisme, qui favorise les stratégies du pastiche, de la parataxe, de la mélancolie, de la déconstruction et de l'exhibitionnisme, le métamodernisme mobilise le mythe et la métataxe, l'espoir, l'engagement et la reconstruction. Le métamodernisme est d'abord pensé comme un diagnostic avant de donner lieu à des invitations à sa mise en œuvre »<sup>21</sup>. Le métamodernisme reconnaît la fragmentation de la réalité tout en aspirant à édifier des récits et des systèmes de sens qui la dépassent. Cette tendance se manifeste souvent par une oscillation entre des positions contradictoires, une quête de sens et de récit dans un monde marqué par la diversité et la fragmentation.*

#### ***IV. Les fictions métamodernes naviguent entre cynisme et idéalisme***

Le métamodernisme navigue entre le cynisme<sup>22</sup> et l'idéalisme d'une part, et entre l'autodérision et l'engagement sincère d'autre part. Ces aspects reflètent une tension entre des attitudes et perspectives opposées que les récents films hollywoodiens cherchent à sonder. Certains blockbusters actuels offrent même davantage de possibilités pour examiner la façon dont les idées, les styles et les récits se croisent, oscillent et se confrontent, dans un dialogue constant entre ironie et sincérité.

---

19 BATIOT Maxime, *Le métamodernisme : théorie et mises en application, A thesis presented to the University of Waterloo in fulfillment of the thesis requirement for the degree of Master of Arts in French Studies*, Waterloo, Ontario, Canada, 2020, p. 9

20 *Ibid.*

21 *Ibid.*, p. 10.

22 Le cynisme peut être interprété comme une attitude de désengagement et de désillusion en réaction à l'échec des idéaux philosophiques et moraux traditionnels. Voir notamment : SLOTERDIJK Peter, *Critique de la raison cynique*, Paris, Christian Bourgois, 1987.

## ***V. La renaissance narrative du métamodernisme : réinterpréter les grands récits avec un regard (auto)critique***

Contrairement au postmodernisme qui rejette les grands récits comme des constructions oppressives, le métamodernisme réintroduit des éléments narratifs et des idéaux collectifs, tout en les réinterprétant de manière (auto)critique. Dans cette optique, *Matrix Resurrections* se démarque en intégrant les souvenirs des spectateurs de cette saga emblématique ayant marqué le cinéma hollywoodien à la fin des années 1990 et au début des années 2000, les utilisant comme des éléments narratifs nouveaux, enrichissant ainsi son (propre) récit.

Le film se veut être un miroir de la trilogie originelle. Dès les premières secondes du film, le spectateur peut d'ores et déjà remarquer que le code de la Matrice défile du haut vers le bas comme dans la trilogie pour afficher *The Matrix* puis, du bas vers le haut pour afficher *Resurrections*. Si ces détails peuvent échapper au spectateur, la première scène du film a de quoi le troubler comme il trouble les nouveaux personnages. En effet, ce nouvel opus ressemble à s'y méprendre à la scène d'ouverture du premier volet. Le personnage de Bugs fait d'ailleurs la réflexion suivante : « Nous connaissons cette histoire. C'est comme ça que tout a commencé. » La phrase est prononcée en début de film. Le personnage de Bugs se demande d'ailleurs, « Pourquoi faire du neuf avec du vieux code ? » Il s'agit quasiment de la note d'intention du film, et c'est précisément cette idée qui hante les personnages et les spectateurs. Notons d'ailleurs que le vaisseau des personnages principaux est appelé Mnemosyne. Cette référence explicite au souvenir et à la mémoire, à la capacité de saisir et de retenir ce que l'on apprend, évoque directement l'un des messages de la quête de Neo dans la trilogie originale.

La première apparition du héros, Neo, a également de quoi de nouveau perturber le spectateur. Thomas Anderson travaille à nouveau dans une boîte d'informatique : Metacortex dans le premier film, Deus Machina dans ce quatrième opus. Cet élément tend à appuyer ce fonctionnement en miroir de la trilogie originale. Néanmoins, contrairement à ses prédécesseurs, *Matrix Resurrections* se présente explicitement comme une œuvre métacinématographique. En effet, la trilogie *Matrix* est présentée elle-même comme une œuvre de fiction dans ce nouveau volet. Il s'agit d'une série de jeux vidéo avec ses personnages, son univers, ses fans, son merchandising et son créateur qui est le héros des trois premiers volets, Thomas Anderson. *Matrix Resurrections* montre un Neo toujours en vie et amené à travailler malgré lui sur une suite de sa célèbre trilogie. Il s'agit pour la réalisatrice de questionner l'héritage de Neo et de réfléchir sur les usages socio-politiques qui en ont été faits.

Qu'il soit intra ou extra diégétique, Neo semble n'être qu'une figure mythologique et légendaire. Le terme de légende est d'ailleurs directement utilisé par les protagonistes de *Matrix Resurrections*. À 1h16 du film, lorsque Niobé fait enfermer Neo, il se fait escorter par Sheperd qui, regardant Neo, dit : « Désolé. Je n'ai jamais rencontré de légende auparavant ». De plus, et bien qu'occupant très peu de temps d'écran, le personnage de Berg est appelé en plaisantant un « néo-ologist », c'est-à-dire un expert de la vie et des actions de Neo. Il est intéressant de noter qu'il peut également être appelé « fanboy ». Lors de leur première rencontre, Berg affirme avoir « un million de questions » à poser à Neo. Toutefois, Neo n'est pas le seul à faire l'objet d'une forme d'admiration et d'être une source d'inspiration pour l'équipage du Mnemosyne. Enfin, contrairement à Sheperd et Berg, le personnage de Lexy ne croit pas particulièrement à l'Élu en tant que concept bien qu'elle participe à vouloir trouver Neo, l'homme. Néanmoins, à 1h49 du film, Lexy révèle qu'elle idolâtre réellement Trinity et son héritage en tant que l'un des plus grands guerriers de Zion, même soixante ans après sa mort. Lexy dit qu'elle a toujours souhaité être aussi puissante et intrépide que Trinity : « J'ai pensé que tu devrais savoir que je suis ici à cause d'elle. Tout ce que j'ai toujours voulu, c'est être aussi intrépide que Trinity. »

Ces personnages incarnent (naïvement et positivement) différentes manières d'hériter et de faire vivre le mythe de la trilogie. Après avoir pris la pilule rouge et être sortis de ce qui est présenté au spectateur comme la nouvelle Matrice, Neo et Bugs échangent :

Neo : « Si cette prise est réelle, ça veut dire qu'on a pris ma vie... et qu'on en a fait un jeu vidéo »

Bugs : « Ils ont pris ton histoire une chose qui comptait tellement pour les gens comme moi, et ils en ont fait quelque chose d'insignifiant. C'est ce que fait la matrice. Elle annihile chaque idée. Chaque rêve. Tout ce qui est important pour nous. Que de mieux pour enterrer la vérité qu'à l'intérieur d'une chose aussi ordinaire qu'un jeu vidéo » (sic)

En célébrant la diversité des perspectives et des expériences individuelles, le film explore la subjectivité et la pluralité des expériences, tout en reconnaissant la complexité des relations que les individus entretiennent à la fois avec le discours de la saga *Matrix* et avec les réalités ordinaires de la vie. Cependant, *Matrix Resurrections* exprime clairement une critique des utilisations commerciales qui ont été faites de son univers. À 22 minutes 55, le film plonge le spectateur dans une réunion de la société Deus Machina. Il est question pour les protagonistes de faire un état des lieux des éléments marquants de la franchise Matrix. Puis, à partir de 23 minutes 30, la musique White Rabbit du groupe Jefferson Airplane résonne, accompagnant

une scène où les membres de l'équipe de Deus Machina partagent successivement leurs impressions sur ce qu'ils ont retenu de la franchise *Matrix*, en s'exprimant tour à tour et en séquence. « Qu'est-ce qui rend *Matrix* différent ? Réponse : ça te met la tête à l'envers. Les gens veulent que nous entrions dans leur matière grise, pour qu'on y allume tous leurs voyants " WTF " ». À 24 minutes 03, l'échange est répété. « Qu'est-ce qui rend *Matrix* Différent ? Ça te met la tête à l'envers. Les gens veulent que nous entrions dans leur matière grise, pour que leurs synapses se retrouvent en mode " Bordel, il se passe quoi là ? " »

Au-delà des échanges entre les personnages du film, la réalisatrice, Lana Wachowski va ainsi exploiter et piéger Neo (et donc, le public) en retournant plusieurs de ses armes contre lui : la liberté exaltante d'hier est la prison infernale de demain. Cette scène peut être vue comme une proposition de réflexion sur le succès de *Matrix* et ses dérives, en termes de cinéma et d'imaginaire. Outre cet effet, la Matrice est elle-même une simulation, un simulacre du réel. On pourrait même dire que la Matrice est la fiction que le spectateur est en train de regarder et qu'il pense être une critique du réel. Par conséquent, *Matrix Resurrections* revendique pleinement son statut d'œuvre cinématographique métamoderne en utilisant des flashbacks ou en intégrant directement les nouveaux personnages dans ses scènes, le premier film servant de toile de fond. En racontant une histoire, le film rappelle qu'il ne s'agit que d'une histoire. Il faut la prendre comme telle et non pas calquer sa vie sur des personnages de fictions, mais s'en inspirer. La critique est donc double. Premièrement, elle est tournée vers la fiction elle-même. Deuxièmement, elle s'adresse – de manière acerbe – au spectateur comme au monde du cinéma hollywoodien. L'échange entre nos héros et l'antagoniste en fin de film va dans ce sens :

Analyste : « En ce moment, vous êtes heureux de ce que vous avez fait. Vous pouvez. C'était une victoire. Bravo. Et maintenant ? Vous êtes venus négocier une sorte de marché ? Vous pensez avoir toutes les cartes en main parce que vous pouvez faire ce que vous voulez dans ce monde ? Je vous le dis, allez-y. Refaites-le. Sortez-en. Inondez le ciel d'arcs en ciel. Mais n'oubliez pas. Le troupeau de moutons n'ira nulle part. Ils aiment mon monde. Ils ne veulent pas cette sentimentalité. Ils ne veulent pas la liberté ou l'émancipation. Ils veulent être contrôlés. Ils ont soif du confort de la certitude. Et ça veut dire que vous deux, vous retournez dans vos pods inconscients et seuls, tout comme eux. »

Neo : « nous ne sommes pas là pour négocier quoi que ce soit. »

Trinity : « Nous allons refaire votre monde. »

Neo : « Changer quelques choses. »

Trinity : « J'ai bien aimé l'idée du ciel arc en ciel. »

Neo : « Rappeler aux gens ce que l'esprit libre peut faire. »

Trinity : « J'ai oublié. C'est facile d'oublier. »

Neo : « Il a rendu ça facile. »

Trinity : « Ça, il a réussi. »

Neo : « C'est quelque chose à quoi il devrait penser. »

Trinity : « Avant de commencer, on a voulu venir pour te [l'analyste] remercier. Tu nous as donné une chose que nous ne pensions jamais avoir.

Analyste : « Et quoi donc ? »

Trinity : « Une autre chance. »

La démarche du film ne rejette pas la critique postmoderne de la modernité, mais cherche plutôt à réconcilier les multiples facettes de l'expérience humaine, y compris ses paradoxes et ses ambiguïtés. Cette critique du négatif trouve, me semble-t-il, un horizon du positif dans la démarche de Lana Wachowski. J'établis ici une analogie avec la démarche de la Théorie Critique d'Adorno et Horkheimer telle qu'exposée dans leur ouvrage majeur *La dialectique de la Raison*. Cette théorie met en lumière les limitations et les conséquences négatives de la raison instrumentale et de la rationalité dans la société moderne, en mettant en évidence les risques de désillusion, d'aliénation et de perte de sens. Nous découvrirons comment *Matrix 5*, annoncé par Warner Bros<sup>23</sup>, traitera de ces éléments critiques et des thèmes abordés dans *Resurrections*.

Au-delà des interprétations et appropriations multiples de la saga, *Matrix Resurrections* met en garde contre les usages mythologiques de la saga qui n'en reprendrait que les éléments esthétiques sans se soucier du message global. Ainsi, en faisant (re)vivre sa mythologie, *Matrix Resurrections* participe à donner au spectateur un outillage critique d'analyse des récits et des

---

<sup>23</sup>PIERRÈS Hector, « *Matrix 5* : Warner lance une suite avec un nouveau réalisateur et presque sans les Wachowski », *Écran Large*, 4 avril 2024. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1507160-matrix-5-warner-suite-realisateur-drew-goddard-wachowski>

mythes plus que présents dans nos espaces et pratiques socio-culturels et socio-politiques surmédiatisés. C'est en cela qu'en plus d'être une œuvre métacinématographique, *Matrix Resurrections* est une œuvre métamoderne.

## ***VI. Le multivers comme élément cinématographique du métamodernisme***

Comme le montre le cas de *Matrix Resurrections*, les œuvres métamodernes cherchent à transcender les oppositions binaires et les dichotomies simplistes en embrassant la nuance et la contradiction. Il reconnaît la valeur de l'ironie et du détachement tout en affirmant la possibilité d'un engagement sincère avec le monde et ses défis. Pour cela, de nombreuses productions cinématographiques contemporaines explorent des esthétiques multiverselles ou pluriverselles<sup>24</sup> offrant ainsi une opportunité stimulante non pas de (ré)examiner les formes de métacinéma mais d'explorer la manière dont les blockbusters hollywoodiens s'inscrivent davantage dans une forme de métamodernisme.

Dans une interview donnée au journal *Libération*, Dan Scheinert, co-réalisateur de *Everything Everywhere All At Once*, qualifie le multivers comme « l'exploration des "et si" »<sup>25</sup>. Ce concept de multivers dans la fiction, également appelé univers parallèles, permet d'explorer des possibilités infinies et d'imaginer des scénarios alternatifs où les choix et les événements peuvent différer, offrant ainsi une richesse narrative et une exploration créative des implications de ces variations. La référence à l'idée de l'existence de multiples réalités ou univers coexistants simultanément, chacun régi par ses propres lois, événements et personnages, encourage le spectateur à élargir ses horizons de choix, d'actions et de réflexions. Cela suggère que les films offrent une mise en perspective d'éventualités, invitant ainsi le public à envisager les possibilités multiples qui s'ouvrent à lui.

La diversité des formes narratives et esthétiques que peut revêtir le concept du « et si » trouve une illustration parfaite dans l'Univers Cinématographique Marvel, notamment à travers des films tels que *Spider-Man: No Way Home* (2021) ou *Doctor Strange in the*

---

24 Le concept de plurivers peut être compris comme « pluralité de mondes hétérogènes, un monde qui n'est plus un monde mais une multitude de fragments, de connexions et frontières mobiles – une sorte d'empirisme généralisé qui demande une autre façon de penser, où la raison n'a pas perdu sa place mais où, située à une autre place, acentrée, elle engendre des monstres, des hybridités, dépliant des réseaux et reliant, plutôt que des lignes, des espaces-temps hétérogènes. » Voir : MARTIN Jean-Clet et CAZIER Jean-Philippe. « Ramification 3 / Plurivers », *Faut-il brûler les postmodernes ?* Entretien avec Jean-Philippe Cazier. Éditions Kimé, 2021, pp. 47-68.

25 LAMM Olivier, « Interview Dan Scheinert: «Le multivers, c'est l'exploration des "et si"» », *Libération*, 30 août 2022. En ligne : [https://www.liberation.fr/culture/cinema/dan-scheinert-le-multivers-cest-l-exploration-des-et-si-20220830\\_GDSQJ3AY6JEOBLHRG3L5B3ZU6U/](https://www.liberation.fr/culture/cinema/dan-scheinert-le-multivers-cest-l-exploration-des-et-si-20220830_GDSQJ3AY6JEOBLHRG3L5B3ZU6U/)

*Multiverse of Madness* (2022), qui font partie de ce qu'on appelle la « Saga du Multivers »<sup>26</sup>. Ces films ont rencontré un immense succès au box-office mondial<sup>27</sup>, témoignant de l'engouement pour les récits explorant les possibilités infinies des univers parallèles. Cette tendance se reflète également dans la série *What if..?* (2021-2023), qui présente des versions alternatives de l'histoire des principaux personnages du MCU. Dans le domaine des films animés de super-héros, on peut également évoquer *Spider-Man : Into the Spider-Verse* (2018) et la première partie de suite *Spider-Man : Across the Spider-Verse* (2023). La deuxième partie, *Spider-Man : Beyond the Spider-Verse* est attendue pour 2025, voire 2026<sup>28</sup>. Applaudi tant par le public que par les critiques<sup>29</sup>, en particulier pour son exploration esthétique des multivers, grâce à l'utilisation polyvalente de tous les styles d'animation dans sa réalisation, le film explore les émotions de ses personnages et propose une réflexion métamoderne sur le rôle des super-héros<sup>30</sup>.

À l'écart du domaine des super-héros – bien qu'en reprenant certains codes – *Everything Everywhere All At Once* offre une illustration éclairante et instructive de l'exploration du multivers à travers sa mise en scène, son récit et le développement de son propos. Co-écrit et co-réalisé par Daniel Kwan et Daniel Scheinert – souvent appelés Daniels – et sorti en 2022, ce film explore les genres de la comédie dramatique, de l'aventure et de la science-fiction en s'inspirant d'une variété de sources. Les références à de multiples films de la pop culture<sup>31</sup> se

---

26 Pour plus d'information, je vous renvoie au site Marvel Story qui liste les différents films selon les différentes phrases du MCU : <https://marvelstory.fr/mcu/phases/>

27 SMITH JR. Jimmy, « Les 893 plus gros succès du box-office mondial ! » *Sens Critique*, Dernière mise à jour des chiffres : 05/02/2024. En ligne :

[https://www.senscritique.com/liste/les\\_892\\_plus\\_gros\\_succes\\_du\\_box\\_office\\_mondial/932070](https://www.senscritique.com/liste/les_892_plus_gros_succes_du_box_office_mondial/932070)

28 La Rédaction d'Écran Large, « Spider-Man : Beyond the Spider-Verse - date de sortie possible, histoire, casting et toutes les infos disponibles », *Écran Large*, 2 mai 2024, en ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1480006-spider-man-beyond-spider-verse-sortie-bande-annonce>

29 Voir notamment : BIRKEN Maxime, « Spider-Man : Across the Spider-Verse encensé par les critiques et par la presse », *Huffpost*, 31 mai 2023. En ligne : [https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/spider-man-across-the-spider-verse-encense-par-les-critiques-et-par-la-presse\\_218539.html](https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/spider-man-across-the-spider-verse-encense-par-les-critiques-et-par-la-presse_218539.html) ; Yohan HADDAD, « Spider-Man : Across the Spider-Verse, une suite à la hauteur de ses ambitions [critique] », *Première*, 15 décembre 2023, en ligne : <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Spider-Man-Across-the-Spider-Verse-une-suite-a-la-hauteur-de-ses-ambitions-critique>

30 On saluera toutefois beaucoup moins les mauvaises conditions de travail subies par les équipes créatives lors des différents processus de production. Il en est de même pour les équipes des effets spéciaux des films du MCU. Voir notamment : CARREL Owen, « Spider-Man : Across the Spider-Verse - révélations sur l'enfer en coulisses, et une industrie en souffrance », *Écran Large*, 26 juin 2023. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1481617-spider-verse-enfer-production-coulisses> ; CINQ Nicolas, « Marvel vs effets spéciaux : la révolution se prépare à Hollywood pour stopper ce cauchemar », *Écran Large*, 8 août 2023. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1485933-crise-hollywood-marvel-artistes-effets-speciaux-syndicats-vfx>

31 Pour rappel, « le mot « pop culture » a une signification relativement précise. Il est devenu un label utilisé pour faire ce qu'...]on appelle une « analyse culturelle transmédia », c'est-à-dire une analyse qui suit comment une œuvre se transforme en véritable phénomène se déclinant en mille copies, parodies, recyclages et traversant tous

font sous la forme de thématiques récurrentes ou de simples clins d'œil. Le film adopte une approche visuelle et narrative en mettant en avant le multivers comme élément central de l'intrigue. En explorant la coexistence de réalités parallèles, chacune définie par des choix et des événements différents, le récit offre une perspective sur les conséquences de nos actions et les multiples directions que la vie pourrait prendre.

Le film joue avec des concepts d'univers alternatifs, les bifurcations temporelles et les possibilités infinies des trajectoires et parcours de vie des protagonistes. Le récit relate l'histoire d'Evelyn Wang, plongée dans un moment critique de sa vie. Dépassée par les défis familiaux, professionnels, et submergée par les contraintes financières, elle se trouve soudain catapultée dans le multivers<sup>32</sup>. Dans cet ensemble de réalités parallèles, Evelyn Wang explore les différentes voies qu'aurait pu emprunter son existence. L'idée de la contingence et de la possibilité trouve une expression captivante dans l'exploration d'Evelyn Wang à travers un ensemble de réalités parallèles. En explorant les diverses voies que ses parcours auraient pu emprunter, Evelyn Wang met en évidence la contingence inhérente à la nature des choix. Chaque décision, chaque alternative envisagée, ouvre une nouvelle voie qui pourrait être radicalement différente, soulignant ainsi la complexité des chemins possibles et la manière dont les choix influent sur la trajectoire des événements.

Ces réalités parallèles deviennent ainsi le reflet des multiples possibilités inhérentes à chaque instant, soulignant la complexité et l'interconnexion des choix dans le cours de l'existence. En adoptant cette perspective, le film encourage le spectateur à réfléchir sur la fluidité et l'évolution potentielle de nos vies, suggérant que chaque embranchement recèle des réalités alternatives, toutes aussi pertinentes et capables d'apporter à l'enrichissement de l'expérience humaine. Cela met en évidence la possibilité d'émancipation par rapport aux déterminations préétablies, soulignant que chaque choix offre la potentialité de tracer des trajectoires uniques et significatives.

La réflexion sur l'identité à travers les différentes incarnations des protagonistes met en lumière l'idée que l'identité est fluide et sujette à des changements continus. Cette fluidité en évolution constante doit être examinée en lien avec le thème de la responsabilité. Celle-ci prend une dimension unique dans le contexte du multivers. Chaque choix d'un des personnages

---

*les médias.* ». MÈMETEAU Richard, *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités.* La Découverte, « Poche / Essais », 2019, p.290.

32 Dans une interview accordée au New York Times, les réalisateurs du film, Daniel Scheinert et Daniel Kwan, ont décrit leur multivers comme une combinaison de l'interprétation des mondes multiples de la mécanique quantique et de l'idée d'univers à bulles cosmiques. En ligne : <https://www.nytimes.com/2022/03/24/movies/everything-everywhere-all-at-once-review.html> (Dernière consultation 02 février 2024)

principaux, aussi minime soit-il, résonne à travers les différentes réalités, amplifiant ainsi les conséquences morales. La dimension imaginative du film accentue le poids de la responsabilité en soulignant que chaque décision influence non seulement le cours de la vie du personnage, mais également le destin de multiples réalités. Cela souligne les dilemmes moraux complexes qui découlent du pouvoir exceptionnel des protagonistes.

Dans *Everything Everywhere All At Once*, on assiste à un balancement entre l'apparente candeur et l'optimisme portés par le personnage de Waymond Wang, et l'ironie ainsi que le nihilisme représentés par l'antagoniste : Jobu Tupaki. Il s'agit de Joy de l'Alphaverse, la fille d'Evelyn. Elle porte une vision nihiliste et suicidaire de la vie et de l'existence en général. Ce personnage incarne l'extrême absurdité de l'existence, défiant non seulement les héros, mais aussi les notions traditionnelles de réalité et de vérité. Dans sa quête de tout comprendre et de tout contrôler, cet antagoniste devient un miroir déformant des préoccupations humaines les plus profondes, poussant les protagonistes à se confronter à leurs propres peurs et incertitudes. En fin de compte, c'est dans le face-à-face avec cette figure énigmatique que les personnages découvrent des fragments de vérité sur eux-mêmes et sur le monde qui les entoure, alimentant ainsi le voyage existentialiste au cœur de ce film. En espérant trouver quelqu'un aussi puissant qu'elle, Jobu Tupaki rencontre une Evelyn qui devient juste comme elle, espérant la persuader de choisir une autre option ou de mourir avec elle dans le Bagel. Ainsi, en défiant les notions mêmes d'ordre et de logique, l'antagoniste devient le catalyseur d'une profonde introspection pour les héros et le spectateur, les poussant à remettre en question leurs croyances et leurs valeurs les plus profondes.

Le personnage de Waymond revêt une dimension pertinente dans la perspective de sortie du cynisme et du nihilisme. Tout au long du film, ce personnage engage discrètement des batailles en privilégiant une approche proactive de la bienveillance, démontrée à travers des actes tels que sa capacité à écouter, sa patience et son empathie. Cette tendance se manifeste notamment par sa gestion subtile de situations clés, telles que la confrontation avec l'agent de l'IRS face à la possible fermeture de leur laverie automatique. De plus, il négocie avec calme et assurance, soulignant son habileté à résoudre les conflits de manière pacifique. La préparation de gâteaux en forme de smiley par Waymond pour la personne chargée du dossier de surendettement de la famille reflète son intention de traiter ces situations délicates avec une touche d'optimisme et de générosité. Son bonheur apparent à retrouver sa fille et la petite amie de celle-ci souligne également sa nature chaleureuse et positive, même dans des contextes familiaux parfois complexes. Enfin, sa gentillesse envers le père de sa femme, malgré le mépris de celui-ci à son égard, met en évidence la constance de Waymond à maintenir des relations

harmonieuses, même dans des circonstances difficiles. Reconnaisant ses limites, il insiste sur l'importance de la gentillesse. Sa femme, en revanche, semble plus cynique et désabusée, se percevant comme une guerrière ayant abandonné l'idée de gentillesse. Elle exprime une résignation mêlée de trahison, tout en ressentant de la nostalgie pour les moments heureux partagés avec Waymond. Il souhaite révéler le meilleur de chacun, sa capacité à être gentil étant cruciale pour maintenir la cohésion familiale et sauver l'ensemble du multivers.

Au cœur des différentes scènes se dévoile un personnage bienveillant, souvent perçu à tort comme étant naïf, mais il est crucial de ne pas se laisser tromper, car la gentillesse de Waymond se révèle être une stratégie réfléchie. À 1h45 du film, un échange entre Waymond et Evelyn met en lumière les tensions et les désaccords entre le couple, dévoilant leurs perspectives contrastées sur la vie et les relations. Le film juxtapose Waymond avec une version alternative de lui, « Alpha Waymond », de l'AlphaVerse, distinguée par son éloquence, son charme et sa capacité physique. Dans une scène poignante, il confronte non seulement Evelyn mais aussi le public, révélant ainsi que son apparente maladresse cache la clé pour vaincre Jobu Tupaki et son Bagel. La gentillesse, dévoilée comme l'arme ultime contre un ennemi dévorant tout amour et joie, devient le pivot de l'intrigue. Contrairement à son homologue d'AlphaVerse, qui privilégie la violence physique, Waymond évite ce moyen pour résoudre les conflits. Il aspire à trouver des solutions par sa propre compassion. La confrontation amène Evelyn à réaliser que son mari, souvent maladroit, détient la clé essentielle pour triompher des forces obscures. La gentillesse devient un pouvoir puissant, une arme efficace contre le chaos qui menace de tout engloutir.

Ainsi, Waymond incarne une résistance au cynisme répandu et au nihilisme présent dans le film comme dans l'époque contemporaine. Il comprend l'importance de créer une dynamique où même les partisans des puissants refusent de vous combattre pour surmonter une oppression plus forte. Contrairement à l'idée que la gentillesse peut sembler naïve ou inefficace, la philosophie du personnage soutient que l'empathie prend une forme tangible. Il promeut une empathie inattendue, une approche radicale que nous pouvons utiliser pour transformer fondamentalement notre réalité concrète. Ce contraste entre les deux extrêmes forme le cœur de la dynamique narrative du film, explorant ainsi les thèmes de l'espoir et du désespoir, de la foi et du doute.

## ***VII. Exploration(s) métamoderne(s) : Au-delà des écrans et des références***

Le texte que vous venez de lire reflète l'aboutissement d'une immersion prolongée dans l'univers cinématographique, fruit d'une analyse approfondie alimentée par la confrontation entre de multiples films et des concepts philosophiques et sociologiques variés. Cette exploration est également étayée par une veille de l'actualité du cinéma. Les films métamodernes, eux-mêmes, tirent leur essence de cette diversité, fusionnant des influences culturelles, historiques et artistiques variées pour donner naissance à des créations riches et polymorphes, en parfaite résonance avec la démarche d'analyse et de réflexion présente dans cet essai.

Alors que certains long métrages se limitent à des références superficielles sans approfondir, d'autres les intègrent de manière organique à l'histoire et à l'univers qu'ils construisent. Je suis plus attiré par les seconds que par les premiers, bien que même dans les cas les moins réussis, il y ait toujours quelque chose à en tirer. Les meilleurs exemples sont *Ready Player One* (2018) réalisé par Steven Spielberg et *Free Guy* (2021) de Shawn Levy, le réalisateur que Marvel Studios a choisi pour *Deadpool & Wolverine*. Bien que *Ready Player One* et *Free Guy* partagent un scénario et une intention similaires, le résultat final est radicalement distinct<sup>33</sup>.

Les films et leurs personnages métamodernes se caractérisent par des identités fluides et complexes qui reflètent la diversité des expériences humaines. Ces œuvres invitent les spectateurs à reconnaître et à apprécier ces nuances, établissant ainsi une connexion intime entre le film et son public. De plus, les multiples références ajoutent des niveaux de signification supplémentaires à l'intrigue principale, offrant ainsi une expérience encore plus riche et complexe aux spectateurs avertis. Ainsi, bien que la réception (critique) de ces œuvres « méta » puisse parfois être teintée de cynisme ; accusées de surfer sur des effets de modes ou réduits à des dimensions strictement mercantiles, elles fournissent cependant un contexte discursif pour explorer les positions esthétique-politiques sous-jacentes au métamodernisme.

---

33 J'invite le lecteur à visionner l'analyse complète de ces parallèles, deux blockbusters proposés sur la chaîne YouTube *Le CinématoGrapheur*. En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=1c7\\_NsjcbGc](https://www.youtube.com/watch?v=1c7_NsjcbGc)

## Note sur l'auteur

Thibault Jeandemange est docteur en science politique. Enseignant en philosophie et sciences sociales à Sciences Po Lyon ainsi que dans l'école d'art et de design E-artsup, il se nourrit de son intérêt pour toutes formes de création afin de questionner les rapports entre esthétiques et société. Musicien, il est également chroniqueur pour la web-radio *Le Gros Tas de Zik* et participe, en tant que co-réalisateur, à des projets de documentaire.

## Bibliographie

### Ouvrages

Theodor W. ADORNO et Max HORKHEIMER, *La dialectique de la Raison. Fragments philosophiques* (1re éd. : 1944), trad. franç. de É. Kaufholz, Paris, Gallimard, coll. «Tel», 1996.

Jean BAUDRILLARD, « Baudrillard décode *Matrix*. (2003) », Entretiens, sous la direction de Jean BAUDRILLARD, Presses Universitaires de France, 2019, pp. 391-394.

Elie DURING (Dir.), *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2013.

Mark FISHER, *Le Réalisme capitaliste. N'y a-t-il pas d'alternative ?*, Genève-Paris, Entremonde, 2018 (2009)

Richard MÈMETEAU, *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*. La Découverte, « Poche / Essais », 2019

Aurélien NOYER, Yoan ORSZULIK et Julien PAVAGEAU, *L'œuvre des Wachowski: La matrice d'un art social*, THIRD ED, 2021.

Jacques RANCIÈRE, *Le Partage du sensible : Esthétique et politique*, Paris, La Fabrique, 2000.

Jacques RANCIÈRE, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique Éditions, 2008.

Peter SLOTERDIJK, *Critique de la raison cynique*, [Paris](#), Christian Bourgois, 1987.

### Articles académique

Anne-Marie BIDAUD, « Hollywood mis en question dans les films des années soixante et soixante-dix : fictions, citations et métacinéma ». In: *Revue Française d'Études Américaines*, N°19, février 1984. Hollywood au miroir. pp. 117-129.

Jean-Louis COMOLLI, « 25 – Du métacinéma ». In *Cinéma, Numérique, Survie*. Lyon: ENS Éditions, 2019. <https://doi.org/10.4000/books.enseditions.11151> .

Razmig KEUCHEYAN, « Les communautés de fans de Matrix sur Internet : une étude de sociologie de la connaissance », *L'Année sociologique*, vol. 56, no. 1, 2006, pp. 41-66.

David MORINULMANN, « Matrix ou le sablier de nos représentations », *Quaderni*, 67 | 2008, p. 101-106.

David PEYRON, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, vol. 148-149, no. 2-3, 2008, pp. 335-368.

Aurélié PINTO, et Philippe MARY. « II / Les publics du cinéma : lieux, goûts et pratiques », Aurélié Pinto éd., *Sociologie du cinéma*. La Découverte, 2021, pp. 31-50.

### *Thèse et mémoire de recherche*

Maxime BATIOU, *Le métamodernisme : théorie et mises en application*, A thesis presented to the University of Waterloo in fulfillment of the thesis requirement for the degree of Master of Arts in French Studies, Waterloo, Ontario, Canada, 2020.

### *Articles de presse*

Elodie BARDINET, « Barbie - le film : un Matrix avec des paillettes ? », *Première*, 26 mai 2023. En ligne : <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Barbie-le-film-un-Matrix-avec-des-paillettes->

Maxime BIRKEN, « Spider-Man : Across the Spider-Verse encensé par les critiques et par la presse », *Huffpost*, 31 mai 2023. En ligne : [https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/spider-man-across-the-spider-verse-encense-par-les-critiques-et-par-la-presse\\_218539.html](https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/spider-man-across-the-spider-verse-encense-par-les-critiques-et-par-la-presse_218539.html)

Owen CARREL, « Oscars 2023 : Everything Everywhere All At Once rafle tout devant Netflix », *Écran Large*, 13 mars 2023. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1471227-oscars-2023-everything-everywhere-all-at-once-rafle-tout-devant-netflix>

Owen CARREL, « Spider-Man : Across the Spider-Verse - révélations sur l'enfer en coulisses, et une industrie en souffrance », *Écran Large*, 26 juin 2023. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1481617-spider-verse-enfer-production-coulisses>

Luc CHESSEL, « «Matrix Resurrections», gros méta », *Libération*, 21 décembre 2021. En ligne : [https://www.liberation.fr/culture/cinema/matrix-resurrections-gros-meta-20211221\\_SRDAV53PNRFHPOXPFG6JKCTFBY/](https://www.liberation.fr/culture/cinema/matrix-resurrections-gros-meta-20211221_SRDAV53PNRFHPOXPFG6JKCTFBY/)

Nicolas CINQ, « Marvel vs effets spéciaux : la révolution se prépare à Hollywood pour stopper ce cauchemar », *Écran Large*, 8 août 2023. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1485933-crise-hollywood-marvel-artistes-effets-speciaux-syndicats-vfx>

Bruno DERUISSEAU, « “Barbie” de Greta Gerwig : un vernis pop et féministe, mais beaucoup de cynisme », *Les Inrockuptibles*, 19 juillet 2023. En ligne : <https://www.lesinrocks.com/cinema/barbie-de-greta-gerwig-entre-cauchemar-capitaliste-et-feerie-de-lartifice-582975-19-07-2023/>

Yohan HADDAD, « Spider-Man : Across the Spider-Verse, une suite à la hauteur de ses ambitions [critique] », *Première*, 15 décembre 2023, en ligne : <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Spider-Man-Across-the-Spider-Verse-une-suite-a-la-hauteur-de-ses-ambitions--critique>

Mathieu JABORSKA, « Un talent en or massif : critique méta-Cage », *Écran Large*, 18 avril 2022. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/critique/1427557-un-talent-en-or-massif-critique-meta-cage>

Mathieu JABORSKA, « Scream : critique méta bêta », *Écran Large*, 26 août 2022. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/critique/1412735-scream-critique-meta-beta>

Alexandre JANOWIAK, « Cannes 2023 : on a vu Asteroid City, le film d'alien meta au casting de rêve », *Écran Large*, 24 mai 2023. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1478729-cannes-2023-asteroid-city-film-alien-meta-wes-anderson>

Olivier LAMM, « Interview Dan Scheinert: «Le multivers, c’est l’exploration des “et si”» », *Libération*, 30 août 2022. En ligne : [https://www.liberation.fr/culture/cinema/dan-scheinert-le-multivers-cest-lexploration-des-et-si-20220830\\_GDSQJ3AY6JEOBLHRG3L5B3ZU6U/](https://www.liberation.fr/culture/cinema/dan-scheinert-le-multivers-cest-lexploration-des-et-si-20220830_GDSQJ3AY6JEOBLHRG3L5B3ZU6U/)

La rédaction d’Écran Large, « Barbie : les 3 gros problèmes du film avec Margot Robbie », *Écran Large*, 22 juillet 2023. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/dossier/1484117-barbie-film-problemes-margot-robbie-ryan-gosling>

La Rédaction d’Écran Large, « Spider-Man : Beyond the Spider-Verse - date de sortie possible, histoire, casting et toutes les infos disponibles », *Écran Large*, 2 mai 2024, en ligne :

<https://www.ecranlarge.com/films/news/1480006-spider-man-beyond-spider-verse-sortie-bande-annonce>

Charles MARTIN, « Pas besoin d'être calé en MCU pour voir Deadpool & Wolverine », *Première*, 26 avril 2024. En ligne : <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Pas-besoin-detre-cale-en-MCU-pour-voir-Deadpool--Wolverine>

Hector PIERRÈS, « Matrix 5 : Warner lance une suite avec un nouveau réalisateur et presque sans les Wachowski », *Écran Large*, 4 avril 2024. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1507160-matrix-5-warner-suite-realisateur-drew-goddard-wachowski>

Théo RIBETON, « “Free Guy” : la comédie méta commence à bien ronronner », *Les Inrockuptibles*, 11 août 2021. En ligne : <https://www.lesinrocks.com/cinema/free-guy-la-comedie-meta-commence-a-bien-ronronner-402067-11-08-2021/>

Jimmy SMITH JR., « Les 893 plus gros succès du box-office mondial ! » *Sens Critique*, Dernière mise à jour des chiffres : 05/02/2024. En ligne : [https://www.senscritique.com/liste/les\\_892\\_plus\\_gros\\_succes\\_du\\_box\\_office\\_mondial/932070](https://www.senscritique.com/liste/les_892_plus_gros_succes_du_box_office_mondial/932070)

JL TECHER, « Space Jam : Nouvelle ère - critique qui met un Bugs dans la matrice », *Écran Large*, 23 juillet 2021. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/critique/1388946-space-jam-nouvelle-ere-critique-qui-met-lapin-au-panier>

Axelle VACHER, « Deadpool 3 : une bande-annonce bien méta pour l'arrivée de Ryan Reynolds et Wolverine dans le MCU », *Écran Large*, 12 février 2024. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1502866-deadpool-3-bande-annonce-ryan-reynolds-wolverine-marvel>

Mathieu VICTOR-PUJEBET, « Everything Everywhere All at Once continue à tout casser au box-office (et donner une leçon à Hollywood) », *Écran Large*, 4 mai 2022. En ligne : <https://www.ecranlarge.com/films/news/1430179-everything-everywhere-all-at-once-continue-a-tout-casser-au-box-office-et-donner-une-lecon-a-hollywood>

## Table des matières

I. Il était une fois... des films qualifiés de « méta ».....	2
II. Le « métacinéma » : quand le cinéma s'interroge sur lui-même ou se présente à l'écran.....	3
III. Le métamodernisme : une oscillation entre des positions contradictoires, une quête de sens et de récit dans un monde marqué par la fragmentation et la pluralité.....	6
IV. Les fictions métamodernes naviguent entre cynisme et idéalisme.....	7
V. La renaissance narrative du métamodernisme : réinterpréter les grands récits avec un regard (auto)critique.....	8
VI. Le multivers comme élément cinématographique du métamodernisme.....	12
VII. Exploration(s) métamoderne(s) : Au-delà des écrans et des références.....	17
Note sur l'auteur.....	18
Bibliographie.....	18
Ouvrages.....	18
Articles académique.....	18
Thèse et mémoire de recherche.....	19
Articles de presse.....	19