

LES CORPS FILMÉS :
Un laboratoire de l'abjection

Sommaire

11	Corps abjects et corps substantiels
17	Vincent

DES OMBRES

Vampyr,

Carl Theodor Dreyer,

noir & blanc, 83 min, 1932

- 23 Curiosité et réflexivité
- 24 Un film gris
- 25 Le passage
- 26 La première apparition
- 28 Une politique des corps
- 30 Habitable et non-habitable
- 32 La menace
- 33 Encore lui
- 33 Le bal des damnés
- 34 [Fin]

LES EFFETS DU DISPOSITIF

San Clemente,

Raymond Depardon et Sophie Ristelhueber,
noir & blanc, 90 min, 1982

- 43 Mécanique de la relation
- 45 Une véritable frontière entre les corps
- 46 Réification et dispositif
- 48 Déséquilibre des pouvoirs
- 49 Le devenir-personnage
- 51 Se faire envahir par le regard de l'autre
- 53 Devenir personnage comme outil
de protection
- 54 Une fin programmée
- 56 [Fin]

LA NOUVELLE CHAIR

Videodrome,

David Cronenberg, 89 min, 1983

- 63 Au-delà de l'écran
- 65 Technologie et image du corps
- 67 Divertissement et politique : l'arène
- 69 Snuff movies et pornographie
- 72 La nouvelle chair
- 74 Le corps idéal capitaliste
- 76 Production cinématographique
et résistance
- 77 [Fin]

LA RÉIFICATION
COMME CONTRE-DISOURS

The Act of Seeing with Own One's Eyes,
Stan Brakhage, muet, 32 min, 1971

- 85 Blanchir
- 87 Picturalité et déshumanisation
- 89 Sculpteur de corps
- 91 Des corps creux
- 94 La jouissance du regardeur
- 97 Le laboratoire
- 99 [Fin]

LE CORPS-CINÉMA

A Study in Choreography for a Camera,
Maya Deren et Talley Beatty, muet,
2 min 13, 1945

- 107 Anagramme
- 110 Contre le naturalisme,
un autre espace-temps
- 113 Un espace-temps non-hollywoodien
- 115 Le corps-cinéma
- 117 Non-humain, la fin de l'identification
- 119 Un travail collectif
- 123 [Fin]

127	Extensions
169	Le laboratoire de Frankenstein
175	Bibliographie

L'ombre déformée d'un homme se projette sur le sol. Ses mouvements répétitifs se déroulent à l'envers. Impossible de déterminer si, avec sa pelle, il creuse ou bouche un trou. Il semble coincé dans cette action insensée, en boucle, à la manière de Sisyphe et de son rocher.

On pourrait croire que le corps auquel appartient cette ombre est hors-champ, cependant l'inversion du mouvement et le cadrage nous poussent plutôt à la regarder comme une présence autonome. Cette silhouette ne porte aucun visage, aucune histoire. Désindividualisée. Face à elle aucune altérité n'est possible.

À l'âge de 17 ans, la découverte de ce plan dans le film *Vampyr* de Dreyer, a été une révélation dans ma réflexion, ininterrompue jusqu'à aujourd'hui, à propos de la représentation des corps au cinéma. Ce plan, qui revient à plusieurs reprises au cours du film, nous rappelle cette capacité proprement cinématographique de créer des silhouettes en mouvement qui détiennent toutes les caractéristiques du vivant, tout en ne l'étant pas. Ces corps sans intériorité, vidés de leur humanité, ces surfaces, représentent pour moi toute la force du cinéma dans son pouvoir de création et de manipulation des images, mais également toute l'horreur de la réification¹ des corps intrinsèquement présente dans le mécanisme cinématographique.

Lévinas écrit dans *Totalité et Infini*² que « l'être qui s'exprime s'impose mais précisément en en appelant à moi de sa misère et de sa nudité – de sa faim – sans que je puisse être sourd à son appel. De sorte que, dans l'expression, l'être qui s'impose ne limite pas mais promet ma liberté, en suscitant ma bonté ». Cette affirmation est totalement contredite par le plan de Dreyer : face à ce corps, aucune éthique ne se crée. Il s'agit d'un corps qui ne devient pas Autrui, individu, qui reste à l'état d'objet du regard. Ainsi, à la différence de ce que décrit Lévinas, devant un film, l'écran constitue nécessairement une séparation radicale entre les corps et encourage donc systématiquement la réification cinématographique.

À travers ce constat se dessinent précisément les enjeux politiques et artistiques liés à la question de la représentation des corps au cinéma que je souhaite traiter dans cet écrit : si des films peuvent créer des corps sans intériorité, le cinéma, à travers son propre fonctionnement, ses choix esthétiques et narratifs, interroge donc nécessairement notre construction sociale et politique de l'altérité, notre rapport à l'Autre.

Judith Butler, dans *Ces Corps qui comptent*³, explique que nos conceptions de l'individu et des corps sont conditionnées par ce qu'elle appelle « le processus de matérialisation », c'est-à-dire le processus culturel et historique qui, à partir d'un ensemble de normes réitérées, crée ce lien, qui nous semble pourtant naturel, entre la forme d'un corps et sa capacité à porter une intériorité. C'est donc à travers ce processus de matérialisation que, selon elle, le sujet peut advenir.

Néanmoins, à la manière de l'homme à la pelle, elle souligne que cette normalisation des corps par le processus de matérialisation a pour conséquence de produire une dichotomie entre les corps dits substantiels, ceux qui ont pu acquérir ce statut d'individu, et ceux qui, par opposition, tombent dans l'abjection⁴, qui sont rejetés en dehors de ce statut. S'il est nécessaire de dessiner les contours de ceux qui seront considérés comme des individus au sein d'une société, les corps abjects apparaissent logiquement comme la conséquence inévitable de l'élaboration de cette définition. Cet ensemble de corps rejetés forme ainsi le « en-dehors », le négatif qui permet la validation de l'existence naturelle des corps substantiels. Selon Butler, la politisation des corps abjects, comme cela est pratiqué dans les études queer et post-coloniales, est donc un travail essentiel qui vise à faire bouger les frontières entre ces corps substantiels et ces corps abjects.

Par ailleurs, ce processus de matérialisation, qui évolue à travers le temps, est nécessairement le fruit d'un investissement par le discours et le pouvoir. En effet, si les corps substantiels sont les seuls à être investis par le langage, représentés, ce sont également les seuls qui peuvent être intelligibles, présents et influents dans le champ social, par opposition aux corps abjects, qui eux,

restent dans l'ombre, dans l'indicible, l'irreprésentable, impuissants. Cette idée, Judith Butler la tire notamment des théories sur la biopolitique de Michel Foucault, celui-ci affirmant de manière plus large que « l'individu, c'est sans doute l'atome fictif d'une représentation "idéologique" de la société mais il est aussi une réalité fabriquée par cette technologie spécifique de pouvoir qu'on appelle "la discipline" [...]. En fait le pouvoir produit du réel, il produit des domaines d'objets et des rituels de vérité. L'individu et la connaissance qu'on peut en prendre relèvent de cette production⁵. »

Le cinéma, en tant qu'objet culturel, se révèle donc être à la fois un outil et un symptôme de ces enjeux de pouvoir liés au processus de matérialisation des individus. À travers ce plan de Dreyer, nous voyons notamment que le cinéma a la capacité de recréer, grâce au langage cinématographique, cette dichotomie entre corps substantiels et corps abjects, perceptible également dans la majorité des films grâce à la banale opposition entre les personnages qui détiennent une intériorité envers lesquels les spectateurs peuvent s'identifier, et les corps fantomatiques, partiels, creux, décoratifs, figuratifs, monstrueux, qui souvent les entourent.

Laura Mulvey a parfaitement décrit ce phénomène notamment à propos de la représentation du corps féminin dans le cinéma hollywoodien. Le film devient dans ce cas précis un révélateur du fonctionnement des normes patriarcales, mais également, et cela grâce au processus d'identification proprement cinématographique, un diffuseur à grande échelle de ce processus de normalisation des corps dans les cultures et les mœurs. Mulvey explique notamment comment les personnages féminins y ont été relégués en tant que simples signifiants de l'Autre masculin et ainsi privées d'intériorité autonome⁶. Les corps de ces femmes rejoignent ainsi la définition des corps abjects de Butler. Laura Mulvey démontre également que l'industrie cinématographique reproduit, à l'intérieur de son fonctionnement, cette élaboration des identités déterminées par des conditions économiques et sociales au profit d'idéologies particulières, ici celle de l'idéologie capitaliste patriarcale. Sylvia Federici, dans *Par-delà les frontières*

*du corps*⁷, explique précisément comment le capitalisme a changé notre conception des corps ; des transformations qui nous ont amenés à les concevoir comme des machines, et dans le cas du corps des « femmes », comme des objets sexuels ou des instruments dédiés à la reproduction.

Les recherches queer et post-coloniales de ces dernières décennies ont donc largement explicité ce processus de stigmatisation (marginalisation ou surexposition) de certains types de corps, rejetés en dehors du champ social pour des raisons idéologiques, politiques et économiques, tout en démontrant comment l'art, le langage, le cinéma, l'histoire, détiennent également un rôle central dans ce processus de matérialisation qui détermine les individus perçus comme normaux ou naturels.

Pour autant, l'hypothèse cinématographique qui soutient cet écrit est plus large que les idées exposées ci-dessus. En effet, j'y affirme que les corps filmés sont, au cinéma, toujours et nécessairement désindividualisés au profit de l'objet cinématographique et de son idéologie interne, en amont des enjeux de stigmatisation et de discrimination. Cette affirmation qui vise à démontrer qu'il existe une réification systématique des corps par le film place en effet la construction de cette dichotomie inévitable entre corps abjects et corps substantiels au centre du travail cinématographique et de sa portée politique. En effet, s'il n'est pas possible de représenter une véritable intériorité au cinéma, si l'individualité d'un corps cinématographique est toujours le fruit d'une reconstitution artificielle à posteriori, le cinéma peut-il représenter autre chose que l'omnipotence des détenteurs de la représentation (cinéastes, producteurs, artistes, etc.) c'est-à-dire des corps substantiels eux-mêmes ?

Pour explorer les différentes facettes de cette question, j'ai choisi des extraits provenant de différentes œuvres cinématographiques qui ont construit ma propre manière de faire des films. Ces œuvres ne sont pas nécessairement paradigmatiques de ces questions liées à la représentation des corps au cinéma ; il s'agit de films expérimentaux, de fictions et de documentaires, très différents du point de vue de leur contexte de production

et des dispositifs qu'ils utilisent, ce qui m'a permis d'aborder cette réflexion à partir d'angles très variés. Tout d'abord, dans ce texte, l'analyse plus approfondie de cette scène de l'homme à la pelle tirée du film *Vampyr* de Carl Theodor Dreyer explicite ce mécanisme de réification des corps au cinéma. Puis l'étude des différents aspects problématiques du film de Raymond Depardon, *San Clemente*, permet d'évaluer l'importance du dispositif dans cette question de la réification des corps par l'image filmée. Par la suite, l'extrait tiré de *Videodrome* de David Cronenberg constitue un tournant significatif dans ma réflexion, en ce qu'il permet d'aller au-delà d'une condamnation un peu artificielle du mécanisme cinématographique, l'inévitable réification devenant dans ce film l'illustration de l'impact inéluctable de la technologie sur nos rapports aux corps. L'extrait de *The Act of Seeing with One's Own Eyes* de Stan Brakhage, quant à lui, souligne l'importance de la subjectivité du réalisateur dans cette réification ainsi que l'enjeu central que représente le mécanisme de l'identification chez les spectateurs. Enfin, le travail de Maya Deren apporte une approche plus métaphysique de ces questions en liant les enjeux de l'espace-temps cinématographique à ceux de la représentation des corps et du processus de matérialisation grâce, notamment, à l'évocation de ses écrits *Une anagramme d'idées sur l'art, la forme et le cinéma* et *Le Cinéma ou l'usage créatif de la réalité*, ainsi qu'à l'analyse de son film *A Study in Choreography for a Camera*.

Ces cinq analyses d'extraits de films laisseront donc voir, chacune à sa manière, à travers des exemples précis, les motifs à l'origine de mon hypothèse, mais me permettront également d'esquisser ce que pourraient être, selon moi, les voies possibles d'un renouvellement contemporain de la représentation des corps filmés. Toutes ces différentes facettes d'une même réflexion ont enfin une autre fonction : celle de m'aider à me positionner moi-même dans le rapport que j'entretiens avec les corps qui construisent mes films : ceux que je filme, ceux des spectateurs, ainsi que mon propre corps.

1. HONNETH Axel,
La réification, Petit traité de Théorie critique, (2005), trad. Stéphane Haber, Paris, Gallimard, 2007 :
[p. 13] « C'est Georg Lukács qui, dans *Histoire et conscience de classe*, un recueil d'articles paru en 1923, forgea ce concept-clé en réunissant audacieusement des motifs issues des œuvres de Marx, de Max Weber et de Georg Simmel. »
[p. 17] « Dans ce contexte éthique, il est question de "réification" dans un sens décidément normatif. On définit par là un comportement humain qui viole des principes moraux ou éthiques, dans la mesure où il traite les autres sujets non pas conformément à leurs qualités d'êtres humains, mais comme des objets dépourvus de sensibilités, des objets morts, voir des "choses" ou des "marchandises". »
[p. 22] « La cause sociale qui explique à la fois la généralité et l'élargissement de la réification, selon Lukács, est l'extension de l'échange marchand qui, avec l'établissement des sociétés capitalistes, est devenu le mode dominant de l'activité subjective. Dès que les sujets commencent à régler les relations qu'ils entretiennent avec leurs congénères sur le mode de l'échange de marchandises équivalentes, ils sont contraints d'inscrire leur rapport à l'environnement dans une relation réifiée ; ils ne peuvent plus percevoir les éléments d'une situation donnée qu'en évaluant l'importance de ces éléments à l'aune de leurs intérêts égoïstes. »
2. LEVINAS Emmanuel,
Totalité et Infini : essai sur l'extériorité, (1961), Paris, Biblio essais livre de poche, 2001, p. 219.
3. BUTLER Judith,
Ces Corps qui comptent : de la matérialité et des limites discursives du "sexe" [Bodies that Matter: on the Discursive Limits of "Sex", 1993], trad. Charlotte Nordmann, Paris, Éditions Amsterdam, 2009, p. 17.
4. Du latin *abjectio*, action de rejeter ou de repousser.
5. FOUCAULT Michel,
Surveiller et Punir [1975], Paris, Éditions Gallimard, Collection Tel, 1993, p. 104.
6. MULVEY Laura,
Au-delà du plaisir visuel : féminisme, énigmes, cinéphilie [Visual Pleasure and Narrative Cinema, 1975], trad. Florent Lahache, Marlène Monteiro et Sesto San Giovanni, Paris, Éditions Mimesis, 2017, p. 34.
7. FEDERICI Sylvia,
Par-delà les frontières du corps [Beyond the Periphery of the Skin, 2020], trad. Léa Nicolas-Teboul, Paris, Éditions Divergences, 2020, p. 32.

VINCENT

Vincent, comédien amateur, 27 ans

« Je pense que j'ai été simplement une matière brute pour ce film, parce que, finalement, tout ce qui y fait sens, la construction des personnages, l'articulation entre les choses, c'est le montage et les lumières qui le font. Voilà pourquoi je trouve le travail d'un comédien au cinéma beaucoup moins intéressant et stimulant qu'au théâtre. Il reste toujours une petite partie de l'immense machinerie d'un film. Pour moi, les personnages au cinéma ne sont qu'une peau, une surface, qui se confond sur l'écran avec la lumière, le décors, le montage, à l'inverse du théâtre, dans lequel le personnage n'existe qu'à travers le corps du comédien.

Effectivement, il y a des films qui prennent comme objet de réflexion le corps, qui essaient d'en parler, d'y réfléchir, mais pour moi, c'est par tout un tas de trucages, d'artifices, qu'ils tentent d'incarner ces silhouettes, de leur redonner vie, malgré le fait qu'elles ne le seront jamais vraiment. Parce que, de toute façon, le personnage au cinéma, c'est une image ... ! Un corps désincarné, sans relief, sans matière.

On ne peut rien présupposer des spectateurs, mais on pourrait quand même dire que c'est toujours plus simple de s'identifier à une image qu'à un comédien en chair et en os ! Le corps désincarné du cinéma laisse, sans doute, de manière beaucoup plus directe, une place pour les spectateurs. C'est pour cette raison que je trouve problématique de parler de "présence corporelle" dans un film. Sans doute que certains acteurs ne seraient pas d'accord avec moi, mais je pense qu'il ne peut y avoir de présence corporelle puisqu'au cinéma, il n'y a pas de hasard, il n'y a pas l'énergie de l'instant où tout peut arriver. Dans un film, tout est construit, calculé, maîtrisé, sans que les spectateurs ne puissent savoir ni à quel point ni comment.

Finalement, le vrai problème dans tout ça, c'est surtout que tout soit arrêté. Je peux voir le film plusieurs fois, à l'infini, sans que rien ne change. Il n'y a vraiment rien de vivant là-dedans. C'est pour cela que les personnages que j'ai joué, ces images, sont autant dissociés de mon identité. Il n'y a plus rien de moi en eux parce que, précisément, mon image, contrairement à ces personnages, elle n'est pas cristallisée, finie.

De toute façon c'est quoi "moi" ? Voilà quoi ! Moi je bouge, je change, j'évolue ! »



DES OMBRES

Vampyr,
Carl Theodor Dreyer, 1932*
[10.54 min ; 15.04 min]

Allan Gray, de passage dans une auberge, se voit offrir par un inconnu un livre sur les vampires. Le lendemain, guidé par des ombres, il se rend sans le savoir au plus près des exactions de la vampire qui habite les lieux. Le héros, dans cette scène, assiste stupéfait à ces manifestations étranges. Il se laisse conduire par sa curiosité, intimement persuadé qu'un danger imminent approche.

* Tobis Filmkunst, noir et blanc, 83 min

CURIOSITÉ ET RÉFLEXIVITÉ

[intertitre]

« Que se passait-il ? Quel secret terrifiant se manifestait ? Allan Grey était sûr d'une chose : une âme en danger de mort appelait à l'aide. Une voix intérieure lui dictait de répondre à cet appel. »

Allan Gray (le personnage), ou plutôt Julian West (le pseudonyme de l'acteur), alias Nicolas de Gunzburg (de son vrai nom), est en réalité le producteur du film lui-même. L'acteur principal est donc à la fois à l'intérieur de la production du film et à l'extérieur de celle-ci. Ces multiples identités ne font que renvoyer à une même posture : l'envie d'éprouver le film de l'intérieur sans pour autant en faire réellement partie. En effet, le personnage d'Allan Gray, tout comme Nicolas de Gunzburg, pendant la quasi-totalité du film, observe, passif, ces apparitions fantomatiques. Il est en même temps acteur de la narration et spectateur de ce qui s'y déroule. Il incarne à l'image, à la manière d'un miroir, la stupéfaction supposée des spectateurs face au film halluciné de Dreyer. Un personnage-spectateur qui ne peut se résoudre à croire ce qu'il regarde, mais qui, comme le public, est attiré par cette « voix intérieure » qui le pousse à accepter l'expérience qu'on lui propose.

Cet aspect réflexif de *Vampyr* est présent tout au long de cet extrait, puisqu'Allan Grey va assister à un spectacle d'ombres, à une scène de cinéma. Les âmes errantes vont venir à sa rencontre pour le guider vers ce qu'il est venu chercher, tout comme les spectateurs : éprouver, de ses propres yeux, l'incroyable, l'impossible.

Rappelons le contexte dans lequel ce film a été produit. Réalisé au début des années 30, pendant l'âge d'or du cinéma expressionniste et fantastique allemand, il est produit par Tobis film, l'une des plus grandes maisons de production allemande au moment de la naissance du cinéma parlant. Par ailleurs, le succès du cinéma fantastique à l'époque coïncide avec l'expansion de la pensée psychanalytique en Europe et de l'art surréaliste. Un contexte particulier pendant lequel de nombreux artistes, à la suite de la première Guerre Mondiale, s'intéressent à la notion

d'individu sous de nouveaux aspects : son imaginaire, son inconscient, ses rêves, ses traumatismes, et aux manières de représenter ces mondes intérieurs. Le film de Dreyer, à travers l'expérience fantastique que va vivre le personnage d'Allan Gray se place dans cette lignée, entre l'héritage politique de la grande guerre, ses traumatisme, ses fantômes, et cette nouvelle attention portée à l'individu face à l'histoire.

Le film de Dreyer ne détient pas tous les codes esthétiques du cinéma expressionniste de l'époque, pour autant il retranscrit parfaitement cette attention portée à la psychologie de son héros, à la possible dimension délirante et subjective de ses perceptions.

UN FILM GRIS [plan 1]

Le héros sort discrètement de l'auberge guidé par cette « voix intérieure ». En ouvrant la porte d'entrée une forte lumière jaillit. À travers la vitre, nous voyons le héros s'éloigner, le corps comme rongé par la lumière.

L'esthétique de ce film, souvent composé d'images surexposées, noyées dans une ambiance lumineuse peu contrastée, crée une impression d'incertitude permanente. Les corps se confondent et se métamorphosent sous l'impact de cette lumière qui, tout en les déformant, les inscrit sur la pellicule. Pour autant cette esthétique, très éloignée des ambiances lumineuses de l'époque, du style gothique de la Hammer par exemple, n'est pas réellement un choix artistique de la part de Theodor Dreyer. Elle est avant tout la conséquence d'un défaut de caméra pendant le tournage qui a profondément marqué la manière dont les pellicules ont été exposées à la lumière.

Fervent catholique, le cinéaste avait conçu à l'origine son film de manière très manichéenne, avec de forts contrastes lumineux entre son héros, honnête, et cette terrible vampire accompagnée de ces présences terrifiantes. Dreyer voulait clairement créer une division entre les corps sains, bons, en les représentant baignés de lumière, et les corps mauvais, confondus dans les ombres et les

reflets indistincts. On remarquera donc dans la construction des plans de manière générale, que les corps considérés comme mauvais ne s'inscrivent jamais dans l'espace, ils flottent, survolent, se reflètent, à l'inverse des corps bons, qui marchent, parlent, se déplacent de manière logique et compréhensible.

Aussi, un défaut dans l'objectif de la caméra, invisible à l'œil du réalisateur lorsque les pellicules n'étaient pas développées, a-t-il fini par créer ce voile gris, cette absence de contraste, tout au long du film. Un défaut qui est aussi venu rompre, en partie du moins, la mécanique simpliste et manichéenne de la représentation des corps par Dreyer, produisant, contrairement à ce que celui-ci souhaitait, une impression d'irréalité, d'indétermination des choses et des êtres. L'identité d'Allan Gray, le héros, devient par ce voile gris, douteuse et paradoxale, se confondant parfois elle-même avec les ombres.

Cette anecdote technique montre l'aspect concret des enjeux éthiques liés à la représentation des corps au cinéma. La lumière fait exister les corps à l'image en les inscrivant sur la pellicule, mais c'est également elle qui dicte, en partie, la perception que nous en avons, s'appuyant sur la traditionnelle dichotomie morale que nous faisons entre l'ombre et la lumière.

LE PASSAGE

[plan 2, 3, 4, 5]

Une étrange girouette apparaît maintenant. Celle-ci représente une créature hybride, mi-démon, mi-ange.

Le plan suivant renforce cette interprétation de la girouette. Nous y voyons Allan Gray, le long d'une rivière, qui poursuit le reflet, dans l'eau, d'une silhouette courant sur la berge opposée. Ce plan est d'autant plus symbolique que le reflet dans la rivière, celui de l'âme qui traverse la berge opposée, apparaît comme le négatif renversé du héros, comme s'il se regardait lui-même jouer dans un autre film.

Un plan qui marque symboliquement l'arrivée d'Allan Gray dans un autre monde, celui du cinéma.

Les plans suivant ne font qu'exprimer cette même idée de métamorphose en cours. Allan Gray arrive sur le pas d'une maison en ruine, sans toit, dont il ne reste plus que les murs extérieurs et l'ouverture d'une ancienne porte.

L'analogie en est presque littérale, les ombres qu'Allan Gray est sur le point de rencontrer, ainsi que son propre corps en pleine transformation, ont ce même point commun : ils n'ont plus d'intériorité, ils sont des jeux de lumière sur une pellicule, des surfaces vidées, sans chair, sans cœur qui palpète, comme une vieille maison dont il ne subsiste que la façade.

LA PREMIÈRE APPARITION

[plan 6, 7]

Cette première apparition fait basculer définitivement *Vampyr* dans le fantastique, un plan d'une force esthétique et symbolique qui a marqué profondément mon travail.

Il s'agit d'un contrechamp qui nous indique ce que regarde Allan Gray à travers l'encadrement de la maison en ruine. Il observe cette ombre projetée sur le sol, déformée, dont nous avons parlé dans l'introduction. L'homme à la pelle fait ce mouvement à la fois improbable et absurde, se déroulant à l'envers, les tas de terre volant au-dessus de lui : on ne peut déterminer s'il creuse ou s'il bouche un trou. De plus, ce geste impressionnant ne fait absolument aucun bruit, ce qui renforce notre impression d'étrangeté. Enfin, on pourrait penser que le corps qui appartient à cette ombre est hors-champ, mais l'inversion du mouvement, ainsi que le cadrage, nous pousse plutôt à la regarder comme une présence autonome. C'est une présence sans visage, sans histoire.

La force du film de Dreyer se trouve précisément dans le fait que la dimension fantastique naît grâce à ces interventions minimales, ces choix plastiques rudimentaires réalisés la plupart du temps

en direct sur le plateau de tournage, et non pas par le biais d'une multitude de trucages complexes comme on peut le voir dans d'autres films fantastiques de l'époque. Ce trucage simple d'inversion des images nous montre comment le mécanisme cinématographique conditionne la représentation des corps grâce aux deux outils essentiels qui le constituent : la lumière et le mouvement. En effet, ce sont ces deux éléments propres au cinéma qui dictent la manière dont les corps sont présents à l'image, la manière dont ils nous semblent vraisemblables ou non.

Les choix plastiques qui déterminent la lumière, le cadre, le décor, le montage, sont autant d'éléments qui vont orienter la perception que nous avons des corps représentés. Or ces choix comportent également des enjeux éminemment politiques. Il s'agit de choix subjectifs et idéologiques, qui restent souvent invisibles aux yeux d'un spectateur mal informé. Sous couvert d'un faux réalisme, l'image photographique est un outil de pouvoir pour celui ou celle qui la manipule. Dans ce plan, le fait que cette étrange ombre n'ait plus d'individualité, est donc à la fois un phénomène produit par des choix cinématographiques de Dreyer, et un effet inévitable du mécanisme cinématographique qui, par essence, désindividualise les corps en les fixant sur la pellicule, et construit sur ces corps une identité statique, contrôlée, immuable à l'intérieur du film.

Le cinéma fantastique allemand du début du xx^e siècle a été un véritable laboratoire de création de corps inquiétants, douteux, grâce à une incroyable inventivité dans le domaine du trucage et du montage, de la manipulation des images filmées, ce qui n'est pas sans rappeler l'histoire de la photographie *spirit*. Aussi, comme dans la plupart des films fantastique et d'horreur, Dreyer a-t-il parfaitement conscience de ce rapport de pouvoir en jeu dans l'image filmée, ce phénomène d'appropriation de l'image de l'autre par la création d'un double désincarné, manipulable à souhait, que l'on appelle un personnage de cinéma.

C'est donc en cela que le cinéma fantastique et d'horreur, par son habituelle inventivité dans le domaine des trucages, est un genre cinématographique qui montre de manière relativement

transparente cette inévitable manipulation des corps filmés au profit d'une pensée, d'un discours, d'une narration plus générale adressée aux spectateurs. En effet, les corps filmés n'existent que par et pour le film, par et pour les spectateurs. Dans le cas de l'homme à la pelle chez Dreyer, il s'agit d'un corps construit et conçu uniquement pour la jouissance d'un spectateur troublé, comme le soulignent les expressions de surprise du personnage-spectateur, Allan Gray, au plan suivant.

UNE POLITIQUE DES CORPS

[plan 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 25, 26, 27]

Allan Grey s'introduit maintenant dans un corps de ferme. La série de champs-contrechamps continue : nous voyons d'un côté ce qu'Allan Gray regarde et de l'autre sa réaction, la peur qui commence à se dessiner sur son visage. À l'intérieur de ce bâtiment, la lumière devient de plus en plus incohérente. Dreyer utilise des percées de lumière pour créer des jeux de surimpressions et d'ombres portées. Allan Gray assiste à la fuite de l'ombre d'un ancien soldat estropié, projetée sur la surface blanche d'un mur. Le fantôme, surpris par l'arrivée dans la pièce du héros, escalade un muret invisible, avant de grimper sur une échelle placée au milieu de la pièce. Il ne grimpe évidemment pas sur l'échelle elle-même, mais sur l'ombre de celle-ci.

Ces plans sont une nouvelle fois des mises en abyme, des scènes de proto-cinéma, dans lesquelles Dreyer nous montre, à la manière de la caverne platonicienne, que l'image cinématographique est avant tout de la lumière projetée sur un mur, et non pas la chose filmée elle-même. Il sous-entend ainsi que tout corps filmé est désincarné, dans un espace-temps qui lui est propre, et que la fascination que le cinéma produit chez les spectateurs provient précisément de cet étrange pouvoir de montrer des corps absents. Il apparaît alors que la particularité du processus filmique ne peut se trouver dans sa capacité à restituer un phénomène, mais bien plutôt dans la tension qu'il crée entre l'objet filmé et sa représen-

tation, ou plus précisément, dans le processus qui transforme le corps filmé en représentation. Le fait qu'il s'agisse ici de l'apparition d'un ancien soldat estropié n'est donc pas anecdotique, puisque ce corps invalide fait partie des archétypes de corps souvent représentés dans le cinéma d'horreur, parmi les victimes d'injustices, de meurtres, les oubliés, les disparus, parmi tous ces fantômes qui, à travers le cinéma, reviennent hanter les vivants et lutter contre l'oubli.

Notons à ce propos qu'un personnage hors-champ, pendant cette scène, crie au soldat « Krüppel », ce qui signifie en allemand « infirme » ou « estropié », terme particulièrement péjoratif tombé en désuétude, des années plus tard, après avoir été intégré au lexique nazi.

Cette ombre de soldat, anonymisée, sans visage, ne détient aucune forme d'altérité possible, justement parce que personne ne raconte son histoire. Au début du xx^e siècle, après le traumatisme de la guerre franco-prussienne et surtout de la première guerre mondiale, une nouvelle perception du fantôme, influencée par les théories psychanalytiques est apparue : le fantôme est alors perçu à la fois comme un retour du refoulé, du traumatisme, mais également comme l'héritage inconscient que reçoit chaque individu, ce poids de l'histoire familiale ou nationale, à la manière du fantôme du père d'Hamlet dans la pièce éponyme de Shakespeare.

Le choix de la part de Dreyer de représenter un ancien soldat illustre donc cet enjeu historique, social et politique lié à la représentation des corps au cinéma, dont le fantôme est un mode d'apparition particulier : en effet, cette scène montre de manière presque littérale la capacité du cinéma à faire réapparaître les corps disparus, à fixer leur image pour qu'ils soient à tout jamais visibles, tout en maîtrisant la manière dont ils resteront gravés dans l'histoire. La particularité de la représentation des corps filmés ne se trouve donc pas dans le fait qu'ils soient dé-individualisé, puisque, comme nous l'avons plus haut, ils le sont nécessairement, mais dans la manière dont leur individualité est volontairement reconstituée en post-production ou non.

Un peu plus tard dans cette séquence, un contrechamp montre Allan Gray regardant l'ombre de l'ancien soldat rejoignant son propriétaire, assis sur un banc. Une voix se fait alors entendre ; de nouveau l'ombre se lève et reprend son indépendance. Cette voix vient rompre l'absence de bruits corporels depuis le début de la séquence.

Notons que la voix est l'élément qui, par excellence, fait exister au cinéma la réalité physique d'un corps, le son produit par des cordes vocales étant toujours unique, propre à chaque individu. Néanmoins ici, cette voix provient du hors-champ, aussi le doute persiste-t-il : impossible de rattacher cette voix à un individu, à un corps. Encore une fois Dreyer renforce l'ambiguïté entre l'image d'un corps filmé et son corps référent d'origine. Ces deux corps sont à la fois liés de manière directe, physique, mécanique, tout en étant totalement indépendants l'un de l'autre.

HABITABLE ET NON-HABITABLE

Ce choix d'attribuer une altérité à une ombre, à un corps façonné par la lumière dans une image, fait partie des outils propres au cinéma. Les fantômes, les ombres, les figurants, sont des types de corps que l'on a choisi de laisser à l'état d'images désincarnées, à l'inverse des personnages principaux, et cela au profit d'une narration, d'un discours plus général. Nous comprenons maintenant pourquoi tout corps filmé fait l'objet d'une interprétation subjective et culturelle, bien que sa représentation s'appuie sur la réalité organique du comédien et sur la réalité physique du mécanisme de la caméra.

Judith Butler, dans son livre *Ces Corps qui comptent*, traite précisément de cette question de la représentation symbolique des corps et de la manière dont ces représentations culturelles viennent façonner notre perception d'autrui au quotidien, dans le champ politique. D'une part, ces représentations sont ce qui permet aux corps d'exister politiquement et socialement, c'est-à-dire d'être pensés collectivement et individuellement. Mais d'autre part, ces représentations créent aussi des divisions morales entre

les corps, déterminant certains comme plus viables ou plus « habitables⁸ » que d'autres. Elle explique que ce qu'on appelle la matière du corps est en réalité l'effet d'une dynamique de pouvoir⁹ : le corps et sa matérialité ne peuvent être perceptibles qu'à travers les normes qui les rendent tangibles. Ces normes s'élaborent par la réitération et peuvent évoluer avec le temps. Les corps qui ne correspondent pas à ces normes tombent, par opposition, dans ce qu'elle appelle l'abjection¹⁰, un mécanisme critique qui tend à protéger la croyance selon laquelle le sujet naturel existe, et qui pousse ces autres corps à être considérés comme des éléments contre-nature, monstrueux. Ces corps abjects sont donc des corps non reconnaissables, sans altérité, impensés, et surtout, des corps avec lesquels on ne peut pas s'identifier, à la manière du soldat estropié ou de l'homme à la pelle. Ils demeurent en-dehors, dans une zone indistincte, non construite, fondamentalement diverse, renforçant par opposition la solidité et la tangibilité des corps faits d'une matière à la représentation fixe, dite naturelle.

Le cinéma joue lui donc un rôle dans ces enjeux politiques liés à la représentations des corps puisqu'il participe lui aussi à cette réitération de certaines normes culturelles et symboliques, de certains points de vue moraux sur les corps. D'autant plus que, le cinéma, en ayant le pouvoir de représenter des corps en mouvement, a également cette faculté toute particulière de mettre en scène des corps en transformation, c'est-à-dire de mettre en scène la transformation du regard que l'on porte sur eux.

Les gros plans sur le visage d'Allan Gray, son regard surpris, le fait que la caméra, dans cette série de champs-contrechamps, suit uniquement ses déplacements, le fait qu'il ait une histoire personnelle, sont autant de choix cinématographiques qui humanisent et individualisent à l'écran le corps filmé de Nicolas de Gunzburg. En réalité, la totalité des choix cinématographiques de cette scène ont pour but que les spectateurs puissent le suivre, s'identifier à lui, sans jamais le confondre avec les ombres. Nous pouvons d'ailleurs constater, sans étonnement, qu'à ce moment précis, le seul corps que Dreyer individualise clairement, en lui donnant ce rôle de héros, est celui d'Allan Gray, le corps d'un homme blanc, mature. *Vampyr* réitère ainsi le processus de fixation de ces normes

culturelles décrit par Judith Butler : les ombres, non identifiables et abjectes, renforcent par opposition la présence et tangibilité du corps d'Allan Gray, tout en menaçant son individualité par leur indétermination. La femme vampire est donc perçue comme un danger pour le héros, tout comme la présence de ce soldat oublié.

LA MENACE [plan 20, 21, 22, 23]

Les quatre prochains plans révèlent de manière très illustrative cette menace, ce danger qui plane au-dessus d'Allan Gray, de Julian West alias Nicolas de Gunzburg : la menace pour l'acteur, le personnage et le producteur, de ne plus être individualisés, de devenir à leur tour des ombres sans visage sur la pellicule.

Le héros, face à l'apparition du soldat, prend peur et s'enfuit dans un couloir. L'ombre de son corps passe le long d'un mur, il commence progressivement à devenir lui aussi une silhouette non identifiable. Il devient définitivement impossible de faire la différence entre un corps fait de chair et d'os et un corps d'ombre et de lumière, entre une réalité physique et sa représentation. En contrechamp le héros regarde le fond du couloir. La silhouette noire et opaque d'une personne âgée apparaît alors. Le héros, une nouvelle fois, prend peur et s'échappe. Dans le même plan, la silhouette âgée traverse une percée de lumière. Étonnamment, la lumière frappe un corps, la vieille femme a un visage ! Elle n'est donc pas une ombre.

La dimension manichéenne du film de Dreyer apparaît encore une fois ici, car c'est bien la lumière qui révèle la véritable nature des choses et qui détermine ce qui est humain ou contre-nature.

ENCORE LUI

[plan 24]

Comme elle le fera à de nombreuses reprises tout au long du film, la séquence de l'homme à la pelle réapparaît une nouvelle fois, comme pour venir appuyer l'importance de cette menace pour Allan Gray. Le héros est en fait en lutte contre le film ; mais il est déjà trop tard. Le processus implacable de la réification de son corps par le film a déjà eu lieu, puisque nous sommes en train de le regarder. Son corps est déjà emprisonné dans l'espace-temps du film, non évolutif, non modifiable. L'homme à la pelle incarne d'un côté l'image de la mort au sens narratif, puisqu'il creuse sans doute la tombe du personnage d'Allan Gray, et de l'autre il incarne l'image de la mort au sens métaphorique pour Nicolas Gunzburg, condamné à l'intérieur du film à répéter éternellement ces mêmes scènes jusqu'à l'absurde, son identité perdant sa singularité alors que nous pouvons la regarder indéfiniment.

LE BAL DES DAMNÉS

[plan 28]

Alors que la caméra, très fixe jusqu'ici, ne faisait que des allers-retours entre les expressions d'Allan Gray et les objets de son regard, ce plan crée une rupture. Il s'ouvre sur le héros en train de se pencher à travers l'encadrement d'une ouverture. La caméra commence alors un long travelling de plus d'une minute, reproduisant le mouvement de son regard dans l'espace.

Pendant tout ce plan-séquence, la mélodie d'un bal populaire se fait entendre, et change brutalement à plusieurs reprises, passant d'un rythme joyeux et léger à une musique grave et pesante, soulignant la dimension totalement paradoxale de cette scène. En effet, les jeux d'éclairages arrivent ici à leur paroxysme : les percées de lumière dans ce corps de ferme se transforment en un éclairage de fête et de spectacle.

Des dizaines d'ombres portées sur les murs se croisent et se superposent pour créer une foule qui danse à la manière d'un bal de damnés, condamnés à l'intérieur de ce film à vivre pour l'éternité ce moment de joie collectif. Le travelling continue et nous voyons apparaître l'ombre des musiciens jouant la musique que l'on entend. Cette mélodie, nécessairement ajoutée au montage, semble pourtant bien provenir de leurs gestes. Encore une fois, les effets produits par les astuces cinématographiques de Dreyer perdent nos sens à l'intérieur de contradictions et d'impossibilités physiques. Nous arrivons maintenant au fond de la pièce où se trouve une ouverture. En contrebas, nous apercevons un espace rempli de matériel d'agricole. Certaines roues de charrette volent et dansent au rythme de la musique. Enfin, la caméra s'arrête, la silhouette de la vieille dame réapparaît et crie « silence ! », à la manière d'un réalisateur sur un plateau de tournage. La musique s'interrompt brusquement, les roues ne tournent plus. Ce cri, provenant d'un corps, de cordes vocales, renforce l'idée selon laquelle cette femme âgée est bien faite de chair et d'os comme le laissait déjà entendre tout à l'heure la lumière sur son visage.

Ce travelling se focalise donc essentiellement sur la question de l'individualisation des corps par le son, question soulevée à l'époque par l'arrivée du cinéma parlant. Tout comme les gros plans, la lumière ou le montage, le son constitue un élément central dans la personnification des corps filmés aux yeux des spectateurs. Pour autant, dans cette scène, Dreyer nous montre que le son au cinéma est un outil de représentation comme les autres, ni plus ni moins objectif, et que l'humanisation par le son fait partie des nombreux outils qui construisent les représentations des corps filmés.

La lutte manichéenne entre le bien et le mal mis en place par Dreyer dans son film *Vampyr* grâce à ces jeux d'éclairage, de montage, d'inventions plastiques et sonores, apparaît maintenant comme une application presque simpliste de l'idéologie catholique. En effet, cet extrait vient poser la question de notre croyance en les images, propre à l'histoire du catholicisme, et de l'impact que cette croyance a sur nos pensées, notre vision du monde et d'autrui. Dreyer vient souligner que le cinéma, malgré son semblant d'objectivité, est une construction, le fruit de choix multiples. Les spectateurs s'identifiant toujours aux corps qu'ils reconnaissent, leurs perceptions des corps filmés sont de ce point de vue absolument prévisibles et calculées.

Vampyr illustre donc, à sa manière, ce que Judith Butler a nommé le processus de matérialisation¹¹, ce processus d'élaboration, par la réitération de certaines normes, de la frontière entre les corps dits naturels ou substantiels et les corps abjects, un processus de légitimation, de naturalisation de certains types de corps par la représentation. Dans *Vampyr*, les corps abjects, ces ombres qui font peur à Allan Gray comme aux spectateurs, forment, comme nous l'avons vu, un contre-discours inquiétant pour le régime normatif établi, qui définit ce qu'est le Bien. Le film de Dreyer, conservateur, ne subvertit aucunement la symbolique hégémonique en place à son époque ; au contraire, il la renforce en réaffirmant que ces apparitions, diaboliques et mauvaises, sont des menaces pour le sujet précisément parce qu'ils sont fascinants, attirants. A une époque où le cinéma fantastique allemand tente de donner corps aux imaginaires et aux inconscients individuels, *Vampyr* n'utilise pas le corps particulier du fantôme comme un outil politique de remise en question de l'histoire, mais simplement comme l'image d'une lutte manichéenne entre le bien et le mal issue de la culture religieuse catholique, omniprésente dans sa filmographie. Nous pourrions donc dire que Dreyer, à travers le cinéma fantastique, découvre le pouvoir des corps abjects, leur force esthétique, sans pour autant en exploiter réellement la force subversive. Comme l'explique Judith Butler, il n'est pas question

de faire disparaître cette distinction entre corps abjects et corps substantiels car cette opposition est inhérente à la nécessité de faire exister des sujets, des individus¹².

Pour autant, le cinéma, au même titre que tous les modes de représentations, a la capacité de créer des déplacements progressifs de cette symbolique hégémonique. Une possibilité de glissement par la représentation de corps autres, qui nous poussent à remettre en cause le choix cinématographique, toujours majoritaire à notre époque, de n'individualiser que des corps déjà éprouvés, déjà dominants dans les cultures ou les mouvements de pensées, comme celui du corps masculin d'Allan Gray. Ce constat confirme l'idée selon laquelle le pouvoir que détient le cinéma, soit le pouvoir de faire exister tel ou tel type de corps, de réitérer ou non les normes déjà existantes selon les besoins de l'objet filmique, lui donne un rôle politique important, que le cinéaste prend ou non en charge.

8. BUTLER Judith,
Ces Corps qui comptent,
op. cit., p. 17.

9. *Ibid.*, p. 16.

10. *Ibid.*, p. 18.

11. *Ibid.*, p. 47.

12. *Ibid.*, p. 65.



LES EFFETS DU DISPOSITIF

San Clemente,
Raymond Depardon
et Sophie Ristelhueber, 1982*
[8.10 min ; 14.50 min]

De 1977 à 1981, avec l'aide de Franco Basaglia, psychiatre à l'initiative de la loi de 1978 visant à la fermeture des asiles en Italie, Raymond Depardon photographie plusieurs hôpitaux psychiatriques italiens dans le but d'immortaliser les conditions de vie des aliénés dans ces institutions sur le point de fermer. Raymond Depardon, après avoir photographié l'asile vénitien de San Clemente, revient en 1982 avec Sophie Ristelhueber pour réaliser un documentaire. Les premières scènes du film présentent essentiellement les médecins et les familles, aussi le plan-séquence que nous allons analyser constitue-t-il la véritable entrée dans *San Clemente*, offrant les premières images des résidents eux-mêmes.

* Double D Copyright Films, noir et blanc, 90min

Les résidents de San Clemente, internés depuis de nombreuses années, ont perdu pour la plupart leur autonomie ; ce que Raymond Depardon vient y filmer, et ce que Franco Basaglia dénonce, c'est précisément cette aliénation entraînée par l'institution et l'absence de soins réels. Cette recherche documentaire n'est pas sans rappeler ce que nous avons abordé dans l'introduction à propos des réflexions sur la biopolitique chez Michel Foucault mais également ce que Erving Goffman a appelé dans son livre *Asiles* les « institutions totalitaires », c'est-à-dire des lieux « de résidence et de travail où un grand nombre d'individus, placés dans la même situation, coupés du monde extérieur pour une période relativement longue, mènent ensemble une vie recluse dont les modalités sont explicitement et minutieusement réglées¹³ ». Des établissements qui sont d'ailleurs « des foyers de coercition destinées à modifier la personnalité¹⁴ ».

Par ailleurs, ce film est réalisé à un moment particulier de l'histoire du cinéma pendant lequel, après la seconde guerre mondiale et la Shoah, de nombreux et nombreuses cinéastes s'interrogent sur les manières dont le cinéma, qu'il soit fictionnel ou documentaire, peut avoir un rôle mémoriel et politique à l'intérieur de l'histoire. On peut noter, par exemple, les films d'Alain Renais et de Claude Lanzmann. Raymond Depardon, en venant à San Clemente, s'inscrit précisément dans cette volonté de relever les traces de ce qu'il s'est passé pendant des décennies dans ces institutions psychiatriques « totalitaires ». Il est donc parfaitement conscient des enjeux éthiques et mémoriels liés au fait de filmer des aliénés. Pour preuve, le film s'ouvre sur un médecin qui interpelle l'artiste en lui expliquant qu'il est inacceptable de filmer ainsi des personnes vulnérables comme le sont les résidents de San Clemente.

L'extrait choisi est un plan-séquence de presque sept minutes dans lequel Raymond Depardon et Sophie Ristelhueber filment un homme seul, mince, aux traits marqués, dans un des jardins de l'asile. Le montage de Raymond Depardon est minimal

dans ce film, toujours fidèle à la chronologie des images prises au fil des treize jours qu'ils ont passés sur l'île vénitienne¹⁵. Ce plan-séquence est donc le fruit d'un choix cinématographique que l'on retrouve tout au long du long métrage : le choix de donner à voir, avant tout, grâce à ces plans-séquences, la relation qui s'établit progressivement entre les résidents de San Clemente et l'équipe de tournage. Une transparence à propos du dispositif cinématographique également perceptible dans l'apparente précarité des moyens de production, sorte d'analogie visuelle entre la précarité filmique et la précarité des conditions de vie des occupants du lieu. Ainsi, la caméra portée par Raymond Depardon, n'est jamais stable. Elle suit en permanence les mouvements de son corps et l'orientation de son regard. Néanmoins, le format 4/3 a l'avantage de créer assez simplement des images aux compositions construites, afin que le regard des spectateurs ne se perde jamais dans ces tremblements. Cette caméra subjective est complétée d'un simple micro directionnel tenu par Sophie Ristelhueber, qui ne capte que les paroles et les gestes des corps vers lequel il est dirigé.

Cette dimension volontairement hasardeuse, subjective et précaire est issue plus largement de la volonté de Raymond Depardon de ne pas revendiquer une objectivité documentaire, mais plutôt d'élaborer une forme de restitution subjective d'un moment singulier, dans un lieu spécifique. C'est une idée que l'on retrouve d'ailleurs tout au long de sa filmographie. Rappelons également que Depardon crée dès 1978 sa propre maison de production, *Double D Copyright film*, avec Pascal Dauman, ce qui lui permet une plus grande liberté dans la production et dans la diffusion de ses films. Il est évident que cette mise en valeur de sa propre subjectivité à l'intérieur de son film est une manière pour Raymond Depardon de rendre son dispositif cinématographique plus éthique, plus sensible, plus humain, tout en se détachant du ton journalistique habituel. Comme il le dira lui-même dans une interview donnée pour France Culture¹⁶, Raymond Depardon voulait se filmer parmi les résidents de San Clemente, rentrer dans le film avec eux.

Ainsi, à chaque fois que Depardon se rapproche pendant ce long plan-séquence de l'homme marchant dans le jardin, on entend très clairement ses propres pas, le bruit de ses gestes. Il s'agit véritablement d'une mise en avant de son acte de filmer, des conséquences que sa présence et que sa caméra ont sur ce lieu et sur les corps qui s'y trouvent. Il s'agit également pour l'artiste de revendiquer une manière de filmer qui ne soit pas celle du cinéma habituellement produit dans la fiction ou le documentaire, c'est-à-dire qui ne présuppose rien de ce qui va avoir lieu et qui, à l'inverse, met en place des moyens de captation spécifiques de ces événements inattendus.

UNE VÉRITABLE FRONTIÈRE ENTRE LES CORPS

La folie étant par excellence ce qui ne peut ni être prévisible ni entièrement compréhensible, le dispositif d'hyper-subjectivité de Raymond Depardon a également comme effet de mettre en valeur une véritable scission entre le corps filmant, qui maîtrise, qui donne à voir, et ceux qui sont filmés, qui ne contrôlent ni leur image ni leur gestes, incompréhensibles pour eux-mêmes et pour les autres.

Pour illustrer ce propos, revenons à l'extrait choisi. Le plan s'ouvre sur un homme regardant au loin, habillé d'un long manteau, dans un jardin clôturé par de hauts grillages. Lorsqu'il s'aperçoit de la présence de Depardon et Ristelhueber, il pousse un cri avant de s'éloigner en faisant de grands gestes désordonnés. Un comportement qui vient rompre instantanément le mode habituel de représentation de l'individualité.

Les spectateurs, ne pouvant s'identifier à la personne filmée comme ils le font le plus souvent au cinéma, s'identifient alors nécessairement au corps qui est de l'autre côté de la caméra, le corps sain, c'est-à-dire au regard de Depardon. Dans cet environnement imprévisible, Depardon et Ristelhueber sont des voyeurs, des intrus qui, dans ce lieu habituellement caché, ne s'intègrent pas et restent toujours extérieurs à ce qui s'y déroule.

Dans la suite du plan se met alors en place une sorte de course-poursuite pendant laquelle l'homme filmé, tentant de s'extirper du regard de la caméra, essaye à plusieurs reprises de s'éloigner : « au revoir ! », « je m'en vais », « je pars ». Les barrières, les arbres sans feuilles, l'absence d'autres personnes dans le jardin, sont autant d'éléments qui renforcent ce malaise présent pendant toute cette scène de rencontre, pendant laquelle un homme seul et impuissant tente de fuir face à l'insistance d'une équipe de tournage.

RÉIFICATION ET DISPOSITIF

En plus de ces nombreuses tentatives de fuites, l'homme, dès sa première prise de parole, tente de détourner le regard de la caméra. La première chose qu'il dit en s'adressant à elle est « là, c'est Sacca », montrant l'horizon. D'ailleurs la caméra ne daigne même pas se retourner et pointer l'horizon : au contraire, elle se rapproche de lui sans hésitation. L'homme tente alors de raconter une histoire à l'équipe de tournage, mais celle-ci reste silencieuse, sans aucune réaction. L'homme esseulé finit par laisser tomber : « il ne comprend pas... elle ne comprend pas... vous voyez bien qu'il n'y a rien... ah, je comprends... je m'en vais. » En effet, l'équipe de tournage n'a visiblement pas compris qu'il s'agissait d'une invitation à la rencontre. De plus, l'homme, en lançant « vous voyez bien qu'il n'y a rien », semble induire que Depardon veut quelque chose, tout en ne sachant pas exactement quoi, puisque précisément rien n'est dit, rien n'est échangé.

Toutes ces phrases signalent donc, de manière très claire, que l'homme a bien compris que les deux artistes ne veulent pas tenter de comprendre sa situation et se contentent d'en capter simplement l'image. Contrairement à ce que revendique Raymond Depardon, dans cette scène, nous voyons que ce n'est pas une relation ou un dialogue qui se met en place à l'intérieur du film entre l'équipe de tournage et les résidents de San Clemente, mais

bien une relation à sens unique dans laquelle Depardon prend sans donner, du moins telle qu'on peut la voir dans le film. Il s'agit d'une relation de domination dans laquelle l'homme au long manteau n'est plus que l'objet de notre regard, réifié, une bête dans un zoo. Depardon n'est pas venu pour comprendre, il est venu pour voir.

Désabusé, l'homme commence de nouveau à s'en aller, avant de se rendre compte que la caméra continue à le suivre. Déstabilisé, il regarde Depardon plutôt que la caméra et tente de rompre ce silence pesant, d'acheter une parole, une réponse, un début d'échange, en lui offrant à une cigarette. Il s'agit en fait du seul moment où la caméra dévie légèrement et ne filme pas le visage de l'homme, pendant ces sept longues minutes de plan-séquence.

Ce moment de la cigarette montre que l'enjeu pour cet homme n'est évidemment pas le film, il cherche désespérément à entendre la voix de Depardon, à le rencontrer, réponse qu'il n'obtiendra jamais, du moins, encore une fois, dans ce que Depardon nous donne à voir dans le film.

Le caractère intrusif du dispositif cinématographique de ce film apparaît encore plus fortement ici. Le silence de la part de l'équipe sous-entend en effet que les paroles de cet homme ne méritent pas de réponse, que son discours incohérent n'est en réalité que le symptôme de sa folie, la preuve de son aliénation que Depardon est venu filmer. Comme l'explique Erving Goffman dans *Asiles*, « l'un des signes de l'indépendance est la marge de choix laissée à l'individu pour exprimer dans sa conduite l'hostilité, l'alleccion ou l'indifférence. Cette autonomie est moins évidente [...] lorsque cette liberté de conduite est tenue pour révélatrice de l'équilibre mental ou de la conscience religieuse ou politique de l'individu¹⁷ ». Raymond Depardon reproduit donc dans son film les mécanismes de l'aliénation qu'il est pourtant venu dénoncer. Cet homme filmé en tant que corps abject, qui ne détient plus entièrement le statut d'individu, est donc autant rejeté à l'intérieur de l'asile que devant la caméra. Il s'agit d'un même geste d'isolement, de mise à l'écart d'un corps considéré comme anormal.

Ainsi, bien qu'il soit admis dans la plupart des films de dissimuler la présence de l'équipe de tournage afin de diriger l'attention sur l'objet filmé et non pas sur le dispositif de captation, nous comprenons maintenant que ce n'est pas parce que Depardon et Ristelhueber font preuve de transparence en devenant eux-mêmes des personnages que le dispositif cinématographique en devient plus éthique.

DÉSÉQUILIBRE DES POUVOIRS

Par ailleurs, comme le médecin le rappelle au début du film, et comme les nombreuses tentatives de fuites de l'homme filmé pendant cette séquence le montrent, le consentement des aliénés à devenir des personnages de ce film n'est pas bien établi. Sophie Ristelhueber et Raymond Depardon expliqueront d'ailleurs que les résidents de San Clemente avaient une vraie réticence à être filmés¹⁸ ; ayant parfaitement conscience de l'image que les institutions et les journalistes renvoyaient des aliénés dans les asiles, ces derniers ne souhaitaient pas participer à une nouvelle appropriation de leur histoire au profit d'un discours désindividualisant et stigmatisant.

De toute manière, puisque Depardon est là pour immortaliser l'aliénation produite par les institutions psychiatriques en Italie, institutions que le gouvernement a pris la décision de fermer au profit d'une psychiatrie alternative, les aliénés de San Clemente n'ont pas tort : Depardon n'est pas présent dans leur hôpital pour les individualiser, mais bien pour rendre compte de leur aliénation et créer le dispositif cinématographique approprié à cette fin.

Ce dispositif, au même titre que tout film, fait partie d'un processus de création et de fixation d'une identité. Ce qui n'empêche pas cette identité fixée d'être pertinente ou subversive en soit. Le fou, en tant que corps filmé, se voit donc attribuer une identité fictive qui n'existe que par et dans le film. Raymond Depardon l'explique lui-même, de manière assez naïve, dans cette même interview donnée pour France Culture : « avec ma caméra, ils ont complètement changé, ils sont devenus des personnages¹⁹. »

Sauf que, contrairement à un acteur, leurs personnages ont été créés à partir de leur image sans qu'ils aient pu avoir un véritable droit de regard dans ce processus.

Comme l'explique Jean-Louis Comolli dans son livre *Voir et pouvoir*, que ce soit dans un film documentaire ou de fiction, la personne filmée, en acceptant de faire partie d'un film, accepte également la transformation de son image en personnage. Une transformation qui s'opère par le moyen des différentes interactions à l'intérieur d'un trio central, constitué de la personne filmée elle-même, de l'équipe de tournage et de la caméra²⁰. Le personnage se crée donc à partir des décalages, des glissements entre ce que la personne filmée croit renvoyer à la caméra, ce qu'elle renvoie sans s'en rendre compte (lapsus, mimiques, etc.), ce que le dispositif de tournage crée sur la personne, et ce que la caméra capte ou non de ce qui se déroule.

Aussi, le personnage d'un film, créé par ce trio, est-il à la fois imprévisible et distinct de l'intention de la personne filmée. Nous comprenons donc qu'il ne peut pas être question de filmer quelqu'un « au naturel », mais toujours de filmer quelqu'un pris à l'intérieur d'un dispositif. C'est pourquoi l'élaboration du dispositif, dans un film de fiction comme dans un documentaire, est un enjeu central et également une question éminemment politique comme nous l'avons déjà vu chez Dreyer. Seulement, comme nous commençons à nous en apercevoir, dans le cas de *San Clemente*, le déséquilibre des pouvoirs à l'intérieur du dispositif élaboré par Depardon est particulièrement problématique et produit, comme nous allons le voir, des personnages qui le sont tout autant.

LE DEVENIR-PERSONNAGE

Comme le décrit Jean-Louis Comolli²¹, rares sont les personnes qui n'ont pas conscience de leur image, qui n'ont pas un « devenir-image » conscientisé. Depuis les années 50, en Occident, tout le monde a pu être pris en photo, a eu l'occasion de voir un film, de regarder la télévision. La majorité des gens ont pris conscience de ce potentiel « devenir-image » propre à chacun. Les réseaux

sociaux, selon Comolli, sont des éléments qui prouvent que, plus les années avancent, plus les personnes ont la volonté de maîtriser les outils de leur « devenir-personnage », de leur image sociale. Par opposition, et surtout lorsque il s'agit d'être représenté par l'autre, le fait de fuir, de refuser d'être filmé, est paradoxalement une marque encore plus signifiante de cette conscience d'avoir un devenir-personnage.

Dans le cas des aliénés de San Clemente et de cet homme dans le jardin grillagé, Depardon n'écoute pas ce refus et reproduit un autre phénomène décrit par Comolli. Le fait de filmer quelqu'un qui le refuse va influencer son « devenir-personnage » en le représentant comme un individu dans le rejet, c'est-à-dire en opposition aux spectateurs et donc antipathique. Le personnage cinématographique de l'homme dans le jardin clôturé, construit à partir de son refus d'être regardé, valide, malgré l'envie de Depardon, le discours institutionnel et hégémonique selon lequel le fou est dans le rejet du reste du monde, qu'il ne peut pas s'intégrer dans la société et qu'il est condamné à rester marginal, à l'extérieur du film comme à l'extérieur du monde. Ces résidents sont perçus comme des êtres qui menacent le reste des individus, les corps sains.

Comme le décrit Foucault, ce mode de représentation, qui marginalise certains types de personne, est un outil appartenant aux dominants, c'est-à-dire à ceux qui produisent la normativité des corps, qui les conditionnent. L'artiste, les hommes politiques, les historiens, les journalistes, par le pouvoir qu'ils ont de représenter l'autre, conditionnent le statut de chaque corps à l'intérieur d'une culture dans le but de valider la légitimité et l'autorité de l'idéologie des corps dits « valides » ou « substantiels ». Les fous, ces corps marginalisés et aliénés par les institutions, deviennent ainsi une preuve vivante, le support d'une idéologie²².

Pour autant, malgré la conscience qu'a Depardon de ce phénomène, ce plan-séquence montre bien qu'il n'a pas pour autant construit un dispositif visant à produire autre chose que du stéréotype et de la stigmatisation²³, contrairement à des films comme *La Moindre des choses* ou *Le Moindre Geste*, qui traitent également de la folie. Ce documentaire subjectif est alors, avant tout, la

représentation du pouvoir du regard d'un homme dit « sain » sur des individus stigmatisés. La peur de l'homme au long manteau nous apparaît maintenant totalement légitime : pourquoi laisser les autres, institutions, journalistes, artistes, lui voler sa propre image, sans contrepartie ni dialogue ?

SE FAIRE ENVAHIR PAR LE REGARD DE L'AUTRE

Progressivement, après cette scène de la cigarette, il devient évident que le regard de la caméra envahit l'homme au long manteau et que, lentement, il y a dissociation entre la part de lui-même agressée par cette situation insoutenable et l'identité fictive qu'il se crée en réaction.

Comme l'explique Jean-Louis Comolli, la particularité du documentaire se trouve dans le fait que l'on laisse la personne filmée choisir la manière dont elle se met en scène par rapport à un dispositif qu'on lui impose : « il ne faut pas attendre du cinéma fusse-t-il documentaire qu'il dise le vrai sur le "réel²⁴". »

Cette dissociation prend une autre tournure lorsque l'homme se met à parler comme s'il était lui-même Raymond Depardon : « il est toujours là à fumer comme un fou », dit-il avant de brusquement rechanger de point de vue en s'adressant agressivement au cinéaste : « tire-toi en culé, va te faire voir ». Puis il reprend calmement la parole : « bonjour, vous êtes une brave demoiselle. » Du coin de l'œil, il regarde toujours la caméra, gêné, avant de s'en aller une nouvelle fois : « bon, je m'en vais salut ». Mais il n'arrivera pas à s'en aller.

Son identité, de toute évidence fragilisée par sa pathologie, a été envahie par le regard extérieur de l'équipe de tournage et de la caméra. Si cet homme était dépendant de l'institution psychiatrique, il est désormais, par le dispositif qu'on lui impose, également devenu dépendant du regard de Depardon. Erving Goffman définit d'ailleurs précisément l'aliénation ainsi, c'est-à-dire comme la modification de la personnalité par la transformation

des conditions de vie, mais également par la perte d'intimité ou le changement de considération de l'autre envers soi, par le biais de l'attitude et du langage²⁵. Le dispositif est donc également aliénant par son impact sur la personne filmée, la transformation évidente de sa personnalité qui s'opère devant nos yeux.

Un nouveau retournement se produit alors : l'homme tente maintenant de donner à l'équipe de tournage ce qu'elle veut, c'est-à-dire un personnage de film. De nouveau, il commence à raconter une histoire, celle d'un viol : « si je ne l'avais pas fait, il m'aurait enculé avec l'autre. » À travers cette histoire, il est clair qu'il tente d'exprimer, encore une fois, quelque chose de cette lutte qui est en train de se produire, de la sensation qu'il ressent d'être pénétré par l'autre. Puis, il conclut : « je me suis tiré, c'est tout ». Si nous avons vu plus haut qu'il y avait clairement une dissociation qui se mettait en place dans son discours, créant chez lui une forme d'angoisse et de violence, il apparaît évident maintenant qu'à travers cette histoire racontée au passé, il vient dire quelque chose du présent et de ce qu'il souhaite : se tirer, « c'est tout. »

« Vous comprenez ? », lance-t-il alors, inquiet, à Depardon et Ristelhueber. Aucune réponse. La peur se lit sur son visage.

Inquiétude que Depardon n'écoute pas ; bien au contraire, il filme. Sans doute que certains spectateurs ont été incapables de percevoir, par méconnaissance de la psychiatrie et de la mécanique cinématographique, l'agression que représente la présence de cette caméra pour cet homme et la manière dont Depardon utilise sa souffrance et sa pathologie au profit du caractère sensationnel de son objet filmique.

DEVENIR PERSONNAGE COMME OUTIL DE PROTECTION

Coincé entre un arbre et la caméra, l'homme se transforme maintenant en un véritable acteur du cinéma hollywoodien : la main dans les cheveux, il se recoiffe, se mouche dans son manteau, et change totalement son attitude. Droit et souriant, sa dissociation atteint un nouveau stade, dans laquelle il ne s'agit plus d'une confusion entre sa propre identité et celle de Raymond Depardon, mais entre son regard et celui de la caméra. Il semble parler au personnage de fiction qu'il incarne : « l'œil qui te regarde. Merci, voilà l'œil qui me regarde. »

Le regard froid de Depardon, qui ne laisse rien voir de ses intentions, pousse cet homme à devenir un personnage lunatique, contradictoire, inquiet, fuyant, agressif, une caricature du fou. Depardon ne semble pas comprendre qu'il filme les conséquences de sa propre violence plutôt que la violence de l'institution psychiatrique. C'est ainsi que nous pouvons interpréter les paroles suivantes de l'homme au long manteau.

Après un moment d'hésitation et d'inquiétude manifeste, il se met à décrire le dispositif cinématographique lui-même, celui qui a produit l'image que nous regardons. « Prise de vue, appareil photographique », dit-il avant de demander à Sophie Ristelhueber si son micro enregistre bien.

C'est une tentative désespérée de comprendre le mécanisme de représentation dont il est l'objet, tout en soulignant le fait qu'il n'est pas aux commandes de ce mécanisme qui vient troubler sa propre image. Cette scène réflexive d'énumération des éléments du mécanisme cinématographique montre bien comment, au-delà des questions politiques liées au contenu même des images, il existe également la question plus psychologique de l'impact de ce mécanisme sur la personne filmé.

On voit que la question n'est pas de savoir comment Depardon aurait pu mieux rendre compte de la réalité de la vie des résidents de San Clemente, mais plutôt de savoir comment Depardon aurait pu mettre en place un dispositif moins agressif, qui n'aurait

pas poussé les résidents à élaborer eux-mêmes, pour se protéger, des personnages aussi caricaturaux et stéréotypés que ceux de l'acteur hollywoodien ou du fou imprévisible et violent. Il n'est d'ailleurs pas étonnant que cet homme se mette à jouer cette parodie d'acteur américain : face au regard froid de Depardon, il ne peut que se réfugier dans le stéréotype, la seule chose qui pourrait le lier au réalisateur et aux spectateurs, le seul pont de compréhension qu'ils peuvent malheureusement avoir en commun sans se connaître.

UNE FIN PROGRAMMÉE

La fin de cette séquence est le moment le plus terrible de tout cet extrait. Une nouvelle fois, l'homme lance à l'équipe « Merci, au revoir ! Salut, je m'en vais », en précisant immédiatement qu'il va « respirer un peu et boire un coup », ce qui peut se comprendre après une telle lutte. La caméra recommence à le suivre, puis choisit finalement de l'abandonner et de le laisser enfin partir au loin. Néanmoins, précisons que Depardon ne le laisse pas partir parce qu'il a filmé ce qu'il souhaitait voir, mais parce que la pellicule est presque terminée.

En effet, sachant que la séquence dure environ sept minutes et qu'une partie de celle-ci a été coupée au montage, Depardon avait sans doute déjà filmé presque dix minutes de rush au moment de cette énième tentative de fuite, ce qui correspond précisément à la durée des pellicules utilisées par l'équipe de tournage²⁶.

Depardon a donc manifestement fait le choix de dicter la prise de chacun de ses plans, ainsi que tout le montage de son film, à partir de cette contrainte technique qu'est la durée d'une pellicule. De plus, ce montage qui est, rappelons-le, chronologique, est construit pour que le film fasse la durée à la fois précise et conventionnelle de 1h30, se calibrant ainsi sur les normes de diffusion cinématographiques et télévisuelles. Il apparaît ainsi que la manière dont sont représentés les résidents de San Clemente est avant tout conditionnée par des aspects techniques et par des

conventions cinématographiques, sans que Raymond Depardon ne s'engage pour autant à désamorcer leurs effets de conditionnement et de normalisation, malgré la grande indépendance de production qu'il a pu avoir. Bien qu'il laisse apparaître sa présence à l'image, en réalité Depardon se désengage totalement du montage, pour laisser croire qu'il n'est qu'un élément parmi d'autres dans le mécanisme de représentation de ces résidents.

De manière plus précise, au même titre que les médecins n'ont jamais vraiment la parole, au même titre que les résidents ne sont pas écoutés par les deux artistes, au même titre que Depardon ne parle qu'une seule fois pendant tout son film alors que sa présence y est omniprésente, aucun discours politique n'est réellement représenté et pris en charge dans ce film. Sophie Ristelhueber et Raymond Depardon expliquent d'ailleurs eux-mêmes qu'ils ont tourné sans scénario, sans penser aux images qu'ils allaient faire, sans penser au montage ou à la synchronisation²⁷. Cette absence de réflexion sur ce que le dispositif allait créer comme type de représentation des corps s'avère, a fortiori dans le cas de la représentation des résidents, plus que problématique au vu de l'éthique de la forme du film lui-même et de son intention mémorielle d'origine.

Une absence de parti pris qui produit un film éclaté dont la principale qualité se retrouve alors dans son aspect esthétique. Depardon filme parfaitement les couloirs, les visages, les corps à l'abandon, avec une attention qui démontre l'aspect le plus terrible de ce film : son aspect poétique, issu de la fascination que Depardon nourrit visiblement pour la folie. Le cinéaste semble avoir fait un beau film sans discours, qui erre, comme s'il pensait de cette manière être au plus proche de la supposée réalité qu'il filmait, de la manière dont vivent et pensent les résidents qui traversent ces longs couloirs à longueur de journée.

Ces préjugés et ces fantasmes qui assimilent la folie à l'absence de discours, de conscience de soi, d'envie, c'est-à-dire à l'absence d'individualité, se retrouvent donc dans le dispositif de captation autant que dans le montage lui-même, chronologique et construit autour de longs plan-séquences, donnant ainsi à voir nécessairement ce que Depardon projetait sur San Clemente. Un dispositif

qui ne fait que produire et reproduire de belles et poétiques caricatures de fous, des représentations prévisibles et attendues, des corps encore plus stigmatisés qu'ils ne l'étaient déjà. Un film qui s'avère donc extrêmement violent en ce qu'il montre ces corps abandonnés entre les murs de San Clemente, sans pour autant en offrir un point de vue véritablement politique ou social, les condamnant, à leur tour, à errer éternellement entre les quatre bords de l'image.

[FIN]

Au-delà de la question du droit à l'image et du consentement que pose cet extrait, il s'agit avant tout de savoir ce que ces images de corps produisent. Elles sont aussi les représentations de réalités sociales, politiques, artistiques et idéologiques, sur lesquelles elles agissent nécessairement en retour. Si le processus de réification de la personne filmée par le mécanisme cinématographique est, comme nous l'avons vu, inévitable, la manière dont le « devenir-personnage » est construit peut être anticipée, manipulée, réfléchie, de manière à ne pas reproduire des représentations normatives.

Faire un film sur la vie de quelqu'un considéré comme fou, un corps abject par excellence, implique donc nécessairement que la personne qui le filme renonce à ses privilèges de corps substantiels, c'est-à-dire dire qu'elle accepte de remettre en jeu sa propre conception de l'individu et de la création cinématographique en abandonnant une partie de son pouvoir de représentation, potentiellement oppressif. Un abandon de pouvoir que Depardon n'a visiblement pas réussi à réaliser, projetant plutôt ses fantasmes individuels sur des personnes privées de moyens de réponse, en validant d'un même mouvement la légitimité et la nécessité de son travail documentaire.

Ainsi, Depardon ne fait que reproduire l'aliénation dont les résidents de l'asile sont déjà l'objet à l'intérieur de l'institution, à ceci près que cette forme d'aliénation est cette fois cinématographique. Dans *San Clemente* de Raymond Depardon et Sophie

Ristelhueber, c'est avant tout le dispositif cinématographique qui rend fou, pour ainsi dire, et pour autant, il y avait bien des manières de désamorcer ce phénomène de marginalisation. Au lieu de venir dénoncer les conséquences de l'isolement et de la marginalisation dans les institutions psychiatriques, son dispositif valide la nécessité de cette séparation entre eux et nous, de hauts grillages entre les corps abjectes et les corps substantiels. Dans son film, il ne tente pas de redonner de l'autonomie aux résidents de San Clemente, au contraire, il renforce leur dépendance et leur dépossession d'eux même. Ces images, par la mise à distance qu'elles produisent, ne soutiennent donc absolument pas le discours de Franco Basaglia défendant la nécessité d'une psychiatrie alternative et d'une réintégration de ces personnes à l'intérieur de la société italienne.

Nous pourrions donc dire que le film de Depardon est une tentative qui n'a pas fonctionné. L'idée était de trouver un dispositif cinématographie éthique, grâce au cinéma indépendant, qui correspondrait aux enjeux de mémoire propre au cinéma d'après-guerre, en redonnant une visibilité aux vies individuelles oubliées, marginalisées, tout en échappant aux discours institutionnalisés qui fabriquent habituellement l'histoire. L'échec de ce film documentaire vient donc marquer la difficulté d'envisager un cinéma qui, tout en réifiant inévitablement les corps au profit d'un objet cinématographique, puisse parler de l'individu, de sa réalité propre et singulière, sans que cette représentation ne soit uniquement le fruit des préjugés ou des désirs de l'observateur, c'est-à-dire du détenteur de la représentation. Un enjeu cinématographique qui se trouve être au centre du film de David Cronenberg : *Videodrome*.

13. GOFFMAN Erving, *Asiles: études sur la condition sociale des malades mentaux* (1961), Paris, Les Éditions de Minuit, Le Sens Commun, 1968, p. 41.
14. *Ibid.*, p. 54.
15. PHILIPPE Claude-Jean, DEPARDON Raymond et RISTELHUEBER Sophie, *Le Cinéma des cinéastes: Raymond Depardon à propos de San Clemente*, France Culture, diffusé le 9 mai 1982, 49 min.
16. *Ibid.*
17. GOFFMAN Erving, *Asiles, op. cit.*, p. 87.
18. *Ibid.*
19. *Ibid.*
20. COMOLLI Jean-Louis, *Voir et Pouvoir: l'innocence perdue, cinéma, télévision, fiction, documentaire*, Lagrasse, Éditions Verdier, 2004, p. 496.
21. *Ibid.*, p. 31.
22. FOUCAULT Michel, *Surveiller et Punir* (1975), Paris, collection Tel, Éditions Gallimard, 1993, p. 103.
23. On pense aussi à cette citation de Maya Deren : « si je devais croire à plusieurs films documentaire que j'ai vus, je déduirais que la plupart des "indigènes" sont principalement hostiles, taciturnes ou simplement de mauvaise humeur et essentiellement capables de deux expressions faciles : une stupeur ponctuée de périodes d'hystérie carnavalesque. »
DEREN Maya,
« Une anagramme d'idées sur l'art, la forme et le cinéma », dans *Écrits sur*
- l'art et le cinéma*, [An Anagram of Ideas on Art Form and Film, 1946], Paris, Paris Expérimental, 2014, p. 55.
24. COMOLLI Jean-Louis, *Voir et Pouvoir, op. cit.*, p. 167.
25. GOFFMAN Erving, *Asiles: études sur la condition sociale des malades mentaux* (1961), Paris, Les Éditions de Minuit, Le Sens Commun, 1968, p. 57.
26. PHILIPPE Claude-Jean, DEPARDON Raymond et RISTELHUEBER Sophie, *Le Cinéma des cinéastes, op. cit.*
27. *Ibid.*

LA NOUVELLE CHAIR

Videodrome,
David Cronenberg, 1983*
[35 min ; 39.40 min]

Max Renn dirige une chaîne de télévision de films X. L'un de ses employés lui fait découvrir une émission nommée « Videodrome » qui diffuse des scènes de meurtres et de viols hyper réalistes. Depuis ce visionnage Max Renn subit d'étranges hallucinations dans lesquelles son amante, Nicki, et lui-même sont plongés dans l'univers inquiétant de Videodrome. Dans cette scène le héros visionne une cassette dans laquelle le professeur O'Blivion, l'un des créateurs de l'émission, lui délivre les premières informations à propos des incroyables pouvoirs de Videodrome.

* Canadian Film Development Corporation, Filmlan International, Guardian Trust Company, Famous Players Limited, 89min

Comme de nombreux films de science-fiction, un thème musical revient pendant toutes les scènes-clés de *Videodrome*. Composé par Howard Shore, grand compositeur de musiques de films, ce thème, par les techniques que sa conception a mobilisées, est une parfaite illustration des enjeux narratifs et cinématographiques de la scène que nous allons analyser. Pour la créer, Howard Shore a associé les sons produits par un synthétiseur numérique appelé *Synclavier II* avec l'enregistrement d'un petit ensemble d'instruments à cordes jouant la même partition. Le rendu est donc un mélange indéterminé de sons réels et de sons synthétisés, à tel point que, comme dans le film, il est impossible de faire la différence entre le réel et le semblant, entre les hallucinations du héros et ce qui existe dans le film en-dehors de sa subjectivité.

Aussi l'arrivée du thème, dès le premier plan de cet extrait, que nous avons déjà entendu lors des scènes précédentes, annonce-t-elle une nouvelle étape significative dans la perte progressive des repères assurant la distinction entre le rêve et le réel. Or puisque le film repose essentiellement sur le mécanisme traditionnel de l'identification des spectateurs au héros, il condamne par prolongement les spectateurs à ne pouvoir appréhender la narration qu'à travers le regard halluciné de Max Renn.

Citons comme premier exemple de ce processus d'identification le premier plan de l'extrait choisi dans lequel Max Renn retrouve sur le sol la fameuse cassette du professeur O'Blivion, et se décide à la regarder.

Alors que la cassette entre dans le lecteur, c'est notre propre écran qui devient totalement noir, avant d'afficher le visage calme et serein du professeur. Un jeu de mise en abîme qui procure aux spectateurs la sensation que le professeur s'adresse directement à eux, qu'ils sont eux-mêmes les héros du film.

Le fait que cette télévision devienne, par prolongement, la nôtre, est un élément central dans l'exagération de l'identification

souhaitée par David Cronenberg. D'autre part, grâce à ce jeu méta-cinématographique, *Videodrome*, le film, semble être issu de Videodrome, l'émission, et laisse donc entendre que la perte de contrôle que Max Renn est en train de vivre pourrait également atteindre les spectateurs.

Un certain mimétisme se met alors en place entre le héros et les réactions supposées des spectateurs. Face aux surprenantes explications données par le professeur O'Blivion à propos des effets secondaires produits par Videodrome, le héros paraît tout d'abord sceptique, jusqu'à ce qu'il se produise l'impensable : le professeur, à l'intérieur de l'écran, constatant le sourire narquois du héros, réagit, et lui lance « Max ».

En s'adressant ainsi directement à lui, il rompt la barrière symbolique et matérielle entre l'ancrage réaliste (ou diégétique) du film et l'image télévisuelle regardée par le héros, et in fine la frontière entre le film de fiction et les spectateurs, comme si les deux appartenaient, du moins grâce à Videodrome, au même espace-temps. Ce « Max » est également le point de départ d'un crescendo musical qui dure tout au long de cette séquence, accentuant le sentiment inquiétant que Videodrome s'empare progressivement de nos perceptions sensorielles et de notre rapport au réel.

Les choix sonores, visuels et narratifs réalisés par David Cronenberg dans *Videodrome* apparaissent de ce point de vue comme l'élaboration d'un manifeste cinématographique, dans lequel le cinéaste démontre en quoi les limites traditionnellement attribuées au film de fiction sont factices, qu'elles nient en réalité la vérité de l'expérience cinématographique pour les spectateurs. En effet, Max Renn, tout comme les spectateurs, vit une expérience sensorielle intime face aux images délirantes de Videodrome, en lien direct avec son propre inconscient et son imaginaire. Tous les deux vont progressivement rentrer dans une réalité parallèle. L'espace-temps de la fiction va les marquer profondément dans leur individualité, et dans le cas des spectateurs, potentiellement au delà du temps du film de Cronenberg.

À travers l'identification à la fois prévisible et personnelle des spectateurs envers le héros, apparaît la conviction selon laquelle l'expérience cinématographique est nécessairement un dépassement des limites traditionnellement attribuées à la fiction. Pendant le temps du film, les spectateurs partagent les mêmes sensations corporelles, les mêmes sentiments que ceux que le cinéaste fait passer dans son personnage, créant ainsi une impression de réalisme propre à l'expérience cinématographique.

TECHNOLOGIE ET IMAGE DU CORPS

[plan 4, 5, 11]

La première partie de cet extrait se construit à partir d'une série de champs-contrechamps entre, la télévision d'un côté, à travers laquelle le professeur O'Blivion s'adresse à Max Renn, et de l'autre les réactions du héros.

Le personnage du professeur O'Blivion, que le héros ne rencontrera d'ailleurs jamais physiquement (si la distinction ait encore un sens dans *Videodrome*), doit être compris de manière métaphorique. Tout d'abord, O'Blivion est un jeu onomastique sur le nom commun oblivion, qui signifie en anglais « oubli », ou « inconscience ». Le professeur serait donc, en quelque sorte, un spécialiste de notre rapport au monde, de la conscience ou plutôt de l'inconscient qui caractérise ce même rapport. D'autre part, le professeur, dans ses traits de caractères ainsi que dans son discours, est un personnage qui fait directement référence au philosophe et sociologue Marshall McLuhan, dont David Cronenberg fut l'un des élèves à l'université de Toronto. Ses théories ont durablement marqué les travaux cinématographiques du cinéaste, et plus particulièrement leur rapport aux médias et à la technologie. *Videodrome* semble être, de ce point de vue, une forme de réflexion dans lequel David Cronenberg nous livre sa propre analyse, son propre point de vue sur le travail de McLuhan.

Ainsi, dans le plan 4, le professeur explique à Max Renn que « l'écran de la télé est la rétine des yeux de l'esprit »,

et que par conséquent « l'écran fait partie de la structure du cerveau ». Puis il conclut : « tout ce qui surgit sur l'écran de télévision apparaît comme une expérience brute pour ceux qui la regardent. »

Ces trois phrases résument parfaitement la pensée de McLuhan sur le cinéma et les médias : la télévision et le cinéma, en stimulant nos sens, agissent comme un organe externe au cerveau et participent à l'élaboration de notre perception du monde et du réel.

La technologie serait donc à la fois un outil nous permettant de nous représenter le monde de manière plus étendue, plus efficace, mais également et surtout, un outil qui participe à l'élaboration de ce qu'est le monde. L'expérience cinématographique serait même une réalité plus complète qui permettrait de transcender les lois quotidiennes en vivant de nouvelles expériences jusqu'alors impossibles. L'image filmée, grâce à la technologie du cinéma, est donc pour Cronenberg une forme à considérer comme une réalité en soi, comme un aboutissement de l'imaginaire humain.

Dans son livre *Pour comprendre les médias*, McLuhan explique plus précisément que les médias sont à considérer comme des organes externes qui prolongent les capacités productives et sensibles du corps humain pour répondre à un besoin préexistant²⁸. Ainsi, « ce n'est pas au niveau des idées et des concepts que la technologie a ses effets, ce sont les rapports des sens et les modèles de perception qu'elle change petit à petit et sans rencontrer la moindre résistance²⁹ ». La technologie change donc nos modèles de perception du monde mais surtout, et c'est ce qui nous intéresse dans cet extrait, la manière dont nous nous représentons notre propre corps, la manière dont nous l'habitons. L'image vidéo en tant que nouvel organe du corps est illustrée dans la narration de *Videodrome* de manière très littérale : regarder les images de Videodrome provoque chez les spectateurs l'apparition d'une tumeur cérébrale. Pour le professeur O'Blivion (plan 11) ce sont les images qui transforment le corps et non l'inverse.

Pendant ce même plan 11, parallèlement à ses explications, le professeur se fait ligoter puis étrangler par une personne cagoulée. Les mystères autour du fonctionnement des images de Videodrome s'épaississent alors que le tueur

semble vouloir empêcher le professeur de terminer son explication. C'est ici qu'apparaît la dimension politique de *Videodrome*.

En effet, comme l'explique McLuhan, l'arrivée dans le domaine public d'un nouveau média, en transformant nos représentations du monde et de nos propres corps, bouleverse nécessairement la société. *Videodrome*, en créant des hallucinations dans l'esprit de ses spectateurs, semble être une évolution technologique à la fois utopique et dystopique de la télévision et du cinéma. Ce nouveau média inventé par Cronenberg met directement en question notre absence de connaissances à propos du fonctionnement même des médias et de leur impact sur nos représentations de la réalité et de nos corps.

DIVERTISSEMENT ET POLITIQUE : L'ARÈNE

[plan 3, 8, 9, 10]

Différents grands événements médiatiques ont prouvé dès les années 60 que la télévision nord-américaine était devenue le média hégémonique dans la diffusion des informations, prenant ainsi la place du journal et de la radio. En 1963 elle diffuse notamment les images de l'assassinat de Kennedy, en 1969 les premiers pas de l'homme sur la lune, en 1974 les retransmissions des auditions aux sénats dans l'affaire du Watergate, ou encore les images de la Guerre du Vietnam.

Les enjeux politiques liés aux images télévisuelles sont évoqués dès la première phrase prononcée par le professeur O'Blivion : « la bataille pour l'esprit de l'Amérique du Nord sera livrée dans l'arène vidéo », dit-il. Cette bataille des images et de l'information interroge nécessairement sur l'identité des détenteurs des médias, c'est-à-dire sur ceux qui produisent ces représentations du monde. Une réflexion qui n'est pas sans rappeler *Simulacres et Simulation*³⁰ de Jean Baudrillard et *La Société du spectacle*³¹ de Guy Debord. *Videodrome* s'inscrit ainsi pleinement dans ce fil de réflexion sur le rapport contemporain aux images et sur leur impact politique et économique.

Le terme « arène » employé par le professeur O'Blivion évoque d'ailleurs, à la manière du terme « spectacle » de Guy Debord, l'aspect divertissant des images filmées. Cet état second qu'elles provoquent chez les spectateurs grâce à leur pouvoir hypnotique, que l'on pourrait précisément qualifier d'oblivion, laissent aussi présager, en sous-texte, la possibilité d'une manipulation de masse ; c'est-à-dire d'une propagande à très grande échelle. C'est en ce sens que l'autre aspect du terme « arène » est mobilisé, puisqu'il fait référence aux jeux antiques (les premiers divertissements de masse organisés par les hommes politiques romains), rappelant la fonction politique du divertissement. Il s'agit d'une démonstration de force, d'un prosélytisme idéologique et culturel, ainsi que d'un contrôle des populations par leur regroupement autour d'idées, de coutumes et de références communes.

Notons à ce sujet un détail présent dans le premier plan de cet extrait : lorsque Max Renn met la cassette dans son lecteur, derrière lui se trouve une affiche humoristique sur laquelle nous pouvons voir Goebbels regardant Hitler, en tutu, en plein numéro de danse classique.

Cette blague douteuse témoigne bien de la façon dont Cronenberg, à travers son film, fait référence aux propagandes de masses des grands régimes totalitaires du xx^e siècle.

Videodrome (du grec *dromos*, désignant la course ou le lieu où se déroulent les courses), dans son titre même, formalise donc ces tensions entre divertissement, mise en scène de la vie politique et contrôle des populations par les images. En cela, *Videodrome*, comme l'explique le professeur O'Blivion, est un outil potentiellement dangereux qui, à la manière des images subliminales, a le pouvoir de donner discrètement le contrôle de notre représentation du réel aux créateurs des images eux-mêmes. On pourrait donc formuler ainsi l'enjeu narratif du film : qui a créé *Videodrome* et dans quel but ?

Dans le plan 10, le professeur met en garde le héros : « votre réalité est déjà à moitié une hallucination vidéo. Si vous ne faites pas attention, elle deviendra une hallucination vidéo totale. »

Cette mise en garde contre la dépendance aux faiseurs d'images apparaît dans le scénario de *Videodrome* à la manière d'une théorie du complot, soulignant le fait que la télévision produit effectivement des représentations qui deviennent hégémoniques, parfois sans que l'on s'en aperçoive. Ces représentations participent de la diffusion des idéologies appartenant aux possesseurs des médias, confortant ainsi leur propre légitimité. Pour autant, ces images diffusées massivement ne peuvent être perçues uniquement de manière négatives, puisque dans le cas particulier des images de la guerre du Vietnam par exemple, leur diffusion a été à l'origine d'une prise de conscience collective et d'un mouvement pacifiste inattendu.

Par ailleurs, la vidéo, média par excellence de l'objet en mouvement, joue également un rôle fondamental dans notre perception de l'altérité et de l'image de soi. La télévision, selon la manière dont elle est utilisée, détient donc ce pouvoir de fixer nos perceptions sensorielles du monde, et ainsi de cloisonner les identités individuelles comme nous l'avons décrit plus haut à propos des écrits de Judith Butler sur ces normes réitérées et la façon dont elles légitiment les corps substantiels. Si la télévision est principalement employée pour la transmission d'information, le cinéma, en revanche, en proposant une expérience cinématographique déconnectée de l'expérience quotidienne détient le pouvoir de transformer radicalement le corps des spectateurs ; ainsi, peut-on considérer le cinéma de fiction comme un outil de résistance face aux représentations des corps hégémoniques ?

SNUFF MOVIES ET PORNOGRAPHIE

[plan 20, 21, 22, 23, 24, 35]

Cette transformation de nos corps de spectateurs par les images filmées, et à fortiori de notre rapport à l'individualité, est à rapprocher de deux genres cinématographiques auxquels les images hallucinées de *Videodrome* font directement référence : la pornographie et le snuff movie. Le snuff movie est une légende urbaine selon laquelle il existerait un marché noir, commandité par de

mystérieux cinéphiles, d'images véritables de viols, de meurtres, de kidnappings et de tortures. Ce genre cinématographique vraisemblablement fictif, qui a inspiré de nombreux films de fiction et de faux documentaires, concentre en lui-même cette question de l'économie des images et de l'aspect potentiellement pervers du divertissement cinématographique : les spectateurs jouissant ici de l'exploitation de l'autre par l'image.

La pornographie est également un exemple très connu de l'économie du divertissement et du plaisir procuré par les images filmées. Celle-ci, en effet, constitue une partie essentielle du marché cinématographique, et ce depuis les débuts du cinéma. Les corps des personnes filmées y sont totalement réifiés, au paroxysme de la domination du regardeur sur le regardé. Rappelons à ce sujet que de nombreux films gores et d'horreur ont été produits et diffusés par l'industrie du X, c'est-à-dire par le cinéma censuré, jusque dans les années 80³².

Les images de Videodrome et les hallucinations qu'elles produisent sont directement inspirées des snuff movies et des films pornographiques, aussi bien réels que fantasmés, que ce soit d'un point de vue formel ou, plus simplement, parce que ces images s'adressent directement aux fantasmes les plus intimes du spectateur, Max Renn.

On y voit notamment son amante Nicki se faire torturer selon les codes érotiques et sadiques des snuffs movies, par des hommes cagoulés, tout en noir. Max Renn, qui est pourtant programmeur d'une chaîne de films X, semble découvrir dans Videodrome ses véritables fantasmes inconscients, un rapport à l'autre qu'il avait jusqu'alors refoulé, et il en tire une certaine forme de plaisir.

Ici se trouve le danger décrit par le professeur O'Blivion : Videodrome s'adresse directement à l'imaginaire de ses spectateurs, et outrepassa leur esprit critique. Plongé dans leurs propres fantasmes, les spectateurs perçoivent un monde façonné à leur propre image, sans s'apercevoir que c'est à ce moment précis que commence la manipulation de Videodrome.

Comme l'explique le philosophe McLuhan, le rapport aux médias est avant tout un rapport narcissique³³. Ceux-ci sont

construits à notre propre image ; ils ne font que répondre à nos désirs, et ne véhiculent donc aucune valeur morale ou idéologique à priori. Leur dimension éthique dépend surtout de la manière dont ils sont utilisés. Les snuff movies et la pornographie sont en cela les genres cinématographiques les plus représentatifs de la dimension potentiellement problématique de ce narcissisme des spectateurs et de l'économie cinématographique qui en découle.

Nous apprenons par la suite que le personnage cagoulé que nous avons décrit plus haut (celui qui étrangle le professeur O'Blivion) s'avère être en réalité Nicki elle-même, sortant du rôle de victime des snuff movies pour incarner celui du bourreau. Les visions séduisantes de Videodrome ont pris visiblement le dessus sur l'esprit du héros, ou plutôt de l'anti-héros, transformant ainsi sa perception du monde en vision narcissique. Une fois le professeur étranglé, Nicki s'adresse à Max Renn : « viens avec moi » dit-elle. Progressivement, un zoom se fait sur l'image de Nicki diffusée par la télévision, comme pour répondre au désir de Max Renn. En contrechamp, le héros s'est levé et avance vers l'écran, irrésistiblement attiré. Puis au plan 22, le zoom se poursuit sur le visage de Nicki, jusqu'à ce que les deux amants ne soient plus séparés que par la vitre fine de l'écran de télévision.

Nicki incarne dans cette scène l'accomplissement de Videodrome : un corps idéalisé qui ne serait plus qu'un fantasme vidéo. Or ce corps immatériel fait également écho à l'ensemble des femmes que le cinéma et la télévision ont hypersexualisées, idéalisées ; des femmes de fiction qui n'existent que par l'intermédiaire de l'image vidéo mais qui, pour autant, ont une véritable existence dans les représentations et dans l'imaginaire des spectateurs. « Viens avec moi » dit Nicki, comme pour dire : « viens de l'autre côté de l'écran, deviens une pure image vidéo à ton tour. »

LA NOUVELLE CHAIR

[plan 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 34]

Dans *Pour comprendre les médias*, McLuhan explique que, selon lui, si la roue est un prolongement des jambes de l'homme, les technologies telles que la télévision, permises par l'invention de l'électricité, sont des prolongements de notre système nerveux et de notre vie psychique. Autrement dit, « nous avons déjà traduit ou prolongé notre système nerveux central dans la technologie électromagnétique : nous n'aurons qu'un pas de plus à faire pour transférer aussi notre conscience au monde des ordinateurs³⁴. »

Cette fiction technologique, commune à de nombreux films de science-fiction, et à d'autres films de David Cronenberg, érige donc comme idéal une humanité devenue pure conscience immatérielle grâce à la technologie, des êtres libérés des contraintes du corps organique, de la maladie, de la vieillesse et de la mort. McLuhan écrit d'ailleurs lui-même que le but de la technologie est précisément de créer un corps idéal par l'intermédiaire de ces multiples organes infaillibles que sont les médias. Or cette idée d'un corps qui n'existerait que par la technologie, par et dans l'image vidéo, trouve justement une forme dans *Videodrome*, les partisans de *Videodrome* l'appelant la « nouvelle chair. »

Dans l'extrait analysé précédemment, l'assassinat du professeur O'Blivion par Nicki est à lire en ce sens. Il l'explique lui-même, tout en se faisant étrangler : « je suis la première victime de *Videodrome* ». Sauf qu'en réalité, c'est la tumeur symptomatique des usagers de *Videodrome*, installée dans son cerveau qui a causé sa perte ; il était déjà mort, du moins physiquement. Son image ne subsiste plus que grâce à *Videodrome*. Il est devenu à son tour une pure hallucination vidéo, immortelle, libérée de toute contrainte organique.

Nicki ne tue donc pas réellement le professeur, elle démontre simplement à Max Renn la puissance de *Videodrome* et l'invite à incarner, à son tour, « la nouvelle chair ». Si le héros était dubitatif dans les premiers plans de cette scène, progressivement, celui-ci semble être de plus en plus convaincu, et même séduit, par les possibilités offertes par cette étrange émission.

Dans le plan 25, le héros s'aperçoit, surpris, que le sommet de la télévision commence à s'agiter. Curieux, il s'approche de cette surface, qui prend soudain vie. Progressivement, la frontière entre le corps-machine et le corps-organique disparaît pour laisser place à la nouvelle chair. Le plan de coupe suivant, dans lequel nous pouvons voir des manettes de jeux vidéo se mouvoir avec sensualité, est particulièrement illustratif de cette disparition des frontières entre les corps vivants et les corps représentés, le jeu vidéo étant par excellence le média dans lequel se mêlent le corps des spectateurs et le corps vidéo.

Il est, somme toute, le parfait exemple de la nouvelle chair décrite dans *Videodrome*. Cronenberg réalisera d'ailleurs son film *Existenz* sur ce sujet quelques années plus tard.

La télévision se tortille maintenant au rythme de la respiration haletante et sensuelle de Nicki, dont le souffle envahit progressivement tout l'espace sonore de la scène. Le héros, fasciné, caresse doucement le haut de la télévision qui semble étonnamment réagir, soupirer de plaisir. Surpris, il enlève sa main, puis reprend ses caresses, un sourire se dessinant sur son visage. Dans cette scène, décrite par un surprenant champ-contrechamp, la télévision, face au héros, devient un véritable personnage. Cette machine diffusant l'image des lèvres pulpeuses de Nicki semble prendre forme humaine. Accroupi, le héros se penche de plus en plus vers l'écran, excité, Nicki continuant de lui susurrer : « viens avec moi, maintenant. »

La nouvelle chair, en tant qu'utopie futuriste, n'est pas sans rappeler la notion de cyborg développée par l'artiste Donna Haraway³⁵. Celle-ci décrit le cyborg comme un corps qui transcende les oppositions traditionnelles entre nature et culture, organique et technologique, corps monstrueux et corps habitable. Ce corps utopique s'autodéterminerait grâce aux moyens de l'hybridation et de la technologie et serait, selon elle, une voie possible d'émancipation et de libération des corps, débarrassés des schémas essentialistes. Or cette utopie de la nouvelle chair, hybridation entre le corps organique et l'image filmée, est ambi-

valente, comme l'est d'ailleurs l'utopie du cyborg. En effet, l'une comme l'autre posent la question du monopole médiatique et de la propriété technologique car, en réalité, cette hybridation n'est permise que sous les conditions et les modalités déterminées par ceux qui contrôlent les outils technologiques concernés, que ce soit au niveau de leur conception ou de leur distribution. Ainsi, comment considérer que cette nouvelle chair puisse être une voie possible pour l'autodétermination, si elle est à ce point conditionnée par les enjeux économiques et politiques liés à la question des médias et des technologies ?

LE CORPS IDÉAL CAPITALISTE [plan 31, 32, 33]

Videodrome, en utilisant l'image de Nicki, manipule donc notre héros en exploitant ses fantasmes. Cependant, nous ne savons toujours pas qui réalise ces images ni dans quel but. « Que veulent-ils ? » demande Max Renn à Nicki.

Encore une fois, McLuhan pourrait nous apporter des éléments de réponse, si l'on se souvient de cette formule de *Pour comprendre les médias* : « une fois que nous avons cédé nos sens et nos systèmes nerveux aux manipulateurs privés prêts à profiter du bail qu'ils ont sur nos yeux, nos oreilles et nos nerfs, il ne nous reste vraiment aucun droit³⁶. » En effet, le fait que les médias transforment nos sensations, notre propre corps, notre rapport à l'individualité, permet à ceux qui les dirigent de conditionner notre vie de manière globale. Or cette nouvelle chair, libérée de la mort et de la maladie, est avant tout profitable à la société de marché, celle qui trouve dans le corps à la fois une source de consommation et une force de travail. Ce corps éternellement productif grâce à la technologie, ce corps-machine, ne serait-il pas avant tout un idéal capitaliste ?

Comme nous l'avons vu dans l'introduction, Sylvia Federici explique que cette utopie du corps-machine a été conceptualisée puis mise en place, au gré des différents rapports de force au cours de l'histoire, afin de répondre aux nécessités de l'idéologie

capitaliste. Le corps-machine, libéré des contraintes organiques, pourrait alors se dédier entièrement et pleinement à la production du capital. Elle cite en exemple l'invention du taylorisme, le contrôle des naissances chez les minorités mis en place aux États-Unis depuis l'esclavage jusqu'à aujourd'hui, ou encore la répartition du travail et le conditionnement des modes de vie sous l'Union Soviétique³⁷.

De ce point de vue, le personnage de Max Renn apparaît comme un véritable anti-héros, ou comme le pantin de *Videodrome*, dans la mesure où ce corps mutant, issu de la nouvelle chair, est incapable de se rendre compte que ses fantasmes narcissiques sont à l'origine de sa manipulation par les détenteurs du capital médiatique. Ainsi, on perçoit une nouvelle fois la menace fondamentale liée au contrôle des masses par les images. Le divertissement, utilisé à la manière d'une drogue devient dans ce film un outil d'asservissement des populations par une élite ; menace qui va bien au-delà des frontières de la fiction, puisqu'elle est intemporelle, valable aussi bien aujourd'hui qu'à l'époque de *Videodrome*.

– « Que veulent-ils ? »

Façonner l'imaginaire, les corps des spectateurs dans leur propre intérêt.

– « Je te veux toi Max » dit Nicki.

Je te veux toi spectateur.

Videodrome est un avertissement. Il nous alerte sur le fait que ce corps-machine idéalisé, perçu comme l'aboutissement du génie humain, est un leurre.

PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE
ET RÉSISTANCE
[plan 34,35]

Dans les deux derniers plans de cet extrait, nous voyons le spectateur, Max Renn, être littéralement avalé par l'écran et faire ainsi pleinement son entrée dans la nouvelle chair. Max Renn, caressant toujours la télévision, observe l'écran se dilater au rythme de la respiration de Nicki. Les lèvres de son amante, entrouvertes, érotiques, recouvrent maintenant l'ensemble de l'image diffusée par la télévision. Alors que le héros plonge la tête dans cette matière hybride, comme pour embrasser cette bouche devenue gigantesque et difforme, la disproportion entre le corps du héros et ces lèvres monstrueuses donne l'impression que Max Renn est en train de se faire aspirer par la télévision.

Le dernier plan de cet extrait est un zoom sur cette ingestion. Le héros a perdu son visage à l'intérieur de l'écran. La main posée sur la surface illuminée de l'image, il semble encore résister. Même si la musique et le son des respirations de Nicki sont maintenant arrivés à leur paroxysme, on peut tout de même entendre le héros gémir. Sa main, crispée, cherche quelque chose auquel se raccrocher, mais tout est devenu mou, impalpable. Il n'y a plus aucune barrière entre le corps-machine et le corps-organique. Malgré les avertissements du professeur, le héros devient lentement une image vidéo.

Pour autant, malgré cette scène, en tant que cinéaste, Cronenberg ne propose pas non plus une condamnation totale de l'image filmée. Cronenberg, à travers la leçon de sociologie des médias du professeur O'Blivion, tente plutôt de nous avertir à propos de la transformation de nos corps par les médias, de nous faire prendre conscience de ce devenir-image qui pèse sur nous dans la société du spectacle, ou plutôt de ce « devenir-personnage » que nous

avions évoqué à propos de *San Clemente* de Raymond Depardon. La fin de *Videodrome* synthétise d'ailleurs cette ambivalence à propos des médias : le héros regarde les images de son propre suicide à la télévision, avant de reproduire ce qu'il vient d'y voir en se tirant une balle dans la tête. Impossible de savoir si, grâce à cet acte, le héros se libère de Videodrome en choisissant, par résistance, la mort comme non représentation de soi, ou bien si, au contraire, cet acte signifie la mort définitive du corps organique au profit de la nouvelle chair vidéo, qui, elle, ne peut pas mourir.

[FIN]

David Cronenberg dans *Videodrome*, tout comme MacLuhan dans ses théories, n'assène donc aucun jugement moral à propos des conséquences de l'image filmée sur l'élaboration de la représentation des corps des spectateurs. Ces nouveaux organes que sont les médias audiovisuels peuvent être aussi bien à l'origine d'une propagande de masse relayant l'idéal capitaliste du corps-machine productif et immortel, disparition de l'identité individuelle au profit d'une idéologie des images, qu'une libération des corps par l'autodétermination que permet l'œuvre cinématographique, c'est-à-dire la mise en image de la vie psychique d'un individu, libérée de toutes contraintes matérielles.

À travers ce film de science-fiction c'est donc avant tout l'éthique du réalisateur, des producteurs et des diffuseurs des images qui est interrogée, c'est-à-dire la manière dont ils vont remettre en cause, ou non, l'hégémonie des corps substantiels. L'éthique de la forme d'un film se trouve donc autant à l'intérieur de sa production, dans sa forme, qu'à l'extérieur de celle-ci, dans son mode de production et dans ses objectifs politiques et économiques.

C'est une affirmation qui a toute son importance lorsque l'on parle du cinéma de genre et de divertissement, plongé dans cette gigantesque arène qu'est l'industrie du cinéma. La question se pose également à propos de la production des films de David Cronenberg eux-mêmes et de la manière dont le cinéaste jongle,

lui aussi, avec les médias et les grands producteurs. En effet, alors que David Cronenberg est issu du cinéma indépendant de Toronto, *Videodrome* est en fait le premier film de sa filmographie à avoir été produit par les plus grands producteurs du cinéma nord-américain. À la suite du succès commercial de son film *Frissons* en 1975, la production de *Videodrome* a été soutenue par *Famous Players*, qui appartient à la société de production *Paramount*, mais également par *Canadian Film Development Corporation*, filiale du ministère du Patrimoine Canadien pour le cinéma et la télévision, par *Guardian Trust Compagny*, faisant partie du *Groupe Guardian Media* de Londres, et enfin par *Film Plan International*, une grande société canadienne de production de films de science-fiction. Il est à ce sujet intéressant de noter que *Videodrome* fut un véritable échec commercial, ne rapportant à ses producteurs que la moitié de ce qu'il a coûté, malgré l'accueil critique qui lui fut favorable.

Aussi, pour réaliser ce film pourtant très critique vis-à-vis des enjeux économiques, sociaux et politiques de la production des images télévisuelles et cinématographiques, David Cronenberg a-t-il lui-même été confronté aux principaux détenteurs des médias, diffuseurs des représentations contemporaines que nous avons du réel et des corps : les sociétés de production hollywoodiennes (*Paramount*), l'État (canadien), et les grands médias journalistiques (*The Guardian*).

Alors que la carrière du cinéaste est en pleine ascension, *Videodrome* montre explicitement toutes les réserves du cinéaste à propos de l'économie des médias et du cinéma, mais également à propos de l'avenir des images filmées confrontées à l'arrivée inéluctable de nouveaux médias. En effet, comment concevoir des images en mouvement, populaires, accessibles, qui pourraient être une voie possible de libération des corps des spectateurs par leur hybridation – voire identification – aux corps fictifs, si l'économie médiatique est à ce point dépendante des circuits de pouvoir politiques et financiers qui défendent nécessairement leurs propres intérêts ?

28. MACLUHAN Marshall,
Pour comprendre les médias,
[Understanding Media: The Extensions
of Man, 1964], trad. Jean Paré,
Paris, Éditions du Seuil, 1997, p. 21.
29. *Ibid.*, p. 37.
30. BAUDRILLARD Jean,
Simulacres et Simulation, Paris,
Éditions Galilée, 1981.
31. DEBORD Guy,
La Société du spectacle, Paris,
Éditions Buchet-Chastel, 1967.
32. DUFOUR Éric,
Le Cinéma d'horreur et ses figures,
Paris, PUF, 2006, p. 16.
33. MACLUHAN Marshall,
Pour comprendre les médias,
op. cit., p. 61.
34. *Ibid.*, p. 84.
35. HARAWAY Donna,
Semians, Cyborg, and Woman,
Londres, Éditions Routledge, 1991,
passim.
36. MACLUHAN Marshall,
Pour comprendre les médias,
op. cit., p. 91
37. FEDERICI Sylvia,
Par-delà les frontières du corps,
op. cit., *passim*.



LA RÉIFICATION
COMME CONTRE-DISOURS

*The Act of Seeing with Own
One's Eyes*, Stan Brakhage, 1971*
[21 min ; 26 min]

En 1971, Stan Brakhage réalise trois films expérimentaux autoproduits et tournés dans différentes institutions publiques de la ville de Pittsburgh, rassemblés sous le nom de « Pittsburgh Trilogy » : la police (*Eyes*), l'hôpital (*Deus Ex*) et la morgue (*The Act of Seeing with Own One's Eyes*). Contrairement au reste de sa filmographie, chacun de ces trois films détiennent une dimension documentaire. Ceux-ci montrent le conditionnement et le contrôle des corps au sein de ces différentes institutions totalitaires (au sens de Erving Goffman), tout en revendiquant, non pas une objectivité documentaire, mais bien une subjectivité artistique et personnelle. Par ailleurs, comme dans toute la trilogie, Brakhage tourne seul pour réaliser *The Act of Seeing with Own One's Eyes*, utilisant le minimum de moyens techniques. Le montage de ce film étant achronologique, nous ne suivrons pas le déroulé plan par plan de l'extrait choisi.

* Stan Brakhage, muet, 32min

BLANCHIR
[plan 1, 2, 3, 4]

Au début des années 70, les États-Unis sont en pleine guerre froide, et au cœur des polémiques liées à la Guerre du Vietnam et au scandale du Watergate. *The Act of Seeing with Own One's Eyes* s'inscrit donc dans un contexte politique et artistique particulier. A cette époque émerge aussi dans le pays le mouvement hippie, qui s'oppose radicalement au puritanisme et au nationalisme américain. Une contreculture notamment initiée par les artistes de la Beat Generation dont fait partie Stan Brakhage, qui comprend entre autres des écrivains comme Jack Kerouac et William S. Burroughs, qui revendiquent tous dans leurs œuvres, de manière différente, la libération des corps, des pulsions et fantasmes de chacun, en opposition à la normalisation des modes de vie aux États-Unis depuis la fin seconde guerre mondiale, telle qu'encouragée par la montée du libéralisme et du consumérisme.

Le fait de réaliser ce documentaire dans la morgue de Pittsburgh, lieu habituellement inaccessible, s'inscrit dans cette continuité d'opposition au contrôle des corps par les institutions étatiques (militaires, judiciaires, éducatives, médicales) et dans cette volonté d'ouvrir le champ des expériences individuelles possibles au-delà des limites de la censure morale.

C'est d'ailleurs quelques années plus tard que Michel Foucault publie en France *Surveiller et Punir*. Un ouvrage-clé pour l'analyse historique du contrôle des corps et de la biopolitique dans les sociétés occidentales autrefois qualifiées de « disciplinaires ». Il faut rappeler, comme nous l'avons fait à propos du film de Raymond Depardon, que Michel Foucault a démontré comment la discipline et le rationalisme scientifique exercés dans ces sociétés réifient les corps, « trace la limite qui définira la différence par rapport à toutes les différences, la frontière extérieure de l'anormal³⁸ ».

Puisque la mort est l'imprévu par excellence, imprévu qu'il faut contrôler, maîtriser au sein d'un État, le fait que la trilogie de Brakhage s'achève sur cette institution particulière qu'est la morgue est une manière de donner à voir comment les corps, de

leur naissance jusqu'à leur mort, sont surveillés, analysés, comparés, hiérarchisés, participant d'une normalisation et d'un contrôle de cette fiction appelée « individu », ou « citoyen ».

Les premiers plans de l'extrait choisi en sont la parfaite illustration. À l'inverse du reste de ce film, qui est constitué quasi-exclusivement de gros plans, on peut y apercevoir l'architecture même de la morgue, c'est-à-dire la structure globale de cette machine institutionnelle dédiée au conditionnement des corps morts.

Nous y voyons tout d'abord un long couloir mal éclairé dans lequel le cadavre d'un homme a été abandonné sur un brancard. Brakhage le filme au moyen de deux travellings arrière, tremblants, qui en frôlant rapidement le brancard résumant en quelques secondes les principaux symboles de la désubjection mise en place par l'institution : la blancheur du sol, des portes, des murs, des draps, des néons, des objets. L'enchaînement des plans s'achève sur la vision d'un seau, également blanc, posé sur le brancard.

L'idée centrale de ce film est ainsi formalisée : le corps entre les murs de cette morgue n'est plus considéré comme le contenant d'un individu, mais comme ce qui doit être contenu, conditionné, assaini.

Ce couloir, ces draps, ce seau, aseptisés, impersonnels, renvoient tous à cette même symbolique de la blancheur, qui dans les sociétés occidentales fait directement allusion à la propreté et à la pureté. Le blanc constitue dans ce film un repère visuel constant, inaliénable, chromatiquement en contraste avec les corps considérés comme sales. En somme, on tente avec détermination et précision de lisser, de blanchir ces corps-déchets.

Notons à ce propos qu'aucun visage n'est présent dans ce film. D'un côté, la peau du crâne des cadavres est toujours repliée de manière à couvrir leur visage jusqu'à la bouche. De l'autre, le visage du personnel médical, également habillé de blanc, n'est jamais filmé. Ils sont toujours perçus comme les exécutants, les rouages vivants de l'institution plutôt que comme de véritables individus. Le film est donc construit formellement à partir de cette constante tension entre les couleurs et les textures variables, imprévisibles de la putréfaction des cadavres et ce blanc totalisant, totalitaire.

PICTURALITÉ ET DÉSHUMANISATION [plan 5, 6, 7, 8, 9, 10, 22, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43]

Bien que ces corps dans cette morgue soient a priori repoussants, le film de Brakhage offre un aspect esthétique et pictural très travaillé. De plus, la tension entre les couleurs et leur composition à l'intérieur des images et du montage crée un lien entre les enjeux cinématographiques du film et son travail pictural. Stan Brakhage a notamment utilisé des pellicules aux différentes sensibilités lumineuses, certaines étant même périmées, d'une manière telle que les ambiances colorées et le grain des images deviennent un élément à part entière dans la construction du film. Tournée au 16mm 4/3, l'image s'inscrit dans une volonté de précision dans son rendu esthétique entre la matière de l'image et la matière des corps putréfiés.

De manière plus large, le montage n'étant ni narratif ni chronologique, il est avant tout guidé par des volontés formelles de ruptures chromatiques et de contrastes lumineux.

Citons en guise d'exemple de ces ruptures chromatiques celles qui sont réalisées entre l'ambiance sombre et aseptisée du couloir blanc décrit plus haut (plan 5) et le monochrome rouge sang qui, dans le plan suivant, envahit entièrement l'écran (plan 6). On pourrait aussi citer celle que l'on peut voir entre un sac plastique brun rempli de boyaux (plan 9) et la blouse parfaitement blanche qui apparaît par la suite (plan 10), ou encore les contrastes visibles entre les différents plans 37 à 43 pendant lesquels les plans alternent entre les intérieurs de différentes cages thoraciques rouges sombres et la blancheur immaculée d'un drap tendu par le personnel de la morgue.

Ce jeu formel produit un étrange phénomène pour un film qui se veut documentaire. Il pourrait avoir été tourné dans différents hôpitaux, dans différents pays, à des années d'intervalle, que nous ne pourrions pas nous en rendre compte tant le montage, la matière des images et ces corps anonymes créent un espace-temps indéfinissable.

De la même manière, le film oscille entre des séquences très construites pendant lesquelles la caméra subjective de Brakhage tourne autour d'un seul et même corps, et des séquences qui, à l'inverse, sont totalement abstraites, pendant lesquelles la matière de la pellicule se confond totalement avec la chair des corps putréfiés. Ces séquences aux plans souvent très rapides donnent au film son aspect à la fois hallucinatoire et contemplatif ; moments de satisfaction visuelles pendant lesquels Brakhage nous oblige à percevoir ces cadavres sous un angle pictural, comme des objets dont la seule qualité se trouve dans leur manière de réagir à la lumière, aux ombres, de changer d'aspect et de couleur.

Ces cadavres en putréfaction ont en effet cette caractéristique fascinante d'avoir une potentialité chromatique infinie, passant d'un rouge vif à un vert anis, en passant par des bleus pâles, jusqu'au noir profond pour les corps visiblement carbonisés. On peut citer, par exemple, les plaies rouge vif qui se confrontent à la peau noire durcie par le feu dans le plan 22, ou les jeux de reflets créés par la lumière blanche des néons qui frappe le plastique couvert de sang dans les plans 7 et 8.

Par ces jeux formels et picturaux, le film de Brakhage s'inscrit directement dans la continuité de certaines traditions picturales liées à la représentation des corps morts, issues de grands thèmes de l'histoire de l'art comme ceux de la descente de croix, des natures mortes de chasse, de la représentation des cadavres sur les champs de batailles, des représentations des défunts sur leur lit de mort, ou encore le thème des écorchés, dans lequel les peintres jouent souvent, à la manière de Brakhage, sur l'analogie visuelle entre la chair et la matière picturale (par exemple *Bœuf écorché*, Rembrandt, 1655).

Cette analogie essentielle fait directement écho à ce que nous avons dit plus haut au sujet de la réification inévitable des corps filmés par la caméra. Les corps se transforment en surface désincarnée, en restes d'individus passés. Aussi l'acte de filmer un corps déjà mort peut-il être considéré, en quelque sorte, comme un pléonasme cinématographique : Brakhage mortifie des corps

déjà morts, tout en, grâce à cet acte, leur donnant une nouvelle forme de vie, cette fois-ci cinématographique. À la manière de son film *Mothlight* dans lequel Stan Brakhage réanime des ailes de papillons morts grâce aux mouvements de la pellicule, ici, le mouvement créé par l'image filmée réanime ce qu'il reste de ces corps : la chair semble palpiter dans le grain de l'image.

Cette abstraction des corps par l'action de la caméra constitue le paroxysme de la déshumanisation par la réification cinématographique, dans laquelle les corps sont parfaitement confondus, mélangés, désindividualisés. Ici la réification des corps filmés est comparée volontairement et directement à celle produite par les institutions totalitaires. Pour autant, cette réification picturale, pour ainsi dire, de Brakhage, produit des effets bien différents de ceux que nous avons perçus dans le film de Depardon.

SCULPTEUR DE CORPS

[plan 28, 29, 30, 32, 44]

Cette réflexion nous amène à considérer la caméra de Brakhage de la même manière que les mains du personnel de la morgue qui manipulent les corps. En effet, ces mains qui contrôlent, mesurent, conditionnent les corps pour les intégrer au bon fonctionnement de la société américaine, fonctionnent de la même manière que cette caméra qui cadre, zoom, découpe les corps en vue de les intégrer à l'œuvre filmique.

Comme l'explique Sylvia Federici, la représentation des corps au sein d'une culture est redessinée en permanence de manière à garantir le bon fonctionnement de l'ensemble de la société, c'est-à-dire, en ce qui nous concerne, du système libéral et capitaliste³⁹. À la manière d'une machine dédiée à la productivité (plans 28, 29, 30), lorsqu'ils ne fonctionnent plus, les corps-machines sont jetés et reconditionnés, comme le sous-entend l'analogie visuelle réalisée par Brakhage à plusieurs reprises entre les tuyaux des machines et les artères des cadavres.

Cette analogie entre le conditionnement des corps dans l'institution totalitaire et le conditionnement des corps dans une œuvre d'art est particulièrement présente dans le dernier plan de cet extrait, qui est d'ailleurs à mes yeux le plus terrible.

Nous y voyons deux hommes aux mains gantées de latex attrapant par le bras le corps d'un homme vidé de ses boyaux. Le corps creux et flasque du cadavre ne se débat pas, évidemment, mais cela dit, il tremble. Sa chair dégoulinante se balance violemment au rythme des gestes qu'on lui inflige. À la manière d'un pantin, le corps semble s'animer, se mouvoir, tente de résister de tout son poids. Pour autant, cette poupée de chiffon évidée est si légère que les deux hommes ne semblent faire aucun effort pour la soulever. Voilà un corps au bord de la disparition, sans consistance, une carcasse qui concentre toute l'horreur d'un corps considéré comme un reste, le déchet d'une vie passée aux mains des agents de décontamination.

Ce plan constitue en soi une expérience esthétique et cinématographique qui se passe de discours, d'explications, et qui prend ainsi son indépendance par rapport aux discours institutionnels, pour se focaliser uniquement sur la dimension sensorielle de l'image : les couleurs, les lumières, les textures, les gestes. Stan Brakhage, à travers sa caméra, fait de ces corps des sculptures, autour desquelles il ne cesse de tourner, nous montrant ces corps non pas en tant qu'individus, mais en tant qu'objets d'art. Les corps sont en quelques sortes des prétextes à une expérience esthétique unique, littéralement abjecte. Ils sont des sculptures, des modèles, des marionnettes, les acteurs passifs d'un film, des objets esthétiques centraux pour le film, mais jamais de véritables personnages.

Un autre plan, de prime abord plutôt anecdotique, m'a également marquée. Sur le côté gauche de l'image, nous voyons l'intérieur d'une cage thoracique, rouge vif, et de l'autre, nous voyons la main lascive et élégante de ce même cadavre. Celle-ci, musclée, légèrement verdâtre, faiblement éclairée, laisse voir un index tendu et des articulations subtilement dessinés par un jeu d'ombres et de lumières.

Cette main évoque les impressionnantes musculatures des hommes représentés par Michel-Ange dans ses fresques, tandis que les subtiles nuances colorées de cette chair font, de leur côté, penser aux clairs-obscur caravagesques. Enfin, la scène en elle-même, celle d'un corps mort, allongé, une partie ouverte et l'autre intacte, évoque la célèbre *Leçon d'anatomie du Docteur Tulpe* de Rembrandt.

Ainsi, les cadrages, les jeux de lumières et de couleurs réalisés à partir de ces cadavres inscrivent ce film dans la continuité des influences réciproques entre l'histoire de la représentation des corps par les arts et l'évolution des sciences, des techniques, de la biologie et de l'anatomie. Rappelons à ce sujet que l'autopsie des premiers cadavres a notamment été à l'origine d'un véritable bouleversement dans la manière dont les peintres et les sculpteurs ont par la suite représenté les corps. La science et l'art ayant au cours de l'histoire été les principaux domaines de représentation et de normalisations des corps, *The Act of Seeing with Own One's Eyes* met en évidence le lien inextricable entre ces deux domaines.

Brakhage prend donc pleinement en charge cette histoire poreuse des différentes formes de conditionnement, de représentation et de normalisation des corps, qu'elles aient été plastiques, institutionnelles, politiques ou scientifiques.

DES CORPS CREUX [plan 9, 15, 23, 24, 25, 26]

À travers la dichotomie picturale entre chair putréfiée et blanc immaculé, Brakhage reproduit donc visuellement l'opposition politique entre les corps morts qui sont manipulés à l'intérieur de l'institution et les corps qui, à l'inverse, manipulent, c'est-à-dire ceux du personnel de la morgue comme celui du cinéaste lui-même. La dichotomie permet à l'artiste de souligner également que cette mince frontière entre le corps-objet de l'Autre et le corps-sujet, est traversée par ces cadavres de plusieurs manières : par le processus de désindividuation engagé nécessairement par la décomposition des corps, par le processus de réification à l'intérieur du film, et enfin par le processus d'anonymisation institutionnelle.

Le processus de transformation de l'individu en objet est perceptible de manière très littérale, dans le plan 9, lorsque nous voyons des mains gantées remplir de boyaux un sac en plastique transparent. Le cadavre, placé juste en dessous, est donc effectivement vidé. Il n'a littéralement plus d'intériorité.

De nombreux autres plans montrent ces mêmes mains, à la fois multiples et impersonnelles, réaliser ce même processus de désubjectivation des corps, d'évidement de leur intériorité. Elles mesurent à l'aide d'instrument certaines parties des corps (plan 15), elles manipulent les mains putréfiées des cadavres comme s'il s'agissait de simples objets (plans 23, 24, 25). La distinction entre les mains actives et les mains passives est notamment renforcée à plusieurs reprises par le contraste entre les mains blanches, gantées de latex, et les mains décomposées souvent noires, bleues ou vertes. À la manière d'objets d'études, ces différents membres sont examinés sous toutes leurs coutures, renversés, déposés froidement, soumis au rationalisme scientifique et administratif de l'institution.

Le fait que *The Act of Seeing with Own One's Eyes* soit muet n'est d'ailleurs, de ce point de vue, pas anodin. En effet, sans musique, sans paroles, sans bruit, sans voix-off qui ne vienne raconter l'histoire de ces corps, aucune explication n'est donc donnée sur leur présence dans ces lieux. Ils sont là, c'est tout. Anonymisés, ils ne se distinguent plus que par leurs caractéristiques plastiques, physiques, organiques.

Ils sont donc de ce point de vue un nouvel exemple de corps abjects, sans identité, dont la réification par l'institution médicale est si évidente et si gênante, qu'elle nous pousse paradoxalement, en tant que spectateur, à entretenir une sorte d'empathie envers eux. Brakhage, à travers ces plans très rapprochés, encourage l'identification à ces corps non-habités, nous encourage à nous projeter en eux. Il nous invite à la fois à sentir l'horreur de leur conditionnement institutionnel mais également, à la manière d'un

memento mori, à imaginer à travers ces corps notre inévitable mort future. Ces corps creux, évidés par l'institution et par l'œuvre d'art, laissent en quelque sorte une part plus grande à l'identification des spectateurs qui, en s'y projetant, viennent également combler le terrifiant néant que ces corps évoquent en nous.

Pour autant, ces corps sont à distinguer d'une forme d'altérité. Lévinas, dans *Totalité et Infini* décrit parfaitement cette nuance : par sa capacité d'action, Autrui est imprévisible, il peut mentir, nous surprendre. Il incarne donc l'infini des possibles, existant absolument en-dehors de nous et de notre représentation du monde. Lévinas utilise l'expression de « face-à-face » pour exprimer cette rencontre avec l'infini, ou ce qu'il appelle le Visage d'Autrui, pendant laquelle le moi devient sujet⁴⁰. Pour autant, les cadavres filmés par Brakhage, au même titre que tous les corps fixés à jamais sur une pellicule, n'ont précisément plus aucun pouvoir d'action. Ils n'incarnent aucun infini, aucune altérité. Sans Visage, séparés de nous par l'écran, le face-à-face est impossible.

Aussi la subtilité de la relation que nous entretenons avec les corps morts en général, tout comme avec les corps filmés, peut-elle se formuler ainsi : « l'être qui pense semble d'abord s'offrir à un regard qui le conçoit, comme intégré dans un tout. En réalité, il ne s'y intègre qu'une fois mort⁴¹ ». En effet, c'est seulement une fois qu'Autrui est mort qu'il devient prévisible, et qu'il rentre ainsi pleinement dans le moi, dans ce que nous pouvons concevoir. Mort, Autrui devient un objet parmi d'autres qui n'existe que pour le moi, selon moi, par le moi. Brakhage, grâce à ces divers choix cinématographiques, démontre parfaitement ce que décrit Lévinas. Puisque ces morts n'ont plus de Visage, nous nous identifions à eux. Nous projetons en eux notre moi. Ils ne sont que des corps creux que nous habitons par le regard.

Nous comprenons maintenant que cette réification inévitable des corps filmés a avant tout comme effet de laisser une place à l'imaginaire et au moi des spectateurs grâce au processus de l'identification, largement encouragé au cinéma. Mais comme l'exemple extrême de ces cadavres le montre, il ne s'agit aucunement d'un signe d'altérité. En réalité, dans l'image filmée, le spectateur se voit partout : tout est lui-même, tout existe pour lui, selon lui, à travers son propre regard.

LA JOUISSANCE DU REGARDEUR

[plan 15, 16, 17, 18, 31]

Cette réalité narcissique des spectateurs est manifestée dans le film de Brakhage grâce aux deux éléments essentiels qui le constituent, à savoir, d'une part, le point vue subjectif de la caméra portée qui confond le regard des spectateurs avec celui de l'artiste, et de l'autre, l'absence totale d'individualisation des corps filmés, qu'ils soient vivants ou non.

Ce choix cinématographique a pour effet de produire un phénomène peu habituel au cinéma, par lequel le seul personnage du film, à proprement parler, est le regardeur lui-même, incarné par le cadre de l'image. C'est un personnage sans représentation, dont la consistance ne se ressent qu'à travers les tremblements de la caméra et le rythme des pas de Brakhage, de sorte que nous ressentons en permanence le fait d'être un corps mouvant parmi les corps morts, un corps-sujet parmi les corps-objets (du regard).

Le titre du film, *The Act of Seeing with Own One's Eyes*, est tiré de l'étymologie du terme autopsie qui fait justement référence à l'acte de regarder, d'observer (du grec *autopsia*, « action de se voir par soi-même »). Ce film est donc avant tout documentaire en ce qu'il reconstitue visuellement l'expérience unique, individuelle et subjective du cinéaste, celle d'observer ces corps habituellement cachés. C'est pourquoi le regard subjectif, dans ce film, garde en quelque sorte la main mise sur les images. Il ne s'agit aucunement, comme dans la plupart des documentaires, de rendre compte de ce qui se déroule dans le lieu filmé, mais bien de représenter le désir et la curiosité du regardeur.

Aussi, une certaine jouissance morbide traverse ce film, d'une part par le fait que s'introduire dans un lieu interdit au public procure un certain plaisir de transgression – celui de pouvoir observer ce que le tabou de la mort interdit habituellement – mais également la jouissance procurée par la simple observation de corps passifs, mis devant nos yeux. Ce plaisir esthétique, dans ce film muet, n'est jamais interrompu, puisqu'aucune voix extérieure ne vient déranger les spectateurs, et puisqu'aucun corps ne refuse, évidemment, de se laisser filmer.

Si la question du consentement et du regard à sens unique était essentielle dans le film de Depardon, dans le film de Brakhage, puisqu'il s'agit de corps morts, la question ne se pose pas de la même manière. L'éthique du regard et les rapports de pouvoir liés à la représentation cinématographique sont interrogés de manière plus radicale encore : qu'est-ce que les spectateurs, et par extension l'artiste, cherchent dans l'observation des cadavres, si ce n'est un certain plaisir voyeuriste à contempler Autrui se transformer en objet, tout en restant moralement protégé par la frontière de l'image ?

Filmé quasiment exclusivement à partir de points de vue relativement bas, le film semble chercher à abriter en permanence notre regard derrière les brancards. Ce faisant, Brakhage met notre regard en position de voyeurisme, ou du moins, marque son statut d'intrus.

Une série de quatre plans (plans 15, 16, 17, 18) est particulièrement représentative de ce voyeurisme. Le premier représente une main gantée qui étend un drap blanc face à la caméra comme pour nous empêcher de regarder ce qui se déroule derrière lui. Le second est fixe ; nous y voyons le torse d'un homme en blouse blanche, ce dernier parlant à un dictaphone et dissimulant derrière lui le corps d'une femme à la cage thoracique entièrement ouverte. L'homme se déplace légèrement à plusieurs reprises, de sorte que la caméra, restée cachée, semble guetter le moment où l'homme découvrira le visage du cadavre. Puis Brakhage zoome sur la bouche de la jeune défunte, alternativement cachée et dévoilée par la blouse blanche de l'homme. Une bouche entrouverte, molle, puis le début d'un Visage, pour reprendre le terme de Lévinas, soit le début d'une possibilité de personnage, qui est à nouveau, très vite, totalement recouverte, non sans force symbolique, par la blouse blanche. Enfin, le quatrième plan représente la même scène vue d'un troisième angle : la blouse blanche laisse cette fois-ci découvrir le haut du crâne de la jeune femme. Comme en guise de réponse à cette bouche entrouverte, la

boîte crânienne, elle, est entièrement évidée. Ce plan vient rompre brutalement toute individualisation possible envers ce cadavre, ce crâne vide nous renvoyant au néant de la mort, à l'absence totale de conscience, de mémoire.

Cette impossible identification totale à ces corps creux nous oblige alors à nous identifier, en finalité, au regard du cinéaste lui-même, pour assouvir notre curiosité morbide. Les enjeux politiques du film apparaissent donc d'une autre manière : il ne s'agit pas d'un film sur les corps morts, mais d'un film sur l'importance du regard, regard du cinéaste comme des spectateurs, dans la construction de l'image face aux objets filmés.

Ce constat permet de faire un pont inattendu entre le film de Brakhage et les mécanismes en jeu dans le cinéma pornographique, ou plus largement, dans tous les genres cinématographiques qui reposent sur le sentiment de toute-puissance, de jouissance et de protection absolue que les spectateurs ressent face aux objets qu'ils regardent dans un film. Brakhage nous met face à notre propre jouissance et face à notre potentiel sentiment de culpabilité, démontrant que le fait de regarder un corps, d'en être le spectateur, comporte une dimension profondément politique.

Le paroxysme de la jouissance du regardeur arrive sans doute au plan 31, plan dans lequel Brakhage réalise un plan fixe sur le pénis d'un cadavre. Les images de ce sexe sont prises de sorte que celui-ci apparaisse comme un objet n'appartenant plus à personne, désolidarisé de toute individualité.

Voilà l'apogée de la déshumanisation ; l'organe sexuel si sacralisé par les normes hétérosexistes qui définissent l'individu, dont cet organe serait justement la vérité profonde, est ici aplati en tant qu'élément constitutif du film, au même niveau que tout le reste, et montré ainsi aux spectateurs. Le pénis, habituellement symbole de force et de vitalité, est ici ridiculisé, insignifiant et inutile, et vient renforcer notre sentiment de supériorité et d'ascendance sur les corps filmés.

Ce plan presque trivial renvoie directement à la description de Lévinas, dans *Totalité et Infini*, à propos du monde d'avant la société, d'avant le face à face avec le Visage. Sans Autrui, tout était objet de la jouissance du moi, toute chose faisait partie « de ma joyeuse possession du monde ». La jouissance étant d'ailleurs décrite comme « la transmutation de l'autre en même⁴² ». Cette réflexion nous pousse à nous demander si le film, en captant l'image d'Autrui, n'est pas un médium particulièrement jouissif précisément en ce qu'il transmute l'autre en même, soit le monde imprévisible en un objet fini, reflet narcissique de nous-mêmes.

LE LABORATOIRE

[plan 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43]

Contrairement au film de Depardon, Brakhage assume sa propre subjectivité d'artiste face à ces corps filmés, et ne prétend pas être au plus proche de la réalité. Au contraire, cette subjectivité est revendiquée comme une distance nécessaire permettant à la fois la critique de l'institution et la création d'un point de vue véritablement politique et cinématographique.

Nous arrivons ici à un moment important de notre réflexion : Brakhage, dans ce film, n'est pas dans la posture de comprendre ou d'expliquer ce qui se déroule dans cette institution totalitaire. Il est intrus, comme nous, et son expérience subjective, ni contextualisée par un montage narratif ni par une voix-off, s'inscrit précisément dans une volonté de ne pas donner du sens à ce que nous voyons, afin de se détacher pleinement du discours institutionnel et du rationalisme hygiéniste omniprésents au sein de cette institution.

Donner du sens à cette normalisation des corps par l'institution serait, en effet, déjà une forme de validation, car comme nous l'avons dit plus haut dans l'introduction, seuls les corps substantiels détiennent le pouvoir de la représentation grâce au langage, à l'histoire, ou à la science. Aussi, Brakhage, en restant volontairement dans une forme cinématographique qui ne vise pas à faire discours, pose-t-il sa propre subjectivité, sa propre jouissance nar-

cissique et irrationnelle, en tant que contre-discours. Il revendique la part abjecte de son individualité (fantasmes, désirs, violence, expérience sensorielle singulière et subjective) en opposition au rationalisme de l'institution totalitaire.

Ainsi, l'aspect hallucinatoire, presque épileptique de ce film, prend ici une nouvelle dimension. Les plans 33 à 43 révèlent cet aspect subversif du montage. On y voit d'abord l'intérieur d'une cage thoracique, soit, encore une fois un corps creux, non habité, puis s'enchaînent plusieurs plans représentant divers trous à même la chair. Impossible de savoir s'il s'agit de gorges, d'intestins ou de boîtes crâniennes. Progressivement, on se rapproche des entrailles pour découvrir d'autres types de trous, ceux des veines et des artères. Le montage s'accélère de plus en plus pour ne plus donner à voir qu'un amas de chair, de creux, de cavités, de bosses, qui se confondent pleinement avec le grain de l'image.

L'enchaînement de plans s'achève sur une transition brutale : un plan dans lequel des mains gantées installent un grand drap blanc. Cette violente transition chromatique introduit une nouvelle symbolique picturale dans le film : les draps apparaissent maintenant comme des toiles vierges, des pellicules non utilisées. Ils deviennent un espace de création possible dans lequel les formes ne sont pas encore fixées, en cours de formation ou de déconstruction.

La chair perd ici tous ses contours. Ses limites deviennent mouvantes, non finie, et surtout, ouvertes à la création, à l'imaginaire, à une évolution possible.

Le fait que Brakhage vienne ostensiblement manipuler, jouer avec l'image de ces cadavres dans la morgue de Pittsburgh, témoigne donc de sa volonté de considérer l'art de l'image filmée comme un laboratoire. C'est un laboratoire permis par le cinéma expérimental, autoproduit, dans lequel de nouvelles représentations des corps sont expérimentées grâce à la réification totale en objet d'art.

[FIN]

Si *The Act of Seeing with Own One's Eyes* peut paraître profondément choquant, c'est justement parce qu'il décortique crûment le fonctionnement de l'identification au cinéma et qu'il assume totalement la réification cinématographique et institutionnelle des corps impuissants qu'il filme. Brakhage s'empare de ce que le capitalisme rejette, les corps-déchets, non productifs, abjects et ne tente pas pour autant de les humaniser. Il les utilise précisément pour penser d'autres types de représentations des corps et permettre ainsi aux spectateurs de prendre conscience des enjeux politiques liés à notre rapport à l'altérité, et de penser des corps qui ne sont pas des corps-machines destinées à répondre aux exigences du libéralisme et du consumérisme.

Dans ce film, en tant que spectateur, il ne s'agit plus de projeter notre propre individualité dans les corps creux des personnages cinématographiques, mais bien de faire l'épreuve de l'altérité du cinéaste lui-même à l'intérieur du film, d'être confronté à son regard. Ce choix cinématographique nous oblige à nous identifier à la jouissance créatrice du cinéaste, à concevoir ces corps comme un terrain de jeu, de manipulation possible, d'inventions. Les spectateurs prennent alors, pour ainsi dire, leur part d'auteur à l'intérieur du film.

Lévinas écrit dans *Totalité et Infini* que « dans la mesure où le visage d'Autrui nous met en relation avec le tiers, le rapport métaphysique du Moi à Autrui se coule dans la forme du Nous, aspire à un État, aux institutions, aux lois qui sont la source de l'universalité. Mais la politique laissée à elle-même, porte en elle une tyrannie. Elle déforme le moi et l'Autre qui l'on suscitée, car elle les juge selon les règles universelles, et par là même, comme par contumace⁴³. »

Le film de Brakhage, en assumant pleinement sa subjectivité, l'aspect incompréhensible et narcissique de son rapport aux corps filmés, rejoint pleinement ce que décrit Lévinas. Brakhage reven-

dique un Moi tout-puissant, autonome, qui prend le dessus sur le Nous étatique, institutionnel. Dans ce laboratoire, la réification n'apparaît pas comme un outil de contrôle mais comme un outil de création et d'expression d'une subjectivité bridée à l'intérieur d'une société puritaine et rationaliste. Une re- « possession joyeuse du monde », pour reprendre l'expression de Lévinas qui laisse finalement apparaître au grand jour ce qui est habituellement refoulé et ce qui est le plus caractéristique d'un individu, à savoir ses fantasmes, ses désirs, sa jouissance face au corps de l'autre.

Les spectateurs prennent ainsi en charge leur expérience filmique, leur dégoût, leur désir, leur jouissance, comme l'occasion d'une expérience esthétique pendant laquelle son corps se détache d'un Nous normalisant, pour ainsi faire bouger les propres limites de leur individualité, leur définition normalisante de l'individu sain.

38. FOUCAULT Michel,
Surveiller et Punir, op. cit., p. 98.
39. FEDERICI Sylvia,
Par-delà les frontières du corps,
op. cit., passim.
40. LEVINAS EMMANUEL,
Totalité et Infini: essai sur l'extériorité [1961], Vanves, Hachette, Biblio
essais, 1990, p. 43.
41. *Ibid.*, p. 47.
42. *Ibid.*, p. 123.
43. *Ibid.*, p. 334.



LE CORPS-CINÉMA

*A Study in Choreography
for a Camera*, Maya Deren
et Talley Beatty, 1945*
[2.13 min]

Souvent associés par erreur au mouvement surréaliste, les films de Maya Deren sont avant tout expérimentaux. Ils explorent ce qu'elle nomme l'essence du médium cinématographique : ses propriétés, ses caractéristiques, ses limites. Annonciatrice de ce qu'on a appelé plus tard le New American Cinema, ses films ont largement marqué les travaux de Jonas Mekas, Bill Viola ou encore Stan Brakhage, étudié précédemment.

A Study in Choreography for a Camera est issu d'une collaboration entre la cinéaste et le danseur-chorégraphe afro-américain Talley Beatty. Ce travail confronte les questions de rythme et de mouvement propres à la danse avec celles du montage et du cadrage proprement cinématographiques. Les écrits de Maya Deren, *Une anagramme d'idées sur l'art, la forme et le cinéma* ainsi que *Le Cinéma ou l'usage créatif de la réalité*, seront précieux

* Maya Deren et Talley Beatty, noir et blanc, muet, 2 min 13

pendant l'analyse de cette œuvre collaborative,
pour aborder pleinement les enjeux méta-ciné-
matographiques, métaphysiques et politiques
présents dans ce travail.

Lien youtube pour visionner *A Study in Choreography for a Camera*
<https://youtu.be/Dk4okMGiGic>

ANAGRAMME
[plan titre, 1, 2, 3]

« (Silent) » peut-on lire sur l'intertitre qui ouvre le film, juste en dessous de « A Study in Choreography for a Camera ». Les spectateurs sont donc prévenus : il s'agit étonnement d'une chorégraphe silencieuse qui s'adresse, non pas à un espace scénique, mais à une caméra. Dans son écrit *Le Cinéma ou l'usage créatif de la réalité*, Maya Deren explique que le cinéma a, ontologiquement, de nombreuses similitudes avec la danse car il est, lui aussi, un art du temps et de l'espace⁴⁴. La démarche de Maya Deren dans ce film est donc très claire : la danse et le montage cinématographique dans cette œuvre doivent devenir totalement interdépendants, de sorte que le performeur Talley Beatty ne danse pas sur de la musique, mais sur le film lui-même.

Le film s'ouvre sur un rapide mouvement de caméra à 360° au milieu d'une forêt. Parsemée de bouleaux, celle-ci présente un net contraste entre les troncs de certains arbres, brûlés par la lumière du jour, et le noir profond qui les entoure, empêchant de percevoir tout horizon. Ce mouvement de caméra, rapide, pressé, produit l'impression que nous sommes à la recherche de quelque chose, que nous guettons cette forêt à la manière d'une caméra de surveillance.

La caméra passe ainsi une première fois devant le corps du danseur Talley Beatty sans s'y arrêter. Celui-ci, accroupi dans la lumière, se confond pleinement dans le paysage. Son torse, à la manière du tronc des arbres, est légèrement brûlé. Les lentes variations de ses bras semblent reproduire les formes sinueuses des branches. Le mouvement de caméra continue. Miraculeusement, le danseur réapparaît. Cette fois-ci, plus proche de nous et debout, alors que le coupure a été dissimulée parmi les sautes de l'image, il semble s'être dédoublé ou déplacé à une vitesse spectaculaire.

Aussi Maya Deren joue-t-elle dès le premier plan avec une donnée cinématographique fondamentale : les spectateurs ont nécessairement une impression d'unité de temps et de lieu à l'intérieur de la durée d'un seul et même plan. C'est cette loi proprement cinématographique qui permet au corps de Talley Beatty, grâce à une coupure de pellicule imperceptible, de se téléporter.

La caméra continue son mouvement panoramique et croise une troisième fois le corps de Talley Beatty. Celui-ci est en train de s'étendre et de s'élever. Le mouvement de caméra dévie alors légèrement pour le suivre et s'orienter vers le ciel. Progressivement, un horizon apparaît. Nous sommes à l'orée de la forêt. Le corps de Beatty est maintenant en face de nous, à quelques centimètres, le bras tendu et le regard dirigé vers le soleil. Au fur et à mesure de ces apparitions, le danseur s'est donc relevé, rapproché de nous, tout en orientant continuellement son corps et son regard vers la lumière, faisant ainsi ressortir ses muscles, les traits de son visage.

Le film de Maya Deren s'ouvre donc sur un plan qui raconte une relation entre le corps filmé et le corps filmant, totalement différente de celles que nous avons pu voir chez Brakhage ou Depardon. La cinéaste met ici en scène une caméra froide et mécanique, qui passe devant le corps du danseur sans y porter attention, alors que celui-ci semble chercher son regard, se mettre en scène pour elle. Dès le premier plan nous constatons que la relation entre le corps filmé et la caméra sera d'abord, dans ce film, une relation d'échange, d'apprentissage entre l'un et l'autre, de tâtonnement et d'expérimentation, afin de trouver un rythme commun, une chorégraphie dans laquelle aucun des deux artistes ne prendra le dessus sur l'autre.

Le plan se termine par une transition jouant, comme toutes celles qui viendront par la suite, avec le hors-champ. Le bras levé du danseur, face au soleil, fait maintenant le tour du cadre de l'image alors que le reste de son corps, simultanément, s'abaisse et sort du cadre. Sa tête, légèrement levée, semble indiquer que le danseur s'enlise dans le hors-champ,

comme avalé par celui-ci. Dans le plan suivant la caméra s'est éloignée, a changé d'orientation, de sorte que nous nous apercevons que le danseur s'est en fait simplement appuyé contre un arbre. La coupe entre ces deux plans est un raccord de mouvement : la cadence du montage cinématographique est déterminée uniquement par le rythme et les gestes du danseur. Celui-ci, après avoir lentement descendu le long du tronc de l'arbre, se relève rapidement et projette sa jambe vers le ciel. Ainsi installé, son corps tendu prend une forme similaire aux arbres qui l'entoure : c'est un élément qui évolue dans un décor, à la manière des branches qui, derrière lui, flottent au gré du vent. Son autre pied, soutenant le reste du corps, semble soutenu par le bord de l'image.

Comme nous le verrons par la suite, la danse de Talley Beatty, en étroite collaboration avec la caméra et le décor, est une danse complexe qui s'élabore autant dans le temps du film, dans son montage, que par rapport au cadre de l'image et à son hors-champ.

Apparaît ensuite l'aspect très graphique et minutieux du film de Deren, dans lequel chaque élément participe concrètement à la lisibilité de l'ensemble. Les arbres sont filmés à contrejour, de sorte qu'ils n'ont que très peu de présence à l'image ; ils ressemblent davantage à un décor peint qu'à une véritable forêt. De la même manière, le pantalon noir du danseur le transforme en une surface parfaitement dessinée, contrairement à son torse et ses bras nus qui, quant à eux, préservent un volume continuellement redessiné par la lumière du soleil.

Maya Deren, à travers son jeu de montage, son utilisation de la lumière et des quelques éléments formels procurés par la forêt, crée une interdépendance entre tous les constituants du film. Le corps filmé, le décor, la lumière, le montage, la qualité et la sensibilité de la pellicule, le cadre, le hors-champ, le mouvement de caméra, sont parfaitement calculés, ne laissant apparaître que ce qui est nécessaire à la réception du film. Tout ce qui fait le film est le film, tout ce qui est perceptible est signifiant.

Cette minutie, comme elle le décrit dans *Une anagramme d'idées sur l'art*, la forme et le cinéma, est à rapprocher de la définition de l'anagramme : chaque élément fait partie de l'ensemble et ne peut être considéré comme anecdotique ou auxiliaire. Un simple changement bouleverserait l'ensemble du film ainsi que sa signification. Cette minutie et cette exigence dans le travail cinématographique révèle également la façon dont Maya Deren se place par rapport au sujet qu'elle filme, dans la mesure où elle est elle-même un élément interdépendant. Cette chorégraphie annoncée dans le titre du film, cette attention portée à la composition des éléments divers qui constituent l'ensemble, peut donc être considérée comme un prolongement de cette idée d'anagramme cinématographique⁴⁵.

CONTRE LE NATURALISME,
UN AUTRE ESPACE-TEMPS
[plan 4, 5]

Cette conception du travail cinématographique comme anagramme rejoint une notion essentielle du travail de Maya Deren : l'idée selon laquelle le travail cinématographique se trouve avant tout dans l'élaboration d'un espace-temps proprement cinématographique, loin de celui que nous vivons quotidiennement⁴⁶. Comme nous l'avons vu lors de ce faux plan-séquence faisant apparaître plusieurs fois un seul et même corps dans un même espace, dans son film, elle tente de distordre notre rapport au réel.

De ce point de vue, la transition suivante constitue un véritable basculement dans l'élaboration de l'espace-temps de ce film.

Elle y réalise, une nouvelle fois, un raccord de mouvement très osé, dans lequel le pied du danseur, dressé vers le ciel, redescend doucement vers le sol. Nous voyons alors ce même pied, dans le plan suivant, se poser sur le parquet ciré d'un bel appartement bourgeois.

Le hors-champ dans ce film est donc à la fois le reste de l'espace représenté, ici la pièce de cet appartement, mais également la forêt dans laquelle le corps se trouvait jusqu'alors, et par prolongement,

tous les espaces possibles. Le hors-champ apparaît, à travers le cadrage et le montage de Maya Deren, comme une sorte d'infini des possibles, un espace proprement cinématographique qui n'est ni prévisible ni vraisemblable et qui assume pleinement son artificialité.

Le reste du corps du danseur rentre maintenant progressivement dans cet appartement, dans le champ de l'image, comme s'il se soumettait doucement à une nouvelle gravité. Le plan suivant est un dé-zoom dans lequel on peut voir le danseur atterrir, pour ainsi dire, dans ce salon bourgeois, toujours orienté vers la lumière diffusée par de grandes fenêtres fermées. Un plan large dans lequel on s'aperçoit qu'il n'y a aucune ouverture dans cet espace. Il est donc littéralement sorti de nulle part, défiant ainsi toutes nos représentations habituelles de l'espace et du mouvement.

Une nouvelle fois l'idée de chorégraphie apparaît. Nous constatons que le montage se crée dans une sorte d'oscillation entre les mouvements du danseur, l'espace qu'ils dessinent, et les choix plastiques de Maya Deren, les espaces dans lesquels elle choisit de les placer, les deux participant à la création de l'espace-temps du film.

Cette liberté prise par Maya Deren avec nos conceptions habituelles de l'espace-temps, chronologique avec des espaces cohérents, est souvent considérée comme le signe d'un cinéma fantastique ou surréaliste. Le corps de ce danseur, en se téléportant, en défiant les lois de la gravité, semble en effet détenir des pouvoirs magiques. Pourtant il n'en est rien⁴⁷.

En effet, ce jeu avec les règles cinématographique de la représentation du temps et de l'espace pour Maya Deren est avant tout une expérimentation formelle éprouvant les limites du cinéma, sa mécanique. Au-delà des conceptions habituelles que nous avons du vraisemblable, cet nouvel espace-temps créé par la cinéaste dans le film, à la manière d'une anagramme, compose une réalité à partir d'éléments divers, cohérente en elle-même et pour elle-même, autonome.

Pour Maya Deren, une œuvre cinématographique doit avant tout s'attacher à créer cet espace-temps autonome afin de permettre aux spectateurs l'expérience de ce qu'elle a appelé une « réalité semi-psychologique⁴⁸ », c'est-à-dire l'expérience réelle pour les spectateurs d'une réalité virtuelle, détachée de l'expérience usuelle et de l'expérience du tournage ; affirmation qui n'est pas sans rappeler les considérations évoquées à propos de l'expérience cinématographique de *Videodrome*.

Pour créer cette réalité « semi-psychologique », Maya Deren explique que de multiples outils sont à la disposition du cinéaste : l'utilisation du hors-champ, du montage, des décors mentionnés précédemment, mais également les trucages, les jeux de déformations, de surimpressions, les arrêts sur image, ou encore les loops.

Pour la cinéaste, le réalisme cinématographique permis par l'image filmée n'est qu'un point de départ qui permet la reconnaissance de l'espace, des objets, des corps par les spectateurs. Un phénomène que les caractéristiques du cinéma permettent, par la suite, de dépasser : c'est là que commence pour elle le travail même du cinéaste.

Ainsi, le travail du cinéma réaliste ou naturaliste constitue selon elle un contresens par rapport au médium cinématographique lui-même. En effet, tous les genres du cinéma se confrontent de toute manière, comme nous l'avons vu dans le film *San Clemente*, à l'impossibilité de rendre réellement compte d'une réalité individuelle autre que celle des créateurs du film, mais également à l'impossibilité mécanique de reproduire ce que l'on perçoit ou conçoit du réel.

Maya Deren a donc des propos très sévères par rapport à la volonté naturaliste de certains cinéastes, puisque selon elle la force du cinéma se trouve précisément dans son décalage par rapport au réel⁴⁹. Pour la cinéaste, le film est avant tout un médium permettant de déstabiliser notre rapport aux espaces et aux temps stéréotypés de notre quotidien, en créant des ruptures dans nos habitudes de perceptions et de reconnaissance du monde.

UN ESPACE-TEMPS
NON-HOLLYWOODIEN
[plan 6, 7, 8, 9, 10]

Cette élaboration d'un espace-temps proprement cinématographique a également pour conséquence de créer un mode de narration filmique éloigné des codes de représentation traditionnels utilisés dans le roman ou le théâtre.

Dans son écrit *Une anagramme d'idées sur l'art, la forme et le cinéma*, Maya Deren est également très critique envers le cinéma hollywoodien qu'elle considère comme une pâle copie du théâtre dans son rapport aux espaces narratifs, mais également trop dépendant de l'écriture romanesque dans sa manière de construire des personnages et des récits⁵⁰. Selon elle, le cinéma hollywoodien, et une grande partie du cinéma en général, n'exploite absolument pas les possibilités du cinéma pour des raisons purement économiques et politiques. Les producteurs, pour engranger plus de bénéfices, préfèrent créer des personnages et des récits qui ne déstabilisent pas les habitudes des spectateurs dans leur rapport occidental à l'espace-temps, et qui ne sont donc pas disposés à accueillir ce que pourrait être un réel personnage-cinéma. Comme nous l'avons dit à plusieurs reprises dans cet écrit, Sylvia Federici décrit précisément ce phénomène : notre rapport au temps et à l'espace, dans nos sociétés modernes, est avant tout conditionné par le capitalisme et les concepts de production, de progrès et de capital, y compris dans les arts.

Cette pratique crée, selon Maya Deren, un cinéma amoral, c'est-à-dire un film qui exprime dans sa forme, avant tout, les volontés économiques de ses créateurs plutôt qu'un véritable travail cinématographique. Sa réflexion recoupe directement notre analyse du film *Videodrome*, mais également ce que nous disions sur l'éthique de la forme à propos du film de Raymond Depardon.

En effet, tout comme le dispositif utilisé dans *San Clemente*, Maya Deren explique que le cinéma hollywoodien crée des films qui donnent d'abord à voir les idéaux des créateurs de la représentation plutôt qu'un objet cinématographique pertinent par rapport à l'objet filmé.⁵¹

À l'inverse de ce que l'on peut voir habituellement dans la danse, le théâtre et le cinéma hollywoodien, l'espace dramatique du film de Maya Deren évolue avec et autour du corps filmé, corps qui s'adapte d'ailleurs lui-même continuellement à l'action conjointe de la caméra et du montage.

Les allers-retours et les transformations permanentes entre les différents éléments constitutifs du film sont caractéristiques des quatre plans suivants. Nous y voyons tout d'abord le corps du danseur se contracter à l'intérieur d'un plan plus resserré sur son buste, comme s'il tentait de faire rentrer tout son corps à l'intérieur du cadre. Puis, dans un second plan, nous voyons le même geste répété, mais d'un autre point de vue, de sorte que la quasi-totalité du corps se trouve maintenant à l'extérieur du cadre. Cette répétition d'un même geste donne l'impression d'un étirement du temps, d'une dilatation. Sur le plan suivant, le corps du danseur se déplie dans un nouvel espace qui ressemble cette fois-ci à une chambre à coucher. Le danseur s'élance à travers la pièce. Lorsqu'il atteint le bord du cadre, le contrechamp le ramène dans le salon vu précédemment. Le danseur continue ainsi sa chorégraphie en faisant de grands gestes dans l'espace. En passant devant un miroir, il semble se dédoubler d'une nouvelle manière : son corps se démultiplie dans l'espace du reflet.

Le corps de Talley Beatty qui parcourt, de ses gestes élégants et tendus, ces différents espaces, n'est plus conditionné par les normes occidentales de la narration et de la représentation de l'espace, normes en partie issues, comme nous l'avons vu, de l'idéologie capitaliste et rationaliste présente dans une partie de la production cinématographique.

En cela, elle rapproche sa pratique créatrice de la notion de rituel⁵². Selon sa définition, un rituel est valable de tout temps en tout lieu, il n'utilise pas les figures populaires et contemporaines de son temps, celles qui sont issues des cultures majoritaires. Au contraire, le rituel est une « manipulation consciente pour créer de l'effet⁵³ », échappant ainsi à toute forme de réalisme ou de naturalisme, destinés à une désuétude prévisible.

Le cinéma rituel de Maya Deren, par son espace-temps autonome, son détachement par rapport au réel et à la contemporanéité, vise donc avant tout l'effet produit sur les spectateurs, et en cela, il sera toujours contemporain de ce dernier. Elle écrit à ce sujet que « l'art se distingue en étant, par exemple, ni simplement une expression de la douleur, ni une impression de la douleur, mais bien une forme en soi qui crée de douleur⁵⁴ », ce qui n'est pas sans rappeler ce que nous avons décrit plus haut au sujet de *Videodrome*, de l'expérience cinématographique et des médias comme nouveaux organes.

LE CORPS-CINÉMA [plan 11, 12, 13]

Les trois plans suivant sont, sans aucun doute, ceux qui ont été les plus fondamentaux dans ma réflexion à propos du travail de Maya Deren. Après la forêt, le salon et la chambre bourgeoise, Talley Beatty danse maintenant sur de grandes dalles de marbre sombres dans un musée de sculpture d'Asie du Sud-Est. Le danseur traverse cette salle démesurément grande, entourée de hauts piliers, et s'approprie ainsi l'espace très codifié qu'est celui du musée.

Le fait qu'un corps afro-américain vienne ainsi occuper, de ses gestes tendus et déterminés, cet espace symbolique des enjeux politiques et historiques propre à la question de la représentation des corps, est évidemment un acte politique fort de la part des deux artistes. À travers ces divers espaces symboliques que sont la forêt, le musée ou l'appartement bourgeois, le corps de Talley Beatty semble ainsi s'affranchir, grâce à la forme cinématographique, des conditionnements dont sont victimes les corps afro-américains aux États-Unis ; pays qui, rappelons-le, dans les années 40, applique encore une politique ségrégationniste.

Dans le plan suivant, toujours dans cet immense musée, Talley Beatty réalise des pirouettes devant une sculpture représentant le dieu Brahmà. Brahmà est l'un des trois dieux centraux de l'hindouisme et a comme caractéristique icono-

graphique d'être toujours représenté avec quatre têtes. Le danseur, en tournant sur lui-même, s'appuie sur le mécanisme de la caméra qui, ne pouvant suivre exactement la rapidité de son mouvement, le décompose en de multiples têtes, images par images, à la manière de la tête du dieu hindou. Dans le plan 13, qui est un zoom sur ce même mouvement, le danseur accélère à tel point que son visage devient totalement flou, pour ne devenir qu'un mouvement, une trace sur la pellicule, comme si son identité se perdait en même temps qu'elle se formait à l'intérieur du film.

Ce mimétisme entre le danseur et cette sculpture s'arrête précisément ici. En effet, bien qu'il soit composé d'images séparées les unes des autres, le danseur bouge grâce au système de la pellicule, contrairement à Brahmà qui ne peut représenter le mouvement qu'en passant par la métaphore de ses multiples têtes.

Ici se dessine le rapport central que Maya Deren entretient avec le corps filmés. En effet, dans ce plan, elle exprime une idée simple : la sculpture existe dans un espace-temps qui est le même que celui du regardeur, contrairement au corps filmé dans le film. La sculpture, pour créer de l'effet, est nécessairement dans l'obligation de passer par la représentation symbolique. C'est pourquoi, face à une sculpture, nous nous demandons rarement le rapport qu'entretient l'œuvre avec son modèle d'origine, son référent, s'il y en a eu un.

Maya Deren, en mettant côte à côte Talley Beatty et cette sculpture de Brahmà, veut nous faire constater les différences et les similitudes entre ces deux représentations de corps. On constate que « c'est justement cette absence physique de l'acteur dans le film, alors que sa présence est si importante au théâtre, qui contribue à notre sentiment de réalité⁵⁵ ». Le corps au cinéma est avant tout une surface, et cette caractéristique, paradoxalement, lui permet de se fondre pleinement dans l'espace-temps du film, les spectateurs ne pouvant que constater la cohérence de l'ensemble. En cela, le corps cinématographique, bien que plus plat que la sculpture, semble plus vraisemblable car intégré dans un espace-temps propre.

D'autre part, Maya Deren nous met face, dans ce plan, à une autre réalité : si on ne se pose jamais directement la question du modèle dans le domaine de la sculpture, pourquoi le fait-on pour le cinéma ? N'est-ce pas une question d'éducation du regard ?

Le corps de Talley Beatty est ici utilisé, modelé, intégré dans le fil dramatique des images, dans l'espace-temps que la cinéaste dessine, et en cela il s'agit avant tout d'un corps-cinéma, détaché de son référent, de la même manière qu'une sculpture est détachée de son modèle. Maya Deren rappelle donc que le film doit avant tout exploiter ses propres capacités et propriétés, notamment en détachant le corps filmé de son référent, et assumer le fait que les corps qu'il représente est avant tout des images de corps en mouvement et non pas les restes d'un individu.

NON-HUMAIN,
LA FIN DE L'IDENTIFICATION
[plan 14, 15, 16, 17, 18, 19]

Le corps filmé dans le travail de Maya Deren est donc à considérer comme une image et non pas comme un corps humain. En habitant un espace-temps aux lois différentes du réel, le corps-cinéma perd sa qualité d'individu pour n'être qu'un élément parmi les autres, faisant partie de l'œuvre cinématographique. Cette réification à l'intérieur de l'anagramme, bien loin d'un phénomène non conscientisé par la cinéaste, est précisément ce qui constitue la force de son cinéma. Le processus de réification en objet d'art du corps filmé fait partie de l'éthique de la forme dans son travail, car c'est précisément par ce biais que son cinéma produit ces effets rituels auprès des spectateurs.

En effet, cette déshumanisation permet de quitter le naturalisme de l'image filmée pour tendre vers l'œuvre d'art, vers l'élaboration d'un espace-temps de liberté, le danseur étant ainsi investi de pouvoirs nouveaux.

Après s'être plusieurs fois téléporté, dans le plan 14, sa tête tourne aux côtés de la sculpture de Brahmà alors que son pied, lui, danse sur le motif d'un magnifique sol en

marbre dans un tout autre espace. Son mouvement s'achève dans la forêt évoquée en amont. Le danseur réalise alors un saut extraordinaire : son corps s'élève et sort du cadre de l'écran. Il prend pleinement possession des possibilités de l'image-mouvement et réalise une chorégraphique cinématographique défiant définitivement toutes les lois de la physique et du temps. Les cinq plans suivants sont filmés en contre-plongée. Ils répètent à plusieurs reprises le paroxysme de l'élévation du saut et le début de sa redescente, de sorte que le temps semble s'allonger indéfiniment, le corps du danseur volant littéralement dans le ciel. Ce loop procure la sensation d'un bond si immense qu'il transporte le corps loin de son point d'origine.

Ici, la caméra, par son mode réaliste de représentation, garantit une continuité dans la reconnaissance du corps par les spectateurs, de sorte qu'il n'y a aucun doute sur le fait qu'il s'agit bien du même bond extraordinaire, réalisé par un seul et même corps. Ce qui a pu, dans cet écrit, être considéré comme les défauts ou les contraintes propres au médium cinématographique, change de statut dans *A Study in Choreography for a Camera* et deviennent de fabuleux outils pour la création de corps nouveaux, non-humain.

Face ce corps-cinéma qui a quitté toutes les règles de l'espace-temps que nous connaissons, aucune identification n'est possible. Cette dé-identification du personnage est le fruit du travail de déconnexion réalisé par Maya Deren entre le sens productif d'un geste humain et l'effet cinématographique qu'a ce même geste à l'intérieur du film. En cela, le corps filmé se distingue à la fois d'une vision productiviste du rapport au corps et d'un rapport discursif ou empathique à l'art. Ce corps n'est pas nous ; il demeure en-dehors de nous, et c'est précisément cette opacité qui lui donne sa force plastique et proprement cinématographique.

Libéré de la question de l'altérité et de l'identification, le corps du danseur est également libéré d'une certaine manière d'aborder le personnage au cinéma souvent psychologisant. Il ne s'agit plus d'analyser le personnage comme un produit de l'imaginaire ou de

l'inconscient du cinéaste, ou sonder sa vraisemblance narrative à travers ses pensées ou ses discours. Il devient un corps-image, produit du cinéma, que l'on ne peut comprendre et aborder qu'avec des termes cinématographiques, des émotions, des sensations qui sont propres à ce médium.

Le corps filmé, dans ce film, se détache totalement des analyses psychanalytiques, surréalistes ou symbolistes que l'on a l'habitude de plaquer sur les films aux espaces-temps non naturalistes. En rompant avec cette idée selon laquelle le non-naturalisme est nécessairement issu de l'imaginaire individuel du cinéaste, comme l'explique Maya Deren elle-même, elle prend en charge pleinement la dimension morale de son film. Il ne s'agit plus d'éléments non conscientisés, d'effets de styles ou de mode, mais bien de choix cinématographiques qui produisent volontairement des effets en déstabilisant nos habitudes de représentations et de perceptions du réel.

De la même manière, en étant coupé du réalisme psychologisant des personnages du cinéma classique⁵⁶, les spectateurs, face aux corps-cinéma de Maya Deren, se trouvent dans une position qui leur étaient jusqu'alors plus ou moins inconnue, de non-identification, dans laquelle ils reçoivent les effets du rituel cinématographique sans pour autant tenter de s'appropriier l'image de l'autre au profit d'une expérience narcissique.

UN TRAVAIL COLLECTIF [plan 20]

Le corps-cinéma que Maya Deren revendique donne donc une place aux spectateurs qui est totalement opposée à celle que nous éprouvons habituellement : c'est une place qui n'est absolument pas passive, puisque selon Maya Deren, l'expérience qu'en tire les spectateurs fait pleinement partie de l'anagramme générale de l'œuvre.

En effet, l'expérience cinématographique est une rencontre entre un espace-temps inventé par et pour le film et notre expérience personnelle de l'espace-temps au quotidien, notre concep-

tion du réel. C'est en cela que le terme de rituel est une nouvelle fois pertinent, puisque celui-ci, bien qu'il soit le même à chaque fois, n'a jamais les mêmes effets selon les personnes et les contextes dans lequel il est réalisé.

Ainsi, selon la cinéaste la question de la subjectivité des spectateurs est avant tout une question d'éducation du regard. Si elle valorise le regard qui se veut objectif et factuel, qui refuse l'identification, elle explique que la subjectivité du spectateur, si elle est conscientisée par celui-ci, doit être pleinement considérée comme faisant partie de l'œuvre cinématographique. Elle écrit d'ailleurs en référence au travail de Marcel Duchamp : « le spectateur subjectif qui ajoute ses propres moustaches aux œuvres d'art devrait avoir le courage et l'intégrité d'assumer par la suite la responsabilité de son acte créatif sous son nom⁵⁷ ». Selon elle, les spectateurs ont donc également une responsabilité éthique par la posture qu'ils adoptent face à un film, par le choix d'y projeter ou non une identification narcissique et donc par le choix de prendre part ou non à la création.

D'autre part, notons qu'après l'annonce du titre « A Study in choreography for a Camera », il est bien écrit « by Mara Deren and Talley Beatty ». Cette collaboration avec Talley Beatty est donc également à analyser au regard des enjeux sociaux et politiques propres au travail de ce danseur. Celui-ci a notamment, à travers le médium de la danse, formalisé un véritable propos critique concernant les conditions de vie de la communauté afro-américaine aux États-Unis.

De ce point de vue, le film doit donc être perçu comme une œuvre collective, et ce de plusieurs manières. D'une part, comme nous venons de le voir, parce que ce film peut être lu en prenant en compte le regard subjectif des spectateurs eux-mêmes, et d'autre part parce que ce film mêle des expériences et des points de vue totalement différents : le danseur apporte dans ce film sa propre sensibilité et son expérience du territoire américain, tandis que Maya Deren, immigrée ukrainienne, apporte également sa propre perception. Ce film collectif est donc une rencontre entre différents rapports à l'espace-temps venant de différentes cultures, de différents parcours individuels et politiques.

D'un point de vue plus large encore, Maya Deren conçoit absolument tous ses films comme des œuvres collectives. Elle appelle d'ailleurs ses œuvres, par analogie avec la musique, des « films de chambre⁵⁸ », c'est-à-dire des créations réalisées en collectif, en petit comité, souvent avec des personnes de son entourage, avec de faibles moyens. La dimension collaborative du travail cinématographique est d'ailleurs souvent négligée dans la littérature cinématographique ; c'est un travail qui pourtant, dans la grande majorité des cas, est un travail d'équipe.

Le film est donc nécessairement un produit issu de multiples subjectivités, rassemblées à l'intérieur d'un même objet cinématographique dont l'acteur et l'actrice, l'ingénieur et l'ingénieuse du son, le régisseur et la régisseuse, le producteur et la productrice, ou encore le spectateur et la spectatrice font partie. Le concept de rituel est donc également pertinent dans ce sens : les films de Maya Deren rassemblent un ensemble de personnes en vue de réaliser une action collective, déconnectée du monde quotidien et de la notion de productivité, afin de créer un effet spécifique, et c'est précisément parce que cette action n'est pas dans le circuit des gestes quotidiens qu'elle s'inscrit dans le champ social, politique et culturel.

L'anagramme d'un film crée, à partir de ces diverses subjectivités contenues dans le travail collectif, un nouvel espace-temps qui, quant à lui, est indépendant, autonome, et de ce point de vue, profondément politique puisqu'il propose en quelque sorte une autre réalité possible.

Comme l'explique d'une autre manière McLuhan, la technologie change la manière dont nous percevons le monde, et le cinéma, en tant que technologie, fait partie des outils qui permettent de construire une autre réalité possible : « la réalité à partir de laquelle l'être humain tire sa connaissance et les éléments de sa manipulation n'a pas seulement été amplifiée par le développement d'instruments d'analyse ; elle est de plus en plus elle-même une réalité créée par la manipulation d'instruments⁵⁹ ». Le cinéma est donc à considérer, comme le fait Maya Deren, comme l'outil central d'une résistance potentielle contre les représentations hégémo-

niques des corps et de leur manière d’habiter l’espace-temps, en proposant aux spectateurs d’éprouver d’autres rapports à l’espace-temps et aux corps.

Il est aisé de rapprocher cette réflexion du dernier plan de *A Study in Choreography for a Camera*. En effet, nous y voyons le corps-cinéma de Talley Beatty atterrir devant le bord d’un ravin, au bout duquel se trouve l’étendue infinie de la mer. Bien stable, les genoux légèrement pliés, les mains sur les hanches, il semble à la fois confiant et épanoui. Une position affirmée qui contraste avec les gestes mouvants et souples du début du film et qui procure la sensation que, à travers cette danse avec la caméra, il s’est renforcé, construit, et qu’il pourrait maintenant traverser cet océan en un pas.

Le corps du danseur, à l’intérieur de l’anagramme du film, s’est libéré de toutes les entraves qu’il portait jusqu’alors : libéré d’une vision essentialiste du corps, de son rapport à la nature et à la biologie (représentée par la forêt et les déformations cinématographiques de l’espace-temps), libéré des idéaux bourgeois, hégémoniques (l’appartement et le musée), libéré des codes de représentation issus d’autres médiums artistiques (la sculpture, le théâtre, le roman etc.), et enfin libéré des codes traditionnels de la conception de l’individu (c’est-à-dire détaché de sa manière habituelle d’habiter l’espace-temps, de concevoir la psychologie humaine). C’est un nouveau corps, proprement cinématographique, qui invite donc à reconsidérer la représentation de tous les autres.

[FIN]

Pour Maya Deren, l’apparition du cinéma coïncide avec un moment historique particulier, dans lequel la nécessité de repenser le rapport à l’espace-temps s’est fait ressentir. L’omniprésence des méthodes hollywoodiennes, qui ne remettent absolument pas en cause cet espace-temps, est selon elle la preuve que les principaux créateurs des représentations craignent de voir les espaces-temps hégémoniques culturelles, capitalistes, patriarcaux, être boulever-

sés par l'arrivée de ce nouveau médium : « C'est presque comme si l'ère nouvelle, craignant que ce qui existait déjà ne soit plus adéquat, avait décidé de paraître complètement outillé, et ce, même face au médium cinématographique qui, expressément structuré pour s'intéresser aux mouvements et relations spatio-temporelles, serait la forme d'art la plus favorable et la plus appropriée pour exprimer en fonction de sa propre réalité paradoxalement intangible, les concepts moraux et métaphysique du citoyen de cette nouvelle ère⁶⁰ ».

Ce corps-cinéma, pur produit de la technologie de son médium et du travail collectif, tel que revendiqué dans le travail de Maya Deren, se veut donc l'annonciateur d'une nouvelle ère dans laquelle il serait possible de mettre en forme d'autres manières d'habiter l'espace-temps. Une occasion pour les spectateurs de repenser le rapport qu'ils entretiennent avec l'image d'autrui, non par le biais de l'identification ou de la possession, mais en le considérant comme un élément fondamentalement étranger à eux-mêmes, inconnu. Le corps-cinéma de Maya Deren, ce nouveau citoyen, rétablit donc une forme d'altérité puisque ce corps demeure profondément autre pour les spectateurs, incompréhensible, inaccessible, de la même façon que le concept d'infini du Visage d'Autrui décrit par Lévinas.

Cette vision utopique et métaphysique du travail cinématographique peut être mise en lien avec cette citation de Sylvia Federici : « Nous ne pouvons pas changer notre identité sociale sans changer les conditions socio-économiques que la déterminent. Les identités sociales ne sont des essences, fixes, réifiées, déterminées une fois pour toutes, ni des réalités sans fondement, perpétuellement mouvantes. Elles ne sont pas définies simplement par les normes que le système capitaliste impose. Les identités sociales y compris les identités de genre, sont modelées par les relations de classe, de genre et par les luttes de communautés dont nous venons⁶¹. »

L'autodétermination ne sera donc possible que si nous repensons notre rapport au travail, à la production et à la possession, c'est-à-dire en reprenant en main notre rapport à l'espace-temps, à notre conception de l'altérité, de l'identité individuelle, du travail collectif, du culturel, du naturel.

Néanmoins, il ne s'agit pas de mettre le travail de Maya Deren sur un piédestal, de le tenir pour un modèle qu'il faudrait suivre absolument. Plus simplement, *A Study in Choreography for a Camera* esquisse l'une des voies de réflexion possibles pour concevoir un cinéma qui se détacherait de cette dichotomie entre corps abjects et corps substantiels, en prônant un corps-cinéma, non-humain, sans rapport avec son référent originel. Ce cinéma prendrait en charge les enjeux de pouvoir et de production liés à la représentation des corps, précisément en s'appropriant l'inévitable réification cinématographique en tant qu'outil de création à part entière, offrant aux spectateurs les effets produits par l'expérience de ces corps utopiques.

44. DEREN Maya,
« Le cinéma ou l'usage créatif de la
réalité » [The Creative Use of Reality ;
1960], trad. Eric Alloï et Julie Beaulieu,
dans *Écrits sur l'art et le cinéma*, Paris,
Paris Expérimental, 2014, p. 105.
45. DEREN Maya,
« Une anagramme d'idées sur l'art,
la forme et le cinéma » [An Anagram
of Ideas on Art, Form and Films ; 1949],
trad. Eric Alloï et Julie Beaulieu, dans
Écrits sur l'art et le cinéma, *op. cit.*, p. 62.
46. *Ibid.*, p. 21.
47. *Ibid.*, p. 27.
48. *Ibid.*, p. 21.
49. DEREN Maya,
« Le cinéma ou l'usage créatif
de la réalité », *op. cit.*, p. 91.
50. DEREN Maya,
« Une anagramme d'idées sur l'art,
la forme et le cinéma », *op. cit.*, p. 62.
51. *Ibid.*, p. 67.
52. *Ibid.*, p. 38.
53. *Ibid.*
54. *Ibid.*, p. 35.
55. DEREN Maya,
« Le cinéma ou l'usage créatif
de la réalité », *op. cit.*, p. 89.
56. DEREN Maya,
« Une anagramme d'idées sur l'art,
la forme et le cinéma », *op. cit.*, p. 28.
57. *Ibid.*, p. 45.
58. BEAULIEU Julie,
« Introduction » dans DEREN Maya,
Écrits sur l'art et le cinéma, *op. cit.*, p. 14.
59. DEREN Maya,
« Une anagramme d'idées sur l'art,
la forme et le cinéma », *op. cit.*, p. 34.
60. DEREN Maya,
« Le cinéma ou l'usage créatif
de la réalité », *op. cit.*, p. 95.
61. FEDERICI Sylvia,
Par-delà les frontières du corps,
op. cit., p. 54.



EXTENSIONS

Tesis,
Alejandro Almenábar,
Las Producciones del Escorpión
Sogepaq, 125 min, 1996



Funny Games,
Michael Haneke, Waga Film,
108 min, 1997



Be nice to me (Flatten 04),
Pippilotti Rist, 1 min, 2000



The Ring,
Gore Verbinski, DreamWorks
Pictures, 115 min, 2002



Respite,
Haroun Farocki,
Harun Farocki Filmproduktion,
40 min, 2007

சென்னை
கிழக்கு

The Poughkeepsie Tapes,
John Erick Dowdle,
Brothers Dowdle Productions,
86 min, 2007



Otto; or Up with Dead People,
Bruce LaBruce, Jürgen Brüning
Filmproduktion et New Real Films,
95 min, 2008



Enjoy Poverty,
Renzo Martens, Inti Films Renzo
Martens Menselijke Activiteiten,
90 min, 2008



Squeeze,
Mika Rottenberg, 20 min, 2010



The Ballad of Genesis and Lady Jay,
Marie Losier, 68 min, 2011



Los desnudos,
Clarisse Hahn, 13 min, 2012



The Undiscovered Drawer,
Shana Moulton, 9 min, 2013

The Love Witch,
Anna Biller, Anna Biller Productions,
120 min, 2016



Building family ties,
Pauline Bastard,
série de films depuis 2017



Les îles,
Yann Gonzalez, Ecce Films,
24 min, 2017



Infection Drivers,
Kate Cooper, 7 min, 2018



Ultra pulpe,
Bertrand Mandico,
Ecce Films, 37 min, 2018

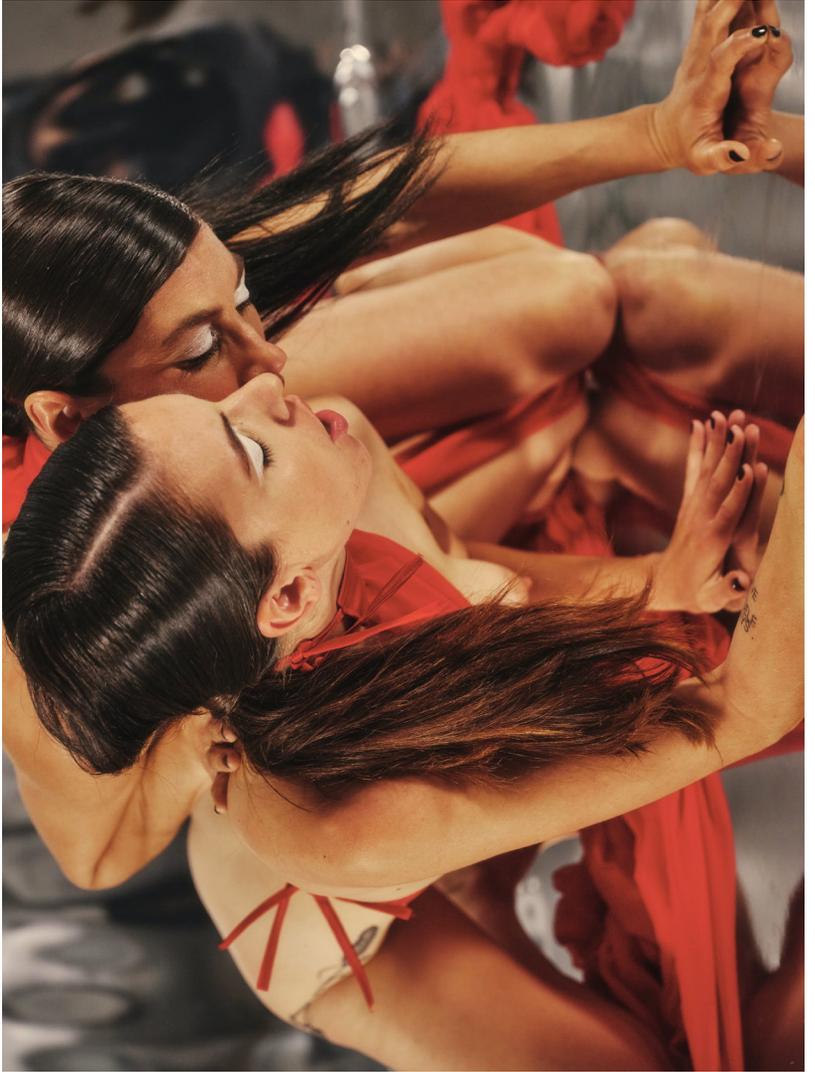


A Somatic Play,
Liv Schulman, 32 min, 2019



Personne ne sait très bien
qu'est ce que l'Etat

The Narcissist,
Erika Lust, Lust Productions,
19 min, 2021



Titane,
Julia Ducournau, Kazak Productions
et Frakas Productions, 108 min, 2021



De nombreux films contemporains, autant dans le champ du cinéma que de l'art, s'interrogent également sur la possibilité de représenter d'autres types de corps grâce au médium de l'image filmée. Cela s'explique notamment par le fait que la question des corps substantiels au cinéma croise à la fois des réflexions contemporaines liées au genre, à la race, au validisme et à tous les types de discrimination, et des questionnement à propos de la modification permanente des représentations, liée à l'évolution des technologies et des médias, et de l'action du capitalisme dans tous les domaines de la société.

Les films analysés dans cet écrit ont tous été pour moi, à différents moments de mon parcours, des jalons essentiels qui m'ont permis d'aborder les trois dimensions de cette réflexion sur la dichotomie entre les corps abjects et substantiels au cinéma, c'est-à-dire la production de la représentation, sa réception, et enfin ses effets.

Le fait d'être moi-même une femme qui réalise des films n'est évidemment pas anecdotique dans cette réflexion. Néanmoins, de manière plus large, je crois qu'être réalisatrice, c'est-à-dire productrice de corps-cinéma, pousse nécessairement à la réflexion et à la prise de position sur ces sujets. De plus, ma fascination pour les corps filmés, les enjeux plastiques et philosophiques liés à l'altérité ainsi que ma passion pour le cinéma d'horreur m'ont naturellement encouragée à représenter moi aussi des corps étranges, partiels, creux, fantomatiques, monstrueux, qui tentent de prendre une place à l'intérieur de ce renouvellement des corps au cinéma.

Il s'agit donc de créer d'autres corps-cinéma, volontairement non-naturalistes, potentiellement étranges, gênants, angoissants, qui échappent au sens, au langage, au rationalisme, au productivisme et qui réaffirment, à travers les effets qu'ils produisent, la dimension incompréhensible et profondément inaccessible d'autrui.

Les réalisateurs et réalisatrices ont le choix de prendre en charge l'aspect narcissique du regard des spectateurs, mais également de réguler leur tendance à la possession, en créant volontairement des corps qui résistent, qui restent opaques à toute intelligibilité. L'identification au cinéma ne signifie aucunement l'altérité. Faire exister des corps autres, abjects, au cinéma revient également à abandonner cette volonté de faire exister des individualités reconnaissables aux yeux des spectateurs, la pertinence du corps-cinéma ne se trouvant pas nécessairement dans sa capacité à être reconnu ou compris.

Pour autant, lorsqu'il a fallu me confronter aux réalités matérielles de la production d'un film, c'est-à-dire à l'intérieur du travail cinématographique collectif (ingénieurs et ingénieures du son, directeurs et directrices de la photographie, comédiens et comédiennes etc), pour donner vie à ces corps autres, les corps-cinéma que je représentais ont pris à mes yeux une toute autre valeur politique, plutôt inattendue, dont j'ai également voulu dans cet écrit décrire les enjeux et la substance.

En effet, ces rapports d'intersubjectivité, ces rencontres permises par l'objet cinématographique, sont autant d'occasions de permettre une représentation de corps jouant volontairement avec les différentes réalités sociales dont elle est issue, sans dissimuler les non-sens, contradictions et absurdités que cette intersubjectivité produit. Le film apparaît alors comme un jeu à l'intérieur duquel plusieurs individualités imaginaires et / ou expérimentées prennent forme dans un même objet. C'est précisément ce jeu qui, lorsqu'il est détaché des exigences de productivité associé à un dispositif cinématographique qui le permet, peut devenir un champ d'expérimentation d'utopies sociales.

Ainsi, au-delà de la question de l'éthique du tournage et du traitement des travailleurs et travailleuses du cinéma, inextricable de la question de la représentation des corps, cet écrit est avant tout une invitation à l'élaboration d'un cinéma qui ne serait pas uniquement le fruit des désirs des corps substantiels, des possesseurs des images (producteurs, artistes, réalisateurs, politiques, journalistes, historiens), grâce à de nouveaux dispositifs de pro-

ductions et de diffusions cinématographiques. Un renouvellement des formes cinématographiques qui implique également une transformation du statut de créateur et des pouvoirs qu'on lui attribue.

Renoncer à l'écriture ou à la scénarisation d'un film est selon moi, dans le cas particulier de ma pratique, un acte de revendication, revendication de l'abandon d'une partie de mes privilèges de créatrice pour laisser plus libres les corps fictionnels que je construis, que ce soit dans leur existence même ou dans leur réception. En cela, il s'agit également d'échapper aux modes de narration habituels, aux injonctions de productivité et d'efficacité dramatique souvent assignés aux corps-cinéma.

Par ailleurs, ces multiples méthodes alternatives de création cinématographique encouragent aussi l'élimination de toute dichotomie entre le cinéma documentaire et le cinéma de fiction, entre le cinéma de genre et le cinéma expérimental, afin de percevoir, avant tout, les corps-cinéma comme des créateurs d'effets qui invitent ou non à la validation des normes, soit à faire l'expérience des limites de nos conceptions de l'individualité.

L'amélioration de l'accessibilité des technologies du cinéma, des trucages en studio et en post-production, que j'utilise et que j'aime voir dans les films, ne sont donc pas, de ce point de vue, à considérer sous l'angle de la tromperie, de la superficialité, mais sous l'angle de l'expérimentation. Au même titre que les technologies changent nos rapports aux corps, ce laboratoire plastique, philosophique et parfois même sociologique offert par les corps-cinéma est l'occasion de comprendre comment l'évolution technologique de l'image filmée est avant tout un fabuleux outil de création de corps nouveaux, et donc un outil de résistance face aux normes issues du processus de matérialisation. En somme, c'est un outil qui permet de remettre en jeu nos mécanismes de reconnaissance de l'individualité.

De ce point de vue, la pertinence du cinéma d'horreur et fantastique peut donc encore être soulignée, tout comme celle du cinéma expérimental et non-narratif, en tant qu'ils incarnent, tous à leur manière, la potentialité d'une prise de liberté, hors des mécanismes de normalisation.

Ainsi, percevoir les corps filmés comme un champ d'expérimentation, un laboratoire infini à la manière de Frankenstein, est une conception du corps-cinéma qui permet à la fois de se détacher des conceptions naturalistes du corps mais également des considérations moralisatrices qui érigent le corps comme une chose inaliénable, définie, fixe. Cet écrit, bien loin de vouloir créer une éthique ou un protocole de représentation des corps, travaille au contraire à sa désacralisation. Il est une invitation à le considérer comme un outil politique parmi tant d'autres, que l'artiste peut ou non utiliser afin d'en tirer les effets politiques, sociaux, historiques et plastiques souhaités.

Qu'il s'agisse d'une utopie cinématographique ou non, c'est dans ce sens que j'oriente mon travail et mes réflexions. Détachés des questions de vraisemblance, les corps-cinéma que je défends et que je souhaite réaliser se détachent également d'un rapport rationnel à l'histoire et à la narration pour se focaliser sur les effets et les sensations qu'ils produisent. Mes films sont autant de tentatives de faire un cinéma qui ne renouvellerait pas les systèmes de privilèges et de stigmatisations des corps, mais qui élaborent des lieux d'expérimentations pour d'autres modes d'existence et d'individualité.

C'est pour cette raison que je défends un cinéma qui avoue qu'il ne parle pas d'autrui, qui ne le représente pas, qui ne le comprend pas, un cinéma qui produit, bien au contraire, des corps creux, réifiés, inventés, opaques, qui sont assumés comme tels et qui ouvrent la possibilité de nouvelles utopies sociales, débarrassées de la volonté de posséder l'autre.

BIBLIOGRAPHIE

BUTLER Judith,
Ces Corps qui comptent : de la matérialité et des limites discursives du « sexe »
[Bodies that Matter: on the Discursive Limits of "Sex", 1993],
trad. Charlotte Nordmann, Paris,
Éditions Amsterdam, 2009

COMOLLI Jean-Louis,
Voir et Pouvoir : l'innocence perdue : cinéma, télévision, fiction, documentaire, Lagrasse, Éditions Verdier, 2004

DEREN Maya,
« Le cinéma ou l'usage créatif de la réalité » [The Creative Use of Reality ; 1960],
trad. Eric Alloï et Julie Beaulieu,
dans *Écrits sur l'art et le cinéma*, Paris,
Paris Expérimental, 2014

DEREN Maya,
« Une anagramme d'idées sur l'art, la forme et le cinéma » [An Anagram of Ideas on Art, Form and Films ; 1949],
trad. Eric Alloï et Julie Beaulieu,
dans *Écrits sur l'art et le cinéma*, Paris,
Paris Expérimental, 2014

DUFOUR Éric,
Le Cinéma d'horreur et ses figures, Paris,
PUF, 2006

FEDERICI Sylvia,
Par-delà les frontières du corps
[Beyond the Periphery of the Skin,
2020], trad. Léa Nicolas-Teboul, Paris,
Éditions Divergences, 2020

GOFFMAN Erving,
Asiles : études sur la condition sociale des malades mentaux (1961),
Paris, Les Éditions de Minuit,
Le Sens Commun, 1968

HARAWAY Donna,
Semians, Cyborg, and Woman, Londres,
Éditions Routledge, 1991

HONNETH Axel,
La réification, Petit traité de Théorie critique, (2005), trad. Stéphane Haber,
Paris, Gallimard, 2007

FOUCAULT Michel,
Surveiller et Punir (1975), Paris,
Éditions Gallimard, Collection Tel, 1993

LEVINAS Emmanuel,
Totalité et Infini : essai sur l'extériorité,
(1961), Paris, Biblio essais livre de poche, 2001

MACLUHAN Marshall,
Pour comprendre les médias
[Understanding Media: The Extensions of Man, 1964], trad. Jean Paré, Paris,
Éditions du Seuil, 1997

MULVEY Laura,
Au-delà du plaisir visuel : féminisme, énigmes, cinéphilie [Visual Pleasure and Narrative Cinema, 1975], trad. Florent Lahache, Marlène Monteiro et Sesto San Giovanni, Paris, Éditions Mimesis, 2017

