

INTRODUCTION : UN CORPS DE CINÉMA COMME LES AUTRES ET COMME AUCUN AUTRE

Laurent Jullier et Bernard Andrieu

C.N.R.S. Editions | « Corps »

2011/1 N° 9 | pages 179 à 182

ISSN 1954-1228

ISBN 9782271071644

Article disponible en ligne à l'adresse :

<https://www.cairn.info/revue-corps-2011-1-page-179.htm>

Distribution électronique Cairn.info pour C.N.R.S. Editions.

© C.N.R.S. Editions. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Introduction : Un corps de cinéma comme les autres et comme aucun autre

Laurent JULLIER & Bernard ANDRIEU

Un corps humain de cinéma n'est pas un corps, mais une entité incorporelle qui se présente à nous avec certaines qualités anthropomorphes, qu'à la fois il manifeste et qu'on lui prête. Tous les moyens sont bons pour que cette entité nous ressemble, car nous aimons à imaginer qu'elle appartient, en compagnie de ses semblables, à des mondes possibles où se suspendent – à moins qu'ils ne s'y résolvent – les conflits et les interrogations qui nous occupent au long des jours. C'est à cela, entre autres, que servent les fictions, or les corps de cinéma que nous préférons apparaissent dans des fictions.

Il y a quelque chose ici, bien entendu, qui rappelle la question de l'aspect des dieux dans les religions humaines : Xénophane, au ^{vi}^e siècle av. J.-C., critiquait déjà l'aspect trop manifestement anthropomorphe des divinités grecques. Une critique à laquelle échapperaient les religions qui affirmeraient par la suite, en inversant le geste génétique, que c'est plutôt *nous* qui sommes créés à leur image. Une expérience étonnante, à cet égard, consiste à aller voir un film au cinéma *Utopia*, à Bordeaux, dont les salles

se logent dans une église abandonnée lors de la Révolution. Voilà bien un lieu où le besoin qu'a l'homme de croire à la réalité (possible) de corps-miroirs ou de corps-repoussoirs s'exprime d'une façon comparable à la « pulsion de foi », alors que le religieux n'y assure plus que la fonction décorative. Ce que nous désirons voir, sur l'écran, pour l'habiter le temps du film au moins, c'est un corps *comme les autres* (assez crédible pour qu'on s'y glisse, ou qu'on ressente de la gêne à l'imaginer nôtre ou devant nous), et *comme aucun autre* (car son caractère incorporel doit lui permettre de subir ou d'accomplir des actes qui ne prêtent pas à conséquences éthiques aussi graves que s'il était vrai). Si ces conditions sont remplies, nous pourrions, devant l'écran, nous livrer à des expériences de pensée (« si c'était moi... moi, à sa place... »)¹, expériences qui supposent des représentations convaincantes, c'est-à-dire, pour ce qui nous concerne dans ce numéro de *Corps*, des corps habitables, seraient-ils aussi invisibles que celui du « témoin idéal » construit par l'œil-caméra.

Avant d'aller plus loin, il faut dire un mot du dispositif cinématographique,

notamment des contraintes technologiques qui sont les siennes, et qu'on ne retrouve pas forcément dans d'autres médias mettant les corps en scène, comme le théâtre ou les jeux vidéo. L'entité incorporelle qu'est le corps de cinéma, en effet, est le produit hybride des deux corps qui le fabriquent, sans appartenir au même espace ni au même temps, en se tenant de chaque côté de l'écran.

Chronologiquement, il y a le *corps d'avant*, celui qui a servi à faire le film – le corps du *modèle* (l'usage du terme est courant en peinture, mais pas au cinéma, malgré les efforts déployés en ce sens par Robert Bresson). Il peut appartenir à une personne réelle: un acteur qui consent à le prêter, ou un non-professionnel filmé à son insu. Cette réalité de la personne laisse cependant plus ou moins d'elle dans le processus qui conduira le «modèle» à se retrouver aplati (c'est-à-dire technologiquement interprété) sur un écran. Car on maquille souvent les corps de cinéma, quand on ne les affuble pas de prothèses, avant de prendre leurs empreintes lumineuses. Et puis on leur fait accomplir des prodiges en dissimulant les câbles qui les soustraient à la gravité, on les tue pour de faux, etc. Au lieu de prendre leurs empreintes, on peut aussi ne capter que leurs mouvements, lesquels animeront à distance des marionnettes virtuelles qui leur ressembleront plus ou moins – c'est ce qui se passe dans *Avatar* (James Cameron, 2009), qui acquiert ce faisant, au passage, le statut de métaphore de l'investissement par le spectateur ordinaire des corps de cinéma offerts en pâture à ses

yeux et à ses oreilles (la seule différence est que les corps investis par le héros du film, science-fiction oblige, ont trois dimensions au lieu de deux).

Le corps de cinéma, de ce côté-ci de l'écran, peut également n'appartenir à personne en particulier. Il peut être construit *de chic*, sorti des chapeaux d'un dessinateur de *cartoons* ou d'un infographiste. Mais leurs chapeaux, observés de près, ne sont pas vides: pour dessiner les jolies filles comme Preston Blair (*Red Hot Riding Hood*, Tex Avery, 1943) ou programmer un voile de tristesse convaincant sur le visage du cuisinier de *Ratatouille* (Brad Bird, 2007), il faut avoir en tête ou à portée de la main des corps-modèles bien réels.

De l'autre côté de l'écran, maintenant, plus loin, plus tard, dans des salles de cinéma, des salons, des chambres ou n'importe où avec le téléphone ou le baladeur adéquats, il y a le *corps d'après*. Toujours un vrai corps, lui, lourd, fragile, soumis à la pesanteur et au passage du temps. Enfin presque toujours, si tant est qu'on oublie qu'il y a bien des fois où un écran reste allumé sans personne devant lui pour faire sens et sensations à partir des images-sons qu'il diffuse...

Ce corps d'après ou d'en face, le nôtre à nous qui regardons les films, a des points communs avec le premier – le modèle au sens de Bresson. Sinon nous ne resterions pas en place – les films qui ne montrent ni humains ni personnages anthropomorphes appartiennent au cinéma expérimental et aux arts plastiques; ils n'ont jamais fait courir les foules. Notre corps sagement assis, donc, subit l'influence

des copies en deux dimensions s'agitant sur l'écran, de façon immédiate – rires, sursauts, élévation du rythme cardiaque, motricité résiduelle, etc. Il la subit aussi de façon différée, dimension anthropologique dont Marcel Mauss a fait, en 1934, le pivot d'une conférence fameuse, après s'être aperçu que les jeunes femmes marchaient dans la rue comme les actrices qu'elles voyaient le samedi soir dans les cinémas². Et aujourd'hui encore, bien des gestes sont adoptés, en provenance des écrans, parce qu'ils plaisent, marquent, ou constituent une réponse adéquate à des situations auxquelles le spectateur n'avait pas encore trouvé de réponse kinésique.

Le présent numéro de *Corps* met l'accent sur ce camp-là, celui des spectatrices et des spectateurs – même s'il ne néglige pas les corps de l'acteur ni le corps corporel composé de points lumineux et d'ondes sonores, car une telle négligence serait critiquable du point de vue épistémologique. Plus précisément, ce numéro brosse le portrait de trois *effets* couramment produits, dans la logique symétrique décrite jusqu'ici, *sur* et *par* le corps spectatorial.

(1) *L'étrangement*, cher aux Formalistes russes du début du xx^e siècle, est le premier des trois. Cette défamiliarisation qui nous laisse plus ou moins longtemps intranquilles, constitue dès les premières séances de cinéma quelque chose de remarquable. En ouverture du numéro, Linda Williams prend pour point de départ le malaise qu'elle a ressenti devant certains films de Pedro Almodovar, et celui qu'a ressenti l'une

de ses étudiantes devant *Blue Velvet*, de David Lynch. Pascale Fakhry, elle, va chercher ses exemples dans des films comme *Ginger Snaps* qui visent expressément à « choquer », puisqu'ils appartiennent au genre de l'horreur (une étiquette générique dont le nom même désigne un sentiment viscéral), mais disent en même temps quelque chose de la différence sexuelle. Adrienne Boutang, dans le troisième texte, revient à une forme moins directe mais tout aussi efficiente de défamiliarisation, celle qui naît de la vision des corps « hors-normes » – dans les films de Todd Solondz, en l'occurrence.

(2) La seconde partie du numéro concerne le plus direct, le plus pavlovien des effets, l'excitation sexuelle. Une dimension qui n'est pas à négliger dans une perspective anthropologique ; le film porno est aussi vieux ou presque que le cinéma et Linda Williams, l'une des spécialistes mondiales de ce genre-là par ailleurs, a rappelé combien le chiffre d'affaires de sa circulation dans l'espace privé est faramineux³. Plus précisément, cette partie du numéro visite deux formes actuelles de légitimation du « film X », comme il est d'usage de l'appeler en France en référence à la loi, d'une part le « porno féminin », d'autre part le phénomène des « salons de l'érotisme ». Le premier, présenté ici par Mélanie Boissonneau, est validé par le postféminisme et le féminisme « pro-sexe ». Le second, présenté par Jean-Marc Leveratto, *donne lieu* désormais, dans les sens propre et figuré de l'expression, à divers comportements qui font par ailleurs – hors du

soi-disant «ghetto X» – l'ordinaire du spectateur-expert tel que l'anthropologie du spectacle peut la décrire.

(3) La troisième et dernière partie du numéro est plus «maussienne» en ce qu'elle concerne l'*effet-miroir* – le désir de voir et d'imiter certains corps «élus» sur l'écran. Steven Cohan y explique comment certains films hollywoodiens classiques ont mis à jour la «mascarade masculine», notion qui serait bien plus tard d'usage courant dans la théorie *queer*. Fabrice Montebello, lui, revient sur l'attitude d'expertise que manifeste le spectateur de la «classe laborieuse» à l'égard des corps des *pin-up* de cinéma. Enfin Geneviève Sellier étudie les modèles physiques féminins que proposent au rejet et à l'imitation les séries policières françaises contemporaines, dont le public est plus large que celui du cinéma.

Dans les trois cas, les corps-modèles, les modèles de corps et les corps à la recherche d'un modèle circulent, co-construits par les deux camps – celui d'*avant* le film, qui le produit, et celui d'*après* le film, qui lui prête vie – qui se

regardent et se copient ou se rejettent à distance sans se voir autrement qu'en différé ni se toucher, de chaque côté de l'écran. Les corps de cinéma nous attirent ou nous inquiètent, nous donnent quelquefois envie de modifier notre propre corps pour leur ressembler ou ne surtout pas leur ressembler – ils nous *doublent*, quelquefois même dans toutes les acceptions du verbe «doubler», y compris «se faire posséder», quand on se retrouve à leur vouer un culte au lieu de simplement jouer mentalement ou physiquement avec les propositions qu'ils nous font. Peut-être Xénophane ne faisait-il après tout que pointer une ressemblance entre fiction et religion.

Notes

1. Hypothèse développée dans *La leçon de vie dans le cinéma hollywoodien*, L. Jullier & J.-M. Leveratto, Paris, Vrin, 2008.
2. Cf. J.-M. Leveratto, «Les techniques du corps et le cinéma», *Le portique* n° 17, 2006, pour l'analyse de cette conférence (<http://leportique.revues.org/index774.html>).
3. «Porn Studies, Proliferating Pornographies On/Scene, an Introduction», *Porn Studies*, L. Williams dir., Duke Univ. Press, Durham & Londres, 2004: 2.