

Introduction

Boucles temporelles et paradoxes causaux

Hélène Machinal
Université Rennes 2

Denis Mellier
Université de Poitiers

Jessy Neau
Université de Poitiers

Ce numéro double d'*Otrante* est issu de l'un des colloques du projet « Temporalités », porté par Hélène Machinal, qui réunit des chercheur.e.s de plusieurs universités et centres de recherche français et québécois¹. Après trois événements scientifiques à Montréal, Montpellier et Dijon en 2023 et 2024², le présent volume est issu du colloque tenu à l'université de Poitiers en 2025. Il s'agit de convoquer et d'explorer une figure singulière, et polymorphe, afin d'interroger les rapports entre les formes narratives et les régimes fictionnels : la boucle temporelle.

1. Université de Bourgogne, Université de Bretagne occidentale, Université Paris 8, Université Rennes 2, Université de Poitiers, Université Paul Valéry Montpellier 3, Université du Québec à Montréal, ainsi que le pôle du Centre Figura sur la culture populaire contemporaine.
2. Le colloque de Montréal a donné lieu à une double publication : Elaine DESPRÉS, Antonio Dominguez LEIVA et Louis-Paul WILLIS, Éd.s., *Captures*, n° 10, « Nostalgie du futur et rétrofuturisme », en ligne : <https://revuecaptures.uqam.ca/nostalgies-du-futur-et-retrofuturisme/> ; Elaine DESPRÉS et Hélène MACHINAL, Éd.s., *Temporalités alternatives, uchronies et mondes parallèles*, Montréal : Presses universitaires de Montréal, 2026. Les travaux des colloques de Montpellier et de Dijon seront publiés prochainement aux Presses universitaires de Rennes.

Ce que la fiction fait de la boucle temporelle

Figure visuelle, objet intellectuel, la boucle est utilisée dans de nombreuses mythologies, notamment parce qu'elle permet d'articuler l'opposition entre le temps linéaire et le temps cyclique. La philosophie s'est saisie de cette figure, notamment par le biais de «l'Éternel retour» de Nietzsche, à l'aube de la seconde Révolution industrielle, et avec la redécouverte, par des philosophes comme Schopenhauer, de mythes tels que la Roue du temps qui sont issus des traditions hindoues et bouddhistes. Mais c'est surtout ce que la fiction contemporaine fait de la boucle qui retient notre attention dans les pages qui suivent. Plus largement, le contexte de la culture de l'écran est central dans les articles proposés dans ces actes.

Selon une distinction désormais communément admise, le présent volume se concentre sur deux types de boucles : d'une part, la boucle temporelle causale, dans laquelle un voyage dans le temps fait partie intégrante de la création des conditions pour que ce même événement se produise en premier lieu, et d'autre part, la boucle temporelle autotélique (le « *Groundhog Day Time Loop* »), qui présente une portion de temps qui se répète plusieurs fois, comme dans le film qui a donné son nom à ce motif (*Groundhog Day* [*Le Jour de la marmotte*], Harold Ramis, 1993).

D'autre part, la boucle de causalité ou paradoxe de l'écrivain caractérise une séquence dans laquelle un événement est en partie la cause d'un autre événement, qui à son tour est l'une des causes du premier événement³. Des séries comme *Doctor Who* (épisode dans lequel un voyageur temporel copie la musique de Beethoven du futur et la publie à l'époque de Beethoven sous le nom de Beethoven, S09E04), ou plus récemment la série *Dark* (Netflix, 2021-2023) et les films *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) et *Arrival* ([*Premier contact*], Denis Villeneuve, 2016) ont ainsi utilisé ce type de dispositifs ontologiques, auxquels sont aussi apparentées les prophéties auto-réalisatrices (le mythe d'Œdipe, *La Jétée* [Chris

3. Voir Richard HANLEY, «No End in Sight: Causal Loops in Philosophy, Physics and Fiction», *Synthese*, n° 141, 2004, pp. 123-152. Dans cet article, Richard Hanley examine les dimensions physiques, logiques, et fictionnelles des boucles temporelles en montrant que la fiction a tendance à diminuer l'aspect paradoxal (l'impossibilité apparente, en termes logiques) des boucles, par un aspect intentionnel de ces paradoxes, créés ou combattus par l'agentivité humaine.

Marker, 1962] et *Twelve Monkeys* [*L'Armée des 12 singes*], Terry Gilliam, 1995]). De très nombreux épisodes des diverses séries de l'univers *Star Trek* exploitent ce type de motifs, qu'ils soient produits par des anomalies gravitationnelles ou quantiques : ce sont d'ailleurs aussi bien les boucles temporelles causales qu'autotéliques qu'on retrouve ainsi générées le temps d'un épisode. Il est d'ailleurs pertinent de confronter l'usage qu'en font les séries, au sein de cette franchise, à tendance « épisodique » (*Star Trek, The Original Series* ; *Star Trek: The Next Generation*, *Star Trek: Voyager*) avec les séries plus feuilletonnantes comme *Star Trek: DS9*, *Star Trek: Discovery* ou *Star Trek: Picard*, en déterminant les manières dont la résolution narrative de chaque épisode dans la première catégorie permet d'explorer temporairement ces anomalies, tandis que les séries plus feuilletonnantes proposent de revisiter, grâce à la boucle temporelle (le trou de ver dans *DS9*, la chronologie alternative formée par l'explosion d'une supernova dans *Picard*) l'ensemble de l'univers *Star Trek*. Ce volume approfondit cet aspect avec la contribution de Florent Favard mais surtout avec le dernier article dans lequel Elaine Després embrasse un corpus qui permet de dégager des dynamiques propres à la forme sérielle.

Ce que le récit fait de la boucle temporelle

En dehors de *Star Trek*, l'épisode autonome comportant une boucle temporelle est devenu un exercice de style presque incontournable dans de nombreuses séries fantastiques et de science-fiction (*Stargate*, *The X-Files*, *Buffy contre les Vampires*). L'effet escompté relève souvent du comique, d'autant plus que les actions des personnages n'ont aucune conséquence sur leur développement ultérieur ou sur l'arc narratif de la série. En ce sens, la boucle détourne la tension habituelle et offre une parenthèse au sein de la macro-narration.

D'une manière générale, la boucle a contribué de manière significative à la complexité narrative des séries, tous genres confondus, allant jusqu'à créer une nouvelle forme de « postmodernisme télévisuel » avec des séries comme *Dark*⁴. Les *flash-forwards* pré-génériques, par exemple, présentent des séquences

4. Voir Anna BATORÍ, « "Everything is Connected". Narratives of Temporal and Spatial Transgression in *Dark* », *VIEW, Journal of European Television History and Culture*, n° 19, 2021, pp. 112-124.

d'action *in medias res*, suivies d'un carton indiquant une période de temps antérieure à cette séquence (24 heures plus tôt, six mois plus tôt) : l'épisode entier avance ensuite jusqu'à la séquence initialement montrée. De nombreuses séries policières (*Suburra* [2017-2020]) et politiques (*House of Cards* [2013-2018]) utilisent fréquemment ce procédé. La boucle soulève également des questions de subjectivité, grâce aux récits de type *Rashomon* : l'histoire est répétée plusieurs fois à partir d'autres points de vue contradictoires, comme dans le film *Rashomon* d'Akira Kurosawa (1950) ou le roman *Tandis que j'agonise* de William Faulkner (1930). Le roman policier peut utiliser cette technique, puisque de multiples contradictions jaillissant d'un même événement criminel raconté de plusieurs points de vue doivent aboutir à la vérité, comme dans *Cinq petits cochons* d'Agatha Christie (1942).

L'on peut se demander ce que la boucle apporte au personnage en matière de découverte de soi et de récit de formation – par exemple dans la littérature jeunesse, dans laquelle on trouve de nombreuses boucles temporelles (*La Traversée du temps* de Yasutaka Tsutsui [1967]). Plusieurs comédies exploitent la boucle pour faire revivre au personnage une situation familiale, par exemple avec le trope « Noël tous les jours » (la nouvelle « Christmas Every Day » de William Dean Howells [1892]), avec l'idée de parvenir à tirer une leçon existentielle, affective et morale de l'événement itératif. La boucle peut ainsi être un refuge pour ne pas faire face à un traumatisme comme dans le film *The Map of Tiny Perfect Things* de Ian Samuels (2021) ou dans la série *Russian Dolls* (Netflix, 2019-2022). La boucle permet également d'appréhender le futur de plusieurs manières différentes, comme dans *Glissement de temps* (1964) de Philip K. Dick.

La boucle temporelle fait ainsi partie de ces dispositifs de voyage dans le temps qui constituent des « laboratoires narratologiques »⁵ mettant en jeu des questions essentielles sur la subjectivité et la conception philosophique du temps à travers des intrigues et des dispositifs complexes.

5. David WITTENBERG, *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*, New York: Fordham University Press, 2013.

Boucles temporelles et régimes temporels politiques

Si la boucle favorise l'exploration des existences individuelles d'un personnage (par exemple dans le film *Lola Rennt* [*Cours Lola Cours*], Tom Tykwer, 1998), elle permet également d'examiner les possibilités d'un futur commun. Les dimensions dystopiques (*La Jetée*) ou, au contraire, l'ouverture sur des futurs collectifs résolus par la boucle temporelle causale (*Arrival* et *Interstellar*) mettent en évidence les implications politiques de ces dispositifs. Contrairement à ce que sa structure *a priori* fermée laisse imaginer, la boucle temporelle constitue en réalité avant tout une spirale, ouvrant des horizons et des brèches sur le devenir des sociétés, ou un pli, comme l'entend Gilles Deleuze, c'est-à-dire une manière de voir le multiple à travers les relations complexes de ses composantes⁶.

La boucle de répétition suggère davantage l'impasse d'une situation, en raison de la perpétuation *ad nauseam*, et surtout involontaire⁷, d'une unité temporelle, qu'il s'agisse d'une heure (la nouvelle « 12 : 01 » [1973] de Richard A. Lupoff), d'un jour (*Groundhog Day*), ou d'une soirée comme dans *Russian Doll*. Dans cette dernière série, la boucle itérative et le chronotope urbain donnent à voir la lutte psychologique de l'héroïne, mais aussi les traumatismes collectifs ainsi qu'un avenir bouché, ce qu'illustre le concept de « limbotopie »⁸ désignant un type de fictions littéraires et cinématographiques dans lesquelles l'histoire est figée, les personnages évoluant alors dans un présent duratif sans espoir de progression. La dimension générique de ces fictions ne doit cependant pas être négligée : *Russian Doll*, mais aussi *Groundhog Day* et *Palm Springs* (Max Barbakow, 2020) sont des comédies. Si la boucle est initialement traitée de manière humoristique (le comique de répétition), elle finit cependant par introduire de la tension et de la violence, créant des situations infernales qui font revivre au(x) personnage(s) un moment traumatisant. La boucle permet alors d'explorer les effets génériques de contrepoint qui lui sont associés, et leurs implications dans la subversion de l'ordre social et politique.

6. Gilles DELEUZE, *Le Pli, Leibniz et le baroque*, Paris : Éditions de Minuit, 1988.

7. Voir Wiebke SCHNIEDERMANN, « The Narrative Features of Involuntary Time Loops », *Narrative* n° 31, 2023, pp. 290-307.

8. Elana GOMEL, et Vered Karti SHEMTOV, « Limbotopia: The "New Present" and the Literary Imagination », *Comparative Literature*, n° 70, 2018, pp. 60-71.

La boucle peut aussi se déployer sur plusieurs périodes de l'histoire, avec des causalités qui affectent plusieurs moments-pivots connectant le passé et le futur : la série *Bodies* (Netflix, 2023) montre ainsi un meurtre identique, qui se déroule à la fois à l'époque victorienne, dans les années 1940 et dans un avenir dystopique. Dans ce cas, néanmoins, la boucle est davantage supposée qu'avérée. Le roman *Kindred* d'Octavia Butler (1979) utilise la circularité gothique pour faire vivre à l'héroïne l'expérience d'un passé historique douloureux, celui de l'esclavage⁹. La boucle est cependant ici vécue une seule fois pour chaque période. Dans les deux cas, la boucle est toujours brisée à la fin : dès lors, est-ce bien une boucle, ou bien se trouve-t-on dans une autre logique de voyage temporel et de temps paradoxal ? Ce sont aussi ces cas-limites qui renouvellent l'intérêt d'une réflexion sur les boucles temporelles et qui montrent que le trope n'a pas tant été analysé que ce que l'on pourrait supposer au premier abord.

Dans tous les cas, la boucle et le voyage dans le temps sont souvent dotés d'un caractère initiatique, malgré leur apparente contre-impulsion narrative. Le but est-il cependant toujours d'échapper à la boucle ? Le film *The Map Of Tiny Perfect Things* pose cette question. Les boucles, même lorsqu'elles sont liées au trauma, permettent ainsi parfois des échappées vers des solutions politiques et collectives : la construction d'une communauté qui se renforce à chaque itération de la soirée dans *Russian Doll* permet d'offrir une voie de sortie à la protagoniste et de se projeter vers un avenir plus optimiste.

Mécaniques, modélisations, simulations

Il est toujours pertinent de se pencher sur la mécanique de la boucle – la manière dont elle commence et s'achève, ses différents « resets » – ainsi qu'à ses typologies (boucle temporelle ou événementielle, effets papillon, paradoxe du grand-père) et selon ses déclencheurs, qui peuvent varier selon les médiums (notamment avec le jeu vidéo, par

9. Sur la circularité gothique, voir Andrea JURANOVSKY, « Trauma Reenactment in the Gothic Loop: A Study on Structures of Circularity in Gothic Fiction », *Inquiries Journal/Student Pulse*, n°6, en ligne : <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=898>

exemple *12 Minutes* ou *Outer Wilds*). Les modélisations (diagrammes de causalité, boucles de rétroaction) deviennent alors intéressantes pour analyser les objets fictionnels.

La boucle peut aussi être analysée en termes de contrôle, puisqu'elle est fréquemment le produit de métavers ou de simulation (*La Cité des permutants* [1994] de Greg Egan, la trilogie *Wayward Pines* de Blake Crouch [2014], la série *1899* [Netflix, 2022]) : les boucles sont alors soit des dispositifs de manipulation et de surveillance ; ou alors des erreurs, des failles (« *glitch* ») dans les systèmes de simulation. Dans ce cas de figure, la boucle est bien évidemment à relier à de nombreux dispositifs fictionnels de type « *mind-game* », phénomène bien identifié dans le cinéma des années 2000 par Thomas Elsaesser¹⁰, et qui joue sur la pathologie productrice (*Memento* de Christopher Nolan, 2000) de temporalités alternatives, l'hallucination (*Fight Club* de David Fincher, 1999), la conspiration ou la révélation (*Oldboy* de Park Chan-wook, 2003) qui créent des chronologies inversées, des passés et présents qui se percutent et se contredisent. Les boucles sont ainsi à la fois génératrices et produits de « mondes » multiples : temps alternatifs créés par la technologie ou la magie, ou mondes mentaux, psychologiques¹¹.

La répétition infinie pourrait bien être notre futur : les machines et robots laissés à eux-mêmes lorsque leurs créateurs ont disparu dans un monde postapocalyptique peuvent eux aussi opérer « en boucle », ultime trace de la survivance dysfonctionnelle d'une humanité achevée.



Le numéro s'ouvre sur la contribution de Françoise Lavocat, qui dans « Narrations circulaires et paradoxes de la fiction », offre une exploration diachronique des narrations circulaires, s'étendant du XVII^e siècle jusqu'aux romans et séries contemporains. Cet article met en lumière la persistance et surtout l'évolution de ces structures narratives à travers les âges, d'une certaine rareté jusqu'à leur

10. Thomas ELSAESSER, «The Mind-Game Film», in Warren Buckland, Éd., *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary World Cinema*, Malden: Wiley-Blackwell, 2009, pp. 13-41.

11. Alain BOILLAT, *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève : Georg, 2014.

banalisation contemporaine, en révélant comment elles permettent de penser et de mettre en perspective des dimensions tout à fait essentielles du fait fictionnel, comme les mondes possibles, le contrefactuel et les métalepses. Finalement, la boucle et le paradoxe permettent de penser le propre de la fictionnalité, mais également au-delà, de nombreuses caractéristiques de notre monde actuel et de son rapport au temps, à la vérité et aux défis cognitifs que notre présent impose.

La première partie, intitulée «Boucles et réfractions historiques» rassemblent trois articles qui font interagir l'Histoire et la boucle. En effet, les boucles et l'uchronie soulèvent de profondes questions historiques, comme on le constate chez Charles Renouvier avec l'article d'Éric Puisais qui aborde d'un point de vue philosophique ce texte fondateur qu'est *Uchronie*, publié dans sa version longue en 1876. L'auteur propose une analyse de la vision de l'Histoire que ce texte expose, mise en perspective avec plusieurs fictions contemporaines. Isabelle-Rachel Casta nous invite ensuite à une exploration et à une mise en regard de *Behold the Man* de Michael Moorcock (1966) et d'*Il est de retour* (*Er ist wieder da*) de Timur Vermes (2015), deux fictions qui manipulent l'Histoire et des figures qui l'ont marquée : dans l'une le Christ n'a jamais existé tandis que dans l'autre Hitler revient. Enfin, le médium cinématographique permet également de proposer une Histoire nationale alternative, comme le montre Alice Letoulat dans son analyse de la figure du palindrome dans les films de Manuel de Oliveira – en particulier dans *Non* (1990), titre qui peut se lire dans plusieurs sens et s'énonce comme un programme, celui d'une succession désordonnée de défaites historiques.

Avec la seconde partie, «Quand les cycles font boucle», nous bifurquons vers des questions plus architextuelles qui sont soulevées par les analyses d'Anne Besson sur la fantasy, de Florent Favard sur les séries télévisées de science-fiction et de Stella Louis sur l'univers Marvel – des cycles longs, des sagas, des univers étendus. Anne Besson aborde les interactions entre ensembles romanesques et conception du temps cyclique en proposant une typologie de leurs rencontres dans le genre de la fantasy. Florent Favard interroge l'évolution, la stagnation, voire la dévolution des boucles temporelles causales dans un vaste corpus de séries de science-fiction qui relève de la narration complexe. Il s'attache plus spécifiquement à la façon dont le trope affecte la sérialité lorsqu'il se déploie sur un arc narratif long qui peut

être celui d'une saison ou de l'ensemble de la série. Enfin, Stella Louis montre la complexité temporelle induite par la boucle temporelle dans l'univers cinématographique Marvel, et elle interroge la visée et les enjeux de ce motif narratif dans la fiction du MCU de Disney.

La troisième partie «Boucles, itérations, récurrences» rassemble des contributions qui se penche sur la dimension aliénante de la récurrence et les interactions entre boucles et traumatismes. L'étude de la série *The Lazarus Project* (2022-2023) permet à Hélène Machinal d'analyser la tension entre enjeux collectifs et individuels dans une série où l'itération sert à éviter l'apocalypse. Cette série est aussi exemplaire du fait qu'elle opère un glissement de la boucle vers le voyage dans le temps. Les deux articles qui suivent se penchent sur des jeux vidéo. Nicole Bastin s'attache au jeu *The Last of Us Part II* (2020) et à la façon dont il s'éloigne des enjeux du premier opus, lequel traitait de la survie dans un contexte apocalyptique, pour voir comment le deuxième a davantage à voir avec le traumatisme, collectif et surtout individuel. Les modalités esthétiques et narratives de ce jeu permettent d'envisager la réception en matière de jouabilité. Marc Ang-Cho analyse le jeu *Deathloop* (2021) et propose d'examiner la manière dont la boucle révèle l'aliénation des personnages, enfermés dans un cadre spatio-temporel clos, à la fois du fait de son *gameplay* mais aussi de sa narration. Enfin, cette partie se termine avec l'article d'Anthony Morin-Hebert qui analyse le film *Deux minutes plus tard* (Junta Yamaguchi, 2020) dont la spécificité est de présenter des boucles temporelles très brèves et très nombreuses, singulièrement produites par une visio-conférence. Il montre que ce dispositif narratif contribue à une approche critique de l'influence des écrans connectés dans nos sociétés.

La quatrième partie «Boucles, bifurcations, nostalgie» commence par un article de Jean-François Chassay qui explore le dernier roman de Paul Auster, *4 3 2 1*, paru en 2018, et la façon dont il alterne quatre versions d'une même existence, celle du personnage principal Archie Ferguson. Le motif de la boucle permet alors de mettre en regard histoire événementielle et histoire(s) subjective(s) pour engager une réflexion sur la création. Louis-Paul Willis aborde la mécanique nostalgique inhérente à la boucle temporelle dans la série *Dark* (2017-2020) et dans deux films, *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001) et *Arrival* (2016). Il examine la boucle temporelle en tant que dispositif qui met en scène un rapport au manque où l'origine

se replie sur elle-même, selon une logique möbienne qui brouille la distinction entre début et fin, cause et effet. Jean-Jacques Defert étudie, quant à lui, les implications politiques des boucles temporelles qui relèvent du slipstream dans la production culturelle autochtone du Canada. Les surgissements du passé ou du futur dans le présent revêtent une fonction transformatrice fondée sur une double logique de réaffirmation culturelle et d'émancipation du carcan des représentations coloniales.

La cinquième partie «Boucles, oublis, errances» s'attache aux modalités esthétiques que déclenchent les boucles lorsqu'elles induisent des oublis, occultations et mènent jusqu'à l'errance ou à des trajets inédits. Denis Mellier aborde un corpus filmique pour souligner les enjeux de réception et d'intertextualité avec des boucles qui induisent des dialogues transfilmiques dans les films d'Alfred Hitchcock (*Vértigo*, 1958), de Chris Marker (*La Jetée*) et Terry Gilliam (*12 Monkeys*), notamment via la figure des cernes du séquoia qui fait opérer ces trajets dans le temps et dans l'histoire du cinéma. Alistair Rolls se penche sur la gémellité entre deux romans policiers de Fred Vargas, gémellité qui réunit deux rivières et deux frères, deux romans et deux enquêtes –l'un(e) se lisant en miroir de l'autre. Charlotte Krauss nous propose d'explorer la manière dont les boucles fabriquent des chronotopes singuliers, comme le motif de la tempête de neige, qui brouille les repères spatio-temporels, dans un corpus littéraire et bédécque. Manon Guérif se penche sur plusieurs types de boucles temporelles dans le jeu vidéo, en premier lieu la sauvegarde qui révèle le fonctionnement du médium. Elle étudie ensuite comment la thématization de la boucle par certains jeux comme *Outer Wilds*, *Life Is Strange* ou encore *The Legend of Zelda: Majora's Mask* permet de poser une réflexion sur le rapport de force entre joueur et environnement de jeu, contrôle absolu et impuissance diégétique. Jessy Neau, enfin, propose une esquisse typologique d'un certain type de narration, le récit antéchronologique, aussi bien en littérature (*Wrong Place, Wrong Time* de Gillian McAllistair, 2022) qu'au cinéma (*Memento* de Christopher Nolan, 2000; *5x2* de François Ozon, 2004) et dans les séries télévisées (l'épisode «The Betrayal» de *Seinfeld*, S09E08, 1997), en essayant de dégager des fonctions en matière d'herméneutique du temps et de possibilités médiatiques selon les genres et les enjeux fictionnels.

La conclusion de l'ouvrage propose une réflexion sur la forme sérielle. Dans cette contribution, Elaine Després propose une approche « hantologique », et démontre la connexion intrinsèque qui existe entre les boucles temporelles et la mort. Ces boucles ont souvent pour effet d'exacerber la mécanique même de la série, la poussant à ses limites et révélant ainsi toute sa complexité et son impact sur le spectateur.

Un fait notable des analyses regroupées dans ce volume a été la mise en lumière de la richesse des images, métaphores, visualisations explicitées par les objets fictionnels eux-mêmes, qui symbolisent leur fonctionnement temporel avec persistance – cernes des arbres dans les films post-hitchcockiens, arborescences dans la série *Dark*; ronde des siècles, roue du temps et *axis mundi* chez les auteurs de fantasy – de même que les dispositifs matériels des objets-livres (pagination en sens inverse dans *La Horde du contrevent* chez Damasio, blanc laissé tout au long de *4 3 2 1* d'Auster signifiant la disparition d'une des « versions » d'Archie) – preuve que les boucles revêtent souvent des formes et des couleurs, entre la géométrie la plus abstraite et présence bien réelle dans le monde naturel.