

Dossier « Violence et culture populaire »

Laurence Pelletier (dir.)
Jessica Hamel-Hakré (dir.)

Pour citer ce numéro :

Hamel-Hakré, Jessica et Pelletier, Laurence (directrices). 2014. *Postures*, Dossier « Violence et culture populaire », n°19, En ligne < <http://revuepostures.com/fr/numeros/violence-et-culture-populaire> > (Consulté de xx / xx / xxxx). D'abord paru dans : Hamel-Hakré, Jessica et Pelletier, Laurence (directrices). 2014. *Postures*, Dossier « Violence et culture populaire », n°19, 146 p.

Pour communiquer avec l'équipe de la revue *Postures* notamment au sujet des droits de reproduction de cet article : postures.uqam@gmail.com

postures
Printemps 2014

Postures est la revue des étudiantes et des étudiants en études littéraires de l'Université du Québec à Montréal. Créée en 1996 afin d'offrir un espace de publication scientifique aux travaux étudiants, elle a pour mandat d'en assurer la promotion et la diffusion. Constituant un lieu de réflexion rigoureux et fertile, la revue de critique littéraire *Postures* permet, plus largement, une participation étudiante active à la vie intellectuelle du milieu littéraire. Depuis 2008, *Postures* est affiliée à Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire.

Directrice Laurence Pelletier

Rédactrice en chef Jessica Hamel-Akré

Comité de rédaction David Bélanger
Christina Brassard
Daniela da Silva
Louis-Daniel Godin
Jessica Hamel-Akré
Maude Lafleur
Gabrielle Laroche
Nathanaël Pono
Mathieu Villeneuve

Équipe de correction David Bélanger
Daniela da Silva
Louis-Daniel Godin
Pascale Lévesque
Roxane Maiorana
Rachel Nadon
Nathanaël Pono
Marie-Ève Tremblay-Cléroux

Responsable des finances Marie-Ève Tremblay-Cléroux

Responsable de la distribution Roxane Maiorana

Graphiste Mireille Laurin-Burgess

Postures, critique littéraire

Université du Québec à Montréal

Département d'études littéraires, local J-4205

Case postale 8888, succursale Centre-ville

Montréal (Québec) CANADA H3C 3P8

ISSN : 1496-7715

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2014

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives Canada, 2014

postures
critique littéraire

VIOLENCE ET
CULTURE POPULAIRE

Printemps 2014
Numéro 19

9 | Présentation

Jessica Hamel-Akré et Laurence Pelletier

15 | Avant-propos

Antonio Domínguez Leiva

Réalités et représentations de l'horrible

**25 | Petite apologie de la violence pure
dans les jeux vidéo**

Thomas Morisset

**41 | Rire de l'horreur au Québec :
L'exemple de *Bagman. Profession : meurtrier***

Marc Ross Gaudreault

**57 | Peut-on toucher la réalité ? Les paradoxes
de la violence dans l'art contemporain et
la culture populaire**

Ewelina Chwiejda

Reflets / Angles morts

**73 | Corps, savoirs et pouvoirs :
la représentation de l'émancipation féminine
dans *Buffy the Vampire Slayer***

Marie-Ève Tremblay-Cléroux

**93 | Awake : la violence comme expérience
du monde dans *Breaking Bad***

Clément Courteau et Louis-Thomas Leguerrier

**105 | Race et classe dans le mouvement punk
des années 1970 en Grande-Bretagne: résistance
et violence chez les Sex Pistols**

Maude Lafleur

Figuration et fictionnalité de la violence

**123 | Violences muselées, violences insinuées :
le cas des meutes pirates**

Matthieu Freyheit

**137 | De l'art de masquer la violence filmique :
images subliminales, contrat fictionnel et cruauté
du tournage dans *La Conspiration des Ténèbres*
de Théodore Roszak**

Laurent Tamanini

**153 | Mort et souffrance de l'enfant terrible.
Regard sur le *Struwwelpeter* de Heinrich Hoffmann**

Carmélie Jacob

171 | Notices biobibliographiques

175 | Numéros déjà parus

Éditorial

La violence est une réalité du quotidien qui imprègne notre imaginaire. De manière explicite et flagrante, elle habite nos écrans, parfois en direct. Il suffit d'allumer la télévision ou d'ouvrir une simple page internet pour être bombardé de toutes les misères d'une journée banale. Montées les unes après les autres, les médias diffusent à grande vitesse un amalgame d'images brutales, provenant des quatre coins du globe. Les portraits de violence réelle côtoient ceux d'une violence fictive. Les chaînes d'actualité répondent aux séries policières qui fétichisent ce que nous voyons aux nouvelles. Vérité et fiction se reflètent, se fondent l'une dans l'autre et deviennent parfois difficiles à distinguer.

Ce monde en collage nous trouble et nous fascine et avec la vitesse accrue à laquelle nous ingérons les productions culturelles qui dépeignent la violence, nous pouvons quasiment croire que nous ne sommes jamais rassasiés. La désensibilisation éprouvée par certains vient supporter cette idée : nous ne semblons même plus remarquer le degré de violence consommée. Pour d'autres, il semble bien que la violence ait ses limites : beaucoup sont heureux d'avoir la liberté d'éteindre

l'ordinateur ou le poste de télé quand ils le veulent. Mais souvent, l'occasion d'y revenir s'impose à nous.

La simultanéité de la demande et du désaveu de la violence est, en fait, un sujet curieux. Que nous voulions la voir ou non, elle est pourtant là, bien présente et elle ne disparaît pas commodément. Elle persiste. Quand elle n'occupe pas le premier plan, la violence peut être camouflée ou alors occuper le hors-champ. Elle se tient derrière les portes closes ou dans les conversations à voix basses. Elle grandit dans l'ombre. Pour cette raison, il est difficile de savoir où et comment commence la violence et où elle s'arrête – supposant qu'il y ait un terme.

Une fois dépeinte dans les productions culturelles, et ainsi devenue marchandise, elle acquière de la fluidité. Mimétique, elle déborde de l'écran : elle occupe des publicités qui « décoorent » nos rues pour nous faire consommer les produits culturels. Dans les arts, en littérature et en musique, la violence est aussi constamment mise en scène, et ce, depuis toujours. Il suffit de penser à la théâtralisation de la violence antique, époque durant laquelle, dans une grande arène, la violence et la mort sont devenues spectacles. L'audience en demandait et en recevait, avide de violence, d'une certaine façon comme aujourd'hui, encore. En effet, les publicités et les produits qu'elles vendent, que nous achetons, les événements auxquels nous assistons, ne nous renvoient-elles pas, au fond le reflet de cette culture que nous constituons, une culture qui, se disant choquée par la violence, continue paradoxalement d'en demander, et ainsi d'y participer, la créer et la reproduire ?

C'est dans cette perspective que nous avons choisi d'explorer la violence en parallèle à la culture populaire pour ce 19^e numéro de *Postures*. Avec son esprit systématique et répétitif, la culture populaire est le moyen par excellence de véhiculer l'imaginaire de la violence. Plus encore, nous pouvons dire que la culture populaire incarne la violence qu'elle dépeint. S'accordant à la vitesse d'un programme consumériste capitaliste, certains pourraient d'ailleurs suggérer qu'elle est, elle-même, une forme de la violence. Cet exemple n'est qu'une piste de réflexion parmi les nombreuses que ce numéro propose. Les liens entre violence et culture populaire sont vastes et variés et les auteures et auteurs qui ont participé à ce numéro se sont donné(e)s pour but de les éclaircir. À travers des textes qui pensent l'articulation serrée de ces deux termes, les auteures et auteurs remettent en question la manière dont nous les recevons et y participons.

C'est comme cela que la première section du présent numéro, *Réalité et représentations de l'horrible*, s'intéresse à la représentation d'images et de récits violents par le biais de différents supports médiatiques.

Thomas Morisset qui ouvre le bal avec son article intitulé «Petite apologie de la violence pure dans les jeux vidéo», interroge le statut même de la violence utilisée et mise en scène dans les espaces vidéoludiques. En s'appuyant entre autres sur les théories de Hannah Arendt, Morisset tend à définir les diverses modalités narratives, esthétiques et éthiques qui feraient de cette violence spécifique aux jeux vidéos, une violence positive, une «violence pure», selon sa définition. Il en vient à proposer que les stratégies de distanciation et d'abstraction opérées dans les jeux vidéos permettent aux joueurs de faire l'expérience du geste violent, geste par lui-même créatif.

«Rire de l'horreur au Québec : L'exemple de *Bagman. Profession : meurtrier*» est un texte qui s'applique à analyser l'effet comique que peut créer l'abject et à dégager les stratégies formelles et structurales qui le rendent possible. En portant son attention sur le court-métrage indépendant *Bagman. Profession : meurtrier*, Marc Ross Gaudreault, met en perspective le genre de l'horreur et ses sous-genres (le *gore* et le *slasher movie*) en rapport aux définitions de leurs codes narratifs et visuels que leur attribue la tradition cinématographique. Replaçant le court-métrage dans ce contexte, Gaudreault soutient que ce dernier parvient à la fois à s'inscrire dans cette tradition de l'horreur et à en déborder, par le moyens du grotesque et de la parodie.

Dans son article «Peut-on toucher la réalité ? Les paradoxes de la violence dans l'art contemporain et la culture populaire» qui vient marquer la fin de cette première section, Ewelina Chwiejda pose un regard critique sur l'exploitation d'images choquantes et la mise à profit de la violence par la culture du divertissement et du sensationnalisme. Chwiejda interroge les processus de banalisation que produit et encourage la culture populaire dans la sphère médiatique. Parallèlement, elle s'applique à l'analyse de productions artistiques contemporaines, dont celles de Thomas Hirschhorn, Adel Abdessemed et Mariel Clayton, qui travaillent en contre-pied à restaurer la force repoussante, insoutenable de la violence et ses manifestations.

La seconde section du présent numéro que nous avons intitulée *Reflets / Angles morts* regroupe des textes qui pointent tantôt la fonction réflexive de la production culturelle qui nous renvoie à la violence des systèmes de domination, tantôt le point aveugle par lequel s'infiltrerait insidieusement cette dernière.

Dans cet optique, Marie-Ève Tremblay-Cléroux dans son article intitulé «Corps, savoirs et pouvoirs : la représentation de l'émancipation féminine dans *Buffy the Vampire Slayer*» place cette télé-série à l'intérieur d'un dialogue philosophique et féministe autour de la question du genre

et plus spécifiquement du sujet féminin. En mettant de l'avant le mode de fonctionnement et les stratégies de détournement du pouvoir que convoquent la télé-série, l'article tend à nous montrer que celle-ci opère ce détournement au profit d'un pouvoir féminin. Tremblay-Cléroux nous propose ainsi de voir au-delà des stéréotypes que peut suggérer *Buffy the Vampire Slayer* et d'y voir plutôt une figuration positive et émancipatrice du féminin.

« Awake : la violence comme expérience du monde dans *Breaking Bad* », l'article que nous offrent Clément Courteau et Louis-Thomas Leguerrier, présente une fine analyse sociocritique de la violence telle qu'elle est mise en scène dans la télé-série *Breaking Bad*. Les mésaventures du chimiste dans le monde de la drogue s'annoncent comme une allégorie de la chimie qui détermine la structure socio-économique américaine, dont la violence est le fondement. Courteau et Leguerrier tendent à dévoiler les constituants d'un rationalisme instrumental qui repose sur la maîtrise du savoir à des fins économiques et individualistes et qui témoignent d'une société dévorée et soumise par la violence du capital.

Maude Lafleur, qui signe le dernier texte de cette section, « Race et classe dans le mouvement punk des années 1970 en Grande-Bretagne: résistance et violence chez les Sex Pistols », nous amène quant à elle à suivre le chemin d'une généalogie de la musique Punk. En remontant aux sources de cette sous-culture musicale, Lafleur déterre les rapports de pouvoir qui en ont formé les conditions de possibilité. Paradoxalement, la marginalité attribuée et revendiquée par le mouvement punk apparaît comme l'écran ethnocentrique et raciste d'une marginalisation endogène. En prenant appui sur les idiosyncrasies du groupe légendaire des Sex Pistols, elle retourne les revendications du punk contre lui-même, nous amenant par ce fait à porter un regard critique envers cette pratique culturelle.

La dernière section du numéro, *Figuration et fictionnalité de la violence*, interroge la manière dont certains processus de mise en récit et de mise en scène de la violence nourrissent la production littéraire et affectent l'écriture et la lecture.

Dans cette optique, Matthieu Freyheit dans son article « Violences muselées, violences insinuées : le cas des meutes pirates », voit dans la figure de pirate une illustration littéraire qui nous emmène à penser la violence culturelle. Personnage inquiétant, le pirate est celui qui menace l'ordre et la cohésion sociale par ses débordements et sa prise de force. En naviguant à travers les différentes appropriations – ou intériorisations – fictionnelles de cette figure, Freyheit nous invite à

réfléchir la manière dont les motifs de meutes et d'émeutes qu'investit le pirate se rapportent à des notions de violence et de résistance individuelles et sociales.

De son côté, Laurent Tamanini, dans un texte intitulé « De l'art de masquer la violence filmique : images subliminales, contrat fictionnel et cruauté du tournage dans *La Conspiration des Ténèbres* de Théodore Roszak », s'attarde aux articulations entre littérature et cinéma. Selon lui, la fiction est un terrain fertile pour interroger et explorer plus avant les effets que créent certains dispositifs cinématographiques sur les spectateurs. De ces dispositifs, Tamanini privilégie ceux qui engagent une violence et qui sont mobilisés dans l'ouvrage de Roszak, à savoir l'usage d'images subliminales, celui d'images documentaires au sein d'une fiction, et la recherche d'émotions extrêmes chez les acteurs. Tamanini en vient à mettre en évidence les différentes expressions et instrumentalisation de la violence filmique et ainsi envisager ce qui s'apparenterait à une éthique cinématographique.

L'article qui clos notre numéro, « Mort et souffrance de l'enfant terrible. Regard sur le *Struwwelpeter* de Heinrich Hoffmann » de Carmélie Jacob, s'attarde à analyser la violence telle qu'elle est mise en récit dans le livre pour enfant allemand *Struwwelpeter*. Il s'agit pour Jacob de démontrer que les scénarios violents proposés par cette littérature enfantine, s'accordent plutôt à une logique ludique et cathartique, qu'à une visée offensive et de terreur. En déclinant les spécificités narratives et esthétiques du conte, Jacob constate la portée morale et éducative de la figuration de la violence et de la confrontation des tabous dans ce conte pour enfants.

L'équipe de *Postures* remercie chaleureusement les membres des comités de rédactions et de correction, ainsi que les partenaires financiers qui permettent à *Postures* d'exister. Un grand merci à Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, à l'Association Facultaire des Étudiants en Arts (AFEA), à l'Association Étudiante du Module d'Études Littéraires (AEMEL), à l'Association Étudiante des Cycles Supérieurs en Études Littéraires (AECSEL). Nous remercions également le Service à la Vie Étudiante (SVE) grâce à qui les jeunes chercheuses et chercheurs du Canada et d'ailleurs ont la possibilité de faire connaître et partager leurs travaux. Enfin, *Postures* tient à exprimer toute sa gratitude aux auteures pour leurs recherches minutieuses ainsi qu'à Antonio Dominguez Levia, professeur au Département d'études littéraires à l'UQAM, pour sa préface juste et intéressante. Merci enfin à tous ceux sans qui ce numéro n'aurait pas pu se réaliser.

Avant-propos

Vers une généalogie (minimale) du Sadopop

Dès le grand schisme entre les cultures populaires et le processus de la « civilisation des mœurs » décrit par Norbert Elias (1973) il a été de bon ton de se distinguer de la vulgarité des premières, traversées par les désordres carnavalesques du « bas corporel » lubrique et une violence qui fait peur, signe distinctif de ces « classes (devenues) dangereuses ». La culture populaire serait ainsi définie *a contrario* par le double processus de la curialisation pacificatrice des guerriers et du contrôle des pulsions érotiques des corps aristocratiques, vouée au sensationnalisme même du sexe et du sang...

Principal objet des récits à destination du peuple, le crime a suscité depuis cinq siècles la production d'une quantité considérable de discours. Occasionnels, canards et plaintes, gravures et placards, littérature bleue et littérature de la gueuserie, puis faits divers et romans populaires, tous firent du crime l'un des thèmes principaux, sinon le principe même de leur dynamique narrative

écrit Dominique Kalifa (Kalifa, 1995, p. 68).

Deux «fabriques» ou mécaniques significatives se dégagent à l'orée de la première modernité : la naissance du *gore* littéraire dans les «histoires tragiques», inspirées des «canards sanglants», et l'émergence d'une littérature érotique spécialisée et clandestine, fruit et contestation de la progression de la «civilisation des mœurs». Dans cette transition vers le régime fantasmatique de la violence et la sexualité représentées, il y a déjà un tournant qu'on peut dire «présadien» ou sadien (que l'on affectionne la téléologie ou le plagiat anticipatif cher à Pierre Bayard) dans l'exaltation mutuelle des ambiguïtés de la mort et du désir, ce que corroborera l'intérêt profond marqué par le Divin Marquis pour ces textes. Violence et érotisme allaient ainsi s'allier dans une production qu'on dira «populaire», par le caractère quantitatif de sa réception, réitératif de sa production et «sensationnaliste» de son esthétique, faisant appel aux «bas instincts» (même si c'est, et ce sera toujours, pour dénoncer le vice) face au culte du juste milieu qui caractérise «l'honnête homme» de la culture «policée». Cette alliance surgit au moment même où, selon l'hypothèse du célèbre historien des mentalités Philippe Ariès, on assiste à la «naissance» (toute baroque) du lien entre Eros et Thanatos (le passage de «la mort du moi» à «la mort du toi» constituant pour l'historien l'origine des fantasmes «érotico-macabres» qui culmineront à l'âge romantique). Ce lien est comme «incarné» dans l'émergence de l'algolagnie en tant que «nouvelle» pratique et progressive «structure de sentiment», comme l'atteste le traité de Meibomius sur *De Usu Flagrorum in re Venerea* de 1643.

À la confluence parfaite de deux dispositifs de la littérature «populaire» que l'on vient d'analyser, celui, *gore*, des histoires tragiques et celui, pornographique, du libertinage flagellant le tournant Sadien radicalise définitivement ce double héritage. Significativement, Sade lui-même devient vite personnage de roman gothique, dont il incarne le parfait villain, «homme fatal» et «libertin prédateur sexuel» littéralement monstrosifié, puis du roman-feuilleton qui en est l'héritier. Or, «depuis que le marquis de Sade a décrété que le seul véritable plaisir dans la vie était d'enculer quelqu'un dont on tranche en même temps [...] la tête de manière à provoquer quelques délicieuses contractions de l'anus, il paraît difficile d'en rajouter», comme l'écrit Bernard Arcand (Arcand, 1991, p. 182). Ce sera là tout le paradoxe de notre «tradition de la transgression» contemporaine, que d'avoir toujours la radicalité sadienne derrière elle, comme un horizon indépassable, contrairement à ce que prétend la vulgate de la téléologie «émancipatrice» ou «catastrophiste» de la violence des représentations.

Avec l'avènement de la «littérature industrielle» honnie par Sainte-Beuve, l'on accusera la culture de masses naissante de carburer au

sensationnalisme, capitalisant par pur profit le double axe de l'Eros et le Thanatos, alors même que le Romantisme Noir, placé tout entier « à l'ombre du Divin Marquis » (Mario Praz, 1999) faisait de ce même axe le cœur de « LA littérature » enfin dégagée de l'emprise des « Belles Lettres ». Pour la critique il y aurait désormais deux érotismes cruels, celui, « qui n'ose dire son nom » d'une haute culture de la perversité, devenue pure révolte contre l'ordre sexuel bourgeois (par l'artiste bourgeois anti-bourgeois), et celui, bas et avilissant, du Sadopop (destiné selon Sainte-Beuve à « exploiter fructueusement les mauvais penchants du public », notamment des classes laborieuses, à tout moment susceptibles de devenir dangereuses). Or les deux ne sont jamais trop éloignés, se mirant sans cesse au reflet de l'autre sous la double égide du legs d'une œuvre elle-même hybride, celle de Sade, pornographe « bas » et philosophe « éclairé ». Ainsi le Romantisme noir s'est nourri lui-même du double courant érotique et violent du Sadopop, qui devient son principal allié (qu'il doit cependant désavouer stratégiquement) dans la guerre contre le classicisme académique d'une culture savante sclérosée, que ce soit dans le domaine du roman gothique, du mélodrame ou du roman pornographique (*Gamiani*, publié sous le manteau par nul autre que Musset restera pour tout le siècle l'emblème du porno-gothique)¹.

L'opposition entre « littérature blanche » et sensationnalisme populaire sera donc avant tout dialectique. Dans sa précieuse étude consacrée à ce mouvement jusque-là singulièrement évincée du canon académique (Glinoyer, 2009), Anthony Glinoyer souligne la continuité de l'inspiration « frénétique » depuis les *Histoires tragiques* (1614) de François de Rosset jusqu'à nos jours, ainsi que sa diversité générique à travers le temps (mélodrame, Grand-Guignol, cinéma *gore*, etc.). La périodisation qu'il propose à partir de la singularité du frénétisme des « petits romantiques » met en relief des « classes de textes » ayant des modèles ou des repoussoirs en commun, nuançant ainsi le modèle de la filiation ininterrompue du divertissement de masses sadique étudié entre autres par Twitchell (Twitchell, 1985 ; Twitchell, 1989). Du goût des décadents pour les excès des productions clandestines du *flagge* (romans de flagellation) à la fascination surréaliste pour *Fantômas* (dont témoigne entre autres la célèbre *Complainte* de Desnos) ou l'impact du roman *hard-boiled* sur la littérature d'après-guerre, de Camus à Boris Vian, le « frénétisme » populaire n'aura de cesse de nourrir les expérimentations de la « haute littérature ».

¹ Entre quantité d'autres témoignages, citons Théophile Gautier : « je m'amusais comme une portière à lire les *Mystères d'Udolphe* ou tout autre roman d'Anne Radcliffe. J'avais du plaisir à avoir peur (...) On aura beau dire, *Notre-Dame de Paris* ne vaut pas *Le château des Pyrennées* » (préface à son étude nostalgique sur les *Jeunes France*).

Ce dialogue a repris de plus belle dans le brouillage des codes qui marque, dans les sociétés de consommation, la longue route de l'hypermodernité : de l'*Orange Mécanique* de Anthony Burgess jusqu'au *American Psycho* de Easton Ellis « la (haute) littérature » ne cesse de puiser dans le Sadopop (de plus en plus triomphal) pour se ressourcer et dire le malaise qui la fonde. Plusieurs autres études se sont penchées sur la transformation de cette dialectique à l'âge postmoderne, où, après une première période de « haut postmodernisme » qui recombinaient les stratégies modernistes (parodie, subversion, ironie, distanciation, complexification) de réappropriation de la culture populaire (comme en témoignent les œuvres de Coover, Barth, Pynchon ou Manuel Puig) on est progressivement arrivé à une période d'imbrication et, pour d'aucuns, de quasi-indistinction, n'en déplaise aux partisans forcenés ou nostalgiques des grandes heures de la « littérature blanche » immaculée (c'est notamment la thèse de Peter Swirski dans *From Lowbrow to Nobrow*, 2005). Et la combinaison de violence et érotisme se trouve, encore une fois, au cœur de ce processus, renforcé par cette culture de l'extrême, voire de « l'extrémisation » qu'analyse Paul Ardenne (*Extrême. Esthétiques de la limite dépassée*, 2006).

De Houellebecq à Jelinek ou Jonathan Littell nous voyons ainsi à l'œuvre un parfait chassé-croisé des codes où l'auteur « littéraire » puise dans les matériaux du Sadopop pour bâtir son œuvre (et aussi son succès médiatique) tandis que le Sadopop lui-même (du « torture porn » post-bataillien à des séries *mainstream* telles que *True Detective*) puise dans les analyses critiques de la culture savante pour reconfigurer ses propres mythes. Ironiquement, au bout du processus, c'est la littérature de circuit restreint qui non seulement s'abreuve au Sadopop pour nourrir sa créativité (selon un processus déjà étudié par Bakhtine dans les littératures européennes de la première modernité) et sa réflexion (dont on ne peut pas toujours dire qu'elle dépasse la complexité de son objet) mais fonctionne désormais sur les mêmes principes d'exploitation sensationnaliste (la polémique fabriquée de toutes pièces autour de romans tels que *Rose bonbon* de Nicolas Jones-Gorlin ou *Il entrerait dans la légende*, de Louis Skorecki en fournit une preuve presque caricaturale).

La transgression, pilier de l'esthétique de la modernité la plus élitaire, serait-elle ainsi réduite au simple jeu de « l'exploitation de la transgression » qui a longtemps caractérisé le Sadopop ? Et ce dernier serait-il paradoxalement devenu, en intégrant les codes de la haute culture qui longtemps le postula comme son Double honteux, le seul territoire véritablement transgresseur de notre époque (avec des œuvres telles que *Lost Girls* de Allan Moore, *Lord Horror* de David Britton and Michael Butterworth – œuvre post-ballardienne encore interdite – ou

A Serbian Movie)? Ou bien est-ce que tout ce système de la transgression établi par la modernité sadienne est-il exténué, parachevé dans sa pure spectacularisation, toutes catégories confondues?

Bibliographie

- ARCAND, Bernard. 1991. *Le Jaguar et le Tamanoir, Anthropologie de la pornographie*. Montréal : Boréal, 399 p.
- ARDENNE, Paul. 2006. *Extrême. Esthétiques de la limite dépassée*. Paris : Flammarion, 466 p.
- ELIAS, Norbert. 1973. *La Civilisation des mœurs*. Paris : Calmann- Lévy, 345 p.
- GLINOER, Anthony. 2009. *La littérature frénétique*. Paris : Presses Universitaires de France, coll. « Les Littéraires », 274 p.
- KALIFA, Dominique. 1995. « Crimes. Fait divers et culture populaire à la fin du XIX^e siècle », dans *Genèses*, n° 19, pp. 68-92.
- PRAZ, Mario. 1999. *La chair, la mort et le diable dans la littérature du XIX^e siècle. Le romantisme noir*. Paris : Gallimard, coll. Tel, 504 p.
- SWIRSKI, Peter. 2005. *From Lowbrow to Nobrow*. Montréal : McGill-Queen's University Press, 224 p.
- TWITCHELL, James. 1985. *Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror*. New York : Oxford University Press, 360 p.
- _____. 1989. *Preposterous Violence : Fables of Aggression in Modern Culture*, New York : Oxford University Press, 350 p.

**RÉALITÉS ET
REPRÉSENTATIONS
DE L'HORRIBLE**

Petite apologie de la violence pure dans les jeux vidéo

Que l'on nous pardonne ce titre tape-à-l'œil, qui, s'il est exact, masque sans doute le fait que cet article développe une thèse se voulant la plus nuancée possible ; la pureté dont il est question est une variation particulièrement rare et subtile de la violence. Il s'agira alors de déterminer dans quelles mesures le geste violent peut avoir une portée culturelle en lui-même et comment les dispositifs créateurs d'espaces virtuels que sont les jeux vidéo font partie des objets les plus à même de révéler et de magnifier cette face du phénomène de la violence.

Nous espérons ainsi, sinon réfuter, du moins dépasser une critique commune qui décrie les jeux vidéo pour leur violence, voire les accuse de provoquer des comportements violents chez leurs jeunes et influençables utilisateurs¹. L'objectif n'est nullement

¹ Voir par exemple le documentaire de Danny Ledonne, *Playing Columbine*, 2008 qui documente très bien, et réfute, la manière dont on a accusé son jeu *Super Columbine Massacre RPG!*, d'avoir été utilisé par l'auteur de la fusillade de Dawson pour s'entraîner à perpétrer celle-ci.

de justifier le recours à la violence dans tous les jeux vidéo, mais de montrer, par l'examen d'exemples précis, en quoi la performance d'un acte violent est un phénomène polymorphe qui ne peut en aucun cas appeler une critique ou une condamnation unilatérale – et que cette critique est nulle et non avenue si elle s'exerce sans avoir préalablement joué au jeu.

Mais, avant de nous plonger dans ces études de cas, il nous faut partir d'une conception satisfaisante, à défaut d'être définitive, de la violence ; et une telle conception a été remarquablement élaborée dans le chapitre « Sur la violence » du *Crisis of the Republic* d'Hannah Arendt (Arendt, 2012, pp. 914-986). D'après la philosophe, la violence peut être définie selon trois modalités : elle est une pratique justifiable, mais illégitime, arbitraire et instrumentale. Le premier couple d'oppositions permet à Arendt de fonder une différence entre le pouvoir, qui a besoin de légitimité pour s'exercer, c'est-à-dire qui tire son appui et sa force des actions passées, et la violence qui ne peut être légitime, mais, à la rigueur, justifiée en vue d'un but à atteindre (Arendt, 2012, p. 948). Qu'aucune action passée ne puisse raisonnablement mener à la violence est précisément ce qui fonde une partie de son caractère arbitraire. Par là est signifié que la violence n'est pas la continuation de la politique par d'autres moyens, mais la négation même du nécessaire fait politique qui permet aux hommes de s'entendre et de bâtir un monde. La violence, elle, n'est alors que le négatif de cette conduite, ayant de plus une propension plus importante que la politique à engendrer l'imprévisible (Arendt, 2012, p. 915).

Quant au terme instrumental, il recouvre en fait un double sens : il signifie à la fois que la violence use d'instruments et que, par ce fait, elle devient elle-même outil d'une fin, d'un objectif déterminé par le pouvoir (Arendt, 2012, pp. 43-44). La violence n'apparaît jamais comme une conception, mais comme un geste – et le terme même de violence ne devient alors qu'un universel qui regroupe tous les instruments de violence réels et possibles, sans leur donner une réelle unité. La teneur et la nature de ce geste ne sont jamais qualifiées positivement, mais sont seulement quantifiées (et nous reviendrons plus bas sur ce point).

Représentation et instrumentation

Cette conception de la violence posée, nous pouvons donc aborder la représentation et l'exécution d'actes violents dans les espaces vidéoludiques. Une première illustration sera fournie par une des séries les plus populaires de ces dernières années, celle des *Call of Duty*, et plus particulièrement par l'épisode *Call of Duty: Modern Warfare 2*

(Infinity Ward, 2009). Dans celui-ci, le joueur incarne différents soldats américains engagés dans des théâtres d'opérations variés, allant des favelas brésiliennes aux bourgades afghanes, en passant par des banlieues américaines envahies par l'armée russe. Si le scénario est fictionnel, la modélisation des armes, des uniformes et tout simplement du monde de jeu se veut le plus photo-réaliste possible. Ce réalisme est tempéré par des accommodements relatifs aux mécaniques de jeu : l'avatar est magiquement bien plus résistant aux balles que ses adversaires, ce qui permet au joueur de tuer à lui seul une bonne centaine d'ennemis par niveau. Le point peut-être le plus dérangeant est que cette accumulation de morts, loin de paraître outrancière et grotesque, est intégrée comme une routine qui déshumanise le rapport à l'autre. Si l'on ajoute à cela le fait évident qu'une telle performance ne présente aucun danger mortel pour le joueur, il faut alors dire que la vision sous-jacente qui règle cette violence est très proche des positions théoriques d'Arendt : l'acte violent est ici un acte instrumenté, justifié diégétiquement à court terme (par les objectifs du niveau) et à long terme (par le scénario global), mais également comme instrument de compétition, puisque l'essentiel de la durée de vie de ce jeu réside dans la possibilité de jouer en ligne contre d'autres adversaires humains. Cette concordance avec les vues théoriques d'Arendt nous pose néanmoins problème parce qu'elle masque tout un pan de la violence que la restitution de sa pureté nous paraît devoir remettre en lumière.

Il pourrait pourtant apparaître que la violence de *Call of Duty* est une violence pure, dans la mesure où elle montre sans effet de mise en scène, sans réelle distance et de manière réaliste des actes violents et meurtriers. Or, il faut selon nous faire une différence entre la crudité de la violence et sa pureté. Nous entendons par là un caractère, non pas essentiel, mais pur, dans le sens pris par ce terme quand il est question, dans les laboratoires, de corps chimiques purs. Il y a sans aucun doute un élément profondément rassurant dans l'idée que la violence à l'état pur équivaldrait à l'acte meurtrier, horrible et cru, parce qu'elle permet de condamner *a priori* la violence comme un potentiel de destruction quantifiable selon son intensité et sa portée, négatif et inhumain. Cette idée, Arendt la pousse dans ses derniers retranchements en montrant comment les outils de violence sont devenus tellement massifs qu'ils ne peuvent même plus servir d'instrument de pouvoir, ce qui tendrait à signifier que l'explosion d'une bombe atomique est une manifestation de violence pure, ici au sens où, par son ampleur, un tel acte excéderait toute portée politique². Il faut alors comprendre que, aussi cru soit-il,

² Dans un autre texte, Hannah Arendt parle d'événements cosmiques, ou surnaturels, à propos des explosions atomiques. Par là, elle veut dire que l'échelle de la destruction engendrée est celle de la destruction des mondes humains par des énergies tirées, non pas seulement de la nature qui entoure et soutient la vie des hommes, mais de la structure même de l'univers. (Arendt, 1995, pp. 131-132)

voire même plus cru que la moindre explosion atomique qui n'apparaît que sous la forme d'un lointain champignon de fumée, l'acte violent de *Call of Duty* est un acte qui n'est pas de la violence pure, car il présente une modalité très spéciale et déterminée de la violence, la violence guerrière, c'est-à-dire disposant d'un cadre de pouvoir tentant de la légitimer. Ce qui est gênant dans les jeux de cette sorte, ce n'est pas tant qu'ils montrent et permettent d'effectuer un acte de violence, mais un acte de guerre : la violence baigne dans un contexte qui la justifie intrinsèquement sans que jamais un questionnement sur ce contexte n'émerge.

Il convient en dernier lieu de noter que la série des *Call of Duty*, voire au fond tous les jeux vidéo de guerre, laisse de côté un élément décisif des manifestations violentes lors d'une guerre : la satisfaction physique et spirituelle que le soldat peut y trouver. Arendt connaissait bien un de ces témoignages, puisqu'elle l'a préfacé et invite à sa lecture dans une note de bas de page (Arendt, 2012, p.958) ; il s'agit du livre *The Warriors* de Jesse Glenn Gray, qui traite de son expérience de la Seconde Guerre mondiale. Dans celui-ci, Glenn Gray tente notamment de comprendre pourquoi les hommes semblent toujours trouver quelque chose de profondément aimable dans la guerre (Glenn Gray, 2012, pp. 69-104). Corroborant alors d'autres expériences de combattants, comme celles d'Ernst Jünger ou du Père Teilhard de Chardin, Glenn Gray note combien l'acte violent peut parfois élever à une sorte de plénitude spirituelle. Une telle possibilité d'élévation est souvent corrélée au danger de mort imminente qui fait prendre à la vie une dimension absolue (Glenn Gray, pp. 5-57, 79-80, 88-89). Arendt ne semble pas avoir retenu ce caractère positif de la violence puisque ces expériences ont pour corrélat la mise entre parenthèses du contexte idéologique de la guerre. Le vocabulaire déployé lors de la description de ces expériences extrêmes est celui de la force, de l'énergie, et il est alors notable que l'acte violent devient son propre contexte. Certes, la guerre est toujours présente et la finalité de l'acte violent est toujours d'assurer une victoire politique ; sa valeur instrumentale n'a pas changé, mais sa valeur morale ou spirituelle a évolué parce que le contexte de cet acte n'est plus simplement le champ de bataille broyant des forces humaines à l'œuvre, mais la sanctification d'une vie au front. Arendt ne pouvait donner son plein sens à une telle expérience dans la mesure où elle aurait introduit une brèche dans sa théorie : la violence n'est plus envisagée comme potentiel de destruction, mais de création³.

³ Pour approfondir ces questions, on se tournera volontiers vers l'article de Jan Patočka, « Les guerres du XX^e siècle et le XX^e siècle en tant que guerre ». (Patočka, 1999, 13-174)

Violence et contexte : la valeur morale de l'acte violent

Il nous semble alors important de ne pas comprendre simplement le geste violent selon un couple instrument/fin, mais aussi selon un couple geste/contexte, c'est-à-dire d'envisager que le geste violent soit un acte créateur d'un sens *in situ*. Le premier couple ne permet de ramener l'acte violent qu'à sa fin, et donc au sens qu'il a, non pas sur le champ de bataille, mais depuis la salle de commande, sans attention aucune à sa manifestation : qu'il s'agisse d'un coup de fusil ou d'un lancer de grenade est indifférent. L'acte violent est, dans ce cas, un potentiel de destruction, jugé en fonction de son efficacité et, à l'aune d'une moralité occidentale, il sera presque toujours perdant face à des actes non violents visant la même fin. Le contexte, ou le milieu, c'est au contraire l'ensemble des intrications psychiques, morales et matérielles du geste violent au moment où il est acté. Il a été vu plus haut comment la violence pouvait être créatrice de valeur lorsque sa relation directe au pouvoir qui l'instrumente s'estompe, lorsque cette instrumentation n'est plus vue comme un horizon indépassable, mais comme une donnée non essentielle. Dire cela, c'est envisager de faire de la violence un geste comme un autre et affirmer que sa valeur n'est fixée que par sa relation au milieu ; c'est donc faire de la violence un geste qui peut être nécessaire, non pas pour viser une fin, mais en et par soi.

Une telle vue semble difficilement applicable à une situation quotidienne dans la mesure où il apparaît évident qu'attenter à l'intégrité d'autrui ne peut pas ne pas être jugé en terme moraux et politiques. Mais, si nous parlons de jeux vidéo, nous nous trouvons dans un univers esthétique clos, dans lequel cette relation morale n'a pas autant de force, voire ne s'applique pas ; il n'y a pas nécessairement, malgré les apparences, d'actes plus ou moins moraux dans un jeu vidéo donné. Par exemple, au début de *Deux Ex : Human Revolution* (Eidos Montréal, 2011), il est demandé au joueur de choisir entre une arme non létale et des armes létales, choix qui influence l'approche du premier niveau en aiguillant le joueur vers des chemins différents. De plus, il est même possible, et cela sera récompensé par un trophée qui a pour nom « Pacifiste »⁴, de finir le jeu en ne tuant aucun ennemi, à l'exception des « boss », terme désignant les adversaires plus coriaces

4 Les trophées (ou *achievement* en anglais) sont des récompenses que le joueur obtient lorsqu'il remplit différents objectifs, primaires ou secondaires. Sous la forme d'une petite image et d'un titre, ces trophées ont deux fonctions. Sociale, tout d'abord, puisqu'ils permettent une comparaison aisée de l'avancement entre plusieurs joueurs. Ludique, ensuite, puisqu'ils permettent d'aiguiller le joueur dans ses choix et de l'amener à recommencer entièrement le jeu afin d'obtenir cette marque distinctive.

que la moyenne qui clôturent certains niveaux. Choisir ce chemin n'est à aucun moment sanctionné de manière morale, il ne s'agit que de proposer une expérience de jeu différente et résolument plus difficile que la voie normale qui permet d'avoir recours à un arsenal plus puissant et imposant. Mais, un joueur ne peut-il pas choisir cette voie pour des raisons liées à ses valeurs ? Dans nos propres expériences de jeu, il est vrai que, lorsque le choix nous est donné, nous préférons avoir le moins possible recours aux armes létales. Mais, cette apparente moralité ne résiste que bien peu aux situations où l'approche la plus violente est la plus facile ou la plus amusante, et si nous nous sommes nous-mêmes attelés à obtenir ce trophée « Pacifiste », c'est par esprit de défi. Nous ne nions pas que quelqu'un de plus vertueux que nous pourrait s'en tenir à l'attitude pacifiste, mais, d'une part, il devient malaisé de comprendre les raisons qui l'auraient poussé à se procurer ce jeu particulier, et de l'autre, un tel comportement s'apparenterait à un vœu pieu puisque le joueur serait seul juge de sa moralité ; l'espace du jeu, lui, n'a d'existence que comme enregistrement d'une performance dont la norme est résolument violente. En un sens, il s'agit de sauver les apparences : un tel joueur importe ses règles de conduite dans le monde du jeu afin de préserver l'apparence d'humanité des ennemis quand, en fait, le fait d'éliminer un garde est un acte purement mécanique⁵.

Ce que le recours aux environnements numériques rend palpable, c'est que la valeur morale d'un geste ne réside pas dans sa nature, mais dans le contexte dans lequel celui-ci s'inscrit, ce qui nous conduit à soutenir que cette même valeur est plus présente lorsque le joueur tue des élèves dans *Super Columbine Massacre RPG!* (Ledonne, 2005) qu'en épargnant des gardes dans *Deus Ex : Human Revolution*. Le titre du jeu de Danny Ledonne résume bien son contenu : il s'agit d'un jeu de rôle à la japonaise dans lequel le joueur dirige Eric Harris et Dylan Klebold, les auteurs du massacre au lycée Columbine en 1999, lors de la préparation et de l'exécution dudit massacre, ainsi qu'aux Enfers après leur suicide. Bien que le jeu ne cherche pas à juger ou à condamner nos actions, il ne s'agit nullement d'une apologie des auteurs, mais d'une tentative d'exploration de leurs actions et motifs. L'intérêt du jeu est essentiellement dans les dialogues et autres textes qui permettent d'explorer l'histoire et la psyché de Harris et Klebold.

En ce sens, l'acte violent n'est ni justifié, ni légitimé, il est simplement contextualisé pour qu'il puisse nourrir une interrogation

⁵ Nous ne voulons pas dire par là que tout est permis dans les jeux vidéo, mais que la relation apparence/règles du jeu n'est pas nécessaire (ce qui, en soi, peut déjà apparaître comme très problématique). Nous ne nions pas qu'une trop grande distorsion entre une apparence poignante et une règle du jeu implacable s'apparente à de la cruauté, ce qui devient nauséabond si aucun recul n'est amené d'une manière ou d'une autre.

et donner à la totalité de l'expérience une signification satisfaisante⁶. Remarquons d'ailleurs que l'usage d'un système de combat de type jeu de rôle, c'est-à-dire au tour par tour et non en temps réel, est un élément important pour l'émergence de cette dimension significative. Les actions ne sont pas accomplies de manière directe, mais passent par la sélection d'options dans des menus. Cette forme ne rend pas l'action non violente, car s'agit toujours de tuer des adolescents parfaitement innocents et absolument sans défense puisque les uns ne réagissent jamais, tandis que les attaques des autres sont pour le moins dérisoires, mais elle permet d'offrir un support qui, réduisant le fun et la prouesse d'agilité, laisse l'opportunité au joueur de s'interroger sur ce qui est en train de se passer⁷. Nous ne sommes pas en train de dire que le massacre est une pratique vidéoludique privilégiée : le même jeu produit avec un autre mécanisme d'action en 3D temps réel aurait sans doute eu moins d'impact. Il faut ici comparer ce massacre perpétré par le joueur avec celui qu'il est possible de faire dans le troisième niveau de *Call of Duty: Modern Warfare 2*, intitulé « No Russian ». Dans celui-ci, on joue un soldat américain infiltré parmi un groupuscule terroriste russe, contexte qui permet déjà de justifier cette pratique sans s'interroger un seul instant sur le problème du rapport de la fin et des moyens. De plus, à plusieurs reprises, des avertissements extradiégétiques présentaient d'entrée cet acte du massacre comme une mauvaise chose pouvant heurter la sensibilité et proposaient de sauter cette séquence⁸. Ce double caractère, qui réduit la violence à son instrumentalité, tout en la condamnant *a priori* par l'aspect optionnel de la séquence, rend la violence stérile : elle reste un moyen non nécessaire et guerrier de parvenir à une fin.

Nous avons néanmoins vu que le contexte d'un acte de violence consiste aussi dans la forme de cet acte même : l'outil n'est pas qu'un potentiel de destruction, il donne forme au geste. Mais une telle réévaluation de l'acte violent comme instrument de signification ne peut échapper à une question : pourquoi avoir recours à ce geste ? Pourquoi avoir ce besoin de tirer et ne pas se contenter de lire une synthèse, ou comme Danny Ledonne lui-même, d'aller consulter les rapports d'enquête ? Si cela est justifiable, par une volonté d'éducation,

6 Danny Ledonne, dans le « *Artist statement* » posté sur son site, insiste bien sur le fait que l'objet du jeu est d'approfondir et d'affiner notre perspective sur le massacre, non de justifier le geste des tueurs. Le texte se retrouve à l'adresse : <http://www.columbinegame.com/statement.htm>.

7 Du moins dans les premiers combats. Une grande partie de ceux-ci retombent ensuite dans une routine n'ayant pour autre but que d'augmenter le niveau des personnages.

8 Voir à ce sujet l'article de M. S. B. « A Sea of Endless Bullets : Spec Ops, No Russian And Interactive Atrocity » (M.S.B., 2012). Celui-ci reprend notamment les intéressants propos de Walt Williams, scénariste principal de *Spec Ops*, sur les raisons de l'échec de cette séquence, desquelles nous nous inspirons.

en quoi cette demande de passer par l'acte est-elle légitime, pour reprendre la dichotomie conceptuelle d'Arendt ?

Pourquoi recourir à la violence ?

Justifier le geste violent dans les jeux vidéo recouvre en fait une double exigence puisque cela revient, d'une part, à expliquer pourquoi nous avons recours à la violence plutôt qu'à tel autre comportement et, d'autre part, en quoi le geste violent peut avoir une valeur culturelle, ce qui constituerait davantage un processus de légitimation. Une réponse, qui semble d'autant plus s'imposer qu'elle réunirait les deux aspects, serait d'en appeler à la théorie aristotélicienne de la catharsis. Cette explication aurait ainsi l'avantage de réduire l'usage du geste violent à un rôle quasi-médical de réduction de la violence, tout en faisant de celle-ci une pratique qui partagerait les mêmes mécanismes psychiques que les formes culturelles reconnues socialement comme plus élevées.

Mais reprenons le texte exact d'Aristote qui explique qu' : « En représentant la pitié et la frayeur, [la tragédie] réalise une épuration de ce genre d'émotions ». (Aristote, 1980, 49b24-28, p. 57) Laissons pour l'instant de côté le difficile problème de savoir si le terme grec *katharsis* désigne une épuration ou bien une purgation. La première difficulté pour l'importation de cette doctrine dans le champ vidéoludique est que l'effet de la catharsis se fonde sur la distanciation que crée la représentation. Nous avons certes vu au paragraphe précédent comment la distance qu'instaure le virtuel par rapport à la chair et à la douleur d'autrui est ce qui permet l'émergence de contextes dégageant la violence de son rôle instrumental. Mais cette distance, aussi féconde soit-elle, n'en reste pas moins résolue par un acte qui influe sur la forme de l'œuvre. Or, la théorie d'Aristote est valable pour le spectateur, mais à aucun moment celui-ci n'évoque l'acteur, puisque le spectacle n'est qu'un élément accessoire de la tragédie⁹. Le joueur de jeux vidéo, quant à lui, est pris entre ces deux postures – et l'on sait combien les problèmes des motivations de l'acteur et de la réalité de ses émotions sont sources de discussions et de débats dans l'histoire et dans la théorie du théâtre. Ce désintérêt pour celui qui accomplit l'acte théâtral se comprend si l'on songe que ce qui intéresse Aristote, c'est l'effet durable qu'avait le théâtre sur la communauté. Une théorie de la catharsis présuppose que la valeur de l'art réside dans le bien qu'elle prodigue aux citoyens et que ce bien réside lui-même dans un état d'esprit, dans un sentiment qui a une permanence au-delà des portes du théâtre, ce dont ne peut pas se targuer le geste. Dans une optique

⁹ *Ibid.*, 50b18-19, p. 57.

inverse, les textes sur l'acteur cherchent à comprendre comment mobiliser, ou non, des sentiments pour qu'ils se transforment en éphémères et parfaits gestes théâtraux. Ils ne pensent à aucun moment, du moins à notre connaissance, l'influence du jeu sur la personnalité urbaine et culturelle de l'acteur. Mais, comme le joueur de jeux vidéo participe de ces deux figures, il est clair que la théorie de la catharsis ne peut être acceptée comme telle et demanderait à être repensée.

Un deuxième problème adjacent est donc apparu : nous parlons de la violence comme geste quand Aristote, lui, ne parle que d'émotions, toujours avec l'idée implicite que c'est cette donnée mentale qui est créatrice dans la durée. Une manière de contourner le problème serait de soutenir que, par l'acte violent, le joueur se libère de son agressivité, la catharsis étant alors comprise comme une purgation, et non comme une purification, des émotions négatives. Cette idée ne nous satisfait pas et elle nous semble même être un rassurant leurre. Dire que par l'exercice d'un acte violent, somme toute inoffensif pour la société, nous nous déchargeons de notre agressivité, c'est confiner la violence à être l'expression d'une passion jugée négativement et ce, quel que soit le contexte dans lequel l'acte violent apparaît. En outre, pousser à ses extrémités, cette conception revient à condamner *a priori* les jeux vidéo comme porteurs d'une valeur culturelle inférieure. Car, si l'on accepte de dire que la violence peut purger l'agressivité, ne devient-il pas préférable que cette purgation prenne la forme, non pas du jeu de combat, mais d'une pièce de Shakespeare qui ferait de l'agressivité une culture socialement utile et qui se passerait de toute manifestation de masse de cette violence, sacrifiant en quelque sorte un acteur au bien commun ?

Tant que la violence sera reconnue comme un phénomène arbitraire, les solutions qui se passent d'elle seront toujours vues comme préférables. Nous avons déjà rapidement évoqué ce point : il n'y a d'arbitraire que parce que la violence est implicitement envisagée comme un négatif, par rapport à la norme politique de la parole créatrice de *polis*. La violence a ainsi toujours le caractère d'une fuite ou d'un renoncement à la concertation ou à la contestation réglée. Le nécessaire, c'est donc la parole comme ce qui a été éprouvé, attesté, ce qui reste comme culture transmissible. Cette réflexion politique se transmet alors sans peine au champ esthétique et préfère la représentation au geste, la position du spectateur à celle de l'acteur. Notre discussion ne peut donc plus avancer tant que nous ne posons pas, au moins hypothétiquement, le geste, limité dans le cadre du présent article au geste violent, comme un phénomène aussi positif que le dialogue politique ou la culture comme texte transmis. Pour cela, il nous faut refuser d'amalgamer, comme le fait Arendt, les dimensions instrumentales et instrumentées

de la violence ; l'acte violent est bien un acte qui use d'instruments, mais que le fait d'user d'instrument ne se comprenne que dans un rapport à la fin est douteux. Mais, si nous comprenons la forme de ce geste, quelle est sa matérialité ? Il est remarquable qu'à aucun moment de « Sur la violence » Arendt ne définisse ce qu'accomplit la violence, autrement que par son impact politique. Posons alors que le geste violent est un geste qui marque l'esprit ou la chair, de soi ou d'autrui, mais qui n'est pas nécessairement destruction.

Approche esthétique de la violence pure

Mais, pourquoi ce caractère phénoménologique, au fond assez banal, n'a pas été exploré par Arendt ? Parce que celui-ci est comme éclipsé lorsque la violence prend place dans l'espace public ; nos corps et nos esprits sont l'étoffe même de l'espace commun, et en ce sens, y attenter, c'est bien avoir un dessein politique. Quand elle n'est pas destruction ou guerre, la trivialité s'efface et seul son poids politique est retenu, ce qui fait de l'acte violent un outrage ou une injure ; l'acte s'efface devant la signification et est alors perçu comme un accident instrumental. C'est donc dans un cadre autre que l'espace public politique que la violence nue doit être mise au jour. Que l'on songe ainsi à la fameuse provocation du *Second manifeste du surréalisme* d'André Breton qui pose que « l'acte surréaliste le plus simple » est le fait d'ouvrir le feu au milieu de la rue et de massacrer au hasard les passants (Breton, 1985, 74). Il a sans doute eu raison de s'abstenir, dans la mesure où, même en clamant une intention gratuite ou esthétique, l'action violente redevient immédiatement une relation de pouvoir puisqu'elle attire l'autorité vers elle (sauf à imaginer une société qui considérerait le meurtre comme objet esthétique, ce qui n'est clairement pas à souhaiter). L'acte violent rentre toujours dans des cadres et sa version chimiquement pure ne fait pas exception à la règle. Précisément, celle-ci naît d'un cadre esthétique suffisamment lâche pour laisser le geste violent advenir, sans que cette violence soit trop extrême pour faire rebasculer sa portée dans le champ politique. Par là, on voit que l'acte de violence pure n'est pas l'acte le plus cruel ou le plus cru, mais l'acte qui use de son milieu comme décor, quelle que soit son intensité, non comme justification ou comme limite : l'acte de violence pure est celui qui n'a de compte à rendre à personne ; la violence est comme en symbiose avec son environnement et la tension qu'elle crée se résout dans le geste lui-même. Un tel geste n'aurait pas de signification assignable *a posteriori*, comme c'est le cas dans *Super Columbine Massacre RPG!* où le geste violent est pris dans l'économie du questionnement sur le sens à tirer du massacre de Columbine, mais

fait sens dans le présent en devenant la clef de voûte du contexte dans lequel il appert.

Pour prendre un exemple dans une autre forme de culture populaire, et par là même pour comprendre comment un acte de violence pure peut avoir une actualisation physique, malgré la dimension politique de notre existence, tournons-nous vers le pogo. Le pogo est une pratique, assez commune dans les concerts de rock ou de métal, lors de laquelle les auditeurs se rentrent les uns dans les autres d'une manière désordonnée. Ce geste est violent, car l'usage qui est fait du corps est bien de marquer l'autre, ou de se marquer soi-même, en suivant plus ou moins les cellules rythmiques et musicales. Remarquons que cette pratique, aussi désordonnée qu'elle apparaisse, n'est pas dénuée de règles élémentaires (relever ceux qui tombent avant de relancer une charge, par exemple) ; elle va dans le sens d'un chaos, mais d'un chaos qui a conscience que, pour rester chaos, il ne doit pas franchir certaines limites. Une telle pratique, si elle ne favorise pas l'écoute, se légitime néanmoins parce qu'elle dégage une énergie propre, quelque part entre la danse et le chahut. Le pogo, que l'on pourrait peut-être qualifier de phénomène parasite dans la mesure où il s'appuie sur une œuvre ou une performance autonome, crée pourtant son propre régime d'expérience dont l'élan et le choc sont le moteur et la finalité. En cela, cette pratique nous semble être une manifestation de violence pure.

Pour en revenir aux jeux vidéo, le recours que font les jeux vidéo aux espaces simulés numériquement permet d'accéder à un éventail plus large d'actes violents, dans la mesure où ceux-ci ne vont pas marquer le corps physique, et donc politique, des joueurs. Le caractère clos de ces mondes incite alors à voir l'espace numérique comme un décor, comme un prétexte à l'acte violent qui deviendrait à la fois geste et milieu. Il nous semble que c'est précisément ce qui advient dans le cas du jeu *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012). Dans celui-ci, le joueur incarne un tueur à gages, qui reçoit ses missions par l'intermédiaire de coups de fil anonymes et qui exécute ses contrats vêtu d'un masque d'animal. Le jeu se veut très difficile dans la mesure où un seul coup suffit à tuer l'avatar. Dans le même temps, par le système de décompte des points qui encourage l'enchaînement rapide des meurtres, par la bande-son composée de morceaux d'électro hypnotiques et nerveux et par l'ambiance visuelle aux couleurs fluo qui verse dans la démesure sanguinolente, le joueur est incité à aller le plus vite possible, à s'abandonner à une sorte de vertige de la rapidité et de l'efficacité. Là où le pogo est apparence et pratique de chaos, *Hotline Miami* propose, sous une apparence de chaos, une véritable exigence chorégraphique qui oblige le joueur à maîtriser son parcours à la perfection.

Rapidité, vertige, excitation sensorielle, gestuelle plutôt que contemplation, on semble ainsi tomber dans la catégorie de ce que Marianne Massin, à la suite de Valéry, nomme « l'hyperesthésie » (Massin, 2013, p. 90), mère d'une « stupeur » qui s'oppose au dynamisme d'une expérience esthétique contemplative. Soit, mais cette critique n'est pas dirimante, car il nous semble qu'avec des moyens difficilement qualifiables d'hyperesthésique, le récent jeu *Super Hot* (Iwanicki, 2013) arrive à la même expérience esthétique. Là où *Hotline Miami* joue sur les réflexes et sur la rapidité, *Super Hot* propose une expérience plus posée et épurée. Le jeu ne dispose pas même de l'ébauche d'un scénario, le joueur évolue dans des couloirs blancs où des silhouettes rouges, qui éclatent en morceaux comme du verre lorsqu'elles sont touchées, l'agressent. Le détail original est que le temps ne défile à vitesse normale que si l'avatar est lui-même en mouvement, créant donc une temporalité étrange et un rythme relativement lent. Ici, de même que dans *Hotline Miami*, la moindre balle est mortelle et le jeu s'articule alors comme la découverte d'une chorégraphie. La différence entre ces deux jeux étant de degré et non de nature, l'hyperesthésie n'est donc pas essentielle, mais est un choix esthétique qui, dans le cas d'*Hotline Miami*, se met au service d'une expérience du geste. La critique de Massin n'a plus cours, car ce qui est à l'œuvre est précisément l'émergence d'une expérience esthétique dont la contemplation n'est pas la finalité.

Nous sommes donc en présence de deux jeux de violence pure. Le geste violent est le contexte même et il ne cherche aucune justification, tout en étant à l'abri du pouvoir. Mais, quelle peut alors être sa qualité esthétique ? Il ne s'agit pas ici de comparer de tels jeux vidéo aux pièces de Shakespeare : il s'agit de deux domaines esthétiques différents, puisque l'un s'abîme dans une contemplation, c'est-à-dire explore une profondeur que l'on espère toujours renouvelée, tandis que l'autre se résout en acte. Nous ne pouvons ici qu'indiquer qu'une piste de réflexion pour comprendre cette nouvelle facette de l'expérience esthétique. Ces gestes sont des inspirations, non pas à transposer cette violence dans le cadre politique, mais à être vécus, pour eux-mêmes, comme gestes créateurs. Mais, créateurs de quoi ? Nous aimerions dire, de rythme, au sens où celui-ci devient le support d'une transformation d'une expérience contraignante du monde. L'exemple le plus emblématique est sans doute le blues des bagnes, scandé par les coups de pioches, documenté notamment par les enregistrements de l'ethnomusicologue Alan Lomax (Lomax, 1994). Le geste et son rythme sont ici rendus créateurs par l'adjonction du chant qui vient féconder ce geste comme contexte : le choc à intervalles réguliers de

la pioche devient un rythme humain et spirituel. Le jeu vidéo qui use du geste, et ici de l'acte de violence pure, ne procède pas autrement, quoique de manière inverse : il fournit un contexte que le joueur doit actualiser sur le mode chorégraphique. Mais, on voit toute la difficulté de cette tâche puisqu'elle impose d'épurer au préalable toute tentative de justification, de considérer le fait violent comme ce qui soutient le monde et non ce qui tente de lui apporter une signification. Qu'il soit fruit d'une débauche d'effet et de vitesse ou bien d'un milieu plus épuré, l'acte violent enfante un rythme et, si l'on se souvient de la lointaine parenté de ces deux mots en grec ancien, donner un rythme, c'est donner une forme à notre existence.

Envisager la violence comme un geste positif, c'est donc l'envisager comme créatrice et comme instrument, non pas d'une fin, mais comme instrument rythmique. Mais, parce que la violence est marquée sur soi ou sur les autres, si elle n'est pas toujours destructrice, elle n'est jamais innocente et est toujours à manier avec la plus extrême précaution.

De fait, la violence pure n'a jamais été et ne pourra jamais être la violence « naturelle » qui a cours dans l'espace politique. La violence pure est véritablement comparable à de l'eau ou à du quartz pur, qui sont des produits hautement artificiels, introuvables à l'état naturel. Elle réclame un contexte qui ne fasse que prolonger le geste, ou le rendre possible, sans aucunement chercher à le justifier. Si les éléments naturels ont besoin du laboratoire pour retrouver leur pureté, la violence a besoin de limites esthétiques pour trouver la sienne. Ce n'est pas à dire que cette abstraction est le seul moyen d'esthétiser la violence de manière satisfaisante : il existe des jeux de guerre qui tentent de réfléchir au sens de la violence guerrière réelle par l'usage de la violence virtuelle de manière plus que convaincante, ainsi *Spec Ops: the Line* (Yager, 2012). Mais ici, ce qui importe dans ce jeu, c'est le sens que le joueur, comme spectateur, peut tirer des actes qu'il a accomplis comme acteur (et alors les comparaisons avec d'autres arts, notamment le cinéma de guerre, deviennent pertinentes et nécessaires), quand le présent article s'intéressait exclusivement à la possibilité que le geste violent ait une valeur en lui-même. À défaut d'avoir pu l'exprimer d'une manière satisfaisante, car nous ne sommes qu'au début de nos recherches à ce sujet, nous espérons avoir indiqué une piste pertinente en reliant le problème du geste à celui du rythme.

Ludographie

Call of Duty: Modern Warfare 2. 2009 : Infinity Ward, Activision.

Deus Ex : Human Revolution. 2001. Eidos Montréal, Square Enix.

Hotline Miami. 2012 : Dennaton Games, Devolver Digital.

Spec Ops: The Line. 2012 : Yager, 2K Games.

Super Columbine Massacre RPG!. 2005 : Ledonne, Danny.

Super Hot. 2013 : Iwanicki, Piotr.

Discographie

LOMAX, Alan. 1994. *Negro Prison Blues and Songs*, Legacy International.

Filmographie

LEDONNE, Danny. 2008. *Playing Columbine*.

Bibliographie

ARENDDT, Hannah. 1993. *Qu'est-ce que la politique*, texte éti par Ursula Ludz. München : Piper Verlag, trad. par Sylvie Courtine-Denamy. 1995. Paris : Éditions du Seuil.

_____. 1972. *Crisis of the Republic*. New York : Harcourt, trad. Par Guy Durand, *Du mensonge à la violence. Essai de politique contemporaine*, in Arendt, Hannah. 2012. *L'Humaine condition*. Paris : Gallimard, coll. «Quarto», 2012, pp. 837-986.

ARISTOTE. 1980. *De Poetica*, (éd. Bekker, t. I, 47a-62b) trad. par Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot, Paris, Éditions du Seuil, coll. «Poétique».

BRETON, André. 1985. *Manifeste du Surréalisme*. Paris : Gallimard, coll. «Folio Essais».

GLENN GRAY, Jesse. 1959. *The Warriors. Reflections on Men in Battle*. New York : Harcourt, trad. par Simon Duran, 2012. *Au combat. Réflexions sur les hommes à la guerre*. Paris : Tallandier, coll. «Texto».

MASSIN, Marianne. 2013. *Expérience esthétique et art contemporain*. Rennes : Presses Universitaire de Rennes, coll. «Aesthetica».

M. S. B. 2012. « A Sea of Endless Bullets : Spec Ops, No Russian And Interactive Atrocity ». *Magical Wasteland*, document consultable en ligne : <http://www.magicalwasteland.com/mw/2012/8/2/a-sea-of-endless-bullets-spec-ops-no-russian-and-interactive.html> (accédé le 15/10/13).

PATOCKA, Jan. 1999. « Les guerres du XX^e siècle et le XX^e siècle en tant que guerre » dans Jan Patocka, *Essais Hérétiques sur la philosophie de l'histoire*, trad. Erika Abrams. Lagrasse : Verdier, pp. 153-174.

Rire de l'horreur au Québec :

| L'exemple de *Bagman*.
| *Profession : meurtrier*.

Il est manifeste que le cinéma d'horreur a connu, depuis son émergence à travers les figures archétypales incarnées par Bela Lugosi et Boris Karloff, une progression constante dans son traitement de la violence, au point où le genre, pour peu qu'on le considère autonome¹, s'est métamorphosé en une exacerbation de la violence, où l'attrait marqué pour le sang et le macabre en général est évident. Pour les aficionados au cœur solide, cette fascination du genre pour la surenchère atteint son paroxysme dans des obscures productions vidéo évoluant dans les sous-genres du *gore* et du *slasher movie*². Le Québec a longtemps semblé épargné par

1 Certains critiques, en effet, contestent la validité de l'autonomisation du genre de l'horreur, en arguant qu'il ne s'agit en fait qu'une forme exacerbée et hyperbolique du fantastique, voire même du policier pour certains cas spécifiques relevant du *slasher movie*. Denis Mellier est de ceux-là. D'ailleurs, dans son essai *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, il propose l'appellation « fantastique de la présence » dont la définition, inclusive, englobe les débauches formelles propres à l'horreur dont le registre hyperbolique s'est d'abord manifesté dans l'écriture de Lovecraft.

2 *Gore* : Sous-genre de l'horreur qui se caractérise par la surenchère graphique et hyperbolique des scènes de violence et de meurtre. *Slasher movie* : Sous-genre de l'horreur où un meurtrier en série, souvent de nature surnaturelle, tue un à un les protagonistes ; lesquels sont, généralement, univoques, stéréotypés et sans substance.

cette vague provenant d'un milieu « underground » où le bouche-à-oreille est plus important que la critique. Avec l'avènement du nouveau millénaire et à l'aube de l'Internet 2.0, quelques courts métrages gore et québécois, surtout tournés en vidéo, ont toutefois commencé à circuler autant sur le Net que dans certains festivals sépulcraux où dominent les productions indépendantes. Parmi ces courts-métrages, il en est un, où l'hémoglobine coule en abondance, qui se targua, au moment de sa sortie, d'être « le film le plus sanglant du cinéma québécois³ » : *Bagman. Profession : meurtrier*, réalisé en 2004 par Anouk Whissel, François Simard et Jonathan Prévost. Cette affirmation à elle seule mérite une analyse du court-métrage en question afin de situer le film par rapport aux codes génériques de l'horreur et de déterminer ce qui en fait sa spécificité.

À propos de l'horreur que l'on retrouve dans *Bagman*

(oui oui, il y a plein de sang qui gicle avec des morceaux de chair qui s'éparpillent dans tous les sens)

Le film, qui a remporté quelques prix, se veut une satire du genre de l'horreur au moment même où ses codes se précisent au sein de l'institution. Or, cette codification est rendue nébuleuse par l'apport cinématographique anglo-saxon à sa théorisation, puisqu'il existe trop souvent une équivalence sémantique entre « fantastique » et « horror » dans le processus de classification états-unien. Malgré la précision et la richesse de son panorama, la définition du genre donnée par Dennis Fischer dans *Horror film directors, 1931-1990* est un exemple manifeste de ce glissement générique :

According to the precepts of this work, a film is a horror film if one of the following is true about it:

- A) It deals with a supernatural subject.
- B) It has a monster.
- C) It promotes an atmosphere of horror and fear. (Fischer, 1991, p. xi)

On voit d'emblée où se situe la méprise : s'il est vrai que l'horreur peut comporter des éléments surnaturels, il demeure qu'*a priori* il s'agit là du domaine de prédilection du fantastique. Qui, en effet, oserait prétendre avec sérieux que *The Turn of the Screw* d'Henry James, par exemple, relève de l'horreur ? Il faut comprendre que là où l'effet fantastique provoque un sentiment d'étrangeté, d'ambiguïté, de peur ou de terreur, « scotchant » littéralement le lecteur aux pages qui défilent à un rythme croissant, l'horreur, au contraire, pousse ce dernier à détourner le

3 L'affirmation figurait d'ailleurs bien en vue sur la pochette du DVD...

regard, à lancer une onomatopée renvoyant davantage au dégoût ou à la nausée. Le cri strident de l'effroi et de la peur glacée, on l'a compris, est alors réservé au fantastique.

Lovecraft, dans *Épouvante et surnaturel en littérature*, nous rappelait d'ailleurs que l'atmosphère est un élément clé du roman fantastique. « Une grande œuvre du genre ne doit être jugée que par l'émotion produite, son intensité ⁴ » (Lovecraft, 1969, p. 16), précisait-il, avant d'ajouter que ce qu'il nomme l'épouvante cosmique doit justement être circonscrite des textes faisant dans la surenchère graphique : « Le genre de la littérature fantastique ne doit pas être confondu avec un autre genre de littérature, apparemment similaire mais dont les mobiles psychologiques sont très différents : la littérature d'épouvante, fondée principalement sur un sentiment de peur *physique* » (Lovecraft, 1969, p. 14. Je souligne). Physique au sens strict – c'est-à-dire que la capacité du corps à réagir à une émotion provoquée par une fiction d'horreur relève d'abord du rejet, parce qu'elle est une réaction psychosomatique de l'inconscient devant le tabou organique.

Il faut comprendre que la volonté de vraisemblance sanglante de l'horreur, et du sous-genre du gore en particulier auquel est associé le film *Bagman*, situe le genre dans un registre de la monstration et de l'excès hyperbolique, lequel provoque un dégoût viscéral, plutôt que dans un registre de l'évocation et de la suggestion, qui relève davantage du domaine du fantastique. L'évocation et la monstration constituent deux modes de représentation ⁵ de ce qui est propre à créer l'effet émotionnel recherché ; or, de ces deux modes de représentation, seule la monstration est propice à susciter l'horreur. Un monstre grotesque, un corps démembré, un tueur psychopathe en train de commettre un meurtre – autant d'images fortes qui mettent en scène, sans le cacher, l'abject ⁶. Là où le fantastique de l'absence cache l'abject au regard, le voilant dans la brume ou l'obscurité, le reléguant

4 Dennis Fischer abonde d'ailleurs dans le même sens : « They can move us to think, but film is more a medium for the emotions [...]. As a result, most horror films do not engage the higher brain functions but work universally on a very visceral level, a gut-level response. » (Fischer, 1991, p. xvii.)

5 André Gaudreault, dans son essai *Du littéraire au filmique*, traite également de la monstration à travers sa lecture de Gérard Genette ; toutefois, son approche structuraliste ne prenant pas en compte la notion de l'*effet* propre aux genres du fantastique et de l'horreur, son analyse s'en trouve cantonnée à une narratologie réduite à une filiation à la *mimésis* et à la *diégésis* dès lors trop indistincte, voire simpliste pour que cette analyse daigne s'y référer directement.

6 Claire Sisco King, dans sa lecture de Julia Kristeva, définit le concept en ces termes, d'une justesse remarquable : « The abject is defined as chaos, disorder, and uncertainty. The abject threatens to dismantle social order by exposing its very fragility, by rendering the symbolic as always in a state of danger. Kristeva links the abject to notions of purity and pollution, as abjection itself signifies uncleanliness and contamination. [...] As such, the abject is rendered so because of its relationship to the social order ; that which does not fit within this symbolic order is, therefore, filthy and impure. [...] Because of its generic interest in the frightening and the grotesque, films concerned with the horrific create a space to imagine the abject, but its ideological agenda serves graphically to represent abjection so that it may be disavowed. » (Claire Sisco King, 2004, p. 22.)

toujours au détour du couloir ou au coin de l'œil afin qu'il soit deviné ou entrevu, l'horreur propose plutôt un paradigme du dévoilement de l'abject mis à nu dans tout ce qu'il a d'insoutenable. Au cinéma, l'abject évoqué demeure dans le hors-champ, c'est-à-dire hors de la vue directe du spectateur définie par le cadre du jeu de caméra, mais qui demeure suggéré par l'atmosphère générale du film, au point où le spectateur effectue implicitement une anticipation évocatrice, demeurant dans l'expectative d'une éventuelle monstration de cet abject qui ne saurait venir et/ou qui se laisse désirer. Le spectateur se trouve dès lors rapproché au maximum de la narration filmique, puisque l'enchaînement des différentes scènes provoque l'inférence et exhorte l'imagination du spectateur, qui en vient à agrandir mentalement le cadre afin d'y inclure le hors-champ – et par le fait même l'abject – dans un processus imaginaire que forcent les inférences du film. Ces inférences stimulent la question du possible⁷, puisqu'il est (paradoxalement) impossible de fixer l'image sur le hors-champ et d'en arriver ainsi à une détermination. Le film de Wes Craven *A Nightmare on Elm Street* (1984), dans son jeu entre le rêve et la réalité, en est le parfait exemple.

Il en va autrement pour le film *Bagman* comme pour l'horreur en général. Le registre de la monstration préconisé par l'horreur relève de la *présence* effective de l'abject. L'abject est *montré* physiquement. Il est *là*, sous les yeux du spectateur, à l'intérieur même du cadre de la caméra. En conséquence, la facture cinématographique de la monstration, qui fait dans l'excès, relève davantage de l'hyperbole plutôt que de la litote. La vue de l'abject entraîne, pour les personnages, des réactions à la fois objectives et instinctives : terreur, paralysie, syncope de la pensée, cris, fuite ; et surtout, le regard qui se détourne. L'insoutenable de l'abject provoque une *répulsion* viscérale, laquelle surdétermine, au cinéma, la réaction du spectateur et ce, malgré la distanciation provoquée par le médium⁸. Les films de genre supposent toujours un contrat entre la fiction et le spectateur – à savoir, l'interruption de son incrédulいたé le temps de la projection, question de mieux ressentir l'effet recherché : dans ce cas-ci, l'horrible. Le plaisir est de se prendre au jeu du cinéma, le maïs soufflé hésitant au bord de lèvres qui étouffent un cri de révolusion devant ce qui n'est pourtant que pure fiction : «The audience smiles at its willing suspension of disbelief and at the ability

7 C'est-à-dire que les inférences forcent l'imaginaire du spectateur à répondre aux possibles. Par exemple, dans le cas d'un monstre qui serait constamment maintenu dans le hors-champ, aux questions de son existence, de son apparence, de son origine, de ses pouvoirs, de son dessein, etc.

8 Ainsi que l'explique J. P. Telotte : «The horror film, more than any other genre [...], depends quite heavily on such an evocation of audience participation, because whatever chills it elicits have their source in the movie's ability to convince us that its threats have some measure of reality about them. They exist within a context of their own making, a world which we, in unspoken agreement, certify as real, though aberrant, part of our own environment». (Telotte, 1984, p. 24. Je souligne.)

of the director and his crew to fool us into momentarily accepting what we know to be unreal, or even outrageous.» (Fischer, 1991, p. xvii.)

L'effet produit est un *effet d'horreur*⁹ ; seulement, la surdétermination caractéristique de la présence de l'abject tend paradoxalement à mettre à distance le spectateur. De ce fait, le registre de la monstration cherche à s'approcher de la limite du soutenable et de la cruauté auquel le spectateur, dans un violent réflexe de protection, a de la difficulté à s'identifier¹⁰. Plus le film s'approche de cet insoutenable, plus il relève indéniablement du genre de l'horreur. Et lorsqu'un film comme *Bagman* recherche volontairement la surenchère de l'insoutenable dans une orgie visuelle de l'abject, lorsque l'abject devient l'objet même du film, le spectateur sait qu'il est véritablement en présence d'un pur film gore.

À propos de la figure du tueur

(oui oui, il y a un revenant psychopathe qui massacre tout le monde)

Nigel Andrews distingue, dans l'histoire cinématographique, deux figures emblématiques dont le jeu d'acteur, l'iconographie et le symbolisme qui leur sont associés ont marqué de manière indélébile le cinéma d'horreur. Il s'agit de Frankenstein, dont la figure est indissociable de l'interprétation qu'en a fait Boris Karloff, et de Dracula, dont l'iconographie demeure sous le sceau des personnifications de Bela Lugosi et de Christopher Lee. Le tueur du film *Bagman. Profession : meurtrier*, par son physique imposant, par son absence de dialogue et par sa brutalité inhérente, correspond en tous points à la figure du Frankenstein cinématographique, laquelle s'oppose à la figure de Dracula – ce dernier étant un monstre charismatique et malin au port aristocratique. Bagman, en tant que figure monstrueuse, serait cependant davantage une sorte de Frankenstein parodique dans la même lignée que le *Young Frankenstein* de Mel Brooks (1974) – soit un monstre qui a perdu, au fil de sa surexposition dans une surabondance

9 Cette appellation est une extension appliquée à l'horreur du concept de l'« effet fantastique » que développait Rachel Bouvet dans *Étranges récits, étranges lectures. Essai sur l'effet fantastique*. Sans être un concept nouveau au sens strict, puisqu'il est régulièrement employé par le champ littéraire qui se spécialise dans le genre, l'effet d'horreur, en tant que concept autonome, demeure néanmoins récent et n'a pas encore fait l'objet, du moins à ma connaissance, d'une publication qui lui serait spécifiquement dédiée. Il s'agit, en somme, d'un effet de lecture qui laisse une impression d'horreur, de dégoût et de surenchère graphique se dégageant de l'ensemble du récit.

10 Comme l'affirme Denis Mellier : « À l'instant de la confrontation sous le regard. Au moment où la représentation est tout entière livrée au spectacle de ses effets, où la prétériton se combine à la démesure, où la retenue n'est qu'infime et toujours stratégique afin de mieux s'abandonner à la dépense. Dans de telles stratégies de représentation, la fiction des irréalités propres au fantastique conduit à l'évidence d'un même effet pathétique : la terreur de la présence. [...] Si le monstre est fantastique, sa représentation explicite ne le serait plus. Si son irréalité suggère l'effroi du fantastique, lever l'incertitude de ses contours au profit de sa pleine visibilité limiterait l'effet du monstre. » (Mellier, 1999, p. 15.)

de films le mettant en scène, son effet horrifique et qui en vient à parodier sa propre figure cinématographique.

La question était alors de savoir sous quel signe allait être placé le cinéma d'horreur de l'après-Frankenstein et de l'après-Dracula. L'une des premières caractéristiques fut incontestablement le réalisme – voire la complaisance – dans la description de la violence, dont un film comme *Massacre à la tronçonneuse* (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974) serait en quelque sorte le manifeste. (Andrews, 1987, p. 21.)

Bagman relève incontestablement de ce cinéma d'horreur de «l'après-Dracula et Frankenstein» ; un cinéma de la monstration de la violence gratuite. Les années 1970 et 1980 en constituent l'âge d'or grâce à l'essor, durant cette période, des sous-genres du *gore* et du *slasher movie*. *Bagman*, comparable à une sorte de *Young Frankenstein* québécois, en est ainsi la filiation naturelle.

De cette figure de Frankenstein émerge, comme l'explique Nigel Andrews, une sous-figure du tueur en série au «masque impassible», à la «démarche d'automate», qui utilise des armes blanches (question d'accentuer l'effet horrible) et dont l'«extrême débilité intellectuelle» caractéristique en fait un psychopathe avec lequel il est impossible de raisonner (Andrews, 1987, p. 73). Le premier modèle de ce tueur est sans conteste Leatherface dans *The Texas Chainsaw Massacre* de Tobe Hooper (1974). C'est toutefois à travers l'incarnation de Michael Myers dans *Halloween* de John Carpenter (1978) que ce type de tueur prendra toute son ampleur, lequel s'est ainsi constitué en archétype du tueur sans visage comme l'exprime Ken Hanke dans son étude sur la sérialité dans les films d'horreur : «In many respects the first *Halloween* film is something like the source of the Nile as concerns the faceless slasher sub-sub-genre of the splatter sub-genre of horror films.» (Hanke, 1991, p. 281.)

C'est cependant Jason Voorhees, le célèbre meurtrier masqué de la série *Friday the 13th* (de Sean S. Cunningham, 1980 pour le premier volet) qui correspond le mieux au profil de *Bagman*. Comme Jason et contrairement à Michael Myers, *Bagman* ne fait aucune distinction quant à ses victimes. Les victimes de Myers, dans le premier *Halloween*, se rendaient en effet invariablement coupables d'un manquement à une morale puritaine dont l'orthodoxie radicale commandait une silencieuse mais sanglante peine capitale qui sera souvent reprise dans les *slasher movies* subséquents :

Put bluntly, Jason will kill anyone and chastity is no safeguard against his antics. *Halloween's* Michael Myers is another story. In the first film, all of his killing is motivated by a severe puritanical streak. Moreover, it is *only* Jamie Lee Curtis's plucky virgin who is spared his wrath. (Hanke, 1991, p. 282.)

Notons que dans la série des *Friday the 13th*, Jason fait son apparition *en tant que meurtrier* qu'à partir du second volet. L'assassin du premier film, constamment suggéré, se révèle être la mère de Jason, ce dernier ne faisant qu'une très courte apparition juste avant le générique. On note également que dans *Friday the 13th Part II* (1981), Jason Voorhees ne porte pas le masque de hockey qui deviendra, à partir du troisième film, *Friday the 13th 3-D* (1982), sa marque de commerce. Son visage demeure certes caché, mais c'est une sorte de vieux sac de farine qui fait ici l'office de masque ; un masque semblable au sac d'épicerie en papier brun que porte Bagman pour se cacher le visage.

En plus de son profil « jasonesque », Bagman, par son mode d'invocation, se veut une référence intertextuelle au tueur du film *Candyman*, un *slasher movie* réalisé par Bernard Rose (1992). Tout comme Candyman le tueur au crochet, Bagman n'apparaît en effet que lorsqu'on prononce son nom trois fois de suite, comme le révèle « la folle » (interprétée par Anouk Whissel) aux quatre truands qui l'ont heurtée en voiture et ce, dans une séquence qui se pose comme l'un des principaux indices du ton parodique employé tout au long du film. En fait, Bagman est ici nommé neuf fois au total, question de bien appuyer autant l'intertextualité de la scène que le ton parodique, le paroxysme du ridicule étant atteint lorsque l'un des quatre escrocs fait une autre référence intertextuelle en nommant Bagman... sur le thème musical de la série-culte *Batman* de 1967.

Dans l'horreur contemporaine, la tendance consiste trop souvent à favoriser le spectacle au détriment de la caractérisation et de l'intrigue. Ce constat est particulièrement vérifiable (ou observable) dans le sous-genre du *gore*, dont le tout premier film, *Blood Feast* de Herschell Gordon Lewis (1963), était, du strict point de vue de l'intrigue, tellement mauvais que le spectateur, pour être en mesure de l'apprécier, ne pouvait le considérer que comme une farce :

Blood Feast was so bad that it could be considered good in a perverse way. The dialogue is clumsy beyond belief, the outpouring of blood on bodies are ludicrously overdone, and the awful cello-trombone-piano-tympani score clues the audience in that the whole thing was meant to be taken as a gag. (Fisher, 1991, p. 796.)

Bagman en est un parfait exemple. Le spectateur est clairement mis en présence d'une parodie que l'on pourrait presque qualifier de satirique, un peu à la manière du Grand Guignol, tant l'accent est entièrement mis sur l'impact de l'*image* au détriment du reste. L'intrigue y est minimaliste et les personnages y sont stéréotypés à outrance. Les truands sont des caricatures de proxénètes à l'allure *hip hop*, dont la gestuelle et

le langage se veulent une hyperbole des membres de gangs de rues. Cette boutade du chef des mafieux à ses sbires, qui n'y comprennent d'ailleurs strictement rien, illustre bien cet aspect caricatural : « Yo DJ, rock the beat. I said sink the ship! Ain't no thing like a chicken wing! 'Know what I'm sayin'? Bling-bling! ? » (Whissel, Simard et Prévost, 2004, 8 min. 10 sec.) Dans ce contexte, le massacre des bandits par le tueur au sac d'épicerie laisse le spectateur souriant, puisque ce dernier anticipe avec délectation leur fin, somme toute sublime. Selon Hanke, c'est aussi ce qui se produit durant le visionnement de *The Texas Chainsaw Massacre* :

The fact that the script errs in making nearly all the characters unlikable or at least unsympathetic, so by the time the slaughter begins the viewer is quite happy to see them disappear from the film one by one, [...] since it is hard to work much suspense about the fate of characters for whom we simple don't give a damn. Moreover, this sort of thing started the unfortunate precedent of the current trend in modern horror of viewing the characters as just so much meat-on-the-hoof for whatever mad slasher we happen to be dealing with. (Hanke, 1991, p. 264)

Toutefois, contrairement à l'archétype de la victime passive des *slasher movies* traditionnels, ces truands de bas étages participent volontairement à leur propre carnage : ce sont eux qui se portent inlassablement à l'attaque et ce, jusqu'au tout dernier. Mis à part la scène de la cabane et celles de l'hôpital, le Bagman est, en réalité, constamment sur la défensive – bien que cette défense soit nettement plus efficace que les frappes de ses assaillants. À ce sujet, la position défensive de Bagman constitue ici une sorte de dispositif autour duquel les images montées se centrent. Bagman transcende en effet sa position de protagoniste et devient le miroir vivant du dispositif cinématographique, à la fois le sujet et l'objet de l'accumulation de gros-plans qui composent la scène du massacre. Quant aux *pimps*, malgré leur caractérisation stéréotypée, leurs attaques incessantes les placent en rupture par rapport au *topos* cinématographique récurrent de la victime passive dont la fuite mène à sa propre perte. D'ailleurs, les trois seuls survivants du massacre principal sont ceux qui ont justement fui la présence du Bagman, soit la compagne du chef des brigands (celle qui reçoit une seule goutte de sang sur son chandail blanc et qui tourne les talons, plus vexée qu'apeurée), le truand qui se fait planter deux haches dans le postérieur (et dont la mort est évoquée à la fin du générique, heurté par une voiture située dans le hors-champ), ainsi que le personnage d'Anouk Whissell, qui meurt néanmoins à la fin du film sous la tronçonneuse du Bagman. Il est à souligner que ce double meurtre, soit celui du personnage d'Anouk Whissell et celui du policier chargé de l'enquête, est toutefois largement suggéré et constitue la seule *évoation* de carnage

du film, puisque dans cette scène, les litres de sang éclaboussés se substituent à l'image de la chair lacérée par l'action de la scie à chaîne.

À propos des techniques cinématographiques dans *Bagman*

(oui oui, c'est un film ; à petit budget, mais un film quand même)

Autant le format court-métrage que le support vidéo choisi par les producteurs de *Bagman*¹¹ proviennent d'abord, on l'aura deviné, du maigre budget alloué à un film essentiellement autofinancé. Le spectateur est ici en présence d'un courageux film-maison d'à peine vingt minutes ; un film *home-made* aux techniques de production cinématographiques amateurs, mais dont émerge malgré tout une certaine qualité dans l'explicite des scènes de violence extrême. Cette qualité a d'ailleurs été remarquée dans les divers festivals de courts-métrages où le film a été présenté en compétition officielle, ce qui lui a valu une certaine reconnaissance institutionnelle en remportant six prix. Or, la particularité du film et l'intérêt critique qui lui est adressé s'expliquent du fait que *Bagman* reprend les codes cinématographiques traditionnellement utilisés par les producteurs de films d'horreur afin de mieux les désamorcer et les tourner au ridicule.

Dans cette optique, l'omniprésence du gros-plan s'explique d'abord par la volonté des réalisateurs de se retrouver dans un incessant registre de la monstration où la tension serait, dans le cas où le film n'aurait pas été une parodie, constamment dans un paroxysme de l'horrible. Les gros-plans contribuent ainsi à mettre l'accent sur l'image et le spectacle sanglant qu'elle contient. Tout se passe comme s'il y avait là une volonté d'occulter une certaine faiblesse du scénario tout en accentuant le grotesque des différentes scènes. Le gros-plan s'explique également par le manque de moyens monétaires, lequel limite non seulement les trucages, mais aussi les techniques cinématographiques en général. C'est d'ailleurs ce que confiaient les réalisateurs dans une interview : « Le caméraman, c'était le trépidé, pis c'était vrai.¹² » Sans caméraman attiré, sans rails de support pour filmer en mouvement, impossible d'effectuer une *traveling* ou toute autre technique plus poussée. Notons au passage les gros-plans des yeux affolés de la victime interprétée par Anouk Whissel, véritable stéréotype du genre de l'horreur :

¹¹ Anouk Whissel, François Simard et Jonathan Prévost à travers leur maison de production personnelle, RoadkillSuperstar. En plus de leurs tâches à la production et à la réalisation, les trois comparses cumulent également les rôles de scénaristes et de trois des vingt-deux interprètes de la distribution.

¹² Source : interview filmée pour le webzine de Jericho Jeudy, disponible sur www.silencecourtv.ca, consulté le 13-12-2006. Le site est aujourd'hui fermé.

Normally an action is presented and then commented upon by reaction shots ; the cause is shown and then its effect. The horror film, however, tends to reverse the process, offering the reaction shot first and thus fostering a chilling suspense by holding the terrors in abeyance for a moment [...]. What is eventually betrayed *by those expressive eyes of the reaction shot* is the onset of some unbelievable terror, something which stubbornly refuses to be accounted for by our normal perceptual patterns. (Telotte, 1984, p. 26)

En plus de redoubler l'effet d'accentuation sur la monstration de l'abject que confère l'omniprésence du gros-plan, la lumière abondante du film *Bagman. Profession : meurtrier* (le film, tourné à l'extérieur, se déroule en plein jour) révèle en même temps le contenu des effets spéciaux au sein même de l'image. Cela a pour effet de créer une mise à distance du spectateur empêchant ce dernier de s'identifier complètement à l'univers du film. Le contrat initial réalisateur/spectateur quant à la plausibilité de la diégèse est ici brisé en faveur d'un effet parodique causé par une surenchère de meurtres sanglants dont les effets spéciaux¹³, bien qu'ingénieux en regard à la faiblesse du budget, demeurent visuellement reconnaissables justement par cette lumière surabondante. La scène de la tête écrabouillée, par exemple, est invraisemblable. Il est évident que c'est celle d'un mannequin de latex et le spectateur ne peut que s'en apercevoir.

Traditionnellement, les films d'horreur utilisent une lumière tamisée, souvent presque absente, jouant sur le clair-obscur pour éviter une telle révélation de la technique employée au niveau des effets spéciaux, afin de ne pas sacrifier à la vraisemblance de la scène et de conserver l'effet horrible de la chair déchirée. L'absence de ce jeu d'ombres due à un éclairage total place le film en rupture complète avec la tradition de l'horreur, comme si celui-ci se faisait un point d'honneur, voire une fierté, de révéler ses trucages au public. Impossible, dans ce contexte, de prendre le film au sérieux. En livrant l'abject à la lumière du jour, l'horrible est atténué par la révélation du simulacre, transformant *de facto* l'horreur en comique.

Le support vidéo vient d'ailleurs accentuer cet effet comique en rendant l'image transparente et en supprimant toute forme de jeu focal, conférant ainsi à l'instance d'énonciation une *présence* constante. En d'autres termes, le spectateur ressent l'omniprésence de la caméra à travers l'image, ce qui le renvoie au *faire* du film et donc à cette parodie

¹³ Au sujet de l'importance des trucages dans le cinéma d'horreur : « In the case of horror cinema, this means that the study of the genre of horror, in the sense that the genre is synonymous with its declared affective intentions, becomes the study of the technological medium, the technical apparatus of cinema. [...] In other words(?), horror films can be understood best by paying attention to the specifically technological aspects of cinema. » (Hantke, 2004, p. ix)

du cinéma d'horreur des années 1970 et 1980 qu'évoque *Bagman*. Dès lors, tout comme dans le classique de Stuart Gordon, *H. P. Lovecraft's Re-Animator* (1985) ou le *Brain Dead* de Peter Jackson (1992), les scènes *gore* deviennent autant de catalyseurs pour un humour noir (et sanglant) : « Par une logique d'amplification, variation et intensification du macabre [...], on aboutit aux gags *gore*. » (Leiva, 2004, p. 245.)

La surenchère de cadavres ensanglantés participe également à cet effet de mise à distance dans un but comique. Comme l'explique Dennis Giles :

[I]n the case of horror cinema, a *long* look at the object of terror tends to rob this object of its traumatic qualities. The viewer "knows" that the more he/she stares, the more the terror will dissipate – to the extent that the image of full horror will be revealed (un-veiled) as more constructed, more artificial, more a fantasy, more a *fiction* than the fiction which prepares and exhibits it. To look the horror in the face for very long robs it of its power. (Giles, 1984, p. 48)

L'abject pouvant perdre de son pouvoir d'évocation lorsque trop confronté au regard, le processus de surenchère peut forcément procéder du même. Si la source de l'abject diffère à chaque fois, il demeure que l'ensemble de la scène où il y a surenchère crée cette même mise à distance qui provient de la fonction cathartique du film d'horreur. L'interdiction qui entoure l'abject, sa répulsion instinctive, est levée par la fascination de sa présence qui tarde à disparaître à nouveau. Or, si cette fascination s'exerce dans la révélation du simulacre des techniques de trucages employées, l'in vraisemblance de la scène désamorce alors tout le sérieux qu'elle pouvait contenir, faisant alors naître le rire en lieu et place du dégoût. En d'autres termes, la condition de fiction de l'abject étant parallèlement révélée par la lumière, sa surexposition ne peut qu'accentuer l'effet d'humour noir escompté.

C'est précisément pour cette raison *qu'en l'espace de seulement vingt minutes*, le trio de réalisateurs nous convie à une orgie macabre et grotesque¹⁴ où l'on dénombre vingt-deux morts ; trois mains ou bras coupés ou arrachés ; trois têtes coupées ou arrachées (dont une à l'aide d'une pelle) ; cinq boîtes crâniennes défoncées ; neuf coups de poignard ; deux paires de couilles arrachées ; deux corps sectionnés à

¹⁴ Notons également, dans le film, qu'au moment où débute le massacre des membres du gang arrivés en renforts, la trame sonore change brusquement de registre, passant d'une sonorité classique (et clichée) d'accentuation de l'atmosphère à une musique métal aux accents *thrash* bien appuyés. Ce changement de registre se veut une réduplication sonore de la fonction cathartique que produit la surenchère de cadavres qui suit. Il faut comprendre que la musique métal est réputée, auprès de ses *aficionados*, pour sa propre fascination pour le macabre et le grotesque et ce, dans le but avoué de rechercher ce même effet cathartique que procurent les films d'horreur. Voir, à ce sujet, le documentaire *Metal : A Headbanger's Journey* de l'anthropologue Sam Dunn.

la taille ; une jambe arrachée ; cinq tirs de pistolets qui font mouche (dont un alors que le pistolet se trouve enfoncé dans le crâne d'un protagoniste) ; six gros plans de tripes et autres intestins ; trois corps qui explosent – littéralement ; un parapluie enfoncé dans l'anus et un bras enfoncé dans la bouche d'un truand – et qui ressort ensanglanté à l'arrière de la tête. Pour y parvenir, Bagman utilise, en plus de ses bottes et de ses mains, les armes suivantes : une machette ; un couteau à lame de 12" ; deux haches ; un kukri (afin de trancher en un seul coup, dans l'in vraisemblance la plus complète, les canons de la vingtaine de pistolets que lui braquent les truands – lesquels font un bruit de plastique en heurtant le sol) ; deux couteaux à lame de 6" ; une jambe coupée ; une pelle ; un tuyau de métal ; un bâton de dynamite ; un pistolet (tenu par un autre truand, Bagman l'ayant saisi par le poignet et le forçant à abattre ses camarades avant de le lui planter dans le crâne) ; un bras coupé ; une masse (au sens de *sledgehammer*) ; une sarbacane employée comme pieu ; une canne-épée ; un parapluie et l'inévitable tronçonneuse devenue clichée depuis la parution de *The Texas Chainsaw Massacre* en 1974.

Les débordements sanglants et comiques du court-métrage québécois six fois primé *Bagman. Profession : meurtrier* sont un courageux pied-de-nez aux détracteurs du genre de l'horreur et de ses deux sous-genres les plus violents – à savoir, le *gore* et le *slasher movie* – tout autant qu'ils constituent un clin d'œil parodique à une tradition de films d'horreur de série B ayant foisonné dans les productions vidéo des années 1970 et 1980. Avec un sac de papier brun en guise de masque, Bagman a un aspect plutôt risible, bien que s'inscrivant dans une lignée des figures mythiques de l'horreur qui rassemble Frankenstein, Leatherface, Michael Myers et surtout Jason Voorhees. Un tueur en série qui célèbre son héritage cinématographique à travers un foisonnement de corps ensanglantés provenant de victimes toutes plus stéréotypées les unes que les autres – le tout dans un esprit frondeur duquel émerge un comique grandguignolesque. Un film à très petit budget, tourné en vidéo où les gros-plans trop lumineux révèlent des effets spéciaux faits maison qui, pourtant, forment un tout dont les images, baignées d'une surabondance de sang et de tripes, convient le spectateur à un sublime effet d'horreur cathartique où les éclats rire émergent triomphants des innombrables gags *gore*. Forts de leur succès, le trio de réalisateurs avait annoncé un long-métrage prévu pour 2008 qui ne vit jamais le jour. En un sens, c'est un peu dommage : il aurait été intéressant de voir si le scénario autant que les procédés cinématographiques employés dans cette hypothétique version longue auraient permis l'émergence de ce même esprit parodique qui fit le succès du court-métrage original.

Peut-être qu'au contraire, les réalisateurs auraient tenté d'insuffler un certain sérieux à leur film. Voilà qui aurait été une alternative casse-gueule, puisque la force du *Bagman* d'origine repose essentiellement sur le ridicule se dégageant de codes génériques hypertrophiés.

Bibliographie

- ANDREWS, Nigel. 1987. *Films d'horreur*, Paris : Atlas, 96 p.
- FISCHER, Dennis. 1991. *Horror film directors, 1931-1990*, Jefferson/London : McFarland & Company Inc., 877 p.
- GAUDREAU, André. 1999. *Du littéraire au filmique*, Paris/Québec : Armand Colin/nota Bene, 200 p.
- GILES, Dennis. 1984. « Conditions of pleasure in horror cinema » in GRANT, Barry Keith (dir.). *Planks of reason. Essays on the horror film*, Metuchen/London : The Scarecrow Press inc., p. 38-52.
- HANKE, Ken. 1991. *A critical guide to horror film series*, New York/London : Garland Publishing inc., 341 p.
- HANTKE, Steffen. 2004. « Introduction. Horror film and the apparatus of cinema » in HANTKE, Steffen (dir.). *Horror film. Creating and marketing fear*, Jackson : University Press of Mississippi, p. vii-xiii.
- KING, Claire Sisco. 2004. « Imaging the abject » in HANTKE, Steffen (dir.). *Horror film. Creating and marketing fear*, Jackson : University Press of Mississippi, p. 21-34.
- LEIVA, Antonio Dominguez. 2004. *Décapitations. Du culte des crânes au cinéma gore*, Paris: Presses Universitaires de France, 264 p.
- LOVECRAFT, Howard Philips. 1969. *Épouvante et surnaturel en littérature*, Paris : Christian Bourgeois éditeur, coll. « 10-18 », 185 p.
- MELLIER, Denis. 1999. *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, Paris : H. Champion, 479 p.
- TELOTTE, J. P. 1984. « Faith and idolatry in the horror film » in GRANT, Barry Keith (dir.). *Planks of reason. Essays on the horror film*, Metuchen/London : The Scarecrow Press inc., p. 21-37.
- WHISSEL, Anouk ; François SIMARD et Jonathan PREVOST. 2004. *Bagman. Profession : meurtrier*, s. l., productions RoadkillSuperstar, 20 min. (DVD).

Peut-on toucher la réalité ?

Les paradoxes de la violence dans l'art contemporain et la culture populaire

«J'avais envie de vomir.
J'essayais de ne pas regarder ce que je voyais,
juste de cadrer.»
[Reporter-photographe anonyme de *Paris Match*]

La culture contemporaine, entendue comme l'ensemble des manifestations artistiques et médiatiques dans toute leur diversité, est de plus en plus marquée par une violence exacerbée. Son abondance actuelle dans les médias et les arts complexifie notre rapport et notre perception de celle-ci. Nous pouvons d'ailleurs observer que le répertoire des œuvres dans diverses pratiques des arts évolue vers un langage aux formes plus radicales de l'agressivité. Depuis l'arrivée dans les années 1970 d'*Orange mécanique* de Stanley Kubrick au cinéma, l'image, mais aussi le langage littéraire et théâtral, sont souvent poussés jusqu'au bord du vérisme, voire de la vulgarité pour ne citer que la prose de Michel Houellebecq et le théâtre de Krzysztof Warlikowski.

Ce phénomène est particulièrement visible dans le domaine de la culture populaire, une « culture de masse » produite et consommée par des masses, privilégiant le divertissement au détriment des valeurs intellectuelles¹. C'est également à travers ce champ culturel que sont absorbées et diffusées le plus rapidement et le plus facilement les « nouvelles tendances ». De plus, nous constatons que les processus de brutalisation et de pornographisation de la production culturelle en sont l'aboutissement. Par contre, hors de cette spectacularisation, agit notamment un procédé qu'on peut appeler le « dévoilement du réel » : une tentative de suppression des tabous sociaux, culturels et sexuels. Les images créées par les artistes s'affrontent ainsi dans l'espace médiatique pour dépasser les limites de la représentation. De sorte que des œuvres mettent en scène un hyperréalisme de meurtres, d'agressions verbale, physique et sexuelle sans hésitation. Ce qui a pour effet de banaliser la violence par son spectacle.

Les exemples de cet usage des images par la culture populaire sont très nombreux, comme le confirme l'article dont la citation fait l'exergue de ce texte. Les paroles de ce jeune reporter anonyme de *Paris Match* publiées le 12 septembre 2013 sont rattachées à des images d'une extrême violence, celles de la décapitation de prisonniers par des rebelles syriens (de Montesquiou, 2013). Si la ligne éditoriale de *Paris Match* fut à ses débuts en 1949 un espace sérieux d'information et de reportage, aujourd'hui il tend au sensationnalisme d'une presse principalement intéressée par la vie privée des célébrités du monde contemporain. Il y a donc un basculement entre une thématique issue d'un journalisme sérieux à une presse *lifestyle and celebrity news*. Ainsi cohabitent des contradictions frôlant l'absurdité, comme dans ce cas, où le reportage photo consacré à la situation syrienne est suivi, quelques pages plus loin, des photos « glamour » de la première dame de France apportant soutien à son mari lors des visites officielles. De ce principe, une certaine culture populaire rend naturelle la promiscuité de l'horreur avec la rubrique people. En d'autres termes, il semble que la consommation d'une violence, ici celle de la guerre, peut, dans cette logique, aisément côtoyer les tendances mode de la nouvelle saison.

Le but de cet article est, d'une part, d'examiner les enjeux d'une diffusion de la violence dans les médias de masse, et d'autre part, d'observer la place et le rôle de l'art contemporain, en particulier l'art pictural, dans le débat sur la violence dans la vie sociale et la culture populaire du

¹ Une définition largement diffusée dans la réflexion théorique contemporaine sur la production culturelle, qui prend sa source dans des études critiques de l'École de Francfort et la notion de l'« industrie culturelle » établie par ses fondateurs. T. W. Adorno, M. Horkheimer, *La Dialectique de la raison*, Gallimard, Paris, 1983.

XXI^e siècle. À l'époque des nouveaux médias, l'art soi-disant critique, ayant vocation à dévoiler les problèmes de nos sociétés actuelles, doit rivaliser avec la culture populaire puisque celle-ci décontextualise son message. Il arrive souvent que les œuvres critiques, caricaturales et ironiques, après avoir été diffusées sur Internet, perdent leur signification principale au détriment du simple divertissement. Par conséquent, les images violentes définies au sein d'une consommation imaginaire dans les pratiques des arts deviennent des objets d'amusement et perdent leur potentiel critique puisque banalisées. Nous tenterons de démontrer ces paradoxes en nous appuyant sur le travail des artistes contemporains. Par quels usages et quelles formes de représentations la violence figure-t-elle ? Quel est le rapport entre l'omniprésence des images de la violence qui nous encerclent et la réalité sociale ? Et finalement, que nous dit cette brutalisation de la culture populaire de la condition de l'homme contemporain, le producteur même de cet afflux d'images extrêmement violentes ?

Image et violence – la liaison dangereuse

Il ne fait aucun doute que la culture du XXI^e siècle est celle de l'image. Au centre de notre perception sensible du monde, la presse, la télévision, l'Internet, tout appareil photo et/ou cellulaire contribue à concentrer notre contemporanéité principalement à travers des images. De plus en plus, des images et des photos amateurs sont publiées volontairement dans les médias. Elles sont les preuves ou les témoins d'événements suscitant leur intérêt. Ce phénomène est parallèle à l'intérêt des médias pour tout ce qui est spectaculaire. Le spectaculaire est aujourd'hui devenu synonyme de brutal, voire de macabre par « les catastrophes, les conflits et les éclats de violence dont ils nous bombardent chaque jour » (Baudrillard, 1991)². Cela affecte également la culture populaire inspirée de la vie quotidienne et de l'actualité. Cette culture dite « du peuple » se nourrit à même son existence, à la fois de ses aspects les plus banals et les plus extrêmes.

L'exemple de *Paris Match* montre bien comment les médias, notamment la presse à grand tirage et Internet, font circuler librement milliers d'images de violence – vraies et fictives – qui, de cette façon, entrent naturellement et souvent involontairement, en raison de la diffusion de masse et leur omniprésence, dans notre imagerie et influencent notre

2 En plus, selon certains chercheurs et spécialistes de la culture populaire contemporaine, comme Jean Baudrillard, les médias de notre temps sont capables de dépasser des faits pour attirer et choquer leur public. La spectacularité des images devient le mot clé dans le processus de leur sélection pour la publication. Nous voyons des événements à travers ces images de médias. Par conséquent, ce sont les médias qui créent ces événements. Ce phénomène fut analysé par Jean Baudrillard dans *La guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Galilée, Paris 1991.

vision du monde et de l'autre. Par conséquent, plusieurs représentants de la culture et de l'art contemporain, comme Thomas Hirschhorn, Adel Abdessemed ou Mariel Clayton, essaient de dialoguer avec ce phénomène en se référant eux-mêmes à la violence et à la médiaphère qui deviennent dans leurs œuvres une source d'« inspiration » et/ou un outil d'expression. En observant ce phénomène, on peut avoir l'impression que la violence, à côté du sexe et souvent de pair avec lui, est devenue un élément essentiel de l'image et de l'imaginaire contemporain (Ardenne, 2006).

Cette liaison de l'image et de la violence n'est pas nouvelle ; on l'observe en histoire de l'art depuis les gravures médiévales, en passant par les tableaux de Goya et ceux de Picasso. D'autant plus que la violence a toujours été, et reste aujourd'hui aussi, aux sources mêmes de la création en tant que déclencheur du geste créatif de l'artiste. Ayant pour fonction de libérer les pulsions internes, elle trouve son accomplissement dans l'œuvre, ce que Freud a appelé le « mécanisme de sublimation » (Plon et Roudinesco, 2006, p. 1028)³. Jean-Luc Nancy, philosophe et théoricien de l'image, note qu'un changement fondamental au XX^e siècle a déplacé « la représentation de la violence dans l'art à la présentation de celle-ci » (Nancy, 2000)⁴. C'est-à-dire que la violence n'est plus voilée ou suggérée par l'image qui montrait jadis souvent un moment avant ou après le coup final sans dépeindre les détails du drame⁵. Aujourd'hui, elle est plutôt dénuée de toute métaphore, exposée au public comme tel, dans sa brutalité et sa monstruosité, dans la force de destruction pure qui cherche à se montrer pour créer « un effet ». L'auteur va encore plus loin dans son analyse, car selon lui, non seulement l'art et l'image naissent d'une sorte de violence des expériences internes, mais la violence se réalise toujours en image⁶ :

La violence toujours se met en image, et l'image est ce qui, de soi, se porte au-devant de soi et s'autorise de soi. [...] Or la violence [...] s'accomplit toujours dans une image. Si ce qui compte dans l'exercice d'une force, c'est la production des effets qu'on en attend [...], ce qui compte pour le violent c'est que la production de l'effet soit indissociable de la

3 Il s'agit d'un « type particulier d'activité humaine (la création littéraire, artistique et intellectuelle) sans rapport apparent avec la sexualité mais tirant sa force de la pulsion sexuelle en tant qu'elle se déplace vers un but non sexuel en investissant des objets socialement valorisés ».

4 De cette transition historique dans l'art voir également S. Ferrières-Pestureau, « Figures de la violence dans l'art pictural », *Cahiers de psychologie clinique*, n° 39, 2012/2, p. 11-30.

5 Selon la règle antique du décorum, prenant sa source dans les écrits d'Aristote (*Poétique*) et Horace (*Art poétique*), l'œuvre ne doit pas épater le spectateur par la violence excessive. Ainsi, les artistes ont toujours cherché à choisir le moment d'action qui sera assez fort et suggestif pour que le spectateur comprenne le dramatisme de la scène mais sans représenter l'horreur dans les moindres détails comme le font souvent les artistes, et avant tout, les médias contemporains.

6 Ici, l'image est considérée dans le sens plus large, non seulement visuel-pictural. J. L. Nancy, en disant que la violence se réalise toujours en image, appuie sur le fait que chaque geste de violence et ses traces sont également un acte de l'image, une sorte de mise en scène de la violence.

manifestation de la violence. Le violent veut voir sa marque sur ce qu'il a violenté, et la violence consiste précisément à imprimer une pareille marque. C'est dans la jouissance de cette marque que s'effectue l'« excès » par lequel on définit la violence : l'excès de force dans la violence n'a rien de quantitatif, il ne procède pas d'un mauvais calcul, et finalement il n'est pas un « excès de force » : mais il consiste dans l'impression par la force de son image dans son effet, et comme son effet (Nancy, 2000).

À partir de cette étude, il semble que l'image et la violence soient indissociables, parce que l'une se manifeste et matérialise dans l'autre. Le fait que la violence dans l'image et de l'image deviennent de plus en plus explicites est caractéristique de notre époque, parce que l'homme contemporain cherche des expériences plus extrêmes⁷. Il tend à dépasser les frontières sociales, éthiques et esthétiques dont la ligne de démarcation se déplace constamment plus loin. En d'autres mots, moins nous sommes sensibles à la réalité qui nous entoure et à ses images, plus nous avons besoin de stimulants puissants. Cela est également l'objet de réflexion d'Ivan Illich, penseur et critique reconnu de la société contemporaine qu'il juge comme un sédatif : « Dans son paroxysme, une société analgésique accroît la demande de stimulations douloureuses » (Illich, 1975, p. 150). Ceci explique la popularité de jeux vidéo extrêmement violents, ainsi que de nombreuses vidéos-amateurs diffusées sur Internet dont la pratique du *happy slapping*⁸ semble être l'un des loisirs préférés de la jeunesse d'aujourd'hui (Saunders, 2005).

À ce sujet, Dominique Baqué dans son livre *L'effroi du présent* remarque que dans l'ionosphère du XXI^e siècle où la violence est pratiquement omniprésente, nous traitons avec deux types d'image restant en dialogue continu. L'un se réfère à des images médiatiques, aveuglant le regard ou cherchant juste à choquer ou attirer notre attention. L'autre a trait à des images d'art qui « prennent le relais, soit par appropriation, soit par distanciation critique, ou qui « donnent à penser » [...] autour de la violence » (Baqué, 2009, p. 14). Dans cette perspective, le reportage de *Paris Match* présenté en exergue est un bon exemple des enjeux au cœur des médias de masse contemporains qui se répercute dans l'art actuel.

Ce reportage dense raconte l'histoire du conflit syrien dans toute sa violence. Les événements sont présentés sur quatre photos : le prisonnier agenouillé, yeux bandés, est entouré par la foule de rebelles équipés d'armes et filmant la scène avec des téléphones portables, attend son

7 La notion d'« extrême » et la tendance des sociétés contemporaines à rechercher et à franchir les diverses barrières qui s'imposent devant nous est l'objet d'analyse de Paul Ardenne dans *Extrême : esthétiques de la limite dépassée*.

8 Il s'agit de pratiques consistant à filmer l'agression physique volontaire d'une personne, le plus souvent à l'aide d'un téléphone portable. Il arrive de plus en plus que la victime de *happy slapping*, nommé également vidéolynchage, soit une personne prise au hasard, et agressée de manière inattendue dans la rue.

exécution par le bourreau qui est en train d'essayer sa machette autour du cou de sa victime. Lorsque nous tournons la page, l'image du corps décapité avec la tête ensanglantée déposée au dos de la victime apparaît soudainement. En s'y attardant, l'on s'aperçoit que le public de ce spectacle macabre est constitué par des enfants du village situé à l'arrière-plan de la photo. La dernière photo montre un des rebelles qui tient en l'air la tête découpée du prisonnier. Les gestes et l'expression sur le visage suggèrent que la photo a été prise au moment où il s'apprêtait à écraser son trophée sur le sol. D'ailleurs, le reporter y a laissé ce commentaire : « De cette boucherie, cette photo est l'une des seules publiables » (de Montesquiou, 2013, p. 45). Nous pouvons donc nous interroger sur les motifs de ce jugement et du but de cette publication. Qu'est-ce qui est plus choquant et violent qu'une image de corps humain défragmenté et profané ? La rédaction, tout en étant consciente de la force dévastatrice de ces images décide de les publier et annonce ledit reportage sur la couverture de la façon suivante : « Syrie, la barbarie au quotidien. Des photos-chocs ». Dans ce cas, nous croyons que la rentabilité du magazine en soit la réponse. C'est la preuve indéniable que la rhétorique économique et le sensationnalisme de consommation ont prévalu sur les règles du professionnalisme journalistique et le respect du confort intellectuel et psychique des lecteurs.

Il est à noter que ces images de violence, du fait de leur brutalité excessive, étaient au départ uniquement accessibles sur Internet. Pourquoi alors font-elles l'objet d'une publication dans les pages d'un des magazines les plus populaires de France entre les articles consacrés à l'art de vivre et aux *stars* du show-business ? Tout se passe comme s'il existait une graduation de la violence selon les types de médias, comme si on pouvait indiquer clairement que la décapitation était moins violente que la fusillade ou le viol⁹. Au final, cela conduit à l'effet inverse. Les images de brutalité excessive ou « photos-chocs » entrent en une sorte de dialogue étrange avec les photos chics¹⁰ qui les suivent. Ce qui a pour effet de banaliser la violence, voire repousser nos limites d'acceptation d'actes extrêmes. Les théoriciens de la culture contemporaine Jean Baudillard et Susan Sontag expliquent que dans le monde où l'information est devenue *entertainment* et où la réalité a été remplacée par un spectacle, la guerre, la terreur et la violence sont aussi le spectacle¹¹ et révèlent la même nature de divertissement que les autres

9 Ici, il surgit une autre question intéressante qui mérite également un examen plus approfondi de ceux qui se donnent ce pouvoir de décider où se trouve la limite qu'il ne faut pas dépasser, donc notamment les médias ayant aujourd'hui un grand pouvoir symbolique. En même temps, il serait pertinent d'observer à quel point c'est leur propre public qui décale cette limite.

10 Type de photographie caractéristique pour la presse *lifestyle* et *people* dont les valeurs esthétiques sont au premier lieu. Les photos chics sont fabriquées pour plaire au spectateur.

11 Dans le sens de Guy Debord et Jean Baudillard.

sujets de notre contemporanéité. En ce sens, si aujourd'hui la violence est une composante intégrée à la culture populaire et qu'on ne peut plus arrêter l'afflux des images de violence dans les médias de masse, comment leur rendre au moins leur force émotive et/ou éducative ?

L'art contemporain face à la violence

En considérant que les artistes contemporains sont conscients du fait que la saturation de la culture populaire par la violence a affaibli la sensibilité du public, par quelles nouvelles stratégies cherchent-ils à rendre compte de la violence présente dans le monde actuel ? Cette violence n'est pas de l'ordre du jeu comme dans les jeux vidéo, ni n'appartient au système social, mais est une interruption de celui-ci (Nancy, 2000). Selon eux, elle est capable de troubler ce système et crée un danger bien réel, celui de brutalisation des relations interpersonnelles dans la vie quotidienne. C'est pourquoi l'une des stratégies des artistes est la réappropriation de l'image de presse (Baqué, 2009, p. 66) qui, mise dans un autre contexte, reprend sa vraie signification et (re)gagne une force d'émouvoir. Nous pouvons ici observer un renversement paradoxal où l'image de presse devient souvent moins crédible que celle reprise et exposée au public par un artiste. Cela s'explique par le fait que la presse tend à la spectacularisation des images, parce que ce qui compte c'est l'effet, la première impression du spectateur. Contrairement aux publications de masse, certains artistes essaient de rendre à ces images leurs valeurs intellectuelles et éducatives.

L'autre stratégie cherche à toucher le public de la culture populaire tout en restant au cœur de ce système. Ainsi, les artistes utilisent des produits et des outils propres à cette culture purement consumériste pour la critiquer et la montrer sous un autre jour. Dans cet ordre d'idées, les œuvres des artistes en art actuel, comme Thomas Hirschhorn ou Mariel Clayton, proposent des formes et des usages souvent très différents de l'image de violence, mais qui vise le même but : la (re)sensibilisation de la société contemporaine.

Thomas Hirschhorn est sans doute l'un des artistes les plus engagés dans la critique de la civilisation contemporaine. Selon lui, si elle devient de plus en plus le reflet d'une société de violence, paradoxalement, elle en fait un objet de divertissement. Dans sa pratique artistique, il utilise la technique du collage et se sert de matériaux qui sont des déchets de la culture populaire. En outre, il s'approprie des photos découpées dans des journaux ou trouvées sur Internet, dont de nombreuses images pornographiques ou de cadavres, de victimes de guerres et de catastrophes. Au final, sur des mannequins en celluloïd, du carton et du scotch unissent

tous ces éléments tels une sorte de métaphore de la reconstruction d'un monde brisé et fragmenté. Ces mêmes techniques lui ont servi lors d'une exposition intitulée *Concretion-Re* organisée en 2007 à la Galerie Chantal Crousel à Paris. Ses installations ont bouleversé le public par la violence des images. En particulier, une série de têtes de mannequins criblées de clous plantés dans la chair étaient accompagnées par une multitude d'images de guerre et de corps mutilés. Elle a été jugée « spectacle à la limite de l'insupportable » (Francblin, 2007). Hirschhorn a commenté ces réactions du public en disant :

Nous vivons aujourd'hui dans un monde où l'information est omniprésente (...). Tout le monde veut tout le temps être informé sur tout, car nous avons l'illusion d'avoir un pouvoir. Mais je dois constater que personne ne souhaite «voir» finalement. Lorsque j'utilise des images d'hommes déchiquetés, détruits, on me demande d'où elles viennent. Je les récupère certes sur Internet, mais elles proviennent en fait du monde qui nous entoure ! Mais personne ne veut les voir ! Donc, l'une des mes missions en tant qu'artiste est de montrer ces images. Je suis une personne très sensible, mais je hais l'hypersensibilité luxueuse : dans *Concretion-Re*, en voyant des gens choqués face aux images et photos, j'ai compris qu'ils ne souhaitaient pas objectivement se rendre compte des atrocités présentes dans le monde. J'ai voulu faire comprendre aux visiteurs qu'ils étaient implicitement complices des tyrans responsables de ces atrocités. Je veux problématiser ce cynisme en quelque sorte (*Ibid.*).

C'est dans ce même état d'esprit que l'artiste a créé ses nouvelles expositions. *Théâtre précaire* (2010) à la Biennale de l'art contemporain à Rennes présentait des mannequins en plastique habillés en robes de soirée plaquées d'images de misères du monde. Dans la vidéo *Touching Reality* (2012) créée pour la Triennale de Paris, une main faisait défiler du bout des doigts des images sur un écran tactile. On assistait alors à des déplacements rapides ou des arrêts pour agrandir les détails. Si, de prime abord, il ne semble n'y avoir rien d'extraordinaire à cette activité du quotidien, ces images que l'on touche sont celles de cadavres, de victimes de guerre, de corps humains détruits. Ainsi, le titre de la vidéo est à comprendre de manière littérale. Il s'agit d'un contact physique quasi réel. En ce sens, le doigt devient ici le prolongement du regard observant des images de morts violentes. Cette œuvre « pointe la contradiction qui existe entre la possibilité de toucher à tout, le désir même de toucher à tout, immédiatement, et la répulsion que génèrent ces images fulgurantes. Elle révèle un conflit entre une sensibilité tactile du regard et une hypersensibilité vis-à-vis des images de la réalité qui empêche de les regarder en face » (Hirschhorn, 2012). Cette contradiction rend compte de la pulsion scopique et du *fascinum* platonicien : la fascination vouée au cadavre (Baqùé, 2009, pp. 9-24). Cet esthétisme

de la beauté macabre des images extrêmes s'exprime d'un désir irrationnel, d'une jouissance fulminante et morbide à regarder ce qui est interdit et irregardable, ce qui dépasse notre raison, qui nous dégoûte et nous attire en même temps.

Touching Reality, avec ses images hyperréalistes, parle de toutes ces pulsions qu'on essaie de refouler au quotidien. Néanmoins, on peut également voir cette vidéo comme un manifeste. Thomas Hirschhorn souhaite montrer qu'aujourd'hui l'on ne touche la réalité qu'à travers l'écran, celui de notre télé, de notre ordinateur ou de l'écran tactile de notre téléphone portable. Et puisqu'elle est médiatisée, malgré tous nos efforts pour l'atteindre, l'on reste séparé du réel. L'enjeu principal du travail de l'artiste est ici de ne pas se laisser « neutraliser » par les médias. Éviter la banalisation. Dans une entrevue, il souligne que l'art qu'il crée n'a rien à voir avec de l'obscénité :

Des termes tels que obscène sont utilisés rapidement afin de protéger les gens contre l'exposition à la vérité. La vérité doit être payée. Pour qu'il y ait la vérité, il faut faire un sacrifice. Je veux dire la vérité - pas un fait, pas une opinion, et non pas une information. [...] En tant qu'artiste, je ne veux pas rêver ou échapper à la réalité. Je ne veux pas fuir le *hard core* de la réalité (Cruzvillegas, 2010).

Dans tous les cas, on en revient à la question essentielle de la vérité¹², ici liée à l'image et à la violence. À ce propos, Jean-Luc Nancy parle d'une double violence et d'une double vérité. Il y a d'une part la « vérité (négative) de la violence ». Celle-ci n'étant « pas au service d'une vérité : elle se veut elle-même la vérité » (Nancy, 2000). Et d'autre part, il y a la « bonne¹³ violence de la vérité », car « il ne fait pas de doute que la vérité elle-même – la véritable vérité, si j'ose dire – est violente à sa manière » (*Ibid.*). C'est de ce paradoxe que l'art contemporain essaie de retrouver une vérité de ces images omniprésentes de la violence, les images que la culture populaire de notre temps semble dévorer trop facilement. D'ailleurs, selon Hirschhorn, ces œuvres choquent non par leur violence stricto sensu, mais par leur vérité frappante, par la « bonne violence », dans le sens de Jean-Luc Nancy, des images-témoins de la réalité.

Néanmoins, la réappropriation des images de presse est juste une des stratégies utilisées par les artistes contemporains qui cherchent de nouveaux moyens pour réveiller la conscience de la société. D'autant que la violence de guerre et la terreur physique sont les formes d'agression les

12 Il s'agit de la vérité dans le sens primaire du mot – ce qui est réel, sincère, non-fabriqué, non-fictif.

13 J. L. Nancy utilise des catégories morales pour différencier et décrire les effets de ces deux types de violence dont il parle. Néanmoins, la « bonne violence » consiste ici plutôt à sa force d'émouvoir et d'informer le spectateur sur l'état de la réalité dont il vit et pas forcément à lui transmettre des valeurs morales, etc. C'est au sens des acceptions de cette catégorie qu'on se réfère dans ce texte.

plus visibles et les plus médiatisées, alors que la violence psychologique et domestique, la « violence ordinaire » comme l'appelle Dominique Braqué (Braqué, 2009, p. 187), reste toujours au second plan.

C'est de ce type de violence dont parle l'artiste photographe canadien Mariel Clayton. Dans ses projets, il réunit plusieurs « sujets de base » de la culture populaire : le sexe, la pornographie, les stéréotypes de la beauté idéale, et enfin, la violence. Son projet le plus connu est sans doute la série *Dolls* (2010), dont un cycle *Barbie Murderess* dans lequel Clayton montre cette icône féminine du XX^e siècle en train de torturer et de tuer, avec un sourire éclatant sur le visage, son partenaire efféminé Ken. De nombreuses images de la série illustrent la maison et la vie de Barbie, impeccablement plastique comme elle-même. On peut l'observer dans des scènes « délicieusement » brutales de massacre qu'elle effectue dans un décor idyllique. Comme à la cuisine, durant le morcellement du corps de Ken, où des fusils Kalachnikov sont accrochés contre le mur à côté de casseroles et pendant que deux petites Barbie-filles assistent joyeusement à l'opération de vidage de la tête ouverte de Ken. Aussi, une deuxième série de photos montre Barbie, avec le même sourire attirant, qui humilie et agresse sexuellement son partenaire, voire même le castre. Cette violence aux pastels, « douce » comme la blondeur des cheveux de notre héroïne et « innocente » comme son visage d'ange, c'est dans toutes ses contradictions une violence parfaitement taillée par la culture populaire, polie et même amusante.

Clayton joue avec tous ces clichés de la culture populaire pour renverser les rôles et provoquer la réaction du public, qui dans son cas reste avant tout le public d'Internet. En ce qui concerne son œuvre, au moins deux niveaux de lecture sont possibles : un premier niveau primaire, superficiel et/ou ludique recherche l'effet impressionnant en termes de surprise ; le deuxième niveau, de son côté, propose une lecture approfondie, l'interprétation du sens que lui donne Clayton. Sa Barbie-bourreau est une femme émancipée et forte qui prend sa revanche pour toutes les femmes victimes de violences domestiques et sexuelles, traitées encore comme des objets dans un monde qui appartient aux hommes. Le choix de cette icône à la fois féminine et enfantine illustre sans défaillance le rapport contemporain à la femme et à son corps, « objet du violent gaze masculin et la femme-enfant, une princesse infantilisée » (*Ibid.*, p. 245). Cependant, la Barbie de Clayton reste toujours Barbie. Cette tueuse glamour et sexy est un produit de rêve pour la culture populaire.

Ce qui est intéressant, c'est que le paradoxe de Barbie correspond parfaitement à la polysémie de cette série photographique dont elle est

l'héroïne. D'ailleurs, elle a gagné une grande popularité sur Internet¹⁴ en tant que nouvelle curiosité publiée sur les portails de divertissement et fut partagée volontairement par les utilisateurs de ces sites. L'œuvre de Clayton critique le système dont elle fait partie de manière totale, système duquel il en retire la matière pour créer. La Barbie, en tant que produit-outil emblématique de la culture populaire, est ici utilisée contre ses propres principes de pure consommation culturelle. Ainsi, la violence devient ici à la fois « légère et divertissante » et un instrument critique. L'artiste réussit, avec une note d'humour noir, du kitsch¹⁵ et d'ironie, à faire dialoguer deux extrémités. Mais contrairement à Thomas Hirschhorn, il ne cherche pas à agresser le spectateur par une brutalité écrasante des images qu'il montre, mais lui laisse le choix et sa réaction devient un test de sa sensibilité – l'œuvre de Clayton reste ouverte, dans le sens d'Umberto Eco (Eco, 1979), aux interprétations. On peut voir dans son travail riche et complexe une nouvelle approche artistique et analytique, un indice de comment l'on peut déplacer le regard à l'intérieur même d'un système qui, tout en conservant son iconographie de la culture populaire, profite de sa possibilité de large diffusion dans les médias pour en faire la critique et inviter le public à une réflexion plus globale sur la violence dans le monde contemporain.

Conclusion

L'élimination de la violence de la vie sociale, des médias et par conséquent de la culture populaire contemporaine paraît aujourd'hui plutôt impossible. Le paradoxe de la violence dans la culture populaire, c'est qu'elle ne semble jamais assez violente. De plus en plus, elle est considérée comme un divertissement, pour revenir par exemple à la pratique du *happy slapping*. Il s'agit de rendre à la violence sa force repoussante, sa négativité absolument incontestable pour qu'elle appartienne à nouveau à l'ordre de ce qui est dans la société moderne inacceptable, et non pas à l'ordre d'un ludisme qui déforme sa signification. Cela est particulièrement important puisque ce glissement peut se révéler dangereux pour le système social et pour la culture elle-même. Il les pousse à de nouvelles extrémités.

Ainsi, certaines stratégies de l'art contemporain, comme le montre l'exemple des artistes présentés, tentent de le faire, soit en révélant le visage réel de la violence brutale et dévastatrice soit en entrant en jeu avec les stéréotypes majeurs de la culture populaire. De ces deux tech-

14 La série est présentée sur de nombreux sites Internet – des sites spécialisés en art et marché de l'art à ceux qui s'occupent de la sensation et du divertissement.

15 La poupée tout en plastique et en rose reste actuellement un des symboles du kitsch, placée toujours aux marges du bon goût esthétique et artistique.

niques extrêmement différentes, d'un côté l'une met en scène une violence pure et hyperréaliste, et de l'autre côté, elle est plutôt « kitsch », presque amusante. À tout le moins, ces deux formes de réappropriation de la culture populaire sont une réponse de l'art contemporain au problème de désensibilisation des sociétés du XXI^e siècle et proposent un regard critique sur la faiblesse éducative et émotive de l'image, et surtout, de l'image de violence à l'époque d'Internet et des nouveaux médias.

Bibliographie :

ADORNO, Theodor W., Horkheimer, Max. 1983. *La Dialectique de la raison*, Paris : Gallimard, 281 p.

ARDENNE, Paul. 2006. *Extrême : esthétiques de la limite dépassée*, Paris : Flammarion, 466 p.

BAUDILLARD, Jean. 1991. *La guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Paris : Galilée, 104 p.

BRAQUÉ, Dominique. 2009. *L'effroi du présent. Figurer la violence*, Paris : Flammarion, 285 p.

CRUZVILLEGAS, Abraham. 2010 « Interview with Thomas Hirschhorn », *BOMB Magazine* [En ligne], n° 113/Fall 2010, URL : <http://bombsite.com/issues/113/articles/3621>

DE MONTESQUIOU, Alfred. 2013. « Syrie. Surenchère dans l'horreur », *Paris Match*, n° 3356, 12-18 septembre 2013, p. 42-47.

ECO, Umberto. 1979. *L'œuvre ouverte*, Paris : Seuil, 314 p.

FERRIÈRES-PESTUREU, Suzanne. 2012. « Figures de la violence dans l'art pictural », *Cahiers de psychologie clinique*, n° 39, 2012/2, p. 11-30.

FRANCBLIN, Catherine. 2007. « Thomas Hirschhorn / à propos de l'exposition "Concretion-Re" », Paris Art [En ligne], mis en ligne le 21 mai 2007, URL : <http://www.paris-art.com/interview-artiste/thomas-hirschhorn/hirschhorn-thomas/232.html#haut>

HIRSCHHORN, Thomas (Note sur). Intense proximité. La triennale de l'art contemporain à Paris 2012 [En ligne], consulté le 16 Septembre 2013. URL : <http://www.latriennale.org/fr/artistes/thomas-hirschhorn>.

ILLICH, Ivan. 1975. *Némésis médicale*. Paris : Seuil, 221 p.

NANCY, Jean-Luc. 2000. « Image et violence », *Le Portique* [En ligne], n° 6, mis en ligne le 24 mars 2005, URL : <http://leportique.revues.org/index451.html>

PLON, Michel, Roudinesco, Elisabeth. 2006. *Dictionnaire de la psychanalyse*. Paris : Fayard, 1217 p.

SAUNDERS, Robert. 2005. « Happy slapping: transatlantic contagion or home-grown, mass-mediated nihilism? », *Static/ London Consortium* [En ligne], n° 1, London 2005, URL : http://static.londonconsortium.com/issue01/saunders_happyslapping.html

**REFLETS /
ANGLES MORTS**

Corps, savoirs et pouvoirs :

la représentation de l'émancipation
féminine dans *Buffy the Vampire Slayer*

It's all about power
[The First Evil, « Lessons », (7-01)]

Encore aujourd'hui, la figure du vampire fait rêver et frappe l'imaginaire. Il serait difficile de nier le regain d'intérêt porté à son égard depuis les années quatre-vingt-dix¹. Cette popularité pourrait être expliquée par le fait que le vampire révulse et attire – par sa force, sa rapidité, son agilité, son immortalité, son constant besoin de sang et son absence de compassion –, ce qui fait en même temps de lui un parfait prédateur de l'espèce humaine.

Néanmoins, *Buffy the Vampire Slayer* se démarque de tous ces récits fantastiques, car son héroïne principale – contrairement à Bella (*Twilight*), à Sookie (*True Blood*) et à Elena (*Vampire Diaries*) – n'est pas une jeune fille sans

¹ Pensons aux séries *True Blood* et *Vampire Diaries*, à la saga romanesque *Twilight* et à sa version cinématographique, à *Underworld*, *Blade*, aux *Chroniques des vampires* d'Anne Rice.

défense dont tombe amoureux un vampire menaçant et qui, devant tous ses bouleversements passionnels, doit changer radicalement pour s'adapter à sa nouvelle condition. Buffy est avant tout posée, réfléchie, aguerrie, drôle et possède une force et une agilité bien plus développées que celles des vampires qui croisent son chemin.

Construite afin d'attirer un jeune public féminin, le personnage principal, Buffy Summers, est une adolescente étatsunienne de prime abord fortement stéréotypée, c'est-à-dire une enfant unique, de classe moyenne, blonde, populaire et férue de mode. Or, dès le départ, la série diverge de cet environnement idyllique pour plonger la protagoniste dans une lutte éternelle du bien contre le mal, comme la ritournelle du générique le rappelle avant chaque épisode : « In every generation there is a Chose One. She alone will stand against the vampires, the demons, and the forces of darkness. She is the Slayer ² ».

L'intérêt du public envers cette télésérie dépasse la fascination pour la représentation de la jeune fille superhéroïne dans sa réappropriation d'une puissance et de savoirs traditionnellement masculins. Puisqu'elle dévoile différents aspects propres à l'oppression du féminin, tels que l'infantilisation, la discrimination, les violences physiques et sexuelles, la marchandisation du corps ou la réification, et qu'elle expose le processus d'émancipation de l'héroïne face aux autorités patriarcales auxquelles elle est confrontée, *Buffy the Vampire Slayer* a bouleversé plusieurs codes de la télésérie américaine.

Conséquence de sa popularité, la série a été étudiée par un nombre impressionnant d'universitaires. Les lectures féministes de Buffy posent un problème méthodologique d'envergure duquel il est nécessaire de se détacher. La plupart d'entre elles se limitent à mesurer le degré de féminisme ³ de la représentation de *Buffy*, des autres personnages féminins et de la construction de leur univers ; plusieurs des auteur.e.s allant même jusqu'à affirmer que la série est postféministe ⁴. Je proposerai, pour ma part, une analyse selon une perspective féministe matérialiste, qui permet de lire l'univers de *Buffy* comme le reflet violent d'une société inégalitaire, sexiste et patriarcale ⁵. Quelle vision

² « À chaque génération, il y a une élue. Seule, elle devra affronter les vampires, les démons et les forces obscures. Elle est la Tueuse » (traduction libre).

³ Voir à ce sujet Helford (2002, p. 21), Jowett (2005, p. 19) ou Raymond et Greer (Playden, 2001, p. 122-123).

⁴ Le postféminisme est un courant de pensée principalement étatsunien qui s'inscrit en réaction au féminisme des années 70 et qui a tendance à nier les formes de patriarcat occidentales contemporaines en considérant que l'égalité des sexes est acquise. Pour Millard Daugherty, Buffy serait une héroïne postféministe (2001, p. 148) et un symbole de « female empowerment » (2001; 149). De même, pour Jowett, la série est elle-même postféministe (2005, p. 18-43).

⁵ Pour Michele Byers, même si les téléséries étatsuniennes sont rarement des exemples de militantisme (2003, p. 184), le fait que l'attention repose dans *Buffy* sur les combats de filles blanches et de classe moyenne relie la série à la seconde vague féministe (2003, p. 179).

des femmes et de l'émancipation féminine est déployée dans la série ? Quels obstacles freinent le personnage principal dans sa libération et quelles stratégies la série emploie-t-elle pour y parvenir ? Pour répondre à ces questions, nous étudierons le personnage de Buffy dans sa lutte pour la réappropriation de son corps, la maîtrise des savoirs de son univers et le contrôle de ses pouvoirs.

La jeune fille utilisée comme appât

Dans l'optique de saisir quelle vision de la femme est présentée dans *Buffy the Vampire Slayer*, il est nécessaire d'étudier les stratégies narratives utilisées dans la série. Ces dernières visent à prendre au piège le public et peuvent être décortiquées à l'aide de la théorie de la stratégie oppositionnelle de Michel de Certeau⁶. En utilisant avec brio le « faire avec », la télésérie nous force à nous interroger sur son usage du braconnage des éléments de la culture populaire, du fantastique et des codes propres aux univers féminins. Ce faisant, les « procédures populaires » de la série « jouent avec les mécanismes de la discipline et ne s'y conforment que pour les tourner » (De Certeau, 1990, p. XL). Il s'agit donc d'une tactique du retournement. Un appât est d'abord lancé à l'auditoire, dépeignant un semblant de récit classique et réconfortant. Le piège se referme ensuite grâce à une histoire déroutante, innovatrice, ou qui présente une forme de critique sociétale.

À cet égard, Buffy se trouve à être un appât sur deux plans : auprès du public cible et dans la diégèse. D'abord, par la fusion des genres, en utilisant à la fois les codes des univers pour adolescentes – les relations amicales, l'école, les problèmes familiaux, la révolte contre l'autorité – et ceux des univers fantastiques – les monstres, les vampires, les démons, les héros –, la série rejoint deux publics cibles opposés et convoque pour eux un univers hybride, mettant en scène une héroïne inhabituelle qui combine féminité et puissance au sein d'une communauté de filles. *Buffy the Vampire Slayer* prend au piège un certain type d'adolescent.e.s et des passionné.e.s de « fantasy » en leur racontant, à leur insu, une autre histoire que celle escomptée.

La popularité de cette série culte s'expliquerait par le fait qu'elle est centrée sur une jeune fille et son groupe d'amis et qu'elle suit leur progression à travers les obstacles de l'adolescence et de l'âge adulte (Kearny, 2007, p. 30-31). L'ironie, l'importance du langage, l'utilisation du symbolisme et des métaphores inhabituelles dans le monde télévisuel ont

6 Pour De Certeau, la tactique est une « action calculée que détermine l'absence d'un propre. [...] Il lui faut utiliser, vigilante, les failles que les conjonctures particulières ouvrent dans la surveillance du pouvoir propriétaire. Elle y braconne. Elle y crée des surprises. Il lui est possible d'être là où on ne l'attend pas. Elle est ruse. En somme, c'est un art du faible » (1990, p. 60-61).

également participé au succès de la série. Ce faisant, *Buffy the Vampire Slayer* apparaît comme une série réflexive et consciente de ce qu'elle projette⁷. Ainsi, comme le remarquent Rhonda V. Wilcox et David Lavery :

Whedon and company's choice to use symbolism (of various sorts and levels) invites the viewer to join in the construction of meaning for the series. [...] In some ways, like Buffy herself, the viewer must struggle to reach meaning. With its complexity and careful continuity, the series encourage active viewing⁸ (2002, p. XIX).

Buffy est également un appât sur le plan narratif, au même titre que plusieurs autres personnages féminins de la série. Que les Tueuses soient « appelées » pendant l'adolescence en fait d'excellents appâts pour attirer les monstres. Dans le cas de Buffy, cela se présente dans la récurrence des scènes de patrouille et dans les cimetières la nuit lorsque transparaissent la blondeur de sa chevelure et l'éclat de ses vêtements aux couleurs voyantes. En ce sens, ce personnage démontre non seulement un « take back the night », une reprise de la nuit au féminin, mais effectue un constant renversement des attentes des monstres lorsqu'ils l'attaquent. Dans le même ordre d'idées, l'une des répliques répétées *ad nauseam* par les hommes – jeunes ou vieux – qui croisent son chemin est : « You're just a girl », ou pire : « You're just a little girl⁹ ». Celles-ci peuvent faire sourire par l'effet de décalage, et permettent de souligner les préjugés et les stéréotypes véhiculés envers les femmes.

La tactique du retournement, quant à elle, est utilisée dès la scène d'ouverture de la série : dans une ambiance de film d'horreur, un adolescent à l'air rebelle casse une fenêtre de l'école secondaire et s'y introduit avec une jeune fille en tenue d'écolière qui semble réticente, presque terrifiée à l'idée de parcourir les couloirs sombres. Après qu'elle ait répété à quelques reprises « I heard a noise¹⁰ » et que le jeune homme l'ait rassurée, elle se tourne soudainement vers lui, l'attaque et le tue, dévoilant d'un même coup son identité vampirique (« Welcome to the Hellmouth », 1-01). Voilà comment Joss Whedon se joue des mécanismes du film d'horreur en ne s'y conformant que pour les retourner, appliquant d'une façon nouvelle les stratégies oppositionnelles de Michel de Certeau et le pouvoir de résistance qu'il reconnaissait aux contes de fées (De Certeau, 1990, p. 42-43). La ruse,

7 D'ailleurs, au-delà de l'aspect « fantasy », la série est dite réaliste, puisqu'elle met en scène des thèmes et des questionnements universels : l'amitié, la communauté, la morale, les rapports de genre et de sexe. L'utilisation d'une métaphore filée, « school is hell » dans les trois premières saisons et « life is hell » dans les dernières (Kearny, 2007, p. 32), met en lumière ce réalisme.

8 « Le choix de Whedon et de son groupe d'utiliser le symbolisme (de toutes sortes et à plusieurs niveaux) invite le spectateur à participer à la construction du sens de la série. [...] À certains égards, comme Buffy elle-même, le spectateur doit lutter pour atteindre le sens. À cause de sa complexité et de sa continuité rigoureuse, la série encourage l'écoute active » (traduction libre).

9 « Tu es juste une fille » ou « Tu n'es qu'une petite fille » (traduction libre).

10 « J'ai entendu un bruit » (traduction libre)

le braconnage, l'appât et le retournement s'inscrivent directement dans le mode de narration choisi et certaines de ces tactiques sont même utilisées par les personnages à même leurs luttes. Chaque saison est articulée autour d'un arc narratif précis et culmine avec le combat final de Buffy et de ses amis (les Scoobies¹¹) contre un ennemi en particulier¹². Puisque la plupart des épisodes sont construits sur la répétition d'une même structure narrative – présentation d'un conflit et résolution de celui-ci par l'ensemble du Scoobie-Gang –, la série ne mise pas sur la peur et le suspense. Par conséquent, l'issue des combats n'inquiète personne, ce qui permet une forme d'« empowerment » lors de l'écoute (nous y reviendrons).

Le corps de l'héroïne modelé hors du regard masculin ?

Un autre obstacle majeur à l'émancipation du personnage réside dans la représentation de son corps, et dans le contrôle qu'elle possède, ou non, sur ce dernier. Or, le monde télévisuel étatsunien est reconnu pour ses personnages de femmes-objets et sa dévalorisation de la subjectivité féminine. Le regard cinématographique commun est forgé par des attentes masculines, c'est-à-dire que les scènes sont traditionnellement réalisées de façon à réifier les femmes pour qu'elles correspondent au désir des hommes (Millard Daugherty, 2001, p. 149). Ce dispositif prend forme à l'écran, entre autres, par l'absence d'interactions entre les personnages féminins, par le morcèlement de leur corps créé par les gros plans et par l'habillement suggestif des actrices.

Néanmoins, la représentation du corps féminin dans cette télésérie se veut un détournement des codes du regard masculin : il n'y a pas d'objectification ni de dépersonnalisation ni de déshumanisation (Middleton, 2007, p. 164). L'une des critiques les plus souvent adressées à l'émission est d'ailleurs l'homogénéité des corps présentés, à la fois du point de vue de leur concordance aux stéréotypes physiques et de par l'absence de corps non blancs. Pour Michele Byers, cette critique

11 Le Scoobie-Gang, ou les Scoobies (une référence directe à Scooby-Do), est composé de quatre éléments centraux stables – Buffy, Willow, Xander et Giles – auquel se greffent momentanément les amoureux des trois premiers : Angel (le premier amoureux de Buffy), Cordelia (la copine de Xander), Oz (le copain loup-garou de Willow); puis, dans un deuxième temps, Riley (le copain de Buffy dans l'armée), Anya (l'ex-démone qui sort avec Xander), Dawn (la sœur de Buffy), Tara (la copine de Willow) et Spike (un vampire).

12 Les différents opposants sont : le Maître, un vampire qui désire mettre l'humanité en esclavage ; Angel, l'ex-copain de Buffy qui a juré sa perte ; le maire de la ville qui se transforme en démon ; un cyborg créé par l'armée; une déesse venue d'un autre plan; la meilleure amie de Buffy, Willow, qui veut annihiler le monde pour que cesse la souffrance; et le « First Evil » qui désire mettre fin à la lignée de Tueuses.

sociologique ne reflète pas la mise en jeu des corps dans la série même :

Because *Buffy the Vampire Slayer* was created by the mainstream American media, the bodies it uses to articulate its message reflects that position. But the performance of these bodies must also be considered. These characters are more than pretty bodies on the television screen ; they also raise interesting questions about gender (2003, p. 175)¹³.

En général, la tactique de l'appât y est privilégiée : on présente une scène classique où la position du personnage masculin est renversée, car il se retrouve brusquement dans une situation ou une posture déstabilisante qui le rend confus et maladroit. Par exemple, dans l'épisode d'ouverture, Buffy arrive à Sunnydale High pour sa première journée. Parmi la foule, Xander se déplace sur une planche à roulettes en suivant Buffy du regard, perd de vue sa propre trajectoire et trébuche brutalement en s'accrochant à la rampe d'escalier. Finalement, la série donne plutôt l'impression d'être construite afin de résister à une vision cinématographique conventionnelle qui s'adresserait à un auditeur hétérosexuel (Middleton, 2007, p. 165).

Pour preuve, la série développe, en leur consacrant chacune un épisode, plusieurs problématiques propres à la condition féminine¹⁴. Ainsi, « I Was Made to Love You » (5-15) raconte l'histoire d'un étudiant en sciences, célibataire, qui décide de se créer un « sexbot » pour satisfaire ses envies sexuelles, mais l'abandonne après avoir réussi à développer une relation avec une *vraie* fille. La femme robot, programmée pour l'aimer, part à sa recherche et ne comprend pas les motifs ayant conduit à son délaissement. Avant de cesser de fonctionner, elle s'interroge : « I was a good girlfriend. I'm only supposed to love him. If I can't do that, what I am for ? What do I exist for ?¹⁵ » (35 min 30). Le personnage d'April exprime bien la problématique de la construction sociale d'une pseudo-identité féminine : standards de beauté élevés, soumission à l'homme, attitude prévisible, passivité, dévotion envers l'autre. Le créateur d'April, Warren, quant à lui, est un parfait exemple de machiste misogynne, et deviendra membre du Trio – un groupe de « geeks » qui s'est donné

13 « Parce que *Buffy the Vampire Slayer* a été créée par les médias américains traditionnels, les corps qu'elle utilise pour exprimer son message reflète cette position. Mais leur performance doit aussi être considérée. Ces personnages sont plus que des jolis corps sur l'écran de la télévision, ils soulèvent aussi des questions intéressantes sur le genre » (traduction libre).

14 D'autres épisodes mettent en scène ces mêmes problématiques. « Some Assembly Required » (2-02) pousse à l'extrême la question de l'objectification du corps des femmes. « Reptile Boy » (2-05) présente une déshumanisation totale des femmes où elles deviennent de simples marchandises monnayables. La question de la famille, de la filiation et de l'emprise du pouvoir patriarcal est au centre de l'épisode « Family » (5-06).

15 « J'étais une bonne petite amie. Je ne suis seulement supposée que l'aimer. Si je ne peux pas le faire, à quoi sers-je ? Pourquoi est-ce que j'existe ? » (traduction libre).

pour objectif de tuer Buffy. Par conséquent, l'accumulation d'épisodes où le Scoobie-Gang est confronté à des situations où les femmes sont victimes de violence à cause de leur sexe démontre que la télé-série défend un point de vue féministe en effectuant une déconstruction du regard et du désir de possession masculin.

Buffy the Vampire Slayer tend également à se distancier des mondes de superhéros, envers lesquels elle entretient une grande proximité thématique. L'accent mis sur la condition féminine de Buffy participe à ce projet. Le rapport qu'elle entretient avec son propre corps est bien plus problématique que celui qui lie Batman ou Superman au leur, par exemple. En fait, la représentation de son corps condense plusieurs éléments dénoncés par les luttes féministes, dont la peur du viol et l'infantilisation des femmes.

D'abord, la mission de Buffy l'oblige à traîner tard le soir dans les ruelles, les cimetières et autres endroits sombres afin de tuer des vampires. Comme leur morsure a souvent été liée au viol dans l'imaginaire¹⁶, sa présence dans la nuit permet aux femmes de se la réapproprier. Une scène très perturbante a également lieu entre Buffy et Spike qui a été son amant le temps d'une saison : alors qu'elle lui signifie qu'elle ne désire plus le voir, il fait irruption dans sa salle de bain. Au cœur de ce lieu intime, alors qu'elle est en peignoir et se prépare à prendre un bain, Spike tente de la forcer à avoir des rapports sexuels avec lui. Elle se débat, tombe sur le sol et réussit à le repousser d'un coup de pied (« Seeing Red », 6-19, 24 min). La violence de cette scène est exacerbée par des circonstances à l'opposée de l'imaginaire social entourant le viol, puisque l'agression se produit dans le confort de son foyer et est perpétrée par une personne avec qui elle a déjà eu des rapports sexuels consentis. Le fait qu'elle soit la Tueuse et qu'il soit un vampire – donc qu'elle possède en théorie un pouvoir physique sur ce dernier – amplifie la violence déstabilisatrice de la scène, par son association entre la pulsion de sang du vampire et les pulsions sexuelles du violeur (Marinucci, 2003, p. 71).

De plus, les Tueuses ne peuvent atteindre une autonomie pleine et entière : le Conseil des observateurs tient à garder un pouvoir sur elles. Malgré leurs pouvoirs immenses, elles sont sous l'égide d'un Observateur (souvent un homme). Giles remplit cette fonction

¹⁶ Le lien entre le vampire et sa victime est souvent une métaphore de la sexualité : c'est l'attraction et le désir qui conditionnent leur relation. Il est alors possible de concevoir les canines vampiriques comme organe de pénétration (par les deux incisions à la base du cou des victimes) et de reproduction (par la possibilité de contaminer la victime en la transformant en vampire). D'ailleurs, avant le vampire de Bram Stoker, les vampires n'étaient pas particulièrement des êtres sexuels : ils exerçaient une forme de domination féodale sur leurs victimes – la morsure vampirique devient une métaphore de *Prima Nocte*, le droit de cuissage.

auprès de Buffy. Nous y reviendrons plus tard, mais leur jeune âge, qui constitue une garantie de leur obéissance, n'est pas un hasard. Le Conseil, dont la naissance concorde avec la création de la première Tueuse, détient l'ensemble des connaissances pertinentes au travail des Tueuses, exerçant un pouvoir symbolique (et parfois coercitif) sur les filles. Cette infantilisation, étrangère à l'univers des superhéros masculins, est directement liée au sexe des Tueuses, lesquelles peuvent se trouver à être dirigées par un homme sans expérience, sans force, sans initiative, sous le seul prétexte qu'il est plus éduqué et savant qu'elles.

La Tueuse, une jeune fille sacrifiée aux forces des ténèbres ?

L'univers de cette émission télévisée peut poser une question difficile aux féministes : que l'héroïne soit présentée en position de domination face à ses opposants – exerçant du coup une violence cathartique – est-il suffisant pour que celle-ci soit considérée comme une figure féministe ? Après tout, cette position de puissance n'est-elle pas justifiée, dans la série, par une mission sacrée, un destin, que l'héroïne doit porter seule jusqu'à sa mort, plutôt que par sa propre volonté d'émancipation ? La récurrence des scènes de sacrifice – Buffy se retrouve enchaînée à cinq reprises et décède deux fois¹⁷ – tend également à donner à ce personnage une allure de jeune fille sacrificielle, en combinant le rêve, l'amour, l'idéal, la fragilité à la révolte et au refus de la vie adulte (Dufourmantelle, 2007, p. 26). Les Tueuses seraient alors une forme d'incarnation de la jeune fille antique sacrifiée aux monstres pour que la civilisation survive, dont les atouts de superhéroïne leur permettraient d'être de véritables machines de guerre capables de tenir quelques années, avant de passer le flambeau à la suivante. *Buffy the Vampire Slayer* effectue ainsi la synthèse de deux paradigmes d'emblée irréconciliables – la jeune fille sacrifiée et le superhéros américain – au sein d'un seul et même personnage : la Tueuse.

Pour Anne Dufourmantelle, le sacrifice est ce qui « est venu signifier la séparation étanche entre les vivants et l'au-delà » (*ibid.*, p. 16) ; une définition qui fait étrangement écho à la situation de la Tueuse, qui incarne la limite morale entre le Bien et le Mal, la frontière entre les

¹⁷ Buffy est enchaînée par une fraternité d'universitaires souhaitant la sacrifier à un démon pour acquérir de la richesse (2-05) ; elle est attachée sur un bûchée par la population de Sunnydale, lancée dans une chasse aux sorcières (3-11) ; elle est enchaînée par Angel (3-17) et par Spike, ses deux amants (5-14) ; et elle est finalement enchaînée par les Shadow Men, les hommes à l'origine de la Tueuse (7-05). Par ailleurs, elle meurt deux fois : la première fois, suite à la morsure du Maître, elle se noie brièvement et elle est réanimée par Xander (1-12). La seconde fois, elle se jette en bas d'une tour pour fermer un portail (5-22). C'est sa meilleure amie Willow, aidée par Xander, Anya et Tara, qui la ressuscite.

deux mondes. Bref, elle est responsable de tracer une ligne à ne pas dépasser, sous peine de mort. La création de la première Tueuse par les Shadow Men au début des temps se veut une solution à l'apocalypse « lorsque les structures du pouvoir étaient menacées d'effondrement » (*ibid.*, p. 16-17), afin de préserver les civilisations.

Les Tueuses qui précèdent Buffy, pour la plupart inconnues, s'inscrivent à la perfection dans la logique de la jeune fille sacrificielle. L'imaginaire de la fin qui hante le récit, les monstres et autres démons qui menacent l'humanité ; tout cela appelle un grand sacrifice : « un événement singulier dont la portée est collective, un acte qui retranche un être de la communauté tout en assurant sa cohésion » (*ibid.*, p. 21). Ainsi, de génération en génération, jusqu'au temps présent, une jeune fille est choisie pour accomplir ce destin. Est-ce que celle qui y dévoue son existence y « gagne en puissance, une place d'élection qui la place au-dessus de tous » (*ibid.*, p. 23) ? Le parallèle est troublant entre la condition de la Tueuse et celles des femmes sacrifiées de Dufourmantelle, pour lesquelles le sacrifice était l'« une des seules alternatives pour exister, pour quitter l'anonymat, la servitude, l'oppression, dans un événement qui donnerait enfin sens à leur vie » (*ibid.*, p. 23). Encore une fois, la pensée de cette théoricienne s'applique bien à la série, car la société patriarcale du monde de Buffy est emblématique, d'une certaine façon, de la violence de notre société actuelle.

Les Tueuses meurent et se succèdent depuis la nuit des temps, non parce que leur pouvoir est inférieur à celui des monstres, mais par épuisement et lassitude, comme les femmes sacrificielles. Buffy, dans « Fool for Love » (5-07), a failli subir le même sort, un soir de patrouille comme les autres, dans les cimetières, lorsqu'un quelconque vampire retourna son pieu contre elle. Désorientée, elle interroge longuement Spike qui lui raconte comment il a réussi à éliminer deux Tueuses, un fantasme récurrent chez les vampires. Souvent, les Tueuses abandonnent tout simplement cette guerre continuelle et solitaire pour un repos bien mérité : la mort.

La récurrence des scènes de combat et la violence dans *Buffy the Vampire Slayer* peuvent désorienter au premier abord. Pourtant, le mode de résolution des conflits de Buffy et du Scoobie-Gang évite d'y avoir recours et, dans la mesure du possible, d'autres tactiques sont utilisées. Nonobstant ce fait, les oppositions de valeurs de cet univers et des luttes qui s'y mènent conduisent inévitablement à un combat à mort entre la préservation d'une éthique égalitariste et humaniste et l'imposition par la force d'un ordre autoritaire, sanguinaire et

patriarcal¹⁸. La non-violence ne peut malheureusement pas être une option envisageable dans ces conditions. D'ailleurs, Buffy le montre très clairement dans « Anne » (3-01), alors qu'elle se bat contre un démon esclavagiste qui enferme les jeunes de la rue dans une dimension de l'enfer pour les forcer à travailler dans une usine du XIX^e siècle toute leur vie. Avant d'éliminer le démon en question, elle lui lance : « Wanna see my impression of Gandhi ? ». Certes, il serait possible que Buffy ne connaisse pas la philosophie de l'Indien, mais il serait plus probable qu'elle prononce ces mots en toute connaissance de cause afin d'exprimer sa croyance en l'utilisation de la violence comme réponse adéquate et nécessaire devant certaines formes d'injustice. Comme le souligne Marinucci :

by drawing this comparison between Gandhi's plight and her own, she invites us to conceive of the evil actions of the vampires, demons, and monsters that she faces as symbolic equivalent to the evil actions of human being (2003, p. 63)¹⁹.

L'émergence d'un personnage féminin puissant dans le paysage télévisuel a de quoi perturber la routine de l'humiliation des femmes dans la culture. Toutefois, l'attitude et les actions de Buffy s'opposent directement à l'imaginaire traditionnel de la violence. *Buffy the Vampire Slayer* nous permet, au contraire, de s'imaginer un instant « en guerrières, non plus responsables personnellement de ce que [nous] av[ons] bien cherché, mais victimes ordinaires de ce qu'il faut s'attendre à endurer si on est femme et qu'on veut s'aventurer à l'extérieur » (Despentes, 2006, p. 43). Et pourtant, l'usage de la violence au féminin dans la fiction est très mal perçu et provoque des réactions épidermiques chez certains critiques. La métaphore du viol, présente dans la série, pourrait s'étendre à toute forme de violence perpétrée par les élites, les initiés et tous ceux qui détiennent un pouvoir sur les habitants de ce monde. C'est pourquoi *Buffy the Vampire Slayer* permet d'interroger l'utilisation de la violence par les femmes dans une perspective d'émancipation. Buffy apparaît comme

18 Dans un autre ordre d'idées, la violence ne s'y exprime jamais par l'utilisation d'armes technologiques : l'arme de prédilection des Tueuses est le pieu en bois, mais les Scoobies utilisent une variété d'armes (arbalètes, bâtons, battes de baseball, poêlons, haches, épées, etc.). Alors que Jowett (2005, p.25) avance que ce rejet de la technologie équivaldrait au rejet de la violence au masculin, il serait davantage plausible que, d'une part, cette forme particulière de violence utilise l'ironie en parodiant les combats traditionnels. D'autre part, le choix trouve son explication au sein même du récit, puisque les armes à feu n'ont pas d'effets sur les vampires. Finalement, l'univers est créé autour d'un imaginaire guerrier bâti sur le pieu et l'arbalète. De toute façon, la violence y est présentée comme moyen de défense : la ville est attaquée par des forces du mal, et Buffy est l'élément stable de défense, ce n'est pas elle qui va à l'assaut de ces forces.

19 « en tirant cette comparaison entre la situation de Gandhi et la sienne, elle nous invite à concevoir les mauvaises actions des vampires, des démons et des monstres auxquelles elle est confrontée comme symboliquement équivalentes aux mauvaises actions des êtres humains » (traduction libre).

une luciole²⁰ dans les ténèbres, par sa capacité à nous affirmer haut et fort que sa « puissance ne reposera jamais sur l'inféodation de l'autre moitié de l'humanité » (*ibid.*, p. 136).

Quelle forme de pouvoir ? Le Conseil des observateurs et son contrôle sur la Tueuse

Réfléchir aux liens entre le corps, les savoirs et le pouvoir permet de saisir la démarche de Buffy qui vise à reprendre le contrôle de son propre corps. En ce sens, le principal opposant du Scoobie-Gang est le Conseil des observateurs, l'un de leurs alliés qui possède à la fois l'ensemble des connaissances nécessaires à la mission de la Tueuse et qui incarne le pouvoir masculin traditionnel, donc hiérarchique. La vision Buffy, qui s'oppose à la leur, promeut une horizontalité dans la prise de décision et une éthique féministe. Comme l'expose Durand, la forme de pouvoir défendue par Buffy :

poses both a critique and a threat to the previous easy dominant view. This is shared power, and its goal is the empowerment of all. A vision of shared power is threatening to the patriarchal conception of power because it subverts the very structure of the patriarchy itself. This shared power attempts to enable others to fully realize their potential, even if it does not immediately garner overt authority for oneself. [...] The Buffyverse is no less than a radical repudiation of the patriarchal power structure that is so often simply assumed as the standard operating condition of the universe²¹ (2009, p. 45-46).

Le savoir est au cœur de la série : la bibliothèque de Sunnydale High est le principal lieu d'action pendant les trois premières saisons ; Giles travaille comme bibliothécaire, les Scoobies passent plusieurs minutes par épisode le nez plongé dans des bouquins à faire des recherches et leur sérieux s'oppose à l'ambiance consumériste dans laquelle sont produites les téléséries (Hastie, 2007, p. 83). Ce faisant, non seulement la représentation des savoirs se veut en décalage avec l'époque contemporaine, mais elle est un enjeu de pouvoir fort au sein même de l'univers, à un point tel que la participation aux recherches

20 Nous empruntons le terme luciole au philosophe Georges Didi-Huberman dans *La Survivance des lucioles*.

21 « pose à la fois une critique et une menace à la vision dominante. C'est le partage du pouvoir, et son but est l'émancipation de tous. Une vision qui propose le partage du pouvoir menace toute conception patriarcale du pouvoir parce qu'elle compromet la structure même du patriarcat. Ce partage du pouvoir permet à d'autres de réaliser pleinement leur potentiel, même s'il n'engrange pas immédiatement une autorité manifeste pour lui-même. [...] L'univers de Buffy n'est pas moins qu'un rejet radical de la structure du pouvoir patriarcal, qui est si souvent simplement supposé comme le fonctionnement standard de l'univers » (traduction libre).

avec les Scoobies et l'invitation à assister aux réunions devient le signe de l'intégration dans le groupe.

Mais c'est surtout le mode de répartition des pouvoirs et le processus de prises de décisions au sein du Scoobie-Gang qui est à même d'expliquer cet ébranlement des structures patriarcales. Les membres du groupe réussissent à créer une collectivité tout à fait hors-norme dans le monde des superhéros, faisant d'eux les seuls dans cet univers à combattre réellement les forces du mal : le patriarcat et la domination (Durand, 2009, p. 56). L'organisation du Scoobie-Gang reflète l'idée même de la Société des marginales de Virginia Woolf. Alors que cette dernière voulait une société sans trésorière, sans financement, sans bureaux, sans comités et sans conférences, indifférente à la guerre (Woolf, 2002, p. 176-177), les Scoobies fonctionnent sans rémunération, avec une répartition horizontale du pouvoir et sans incursion de l'actualité politique dans le récit²². En fait, il est possible d'affirmer que Buffy applique une logique du « Comme non », car Buffy se représente à la fois comme la Tueuse – celle qui est en charge de la lutte – et à la fois comme non, un interstice qui nous permet de la lire comme sujet révolutionnaire, tel qu'expliqué par Giorgio Agamben :

« [Paul, dans ses lettres] appelle usages des conduites de vie qui, en même temps, ne se heurtent pas frontalement au pouvoir – reste dans ta condition juridique, dans ta vocation sociale –, mais les transforment complètement dans cette forme du *comme non*. [...] c'est une pratique dont on ne peut pas assigner le sujet » (Agamben, 2000).

À l'opposé du superhéros classique, Buffy se construit et se développe par sa capacité à partager sa puissance. « Comme non » est sans doute la façon la plus adéquate de décrire son rapport au pouvoir, puisque ce dernier glisse sur elle, sans qu'elle tente de l'usurper. Effectivement, l'union des corps au sein d'une même cause est sans doute la manifestation la plus importante du pouvoir dans cet univers : dans « Primeveral » (4-21), pour réussir à battre Adam²³ (le cyborg créé par l'armée étatsunienne), Giles, Willow et Xander fusionnent leurs esprits momentanément avec Buffy. Lorsqu'Adam tente de l'anéantir à coups de balles et lui dit qu'elle ne pourra pas résister éternellement, elle affirme calmement : « We can. We are

²² Certes, les équipes de super héros existent (Justice League, Avengers et X-Men étant les plus connus) mais celles-ci ont en effet souvent un bureau, sont rémunérées et la répartition du pouvoir dans le groupe est en général l'enjeu principal de leurs aventures, qui se traduit généralement par un conflit entre le « boy-scout » et le « bad boy » (Superman et Batman, Captain America et Ironman ou Cyclops et Wolverine).

²³ Adam est l'un des seuls opposants finaux à utiliser des armes technologiques et se veut une représentation métaphorique des dérives technologiques de l'armée dans sa quête de pouvoirs

forever. [...] You could never hope to grasp the source of our power²⁴» (38 min)²⁵.

Le partage de ses pouvoirs et le soutien constant de sa communauté permettent à Buffy d'aspirer à s'émanciper du Conseil des observateurs. Présentés comme les alliés suprêmes de la Tueuse – ceux qui lui offrent conseils, outils, savoirs –, ils dévoilent peu à peu leurs véritables intentions, soit de préserver coûte que coûte leurs pouvoirs, et par conséquent, le statu quo dans la lutte contre les forces du mal. Bref, ils incarnent l'institutionnalisation d'un contre-pouvoir. Pour ce faire, lorsqu'une Tueuse atteint ses dix-huit ans, ils la droguent et l'enferment, sans défense, dans un espace clos avec un vampire. Cet examen que subit Buffy dans « Helpless » (3-12) rompt la confiance qu'elle avait dans le Conseil, et Giles se fait renvoyer pour s'être opposé à ce rituel barbare²⁶. Après avoir réussi à retirer aux membres du Conseil tout pouvoir décisionnel sur sa vie, elle doit de nouveau les contacter afin qu'ils lui transmettent une information cruciale. Leur vision de leur rôle, tout à fait patriarcale, entre en confrontation avec l'éthique féministe développée par le Scoobie-Gang²⁷.

C'est pourquoi l'une des quêtes centrales de Buffy vise à lui permettre de comprendre l'origine de ses pouvoirs²⁸ afin de réussir à casser son assujettissement au Conseil. À la clôture de la série, Buffy choisit de détruire radicalement la logique même de sa condition – celle qui empêche plusieurs Tueuses d'exister à la fois. Dans son combat contre « The First » – une manifestation pure du mal – le Conseil des observateurs n'existe plus, et toutes les filles qui ont le potentiel de devenir des Tueuses sont pourchassées de par le monde. C'est pourquoi Buffy décide de partager son pouvoir avec elles :

In every generation, a slayer is born because a bunch of men made up that rule. They're powerful men, but this women (en pointant Willow), is

24 « Nous pouvons. Nous sommes éternels. [...] Tu ne pourras jamais espérer saisir la source de notre pouvoir » (traduction libre).

25 Cette scène, où l'union des forces d'un groupuscule insurrectionnel (pour citer l'un des dirigeants de l'armée) permet de vaincre un des bijoux technologiques de l'armée, ouvre la porte à une analyse libertaire de *Buffy the Vampire Slayer*.

26 Le nouvel observateur ne fera pas long feu : lorsque Buffy réclame au Conseil son aide afin de soigner son amoureux empoisonné et que ses membres refusent parce qu'il s'agit de « laws that exist longer than civilizations » (« Graduation part 1 », 3-21; 31 min 20), elle décide de couper les ponts avec eux : « I'd like to think of it has a graduation » (« Graduation part 1 », 3-21; 32 min 40), affirme-t-elle.

27 En effet, pour eux, la Tueuse en charge n'est qu'un outil, bien que perfectionné et puissant, entre leurs mains. Quant à Buffy, elle réussit au cours de l'épisode à reprendre le contrôle de la situation et à retourner le rapport de pouvoir à son avantage par sa compréhension de la mesure et de l'étendue de sa puissance : « I finally figured out why. Power. I have it. They don't. This bothers them » (« Checkpoint », 5-12; 39 min).

28 Lesquels proviennent d'un rituel performé par des mages, les Shadow Men, sur une jeune fille enchaînée.

more powerful than all of them combined. So I say we change the rule. I say my power should be our power. [...] Now on, every girl in the world who might be a slayer will be a slayer. Every girl you could have the power will have the power. Can't stand up, will stand up. Slayers, every one of us. Make your choice. Are you ready to be strong²⁹? (« Chosen », 7-22 ; 28 min)

Voilà comment la télésérie explore les rapports de pouvoirs entre les sources d'autorité détentrices de savoirs et le corps de la tueuse, tout en montrant les différentes étapes du processus d'émancipation que suit l'héroïne. Au fil des saisons, Buffy accumule lentement davantage d'autonomie et de contrôle. En parallèle, aucune structure patriarcale ne survit au Scoobie-Gang, peu importe son camp dans la guerre du bien contre le mal. Ce faisant, Buffy, au même titre que la femme sacrificielle, « vient inquiéter dangereusement l'espace social où elle est inscrite ; elle vient subvertir les catégories du politique, de l'espace commun et de la famille » (Dufourmantelle, 2007, p. 31). Alors que la logique patriarcale des Shadow Men et du Conseil des observateurs requérait le sacrifice d'une jeune fille, la finale de *Buffy the Vampire Slayer* met en échec la logique même du sacrifice originel en supprimant le caractère individuel de la mission de la Tueuse, mettant en œuvre l'élément réellement subversif de la notion de femme sacrificielle :

Tout sacrifice est un retournement. On se retourne vers les dieux pour les interroger, demander ou se révolter. Mais on se retourne aussi contre soi ou contre le sort, on prend les armes [...]. Ce retournement est le mouvement même de la liberté. Le sacrifice, même et surtout par son aspect le plus noir, le plus désespéré, est quand même une tentative de sortir du cercle, de s'ouvrir à l'inespéré, d'imaginer un possible (*ibid.*, p. 43).

« Déplacer à peine » est ce que réussissent à accomplir les Scoobies lors de la finale de la télésérie. « Déplacer à peine » est le leitmotiv de Buffy et de sa lente émancipation du Conseil des observateurs. En offrant à toutes celles qui en ont le potentiel la totalité de sa puissance, Buffy est parée d'une auréole et permet l'avenue d'« une zone où possibilité et réalité, puissance et acte ne peuvent plus être différenciés » (Agamben, 1990, p. 60).

29 « À chaque génération, une Tueuse est née parce qu'un groupe d'hommes a décidé de cette règle. Ce sont des hommes puissants, mais cette femme (en pointant Willow), est plus puissante que tous les autres réunis. Donc, je dis que nous changeons la règle. Je dis que mon pouvoir devrait être le nôtre. [...] Que maintenant, chaque fille dans le monde qui pourrait être une Tueuse sera une Tueuse. Chaque fille qui pourrait avoir ce pouvoir aura ce pouvoir. Qui ne peut résister, pourra résister. Des Tueuses, chacun d'entre nous. Faites votre choix. Êtes-vous prêtes à être fortes? » (traduction libre)

Dépasser la Tueuse ? Une survivance des lucioles

En regard des démonstrations précédentes, il n'est plus possible de lire cette série comme un autre dérivé mercantile de la télévision pour adolescentes : elle incarne au contraire l'utopie, le fantasme, du pouvoir féminin. Buffy est une luciole-née : elle condense à la fois des éléments du contre-pouvoir – par sa mission de résistante contre le Mal – et elle évoque par la métaphore filée du viol la lutte pour l'émancipation des femmes (Marinucci, 2003 ; 71).

La comparaison des techniques narratologiques utilisées dans *Buffy* avec la théorie développée par Umberto Eco dans son essai *De Superman au surhomme* valide le fait que cette série confronte les préjugés afin d'opérer un dépassement et une réflexion critique. En effet, les dénouements des épisodes de *Buffy the Vampire Slayer*, même s'ils apportent un réconfort, ne résolvent pas la problématique mise en lumière par le récit. Ce faisant, « la catharsis démêle le nœud de l'histoire, mais ne réconcilie pas le spectateur avec lui-même, c'est précisément le dénouement de l'histoire qui le trouble » (Eco, 2003, p. 17). D'ailleurs le mode de fonctionnement de l'émission est bâti selon un modèle révolutionnaire³⁰, où l'ordre des choses doit être renversé pour permettre la résolution de la problématique. Que l'héroïne gagne à chaque fois, qu'elle réussisse à vaincre ses opposants l'inscrit dans un processus d'« empowerment » féministe, puisque la démonstration constante des victoires d'une héroïne soumise aux mêmes conditions matérielles que la plupart des femmes participe à la création d'un pouvoir féminin dans l'imaginaire. Ses combats récurrents dans des cimetières la nuit, c'est une « *danse des lucioles*, ce moment de grâce qui résiste au monde de la terreur, [...] la chose la plus fugace, la plus fragile qui soit » (Didi-Huberman, 2009, p. 21).

Concevoir Buffy, ses amis rapprochés et les Tueuses qui la précèdent comme des lucioles, c'est d'abord et avant tout considérer que leur présence et leurs actions quotidiennes dans le monde imaginaire de la série projettent une « lueur erratique, certes, mais lueur vivante, lueur de désir et de poésie incarnée [que ce sont des] moments d'exceptions où les êtres humains deviennent lucioles – êtres luminescents, dansants, erratiques, insaisissables et résistants comme tels » (*ibid.*, p. 19). Par leurs combats quotidiens, les personnages rendent hommage aux « petites lumières de la vie » (*ibid.*, p. 15), une célébration de l'amitié, des plaisirs

³⁰ Si chaque crise peut être réglée par une solution simple, il s'agit d'un réformisme alors que, d'après Eco, « aucune hypothèse révolutionnaire ne s'arrête aux contradictions périphériques, elle cherche au contraire à cerner le cœur des contradictions, et, pour les résoudre à la racine, elle postule un renversement global de l'ordre des événements » (Eco, 2003, p.23).

simples, et de tout ce qui aide un individu à s'accrocher quand le monde semble s'écrouler tous les jours. La violence des combats entre Buffy et ses opposants illustre bien la dureté, les obstacles, la douleur de la vie contemporaine, sans tomber dans une monstration spectaculaire.

Au même titre que Passolini « a voulu montrer la puissance spécifique des cultures populaires pour y reconnaître une véritable capacité de résistance historique, donc politique, dans leur vocation anthropologique à la *survivance* » (*ibid.*, p. 28), il importe de mettre en lumière le motif de la survivance dans *Buffy the Vampire Slayer*. Les combats de tous les instants qui animent les épisodes ne sont pas une lutte pour la survie, mais ancrent plutôt leur puissance de résistance dans l'idée de la survivance, car l'individuel est mis entre parenthèses, sans être nié. Si la mort même signifie passer le flambeau à autrui, il s'agit peut-être d'une faillite de la survie, mais surtout d'une plongée dans la survivance, pour les Tueuses par exemple.

Dès lors, le phénomène d'apparition et de disparition des Tueuses, à la vie très courte, aux quatre coins de la planète, peut rappeler l'intermittence propre aux lucioles. Nous avons donc, en quelque sorte, une responsabilité à l'égard de la série : celle de balayer du regard l'immensité de la culture populaire et d'affirmer « que dans notre *façon d'imaginer* gît fondamentalement une condition pour notre *façon de faire de la politique*. L'imagination est politique, voilà ce dont il faut prendre la mesure » (*ibid.*, p. 51, l'auteur souligne). En effet, au-delà de la tension constante entre la force de la Tueuse, le savoir détenu par les autorités et le véritable pouvoir, la série s'ouvre sur un vaste éventail de questions morales, par la révolte, l'opposition féroce des personnages devant les injustices sociales et le nécessaire usage de la violence dans une visée émancipatrice.

Bibliographie

Corpus étudié

WHEDON, Joss. *Buffy the Vampire Slayer*. États-Unis : 1997-2003.

Corpus théorique

AGAMBEN, Giorgio. 1990. *La Communauté qui vient : théorie de la singularité quelconque*. Paris : Seuil.

DE CERTEAU, Michel. 1990. *L'Invention du quotidien : arts de faire*, coll. : «folio essais». Paris : Gallimard.

DESPENTES, Virginie. 2006. *King Kong Théorie*, coll. : «Le Livre de poche». Paris : Grasset.

DIDI-HUBERMAN, Georges. 2009. *Survivance des lucioles*. Paris : Minuit.

DUFOURMANTELLE, Anne. 2007. «La Femme sacrificielle». *La Femme et le sacrifice*. Paris : Denoël.

ECO, Umberto. 2003. *De Superman au surhomme*. Paris : Grasset.

Corpus secondaire

BYERS, Michele. 2003. «*Buffy the Vampire Slayer* : The Next Generation on Television». *Catching a Wave : Reclaiming Feminism of the 21st Century*, dirigé par Rory Dicker et Alison Piepmeier. Northeastern University Press, p. 171-187.

DURAND, Kevin K. 2009. «It's All about Power». *Buffy Meets the Academy : Essays on the Episodes and Scripts as Texts*, dirigé par Kevin K. Durand. McFarland & Company : North Carolina, p. 45-56.

HASTIE, Amelie. 2007. «The Epistemological Stakes of *Buffy the Vampire Slayer* : Television Criticism and Marketing Demands». *Undead TV : Essays on Buffy the Vampire Slayer*, dirigé par Elena Levine and Lisa Parks. Durham : Duke University Press, p. 74-95.

JOWETT, Lorna. «Girl Power». 2005. *Sex and the Slayer : a Gender Studies Primer for the Buffy Fan*. Middletown : Wesleyan University Press, p. 18-43.

- MARINUCCI, Mimi. 2003. «Feminism and Ethics of Violence : Why Buffy Kicks Ass». *Buffy the Vampire Slayer and philosophy : Fear and Trembling in Sunnydale*, dirigé par James B. South. Peru : Carus, p. 61-76.
- MIDDLETON, Jason. 2007. «Buffy as *Femme fatale* : the Cult Heroine and the Male Spectator». *Undead TV : Essays on Buffy the Vampire Slayer*, dirigé par Elena Levine and Lisa Parks. Durhan : Duke University Press, p. 145-167.
- MILLARD Daugherty, Anne. 2001. «Just a girl : Buffy as icon». *Reading the Vampire Slayer : an unofficial critical companion to Buffy and Angel*, dirigé par Roz Kaveney. Tauris Prake : New York, p. 148-165.
- PLAYDEN, Zoe-Jane. 2001. «What you are, what's to come : Feminisms, Citizenship and the Divine». *Reading the Vampire Slayer : an unofficial critical companion to Buffy and Angel*, dirigé par Roz Kaveney. Tauris Prake : New York, p. 120-147.
- WILCOX, Rhonda V. et David Lavery. 2002. «Introduction». *Fighting the forces : what's at stake in Buffy the Vampire Slayer*, dirigé par Rhonda V. Wilcox and David Lavery. Lanham : Rowman & Littlefield, p. 3-17.

Awake :

la violence comme expérience
du monde dans *Breaking Bad*

Savoir c'est pouvoir. Tel est, selon Peter Sloterdijk, l'énoncé venant fonder le projet de l'épistémologie moderne. Ainsi explique-t-il, dans sa *Critique de la raison cynique*, que « *Ce qu'est la vie, le chercheur ne le comprend pas dans l'attitude théorique, mais uniquement en s'engageant dans la vie même* », et que « *l'homme de science qui se cache à lui-même sa volonté de puissance et qui comprend l'expérience seulement comme savoir sur des objets, ne peut pas parvenir à ce savoir qu'acquiert celui qui apprend à connaître sous la forme d'un voyage vers les choses.* » La télésérie *Breaking Bad* nous présente un protagoniste amené par son esprit scientifique à pousser cette logique jusque dans ses dernières implications. Ayant cessé de se cacher à lui-même sa volonté de puissance, il se lancera à la poursuite d'un savoir se présentant sous la forme d'un voyage vers le monde, un voyage au cours duquel savoir et pouvoir, connaître et dominer, apparaîtront comme une seule et même chose.

La série raconte l'histoire de Walter White, un professeur de chimie au secondaire qui, atteint d'un cancer du poumon alors qu'il vient de fêter ses cinquante ans, se lance dans le trafic de drogue afin d'amasser assez d'argent pour assurer l'avenir de sa famille. Scientifique déchu, le brillant chimiste est confiné à la salle de classe. Entre vulgarisation théorique et expérimentation anodine, il est privé de la possibilité d'appliquer son savoir. Son besoin d'agir sur le monde, de le transformer, se réalisera finalement dans la synthèse de méthamphétamine. Chimiquement, celle-ci consiste en l'application d'une formule relativement simple, qui relève davantage du technicien que de l'homme de science. C'est à un autre niveau cependant que l'aventure de la manufacture de drogue amènera Walter à la découverte et à la transformation du monde. Son laboratoire de méthamphétamine, lieu où l'on détruit la matière pour la rassembler à volonté, où chaque réaction est confinée à un appareillage pouvant en supporter la pression, la chaleur et en évacuer les fumées toxiques, est avant tout le lieu d'expérimentation et d'analyse qui servira de modèle pour produire un savoir des relations sociales et économiques. Le développement de l'entreprise est le véritable champ d'application de la pensée scientifique de Walter White et la vente de *Crystal Meth*, sa véritable expérience. Au cours de celle-ci, il déterminera et isolera les éléments constitutifs de la matière sociale tout en élaborant des stratégies pour les manipuler. Car il en est pour Walter de la société comme de la nature pour le scientifique : il ne la connaît que dans la mesure où il peut la dominer.

L'apprentissage de la réalité sociale par Walter est en fait l'apprentissage de la violence qui en constitue le ciment. Présidant aux changements de la structure socio-économique comme la chaleur préside aux transformations de la matière, la violence brute est le moteur de la chimie sociale que nous propose *Breaking Bad*. C'est dans une explosion pouvant se mesurer en kilojoules, celle qui dévaste le repaire de Tuco Salamanca (S1 Ep6), que naît Heisenberg, l'alter ego criminel de Walter White. Son ascension sociale, elle, se mesurera par le nombre de cadavres accumulés sur le chemin de la connaissance du monde et de soi-même. Nous montrerons ici en quoi *Breaking Bad* présente le social comme une équation dont les différents termes ne tiennent ensemble que par la force de la violence inhérente à leur composition et nécessaire à leur transformation. Nous reconstituerons pour cela le cheminement de Walter White vers la découverte du monde comme violence perpétuelle, tout en mettant ce cheminement en lien avec la découverte par celui-ci de sa propre personne. Nous aborderons le personnage de Walter White en examinant son environnement, sa profession de chimiste et finalement ses activités

criminelles. Ces trois éléments trouveront leur corrélat objectif dans trois formes de violence distinctes : la violence sociale, la violence épistémologique et la violence économique.

I am the danger

Walter White évolue dans un environnement entièrement façonné par la distance. L'étalement urbain des zones résidentielles périphériques de la ville d'Albuquerque, paysage aseptisé et parsemé de stationnements et de magasins à grandes surfaces, se déploie tel un vaste processus de compartimentation que son entrée dans le négoce de narcotiques fait exploser. C'est dans une zone résidentielle qu'il rencontre Jesse Pinkman, son complice tout au long de la série, et qu'il découvre son laboratoire artisanal de méthamphétamine, établissant ainsi un premier contact avec l'industrie de la drogue. La série, par la suite, ne nous éloignera jamais vraiment de cette suburbanité, y transportant les affres de la compétition et du danger inhérents au monde du crime. Au contact de Walter, le paradis sans histoire qu'est la zone résidentielle d'Albuquerque se transforme en un véritable champ de bataille. Cette intrusion de la violence brute au cœur d'un imaginaire propre à la banlieue américaine apparaît dès le premier épisode, alors que Walter, au cours d'une transaction qui tourne mal, enferme deux vendeurs de drogue à l'intérieur d'un motorisé rempli de phosphine, un gaz mortel, transformant ainsi le véhicule emblématique des vacances et de la société de consommation en chambre à gaz (S1 Ep1). Dans un épisode ultérieur, alors qu'il est convaincu que des hommes armés l'attendent chez lui pour le tuer, il téléphone à sa voisine et lui demande d'aller vérifier si le rond de la cuisinière est bien éteint, la soumettant à sa place au danger de mort intrinsèque à l'industrie narcotique (S4 Ep13). Et s'il parvient, à la fin de la quatrième saison, à tuer Gus Fring, l'homme à la tête de la plus importante organisation criminelle de la région, c'est en faisant exploser une bombe à l'intérieur d'une maison de retraite nommée la *Casa tranquilla* (S4 Ep13).

Ayant transporté, au cœur même de son environnement dépourvu de danger, ce qui est la plus grande peur de ceux qui y vivent, à savoir le monde du crime et de la drogue, s'étant arrogé la connaissance de ce qui doit demeurer caché aux gens de sa provenance, Walter a l'impression d'avoir vaincu cette peur qui depuis toujours le paralyse :

I have spent my whole life scared, frightened of things that could happen, might happen, might not happen, fifty years I spent like that. Finding myself awake at three in the morning. But you know what? Ever

since my diagnosis, I sleep just fine. I came to realize it's that fear that's the worst of it. That's the real enemy (S2 Ep8).

Si le cancer qui l'oblige à vivre avec la possibilité constante de la mort est, selon Walter, ce qui le libère de la peur, il ne s'agit en vérité que d'un prétexte pour se rapprocher de la violence que son environnement avait jusque-là tenue à l'écart. Cette domestication de l'inconnu fait de Walter un nouvel homme, un homme affranchi de la domestication qu'entraîne une vie vécue dans la peur. « L'homme croit être libéré de la peur quand il n'y a plus rien d'inconnu » peut-on lire dans *La dialectique de la Raison* d'Adorno et Horkheimer. La peur de l'inconnu, selon les deux philosophes, déclenche le processus qui mène à l'*Aufklärung* moderne, et parce qu'elle est née de la peur, la raison finit par se transformer en système de domination. Le caractère terrifiant de l'inconnu est refoulé par la raison, qui réduit tout ce qui existe à son propre système, soit, à ce qui est déjà connu. De la même manière, en amenant le vaste monde du crime au cœur de son propre environnement, abolissant ainsi la distance entre le connu et l'inconnu, Walter se libère de l'infatigable peur qui l'empêche de dormir.

Mais la raison, en démystifiant les puissances à l'origine de la peur, va jusqu'à se démystifier elle-même, à rejeter tout ce qui en elle porte encore la trace de l'inconnu, notamment le principe de différenciation entre le bien et le mal hérité des anciens systèmes métaphysiques jugés suspects par le savoir éclairé. Une fois ce processus abouti, la raison n'est plus qu'un instrument servant à évaluer les actions en termes d'avantages et de désavantages pour l'individu égoïste. Cette transformation de la peur de Walter en rationalité instrumentale est parfaitement représentée par une scène du troisième épisode de la première saison. Tandis qu'il se demande s'il doit ou non tuer Krazy 8, un vendeur de drogue qui a lui-même essayé de le tuer et qui se trouve maintenant à sa merci, Walter rédige la liste des pour et des contre. À la tête de la colonne des contre apparaît, tracée par la main tremblante du professeur : *It is the moral thing to do*. Cette considération, mise en rapport avec l'implacable limpidité de l'argument pour, *He is going to kill your entire family if you let him go*, ne fait pas que montrer l'aspect comique des considérations humanistes de Walter, elle confirme la disparition en lui de toute morale. Une fois intégrée au calcul de la rationalité instrumentale, une fois placée au même niveau que les avantages et les désavantages qui constituent pour cette rationalité l'ensemble de la réalité et, par conséquent, une fois devenue interchangeable avec ceux-ci, la morale, privée de fondation objective, est prête à être liquidée. Ainsi, le sujet libéré de la peur de l'inconnu devient lui-même une source de peur pour ses semblables : « So get up,

get out in the real world and you kick that bastard as hard as you can right in the teeth» (S2 Ep8).

Le rapport que Walter entretient avec son environnement transforme celui-ci, ou plutôt, il en dévoile toutes les potentialités. Construite avec le *blood money* de l'Europe ravagée par la Deuxième Guerre mondiale, l'Amérique suburbaine se rêve comme une terre nouvelle sur laquelle il serait possible d'oublier les massacres, terre d'asile pour les naufragés de l'histoire. Mais derrière l'impénétrable façade des choses, sous les couches de ciment accumulées et la mutilation intérieure nécessaire au refoulement des pulsions incompatibles avec la vie devenue saine et transparente, se trouve une peur si grande qu'elle peut à tout moment basculer dans la violence. Sur la société atomisée pèse la menace de la fission se produisant lorsqu'un de ses éléments s'effondre sur lui-même. Fort de sa proximité nouvelle avec l'inconnu et libéré des entraves de la morale, Walter, devenu Heisenberg, se fait la synthèse des forces qui régissent le monde du narcotraffic. Fatigué de trembler à l'idée du danger que représente le monde extérieur, il est lui-même devenu le danger. *Time bomb*, il contient une charge destructrice suffisante pour transformer le rêve américain en cauchemar, en une catastrophe venue des lointaines régions de l'histoire refoulée sous le ciment des autoroutes qui ne mènent nulle part. *Tick, tick, tick*.

We survive and we overcome

Plus Walter chemine vers le monde qui jusque-là lui était resté inconnu, plus profondément il comprend les subtilités chimiques de sa composition. Désormais il peut aisément calculer et le degré, et la quantité de violence nécessaires pour faire tourner les choses à son avantage, aussi bien qu'il peut mesurer exactement quelle magnitude auront les répercussions de ses actions. Il se base pour cela sur une règle simple et ne comportant aucune exception, celle de l'autoconservation :

L'exclusivité des lois logiques a son origine dans le caractère coercitif de l'auto-conservation. Celle-ci culmine continuellement dans le choix entre survie et destruction, décelable encore dans le principe selon lequel, de deux propositions contradictoires, une seule peut être vraie et une seule fausse (Adorno et Horkheimer, 1983, p.46).

Le contraste entre le meurtre expéditif des employés de Gus Fring dans l'épisode « Half Measure » et celui, pesé, réfléchi, moralement douloureux de Krazy 8 au début de la série n'exprime pas une différence entre les agissements d'un homme sans scrupules et ceux d'un homme qui ne les aurait pas encore perdus. Il ne s'agit là que d'une question purement mathématique. Les calculs menant à la mort de Krazy 8 (S1 Ep3), en tant

que démonstration universelle de la nécessité de tuer ou d'être tué, n'ont pas à être reproduits chaque fois qu'une situation semblable se présente. L'équation «Him or us» est toujours disponible, toujours prête à servir de justification au déploiement de la violence. Et elle servira. Comme le ferait un principe relevant de lois naturelles, elle ajustera son algèbre aux différentes situations concrètes. Elle se révélera finalement, dans la bouche de Todd, comme pure abstraction, alors que celui-ci l'appliquera au meurtre inutile d'un garçon de onze ans : «At the end of the day, it was him or us, and I choose us, and I would do it again» (S5 Ep6).

Mais cette abstraction n'est pas seulement une distorsion de la réalité, elle fait fonctionner la réalité, elle-même devenue abstraite sous la pression de la connaissance érigée en système totalitaire. L'équation de Walter, qui marque son entrée dans le domaine de l'application du savoir, est une machine logique servant à faire fonctionner la violence. Le savoir organisé selon la cohérence interne d'une équation unique se fait matrice générative produisant sa propre réalité close, faisant elle-même advenir les événements en suivant sa voie syllogistique : «From a drop of water, a logician could infer the possibility of an Atlantic or a Niagara without having seen or heard of one or the other. So all life is a great chain, the nature of which is known whenever we are shown a single link of it» (Doyle, 1986, p.34). Ainsi, dans la troisième saison, l'attentat perpétré contre Hank, le beau-frère de Walter, est intégré par ce dernier à une chaîne déductive qui le conduira à la reconstitution exacte de la stratégie globale du responsable de l'attentat, Gus Fring. Sa relation avec le cartel, ses intérêts, ses plans à moyen et long terme, sans oublier la place que lui-même occupe dans tout cela : rien, dans les opérations de Gus ne demeurera voilé à Walter, qui deviendra par le fait même son rival : «More importantly, I respect the strategy» (S3 Ep8) Walter lit dans la violence comme le voyant dans les entrailles et recrée, à partir des manifestations de celle-ci, l'ensemble du monde présent et à venir. «To see the world in a grain of sand...» (Blake, 1966, p.431).

Cela n'est toutefois possible qu'en vertu de l'équation que Walter substitue à la réalité : c'est parce que la stratégie de Gus Fring – lui-même un esprit éclairé – se prête bien à la nécessité implacable de sa propre logique que Walter parvient à la saisir. Il est parfaitement sincère lorsqu'il affirme à Gus : «In your place, I would have do the same thing» (S3 Ep8). Face à la violence pouvant être ramenée à une équation éprouvée, à ce qui est déjà connu, la maîtrise de Walter est totale, mais aussitôt qu'il est exposé à des manifestations de violence qui échappent à son équation, il se retrouve sans moyens. Ainsi l'épisode *Boxcutter*, dans lequel Victor est assassiné de manière sauvage et irrationnelle par Gus Fring, marque le début d'un long moment de la série où Walter

sera complètement dépassé par les agissements de son ennemi. Nous ne saurons jamais si Gus, au début de la quatrième saison, avait ou non l'intention de tuer Walter. Il est certain cependant que les actions de ce dernier, dirigées par la nécessité de ramener les agissements de Gus à l'intérieur de son propre système, finiront par contraindre celui-ci à cette extrémité. La nécessité de la lutte à mort pour l'autoconservation devient si parfaitement intériorisée par Walter que, même lorsque des données extérieures pourraient faire en sorte qu'elle soit évitée, que ce soit faiblesse, mauvais calcul ou générosité, le scientifique ne peut faire autrement que de les balayer comme mensonges et de s'affairer, malgré les obstacles sociaux ou psychologiques, à la faire tout de même advenir. Autant il a été repoussé par la violence irrationnelle d'un Tuco Salamanca, autant il appelle celle, nécessaire théoriquement, de Gus Fring, homme d'affaires raisonnable à l'esprit éclairé.

Avec un tel gardien de l'intégrité scientifique de l'autoconservation, aucune violence n'est plus retenue par l'humanité irrationnelle qui chercherait à se soustraire aux lois de la nature. «No more bloodshed», leitmotiv de Walter, signifie que toute effusion de sang sera désormais contenue par l'alambic d'un processus de rationalisation la réduisant à un «*him or us*» justificateur. Ainsi, la vérité de la formation scientifique de Walter est dévoilée à la fois comme violence de la connaissance, comme réduction des relations multiples entre les choses à une équation unique, et comme connaissance de la violence en tant que force motrice de la réalité.

Empire-business

La forme la plus achevée de la violence n'est pas la destruction proprement dite, mais le mouvement d'expansion qui la produit. Explosion de *fulminated mercury* ou effusion de sang, les différents mouvements de la violence trouvent dans le mode de production capitaliste, caractérisé par un impératif de croissance continue, le cadre social de leur avènement. Walter, qui, par sa connaissance de la violence, a plongé si avant au cœur de son mécanisme que l'on ne peut plus l'en distinguer, se fait le gardien de la conformation de la société aux principes conjoints de la violence et du capital. Son entreprise renverse un à un les obstacles sur le chemin de la croissance économique. Le premier de ces obstacles est la production à base de pseudoéphédrine, qui nécessite un vaste réseau de *smurfs*, des travailleurs qui se procurent le produit en pharmacie. Malgré tous les efforts de Jesse, en charge de l'approvisionnement, la matière obtenue permet à peine de synthétiser une livre hebdomadaire, quantité

insuffisante pour s'inscrire sérieusement sur le marché. En optant pour la production à base de méthylamine, laquelle rend l'armée de pourvoyeurs inutile, Heisenberg s'affranchit de cette contrainte et atteint un volume de production permettant son entrée comme *startup company* sur le marché des grands producteurs.

L'opération de Walter se fait ensuite absorber comme filière de l'entreprise de Gus Fring, monolithe basé sur une chaîne de restauration rapide où le trafic de drogue se surajoute à la production de poulet frit. La meth fabriquée par Walter s'exporte dans les barils de sauce piquante et Gus règle ses affaires dans un bureau attendant aux poulaillers de l'entreprise qu'il a mis vingt ans à développer. Le produit de Heisenberg s'est de nouveau empêtré dans une situation où la lourde armature qui l'entoure en vient à étouffer ses possibilités d'expansion. La partie stable du capital de Gus, coagulée dans *Los Pollos Hermanos*, est un frein à la mobilité des protagonistes. D'un côté, le chimiste développe avec son employeur une relation harmonieuse de respect mutuel et, de l'autre, Gus doit s'assurer d'une production sans heurt de deux cents livres hebdomadaires. Mais la violence du capital en développement ne peut supporter cette stabilité et la situation, que l'on sent pouvoir perdurer désespérément et rapporter, au prix de leur ambition, des millions tranquilles aux deux *cooks*, dégénère à cause de Jesse, qui n'y voit qu'un emploi banal, insupportable, un neuf à cinq du gangstérisme : «What's the point of being an outlaw when you've got responsibilities» (S3 Ep9). La nouvelle économie est plus proche de l'idéologie autodestructrice du *gangster* juvénile que de celle de la bourgeoisie traditionnelle représentée par Gus.

Une fois la paix rompue, Walter utilise sa propre position en tant que moyen de production afin de gagner le temps nécessaire à la réussite de son plan. Ne pouvant se passer de la marchandise produite par Walter, Gus est forcé de le garder en vie et, du coup, se condamne lui-même. Ayant trop misé sur des moyens de production devenus encombrants, il sera balayé par le déchaînement catastrophique du capital. Heisenberg triomphe de son adversaire dans une explosion qui le propulse à la tête d'un empire de *meth* libéré des lourdeurs de *Los Pollos hermanos*, entreprise familiale, monolithique, avec un personnel stable et un roulement obligatoire, parce que calculé sur la rentabilisation d'un investissement gigantesque : «The cook can't stop. Production can't stop» (S3 Ep11). Ce sont au final les rouages trop rigides de cette production qui ont raison de Gus.

En faisant triompher, à travers Walter, la forme de l'entreprise décentralisée à investissement minimal, la violence se fait le véhicule

de l'économie contemporaine, dans laquelle « the more flexible motion of capital emphasizes the new, the fleeting, the ephemeral, the fugitive, and the contingent in modern life, rather than more solid values implanted under Fordism » (Harvey, 1990, p.171). Walter relocalise son entreprise selon les principes de l'accumulation flexible : le laboratoire en pièces détachées sera sporadiquement présent chez les clients de la compagnie d'extermination qui en est le paravent. L'empire de souplesse qu'est *Vamonos Pest*, dont le caractère élusif est souligné par le nom qui place l'entreprise au pôle opposé du familial *Los Pollos hermanos*, donne à la production de *meth* l'évanescence des gaz utilisés pour exterminer la vermine qui prolifère dans les ménages suburbains d'Albuquerque. Le meurtre des anciens employés de Gus, perpétré par des néonazis engagés par Walter, est l'étape dernière du processus de rationalisation qui, après la décentralisation, passe aux coupures dans la main-d'œuvre.

L'individu qui se met totalement au service de l'accumulation flexible, pour conserver la stabilité minimale nécessaire à son maintien en tant qu'individu, se réfugie dans les sphères de la vie en marge de la production économique : « It is also at such times of fragmentation and economic insecurity that the desire for stable values leads to a heightened emphasis upon the authority of basic institutions – the family, religion, the state » (Harvey, 1990, p.171). Malgré l'extrême violence qu'il fait subir, de l'intérieur, à sa famille, Walter se refuse à lui déclarer ouvertement la guerre : « Hank is family », répond-il à Saul lorsqu'il soulève la possibilité de l'assassiner pour se débarrasser de la menace qu'il représente maintenant qu'il a démasqué Walter. Mais le capital en mouvement n'a que faire des institutions offrant à l'individu une possibilité minimale d'enracinement. Walter étant trop attaché à la famille pour se décider à tuer Hank, la nouvelle économie devra se trouver un autre véhicule, une autre source de violence à exploiter. Jack et son équipe de néonazis, tous enclins à faire la sale besogne élevée dans *Breaking Bad* au rang de nécessité économique, prendront possession, après avoir tué Hank, non seulement de l'opération de Walter, mais aussi de la fortune qu'il a amassée au cours de son périple. Le capital poursuit son chemin sans égards pour ceux qui sont restés derrière à essayer de réveiller les morts. La botte de l'économie en marche piétine le cadavre de Hank et, avec lui, celui de la famille devenue une idéologie servant à masquer la destruction de toute stabilité par le capitalisme tardif.

The Reaction has Begun

Dans « Realism and utopia in *The Wire* », Fredric Jameson soutient que la disparition de la différence dans la société actuelle entraîne l'uniformisation de la représentation du mal dans la culture populaire. Parmi les rares exemples de vilains encore crédibles figurent, selon lui, le tueur en série et le terroriste. *Breaking Bad*, dans la mesure où elle n'exploite ni l'un ni l'autre sans pour autant se résigner à reproduire des types n'ayant plus le moindre éclat, opère une reconfiguration de nos attentes par rapport aux téléseries dramatiques. Le vilain, dans *Breaking Bad*, n'est motivé ni par le désir de tuer, ni par le fanatisme religieux et encore moins, comme on pourrait le penser, par le simple appât du gain. Ce qui le motive réellement est l'acquisition d'un savoir, mais un savoir qui prend la forme d'un voyage l'amenant par-delà bien et mal. « I am awake ». Voilà comment il résume, dans le premier épisode de la série, la transformation qu'il est en train de subir. Comme l'écrit Sloterdijk, « pour l'amoraliste empirique, la vie n'est pas un objet mais un médium, un voyage, un essai pratique, un projet de l'existence éveillée. » Initié lors du tout premier *cook* de Walter, ce projet, comme il l'explique dans l'épisode « Ozymandias », est une réaction exothermique, une réaction qui, en agissant, libère de la chaleur. Du premier *cook* jusqu'à la mort de Hank, l'histoire de *Breaking Bad* est celle du développement de cette réaction. La découverte de son étendue, de la quantité exacte de violence qu'elle libère, est l'histoire d'Heisenberg.

L'éveil de Walter, débouchant sur la tentative, terrifiante et folle, de maîtriser entièrement la violence du monde contemporain, est aussi un éveil de ce monde face à cette violence. À travers le voyage d'Heisenberg se forme une vision d'horreur dans laquelle la société américaine apparaît comme condamnée, dévorée qu'elle est par une violence se manifestant dans la peur accumulée par la banlieue concentrationnaire, dans la justification du meurtre par la loi de l'autoconservation et dans le mouvement aveugle et destructeur du capital en développement.

Bibliographie

BLAKE, William. 1966. « Auguries of innocence », in *complete writings*, Oxford standard authors, London, 944 p.

DOYLE, Conan. 1986. *Sherlock Holmes: the complete novels and stories volume I*, Bantam classic, 1059 p.

GILLIGAN, Vince. 2008-2013. *Breaking Bad*. AMC, 5 saisons, 62 épisodes x 60 min.

HORKHEIMER, Max et Theodor W. Adorno. 1983. *La dialectique de la Raison*. Coll. « Tel ». Paris : Gallimard, 281 p.

HARVEY, David. 1990. *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Wiley-Blackwell, 392 p.

Race et classe dans le mouvement punk des années 1970 en Grande-Bretagne

| résistance et violence chez les Sex Pistols

La marginalité provoque une attitude ambivalente chez le reste d'une population qui associe rapidement marginalité avec violence et criminalité. Dans le champ des *cultural studies*, la question de la marge met en lumière les relations de pouvoir entre les différents groupes culturels. Ce n'est pas un hasard si Stuart Hall et Dick Hebdige, tous deux en lien étroit avec le Centre Contemporain des *Cultural studies* (CCCS), se sont lancés dans une étude du phénomène des sous-cultures spectaculaires juvéniles. C'est donc avec l'appui de leurs observations que nous examinerons le contexte de création de ces groupes, somme toute assez récents, et que nous en dresserons un bref historique. La plus connue et la plus extrême de ces sous-cultures est sans doute le punk. Nous ferons un détour par la sociologie de la déviance, telle que vue par l'américain Howard Becker afin de comprendre l'idée de contestation qui

sous-tend les sous-cultures étudiées. Bien qu'on retrace les débuts du punk avec la formation des Sex Pistols autour de 1975, il faut comprendre que cette sous-culture est le résultat d'une chaîne de réactions contre-culturelles. Nous verrons, d'ailleurs, que la notion d'ethnicité ou de race est centrale dans les sous-cultures spectaculaires en Grande-Bretagne et qu'il en résulte une oscillation constante entre des groupes xénophobes, des groupes noirs ou des groupes blancs influencés par ces derniers. Le punk, bien qu'apparaissant comme une sous-culture xénophobe, s'est d'abord développé en continuation, ou en s'inspirant fortement, du mouvement rastafari. La violence mise de l'avant par les Sex Pistols, et les groupes punks en général, est présentée comme une résistance que les membres de la culture tentent d'intégrer dans la lignée d'une violence légitimée en comparant leur position d'opprimés à celle des Africains exilés. Nous prouverons qu'il en résulte plutôt d'une violence typiquement anglaise qui s'inscrit dans une tradition culturelle britannique classique.

Briser l'hégémonie : le rôle des sous-cultures

Le début du punk se retrace au fondement des Sex Pistols en 1974. Après une carrière musicale d'à peine trois ans et d'un seul album (*Never mind the Bollocks*), les Sex Pistols atteignent le statut de groupe iconique qui, à la fois, fascine et terrifie l'Angleterre. Connus pour leur tendance à la violence, leur style vestimentaire extravagant et leur esprit contestataire, les Sex Pistols attirent un public jeune et plutôt violent. Les autorités sont fréquemment appelées à intervenir lors de leurs concerts. En 1979, soit en pleine apogée du mouvement punk, Dick Hebdige, sociologue britannique et grand acteur des *cultural studies*, écrit *Subculture : the meaning of style*. Il signale que les *cultural studies*, étant à l'époque un courant de pensée de nouvelle date, se trouvent aux prises avec deux définitions contraires de la culture : une, déterminant la qualité de la production culturelle – soit le combat entre culture savante et culture populaire – et une autre, englobant les caractéristiques du mode de vie d'une société. Le sociologue souligne l'apport de Roland Barthes aux *cultural studies* : « En appliquant une méthode d'origine linguistique à des formes de discours non langagiers comme la mode, le cinéma, la cuisine, etc., Barthes a ouvert des horizons insoupçonnés au *cultural studies* contemporaines » (Hebdige, 2008 p. 13). C'est de lui qu'Hebdige tire son approche et c'est pour cette raison qu'il analyse le style des sous-cultures comme un système de signes. Ainsi, le style vestimentaire des punks devient une part intégrante de leur message. Bien entendu, en se

positionnant comme tel, Hebdige privilégie une définition de la culture en tant que mode de vie.

Il soutient que c'est justement dans les discours et gestes du quotidien que les systèmes de représentation exercent la plus forte influence. Les idéologies sont au cœur de chaque système qu'il soit familial, gouvernemental ou culturel : « Certaines acquérant une position dominante tandis que d'autres restent marginales » (Hebdige, 2008 p. 14). Il rappelle, à cet effet, les travaux de Karl Marx, appuyant que les classes qui dominent par leur puissance matérielle imposent également leur domination au niveau idéologique et spirituel. Dans l'ouvrage *Resistance Through Rituals*, dirigé par Stuart Hall et auquel Hebdige collabore, les chercheurs du CCCS entreprennent de lancer la réflexion sur la formation et les caractéristiques des sous-cultures. Ils explorent la façon dont est mise en place cette domination sociale. Hebdige cite Hall à cet effet :

Le terme « hégémonie » désigne une situation dans laquelle une alliance provisoire entre certains secteurs sociaux est à même d'exercer une « autorité sociale totale » sur des groupes subalternes, et ce non pas tant en ayant recours à la coercition ou à l'imposition directe des idées dominantes qu' « en engendrant et en façonnant une forme de consensus telle que le pouvoir des classes dominantes apparaisse comme tout à la fois comme légitime et naturel » (Hall, 1977 cité par Hebdige, 2008, p. 19).

Ainsi, selon Barthes, les idéologies atteignent un statut de normalité ou de naturalité. Bien entendu, les conflits à l'intérieur des classes dominantes sont inévitables et ces consensus ne peuvent être éternels. C'est donc dans une société hégémonique où les idéologies dominantes s'imposent aux individus, déterminant les normes selon lesquelles ils vivront, que prennent racines les groupes étudiés par les deux sociologues. Si tous deux s'entendent sur le fait que les sous-cultures se positionnent en marge de la culture dominante, Hall ajoute que la relation entre les différents groupes culturels ne s'arrête pas là. Il précise que le groupe le plus important est la classe à laquelle appartient un individu :

In modern societies, the most fundamental groups are the social classes, and the major cultural configurations will be, in fundamental though often mediated way "class culture". Relative to these cultural configurations, sub-cultures are within one or other of the larger cultural networks (Hall et Jefferson, 1976, p. 13).

Chaque sous-culture est donc doublement positionnée : d'abord au sein de sa culture de classe, qu'on appellera culture parente, mais également en marge de la culture dominante. Tous les groupes que nous étudierons proviennent de la même culture parente, soit la classe

populaire. Les sous-cultures juvéniles spectaculaires font donc office d'un phénomène urbain, centralisé à Londres. Pourtant, malgré cette classe d'origine commune, chacune des sous-cultures se démarque par des attributs et des idéaux qui leur sont exclusifs.

La période d'après-guerre est celle qui voit naître l'intérêt pour la jeunesse en tant que groupe social distinct comme le fait remarquer Hall:

The term [Youth Culture] is premised on the view that what happened too "youth" in this period is radically and qualitatively different from anything that had happened before. [...]Of course, post-war youth did engage in distinctive cultural pursuits, and this closely linked with the expansion of the leisure and fashion industries, directed at the teenage market (Hall et Jefferson, 1976, p. 15).

Le style devient une préoccupation et un mode d'expression, de même que la principale caractéristique de l'appartenance à une sous-culture juvénile. C'est dans ce contexte d'après-guerre que les premières sous-cultures juvéniles émergent en Grande-Bretagne en opposition directe aux idéologies dominantes. Pour Walter Benjamin, la violence est directement liée au droit, par conséquent à l'existence quotidienne d'un sujet :

Benjamin analyse plus avant les principes de la violence dans le droit positif, qui distingue, dans son essence, entre la violence sanctionnée de l'État, et celle non sanctionnée, à laquelle l'État doit s'opposer par la violence. Ce qu'il résume par le concept de « monopolisation de la violence » par le droit : car la violence, en existant en dehors du droit, constitue non pas par ses fins, mais par sa seule existence, un danger pour le droit (Kambas, p. 72).

La violence existe uniquement autour du concept du droit, mais se porte au secours de deux buts opposés, c'est donc dire que la violence est protectrice ou déconstructive de droits. Autrement dit, la violence occupe soit le pôle de la résistance soit celui de l'oppression. Ainsi les sous-cultures juvéniles, sont le symptôme d'une résistance, d'une manifestation « spectaculaire » (Hebdige, 2008, p. 20) de la rupture face au consensus hégémonique d'après guerre. D'ailleurs, il y a dans cette hypermonstration une violence inouïe. Johnny Rotten, le chanteur des Sex Pistols, dira qu'en adoptant un look « trash » (Temple, 2002) il voulait forcer les gens à les voir en tant que déchets, en tant qu'exclus de la société. La violence se cristallise à travers cette appellation puisque le véritable message qu'envoie le groupe n'est pas « Nous somme exclus », mais plutôt « Vous qui nous excluez, regardez ce que nous sommes devenus ». L'appellation « trash » est alors retournée contre la société hégémonique et pleinement habitée par les jeunes punks qui repoussent les limites et renversent l'exclusion.

Cette violence, qui est d'emblée mise de l'avant par les Sex Pistols, se veut protectrice de droits qui, que ce soit légitime ou non, sont considérés comme bafoués par les adeptes de la sous-culture. Et si la violence est présente dans les gestes et les chansons, elle l'est également dans ce style vestimentaire « trash » adopté par les jeunes de cette sous-culture juvénile « spectaculaire ». Ainsi, le qualificatif « spectaculaire » désigne « les objections et les contradictions [qui] se manifestent obligatoirement, au niveau profondément superficiel des apparences, à savoir au niveau des signes » (Hebdige, 2008, p. 20). Cette appartenance à une sous-culture juvénile s'inscrit dans un registre de la monstration constante. L'usage d'un signe par une sous-culture se distingue de l'usage de sa culture parente par le détournement du sens. La sous-culture reprend donc des éléments de sa culture de classe et en fait un usage illégitime :

[L]e style d'une sous-culture donnée est toujours lourd de signification. Ses métamorphoses sont « contre nature », elles interrompent le processus de « normalisation ». De ce point de vue, elles sont autant de gestes en direction d'un discours qui scandalise la « majorité silencieuse », qui conteste le principe d'unité et de cohésion, qui contredit le mythe du consensus (Hebdige, 2008, p. 20).

Il faut entendre « spectaculaire » également dans le sens d'extraordinaire. Les sous-cultures que nous étudierons ont en commun d'être qualifiées de violentes et d'extrêmes ou, autrement dit, de déviantes. C'est en 1963 que le sociologue américain Howard S. Becker publie *Outsiders : études de la sociologie de la déviance*. L'importance de clarifier le concept de déviance se fait bien sentir chez Becker : « Notre premier problème est de construire une définition de la déviance. Mais avant d'en venir là, nous examinerons quelques-unes des définitions actuellement utilisées, en signalant ce que les recherches qui partent de ces définitions conduisent à négliger » (Becker, 1985, p. 28). La première définition que Becker relève décrit la déviance comme « tout ce qui diffère de ce qui est le plus commun » (Becker, 1985, p. 29). Le problème majeur de cette vision statistique offre une définition superficielle de la déviance. Dans cette perspective, les gauchers ou les personnes aux cheveux roux seraient déviants. Cette définition occulte complètement l'idée de transgression qui est à la base des études de la déviance et qui est le moteur des sous-cultures spectaculaires. Une deuxième définition se calque sur le modèle d'une maladie physique. La déviance devient un pathogène ayant infiltré un organisme en santé. Cette façon de circonscrire la déviance donne, contrairement à la première, une importance majeure au jugement de valeur. Il devient donc impossible de tracer, entre déviant et conventionnel, une ligne qui sera acceptée

par la majorité d'une population. Il existe également un groupe de sociologues qui ont opté pour une approche plus anthropologique en tentant de déterminer ce qui, dans une société, menace la stabilité et la survie. « Une telle conception a le grand mérite de suggérer des domaines de la société où peuvent exister des problèmes dont les individus ne sont peut-être pas conscients » (Becker, 1985, p. 28). Par contre, il reste difficile de véritablement déterminer ce qui est fonctionnel ou non dans une société donnée et pour cette raison, cette définition reste de nature plus théorique que pratique. La dernière définition préexistante qu'il soulève est la plus proche de sa propre conception. La déviance est alors décrite comme « le défaut d'obéissance aux normes du groupe » (Becker, 1985, p. 28).

Becker va admettre en partie cette idée, en y ajoutant toutefois une composante importante. Il se questionne sur le fait que certains comportements transgressant une norme soient punis alors que d'autres soient banalisés. Selon lui, trois facteurs modulent la réaction des membres d'une société face à la transgression de leurs normes : le temps, les types de personnes qui commentent l'acte ou qui sont lésés et les conséquences qui en découlent. L'apport le plus important de Becker à la définition de la déviance, c'est justement cette idée du regard extérieur. La déviance est un statut attribué par la majorité qui crée les normes : « La déviance n'est pas une propriété simple, présente dans certains types de comportements et absente dans d'autres, mais le produit d'un processus qui implique la réponse de d'autres individus à ces conduites » (Becker, 1985, p. 37). Cette façon de définir la déviance portée par le regard des autres, et non pas comme une propriété intrinsèque à un individu, révolutionne complètement le champ d'étude de Becker. D'ailleurs, cette vision attirera énormément les théoriciens des *cultural studies* comme le font remarquer Hall et Jefferson : « Our starting point, as for so many others, was Howard's Becker's *Outsiders* – the text which, at least for us, best signalled the break in mainstream Sociology [...] of what came to be known as “interactionnist”, and late a “transactional” or “labelling” perspective » (Hall et Jefferson, 1976, p. 15). L'influence de Becker sur les *cultural studies* n'est donc plus à prouver et il faut alors comprendre que l'étiquette « déviant » qui est collée aux jeunes participants à ces sous-cultures ne leur est donnée que par leur relation avec la culture et les idéologies dominantes. Cette étiquette de déviant et l'exclusion qui en découle sera le principal vecteur de l'identification des jeunes punks envers les sous-cultures noires. De plus, ceux-ci étant de plus en plus nombreux en sol anglais, il est normal que les interactions entre les sous-cultures en soient modifiées.

Du Reggae au Punk : la notion d'ethnicité

En effet, suite aux nombreuses pertes humaines advenues durant la Seconde Guerre mondiale, la Grande-Bretagne encourage l'immigration des pays membres du Commonwealth et des colonies britanniques. Bon nombre de Jamaïcains sont alors recrutés pour travailler pour les compagnies de chemins de fer ou de transport public. Malgré les campagnes qui encourageaient l'immigration des afro-caribéens, ceux-ci sont reçus au sein d'une société raciste et discriminatoire. Une double notion d'exil se met ainsi en place dans la communauté jamaïcaine en Angleterre : d'abord par rapport à l'Afrique, où les populations vivaient avant l'esclavage, et ensuite par rapport aux Caraïbes. Autour de cette notion d'exil, le reggae prend de l'ampleur dans les années soixante. Pour Hebdige, le reggae « puise à une expérience tout à fait spécifique, celle des Noirs de Jamaïque et de Grande-Bretagne » (Hebdige, 2008, p. 32). La musique reggae apparaît d'abord comme un parfait vaisseau pour le discours religieux du rastafari, cette pensée spirituelle qui comprend l'Afrique comme une terre promise et l'empereur Éthiopien, qui fut lui même exilé en Angleterre, comme une divinité (Hall et Jefferson, 1976, p. 138). Ce mouvement était déjà considéré comme marginal, voire dangereux, en Jamaïque puisqu'il met en lumière les relations de pouvoirs et de classes sociales que le gouvernement essayait de camoufler.

Dans les circonstances dans lesquels vivent les Noirs britanniques, il n'est pas étonnant que le reggae, dans lequel on retrouve à la fois la tradition orale des enfants d'esclaves et leur rapport à la religion, interpelle la nouvelle communauté qui est alors « suspendue entre plusieurs horizons » (Hebdige, 2008, p. 33).

Vers la fin des années soixante, le reggae perd ses influences religieuses, mais demeure à la croisée de plusieurs idéologies. En intégrant la quotidienneté, le reggae s'approprie le registre de la monstration d'une appartenance qui passe par l'apparence et devient une sous-culture comme le décrit Hebdige :

Quelque part entre le ghetto jamaïcain de Trenchtown et les immeubles victoriens de Notthing Hill, la religion rastafari était devenue un « style » : une combinaison expressive de « [dread]locks », de blousons militaires et d'herbe proclamant sans ambiguïté le sentiment d'aliénation des jeunes Noirs britanniques (Hebdige, 2008, p. 38-39).

Le message rasta se transforme et devient le symbole de la résistance noire. Les dreadlocks rappellent la chevelure mêlée et pleine de nœuds des esclaves que les jeunes portent alors pour souligner leur

héritage. Le drapeau de l'Éthiopie devient le symbole par excellence de cette conscience des racines africaines. Dans les années qui suivent, plusieurs sous-cultures noires se développent, soit les Hipsters et les Rude boys. Même si leur attitude face à la classe populaire et leur style vestimentaire varient, ces sous-cultures ont en commun d'être un assemblage d'éléments du ghetto et de faire de l'identité ethnique une préoccupation centrale. Nous avons déjà dit que toutes les sous-cultures spectaculaires juvéniles que nous étudions ont en commun leur appartenance à la classe ouvrière. Cette situation socio-économique commune force la cohabitation des Noirs et des Blancs dans le Est-End ou le sud londonien, les districts défavorisés. Des tensions naissent alors de cette cohabitation forcée et les confrontations violentes sont nombreuses. Au contact de ces sous-cultures essentiellement noires se développent deux branches ou généalogies de sous-cultures blanches : celles qui sont influencées par elles et celles qui se développent autour d'une attitude xénophobe. Le rock and roll, musique qui est centrale à bon nombre de sous-cultures blanches dans les années 60, semblait préparer le terrain pour une entente entre les deux communautés. Née de la fusion entre le gospel noir et la country blanche (Hebdige, 2008, p. 53), cette musique jusqu'alors inédite, aurait dû rendre les frontières entre les groupes blancs et noirs poreuses.

Malgré l'existence de plusieurs groupes xénophobes, le contact entre Blancs et Noirs étant de plus en plus fréquent, les relations entre ceux-ci sont à même de se modifier et certains jeunes adoptent une attitude plus ouverte. C'est dans ce contexte que naît la figure du Skinhead, ancêtre du punk et figure de l'ambiguïté raciale. Bien que cette sous-culture se transforme complètement dans les décennies suivantes, notamment aux États-Unis, en un sous-groupe de la droite radicale se rapprochant du néonazisme, le Skinhead tel qu'il naît dans les années 1960 en Angleterre combat au côté de ses compatriotes de classe, qu'ils soient Noirs ou Blancs. Selon John Clarke, cette sous-culture se base sur une défense non pas d'un territoire, mais d'une communauté (Hall et Jefferson, p. 99). Les adeptes de cette sous-culture ont une conscience intensifiée d'une scission dans la société britannique. En prenant conscience de leur position au bas de l'échelle et l'acceptant, ils créent une opposition marquée « Us-them » (Hall et Jefferson, 1976, p. 100). Ils se placent volontairement en retrait de la société et organisent contre l'autorité une résistance violente. Arborant un style d'ouvrier modèle – cheveux en brosse, bretelles, pantalons Levis, Doc Martens cirées – le Skinhead renoue plus intensément que toute autre sous-culture avant-lui avec la communauté prolétarienne en supprimant toutes les influences bourgeoises. Hebdige utilise l'expression « White Negroe »

(Hall et Jefferson, 1976, p. 99) pour décrire le Skinhead parce que, pour incarner son identité ouvrière, celui-ci puise dans deux sources contradictoires : la culture des immigrants antillais et celle de la classe ouvrière blanche. Au lieu d'être en rupture avec leur culture parente, les Skinheads utilisent les valeurs de leurs parents pour se positionner au cœur de l'histoire d'une classe prolétaire et en défendre les droits. Les valeurs recherchées par ce groupe sont celles d'une classe organisée selon un mode défensif. Par contre, la condition des ouvriers s'étant relativement améliorée, cette position défensive s'est peu à peu perdue. La position des immigrants jamaïcains dans la société raciste anglaise ressemble alors à celle d'un groupe prolétaire blanc dont la position n'aurait pas été corrompue par des influences extérieures. Leur communauté est plus désespérée et leur souffrance plus pure, ils se rapprochent donc davantage des valeurs idéalisées par les jeunes Skinheads. Leur inclusion des immigrants jamaïcains ne les empêche toutefois pas de mener des attaques contre d'autres groupes minoritaires et de s'occuper au « Paki-bashing » et au « Queer-bashing » (Hall et Jefferson, 1976, p. 102).

Le Punk et ses racines décolorées

Le Punk descend directement du Skinhead, le style prolétarien s'intensifie et des éléments plus subversifs se rajoutent à leur style (épingles de nourrice, chaines, vestes tachées...). L'intrusion du *glamrock* dans le paysage culturel explique la radicalité accrue du punk par rapport au Skinhead. Le message que lançaient David Bowie, Marc Bolan et les autres *glamroqueurs* était un message d'évasion. Ils voulaient démontrer qu'on pouvait s'échapper de son statut par l'imaginaire, qu'on pouvait échapper à sa race et surtout à son genre. Les Punks réagissent à cette sous-culture apolitique en créant une sous-culture plus radicale et plus subversive et en mettant de l'avant le message contraire : « There is no way out » (Temple, 2002).

Le Punk combat le côté naturel attribué aux idéologies dominantes en exagérant l'aspect artificiel et plastique du look. Même si Hebdige ne s'attarde pas sur le terme déviance, la notion, telle que pensée par Becker, permet de comprendre l'esprit de contestation qu'ont en commun toutes les sous-cultures étudiées. Adopter un de ces styles équivaut à une transgression des normes établies et le punk, très au fait de sa déviance, fait tout ce qu'il peut pour donner à voir son esprit contestataire. Le Noir devient alors un symbole de l'aliénation qui est centrale à la sous-culture punk. Il représente, comme l'écrit Hebdige, « l'essence de l'underground et incarne toutes les valeurs qui

cohabitent en marge et en opposition aux normes de conformité et de tempérances de la société majoritaire» (Hebdige, 2008, p. 47). Le reggae est évidemment très attirant pour ces jeunes punks, toujours issus des quartiers populaires, puisqu'il représente l'ultime aliénation, celle qu'eux même voudraient pouvoir représenter. Dans *Filth and Fury*, un rockumentaire¹ qui relate l'époque du point de vue des Sex Pistols, un des musiciens dit que c'est au contact des Jamaïcains de leur quartier qu'ils commencent à entrer dans l'univers de la musique. D'ailleurs, si le punk est la sous-culture qui reprendra le mieux les signes de sa culture parente pour les subvertir, le créole jamaïcain dans lequel est chanté le reggae reste le signe le plus habilement subverti, retournant la violence du colonisateur contre lui en lui rendant sa propre langue étrangère. C'est ce que les Punks feront de l'épingle à nourrice, entre autre, symbole d'abord d'un soin porté à un jeune enfant qui prend une signification violente lorsque portée sur la veste d'un punk ou dans le nez de la Reine.

Le reggae devient de plus en plus impénétrable pour les Blancs quand celui-ci, qui est d'abord un discours spirituel, intègre un message de plus en plus politique sur l'expérience noire. Cette africanisation exclut d'emblée l'ouverture envers les Blancs. Elle crée une essence noire et efface les limites entre les différences expériences des immigrants jamaïcains. Selon Hall, la première phase de la représentation des Noirs est celle de «l'expérience noire en tant que cadre singulier et unificateur fondé sur la construction d'une identité traversant les différences ethniques et culturelles existant entre les différentes communautés» (Hall, 2007, p. 204). Les Noirs prennent la position de l'autre, invisible dans le discours blanc dominant, essentialisant leur identité autour de l'exclusion et de l'oppression. Avant de poursuivre, il faut comprendre que, pour Hall, la représentation a un double effet. Certes, elle exprime les particularités d'une société donnée, mais elle a également un rôle constitutif. Cette radicalisation du caractère africain et exclusif du reggae a pour effet de participer à une essence noire. Pour Hall, «[l]e moment essentialisant est faible parce qu'il naturalise et déhistorise la différence, confondant ce qui est historique et culturel avec ce qui est naturel, biologique et génétique» (Hall, 2007, p. 224). Le signifiant noir est alors détaché de son histoire, de sa culture, mais surtout de sa classe et de son appartenance ouvrière. Cet essentialisme renforce le binarisme. Pour Hall, il est impératif de refuser la binarité, de ne pas être Noir ou Britannique, mais Noir et Britannique.

¹ Genre filmique qui documente le parcours d'une figure rock et qui fait un retour dans les années 2000 aux États-Unis.

Le mouvement punk ne peut pas soutenir une vraie relation d'influence avec les sous-cultures noires parce que celles-ci, par une politisation plus radicale, renforcent l'exclusion ethnique. À défaut de pouvoir utiliser le drapeau Éthiopien comme symbole de leur aliénation, les groupes punks, qui tentent tout de même de créer une parallèle blanc à l'identité rastafari afin de légitimer leur sentiment d'exclusion et la violence mise de l'avant pour le combattre, se tournent vers un registre familial et convoquent des référents culturels traditionnels anglais. Les Sex Pistols, le premier groupe de musique punk, sont sans aucun doute l'emblème de la sous-culture. L'utilisation qu'ils ont faite du portrait de la Reine et de l'Union Jack, à des fins iconoclastes bien évidemment, a eu pour effet de générer des valeurs d'anarchie et de déclin, contrairement à celles mises de l'avant par le reggae. De plus, c'est contre des problèmes typiquement anglais que les punks réagissent : suite à la grève des vidangeurs qui dura plusieurs mois, les punks expriment leur frustration face aux énormes montagnes de déchets qui remplissent les rues en intégrant le sac de poubelle à leur look. Le chanteur, Johnny Rotten, dira d'ailleurs : « Wear a garbage bag for god sake and then you're dealing with it » (Temple, 2002).

Si le Punk tire son exil et son aliénation dans un territoire qu'il ne reconnaît pas et qui ne le reconnaît pas, il est important de se souvenir qu'il est exilé dans son propre pays. C'est donc dire que l'exil, qui est exprimé par le reggae, est un exil passé face à une terre lointaine, alors que l'exil des punks est fixé dans un présent sans avenir. Comme cet exil est la condition de l'ici-maintenant des punks, Hebdige parle alors d'un « exil volontaire et sans retour » (Hebdige, 2008, p. 70). Le refus de l'autorité, qui est caractéristique du punk, mène inévitablement à la transgression des normes. Ainsi, les comportements violents qui témoignent de cette défiance face à ce qui est normatif sont acceptés à l'intérieur de la sous-culture et même valorisés puisque considérés comme légitimes ou protecteurs de droits. En fait, ce n'est pas seulement l'autorité que ceux-ci rejettent. Cette attitude, qui est porteuse d'un puissant sentiment d'aliénation, est également dirigée contre toute leur société et contre l'hégémonie qui la domine : « C'est cette façon de se sentir étranger à l'« innocence » trompeuse des apparences qui caractérise aussi les Teddys Boys, les Punks et sans doute d'autres futurs groupes de déviants » (Hebdige, 2008, p. 22). Becker souligne d'emblée dans son livre que l'étranger (ou l'outsider) a un double statut : la société le rejette sur le fait des transgressions dont il se rend coupable, mais lui-même n'a pas envie de rejoindre la société ou de s'y conformer. Il se voit comme étranger aux normes mises en place par la majorité et s'éloigne de la normalité pour se soustraire à ces règles.

La rencontre impossible : le punk et l'appartenance ethnique

Malgré la proximité des groupes punks envers leurs camarades noirs, l'écart entre Noirs et Blancs est insurmontable. Sur le plan musical, le Punk joue dans les aigus alors que le reggae donne dans les basses. De plus, les groupes punks iconiques font appel à des influences associée à la culture britannique traditionnelle pour parler de leur exil. Comme le fait remarquer Ruth Adams, les documentaires sur les Sex Pistols dévoilent bien l'influence qu'ont eue sur eux des grands canons de la littérature britannique :

[The films] clearly locate punk within the context of English cultural history. Explicitly illustrated are Lydon's use of Shakespeare's (or, more specifically, Olivier's) Richard III to create his stage persona, and both his and McLaren's employment of Dickensian imagery—Oliver Twist in particular—in the construction of the band's image. McLaren describes the Pistols as his “little Artful Dodgers”² thus casting himself in the role of one of the two most notorious Jewish entrepreneurs in English literature (Adams, p. 470).

The « Artful Dodger », ou « Le Renard » (Dickens, 2005, p. 347) dans sa traduction française, est un personnage de Dickens, un petit voleur qui aide Oliver Twist dans le roman du même nom. En donnant ce sobriquet aux membres du groupe, McLaren se place dans la position de Fagin, le coordonnateur de la bande de voleur, récrivant ainsi l'histoire du jeune orphelin opprimé dans la société victorienne. Ce faisant, le gérant investit les Sex Pistol de l'espoir que porte l'histoire du jeune garçon, soit l'espoir de quitter la position de moins que rien dans la société hiérarchisée anglaise. Le punk s'éloigne de plus en plus de ses racines noires au détour des années 80 en prenant des tendances plus nihilistes. Cette dérive du politique au nihilisme est illustrée à même la discographie des Sex Pistols. Lancé en 1976, *Anarchy in the U.K.* (Sex Pistols, 1976) annonce l'anarchie qui doit inévitablement venir et propose un plan d'action, ou, comme le dit McLaren : « a statement of self-rule, of do-it-yourself » (Stratton, 2007, p. 128). Quand seulement un an plus tard ils lancent *God save the Queen*, cet esprit contestataire se dissipe au profit d'un désabusement et d'un détachement comme en témoignent les paroles : « God save the Queen her fascist regime/ There is no future in England's dreaming » (Sex Pistols, 1977). Les Sex Pistols s'attaquent à la monarchie, symbole ultime de leur aliénation,

² Le Renard, en traduction française, est le petit orphelin qui intègre Oliver Twist à la bande de voleurs.

sans pouvoir promettre un retour ou une solution comme le feront les musiciens de reggae ou comme ils le faisaient eux-mêmes un an auparavant. Plus le punk devient punk, tel qu'on le conçoit aujourd'hui dans son esthétique nihiliste et désabusée, plus il s'éloigne des groupes qui l'ont influencé et l'ont légitimé. Ceux qui restent plus proche de leur influence jamaïcaine, créent des sous-genres qui se détacheront peu à peu de la sous-culture punk.

En fait, malgré leur opposition marquée à la monarchie et leur esprit contestataire, Ruth Adams affirme que les Sex Pistols trouvaient mieux leur place dans la tradition anglaise qu'ils ne le pensaient :

The Pistols themselves are presented less as menaces to society than the inheritors of the English music hall tradition [...]. The Pistols, it is stressed, were working in the tradition of English, working-class musical theatre, not rock and roll, which was—like other undesirable rogue elements such as heroin, Nancy Spungen, and a uniform of black leather jackets—an American import (Adams, p. 471).

En plus de décolorer leurs racines noires, soit de se délaïsser de tout ce qu'ils avaient voulu prendre à la culture jamaïcaine, les premiers punks s'ancrent dans une imagerie et une tradition typiquement anglaise : s'ils entretiennent un rapport ambivalent envers l'ethnicité, c'est d'abord envers leur propre origine. Leur volonté de quitter le territoire et de déconstruire la culture britannique est claire, tant dans leurs chansons que dans les documentaires, mais n'ayant nulle part où aller, ils n'ont d'autres choix que de convoquer le seul imaginaire qu'ils connaissent, soit l'imaginaire anglais. Johnny Rotten dira d'ailleurs à ce sujet : « We declared war to England without even meaning to... » (Temple, 2002). Cette position flottante entre un pays dont ils s'inspirent, mais qu'ils voudraient voir changer, est peut-être ce qui causa leur perte après seulement deux années d'activités.

Il convient de se questionner sur la place que prend la sous-culture punk après la chute des Sex Pistols. Avec la postmodernité, Hall souligne qu'il existe toujours un espace donné pour ces sous-cultures contestataires, mais celles-ci se trouvent plutôt à l'intérieur de la culture dominante, dans un espace régi par celle-ci. D'ailleurs, cette récupération et cette marchandisation de la marge par la culture dominante ne plairait pas aux jeunes qui ont agit en tant que pionniers dans le phénomène des sous-cultures. Ils répondraient probablement que la contestation ne s'achète pas et qu'une fois qu'elle est produite à la chaîne, une sous-culture cesse d'exister. D'ailleurs, les membres des Sex Pistols déplorent ce qui est advenu de la sous-culture punk, traitant leurs successeurs et leurs fans de « fake » ou de « sheep » (Temple, 2002). Pour eux, l'idée

était d'être original et de ne pas laisser la société leur dicter leur façon d'être, bref de résister. Ils diront d'ailleurs que s'ils n'avaient pas créé le mouvement, ils n'auraient pas eu les moyens d'y participer. Ils n'auraient jamais eu assez d'argent pour avoir le bon look.

Il ne relève pas du hasard que les jeunes punks aient arrimé leur sous-culture à une certaine appartenance au rastafari et à la culture populaire noire. Les conditions d'après-guerre qui forcent une cohabitation plus étroite entre les nouveaux arrivants jamaïcains et les jeunes prolétaires facilitent la perméabilité des identités mises de l'avant par les sous-cultures juvéniles qui, de par leur position marginale, remettent en culture l'hégémonie dominante. Taxés de l'étiquette de « déviants », les jeunes punks comparent le sentiment d'exclusion qui en découle à celui de leurs camarades jamaïcains, exilés loin de leur noyau identitaire, l'Afrique. Ainsi, la violence mise de l'avant par les punks se veut une violence protectrice ou réparatrice, visant à corriger ce sentiment d'être exilé à même leur terre natale. Autrement dit, le rapprochement entre le rastafari et le punk et l'influence que le premier mouvement opère sur le deuxième, se veut une légitimisation de la violence mise de l'avant par les Sex Pistols, tant au plan spectaculaire par leur style plastique et artificiel, que par les gestes réels. Par contre, même si les musiciens du groupe iconique ont appris à jouer aux contacts des jeunes noirs de leur quartier et qu'ils partagent la position déviante, exilés en marge de la société, la position contestataire des Sex Pistols se développe à la fois à travers des référents culturels typiquement anglais et contre des problèmes ou des conflits propres à l'Angleterre. Ainsi, en tentant d'établir un parallèle blanc à l'identité rastafari, les Sex Pistols s'ancrent plus profondément dans la culture anglaise, celle-ci même dont ils se sentent exclus. Avec le temps, les Sex Pistols développent une esthétique nihiliste et une violence qui semble puiser à une incapacité à se placer au sein de leur société.

Bibliographie

- ADAMS, Ruth. 2008. «The Englishness of English Punk: Sex Pistols, Subcultures, and Nostalgia», *Popular Music and Society*, Vol. 31, n° 4, p. 469-488.
- BECKER, Howard S. 1985. *Outsiders, Études de la sociologie de la déviance*, Paris, Éditions Métailié, 248 p.
- DICKENS, Charles. 2005. *Oliver Twist* ; traduit de l'anglais par Michel Laporte, Paris, Hachette, 347 p.
- HALL, Stuart et Jefferson, Tony (dir. Publ.). 1976. *Resistance Through Rituals : Youth Subcultures in Post-war Britain*, London, Hutchinson Editions, 287 p.
- HALL, Stuart. 2007. *Identités et culture : politiques des cultural studies*, Paris, Éditions Amsterdam, 327 p.
- HEBDIGE, Dick. 2008. *Sous-culture : le sens du style*, Paris, Éditions La Découverte, Zones, 156 p.
- KAMBAS, Chryssoula. 1984. «Walter Benjamin lecteur des "Reflexions sur la violence" », *Cahiers George Sorel*, Vol. 2, n° 2. pp. 71-89.
- STRATTON, Jon. 2007. «Punk, Jews, and the Holocaust-The English Story» *Shofar: An Interdisciplinary Journal of Jewish Studies*, Vol. 25, n° 4, été 2007, p. 124-149.

Filmographie

- TEMPLE, Julien. 2002. *Filth and Fury*, Film Four, 108 min.

Musicographie

- SEX PISTOLS. 1976. *Anarchy in the U.K.* – Single CD – EMI.
- _____. 1977. *God Save the Queen* – Single CD – Virgin Records.

**FIGURATION ET
FICTIONNALITÉ
DE LA VIOLENCE**

Violences muselées, violences insinuées :

| le cas des meutes pirates

Quand la meute fait cercle autour de son feu, chacun pourra avoir des voisins à droite et à gauche, mais le dos est libre ; le dos est exposé découvert à la nature sauvage.
[Elias Canetti]

Introduction

La meute est définie par le *Littré* comme un groupe de canidés dressés pour la chasse. Cette définition n'intègre cependant pas l'étymologie latine *motus*, mouvement, dont fait état Élias Canetti dans *Masse und Macht*, et qui a surtout engendré des sens tels que mutinerie, émeute, ou sédition. Absentes du discours définitoire, ces acceptions du terme de la meute dans la fiction méritent pourtant d'être interrogées comme mécanisme de langage et de pensée à part entière. Cet article propose d'envisager une exploration du motif de la meute par l'intermédiaire de la figure du pirate, qui apparaît dans l'imaginaire collectif comme un archétype lié au motif

de la liberté, auquel s'adjoignent la révolte, la violence, et l'équipage. Quel est l'intérêt des différents sens de la meute et quelles sont leurs implications dans le traitement narratif du pirate ? Dans son atteinte au commerce des Nations, aux lois et à l'ordre, le pirate constitue une figure centrale de l'ennemi. Mis en marge et se nourrissant du système tout à la fois, ce renégat fascinant porte, dans un procédé littéraire classique de désignation des « méchants », les marques physiques de la délégitimation et de la chute. Les cadavres de pirates pendus à l'entrée des ports ont longtemps servi d'exemple à ceux qui, prenant le large, pouvaient « tomber » dans la piraterie. Nous postulons donc que ces cadavres sont toujours là, détournés dans la fiction, pour nous délivrer de tout désir insurrectionnel. L'objectif du présent article est de dévoiler le travail par lequel la fiction semble contrevenir au motif de révolte du pirate tout en engageant insidieusement un autre foyer insurrectionnel. Le motif de la meute nous amène à situer ces interrogations sous le signe de la chasse : un mouvement cynégétique littéraire permet-il de mettre au jour nos rapports de force ? Permet-il à un personnage de nous influencer en retour de l'influence que nous exerçons sur lui *via* la fiction ?

Dans *The Light at the Edge of the World*, une adaptation cinématographique très libre du roman posthume *Le Phare du bout du monde* de Jules Verne, Kevin Billington établit entre les pirates et la meute une analogie physique et sonore évidente. Poursuivant l'intuition du romancier français qui voyait en ses personnages une « bande d'oiseaux rapaces » (Verne, 1999, p. 188), la figure du pirate chez Billington – tantôt associée au loup, tantôt au charognard – se décline tout au long du film par une succession de grognements, de hurlements, de crocs et de griffes. Cependant, l'association du pirate à la meute réside essentiellement dans son organisation de groupe dont l'activité, comme celle de la meute animale, est dirigée vers la prédation et la dévoration d'une proie commune. Chaque membre, vu du dehors, appartiendrait à un groupe. La perception des individus comme un ensemble est basée sur le principe d'un regard extérieur et fonde une vision d'homogénéité dont Howard Becker, dans *Outsiders* fait une caractéristique essentielle de la déviance (Becker, 1985, p. 32). Dans le cas du pirate, cette indifférenciation est d'autant plus puissante et déshumanisante qu'on lui applique la formule cicéronienne devenue célèbre, « *hostis humani generis* »¹ : il est un bloc uniforme face à la communauté humaine dont il est exclu.

Prédateur des mers, le pirate est perçu comme un loup pour l'homme, pour reprendre la formule de Plaute. Il s'agit, dans un premier temps, d'interroger les fonctionnements du discours fictionnel de délégitimation de cet animal asocial : le motif de la menace ne

1 Ennemi commun de toute l'humanité.

tourne-t-il pas à notre avantage dans une distinction animalisation/bestialisation ? Demeurons-nous la proie du pirate, ou faisons-nous du pirate notre proie ? En second lieu, le discours littéraire qui nous intéresse engage un discrédit en procédant, dans la mise en fiction même du personnage, à un mouvement d'individualisation au cours duquel la meute se voit progressivement défaite, dissoute, évacuant la violence possible de sa frappe. Enfin, il convient de souligner que ce travail littéraire ne se réduit pas à une apparence de normalisation : en intériorisant le pirate, la littérature permet à un nouveau corollaire de s'infiltrer en nous, dévoyant le rôle qui lui était dévolu.

Des œuvres littéraires illustrent ce propos : dans *Le Marin des Sables* de Michel Ragon, les problématiques de soumission des forbans des mers à la puissance étatique sont représentées. *Les Mutinés de l'Elseneur* de Jack London met particulièrement en avant non seulement la capacité d'opposition du pirate, mais également sa bestialisation par le regard de l'autre. Les pirates du cyberspace font quant à eux appel à la possibilité d'un nouveau foyer insurrectionnel saisi par la fiction qu'il s'agira de définir.

Jeux de regards : les chaînes et les chiens

Dans *L'animal que donc je suis*, Jacques Derrida insiste sur la gêne que provoque en l'homme le regard de l'animal. Car c'est l'homme qui, dans la *Genèse* de la Bible, regarde l'animal et le nomme : suivre l'animal, lui succéder, c'est posséder sur lui un ascendant. Dans la fiction, la meute prédatrice des pirates déploie une activité de chasse dirigée vers une société de commerce, induisant un regard sur l'homme chassé. Ce regard implique à son tour un renversement d'ascendance : l'homme est mis en position de regardé, donc de faiblesse. Davantage qu'un trouble, la meute manifeste un soudain danger, une mise en péril. « Un navire qui s'approche, écrit Michel Ragon dans *Le Marin des sables*, représente toujours un ennemi potentiel. L'autre signifie danger. Seule l'étendue de la mer, dans sa nudité, rassure » (Ragon, 1987, p. 18). Car il faut se nommer devant l'autre, se signaler en hissant les couleurs ; l'autre nous oblige. La nudité de la mer cesse donc d'être rassurante lorsque l'autre, regardant lui aussi, intervient, le *voir* devenant enjeu de *pouvoir*. Dans *Pirates Latitudes*, une femme du nom de Lazue devient la compagne d'aventures du héros grâce à sa vue exceptionnelle, qui la rend indispensable à l'expédition. En 1911, l'illustration célèbre du pirate Billy Bones par Newell Convers Wyeth² représente la pulsion

2 Édition de 1911 de *Treasure Island*, de Robert Louis Stevenson.

du voir³ en exposant un pirate debout au sommet d'un promontoire rocheux, muni d'une longue-vue et faisant face à un horizon que le spectateur, lui, ne voit pas. Le pirate devient ici celui qui observe ce que le spectateur de l'image ne peut pas voir. Le spectateur, quant à lui, n'observe que le pirate dans son observation. Un renversement se réalise : pour ne plus être la proie guettée par le prédateur, le spectateur doit à son tour scruter celui qui observe. C'est le sens que prend la diégèse stevensonienne en faisant de Billy Bones un animal traqué par ses anciens compagnons, et le premier des pirates à mourir, dans l'auberge de l'*Amiral Benbow*. Ce renversement de la relation proie/prédateur se fait par une animalisation du pirate : ce dernier passe à l'état de proie pour un adversaire chassant et domptant, prenant par la fiction le pouvoir sur celui qui était jusque là en position de traqueur.

La définition de la meute par le *Littré* induit précisément une relation de soumission à l'homme, un asservissement par le truchement duquel se réactive la dialectique maître/animal. On distingue meute de loups et meute de chiens : une distinction traditionnelle retrouvée dans la séparation juridique entre les pirates et les corsaires. L'activité corsaire repose sur une violence muselée qui maintient ces derniers dans leur activité de prédation, mais sous l'égide d'un commandement humain. On a d'ailleurs symptomatiquement appelé ces corsaires les *chiens des mers*, comme pour figer dans l'image et dans les lettres un état de soumission. Dans *Le Marin des Sables* de Michel Ragon, l'Olonnais, qui devient un célèbre corsaire, est d'abord vendu à des boucaniers à son arrivée dans les îles. Ceux-ci le traitent littéralement comme un chien : il dort, mange parmi les bêtes et fait partie de la meute de chasse : « Quand on ne vaut pas plus cher qu'un chien, lui dit-on, on ferme sa gueule » (Ragon, 1987, p. 40). Plus tard, quand l'Olonnais est devenu corsaire, le gouverneur de l'île, d'Ogeron, décide sous l'influence de Colbert de ne plus favoriser le pillage de navires et de domestiquer les forbans. Aux flibustiers sauvages et incrédules, il s'exclame, hilare : « Je vous donnerai des chaînes, messieurs ! Oui, je vous donnerai des chaînes ! » (Ragon, 1987, p. 173). Au chapitre suivant, la nature de ces chaînes est dévoilée aux forbans lorsqu'un navire arrive de La Rochelle : ce sont des femmes, à travers l'influence desquelles le pouvoir révèle sa volonté de maîtriser et sédentariser les corsaires.

Avec la course notamment, l'État développe un pouvoir cynégétique qui, selon Grégoire Chamayou, demeure essentiellement territorial (Chamayou, 2010, p. 26). C'est un pouvoir sédentaire et, surtout, « sédentarisateur » ainsi que centralisateur : les prédateurs commandés

3 Sigmund Freud définit la pulsion scopique, ou scopophilie, comme plaisir de regarder, qu'il assimile à une pulsion sexuelle.

par l'État y reviennent sans cesse. «Le politique suppose le bétail» (Derrida, 2006, p. 134), écrit Derrida. C'est dans la dialectique de la meute-bétail que se définit l'identité corsaire : la meute de chiens est à la solde de l'État, seul détenteur du «monopole de la violence légitime» (Weber, 1959, p. 27). Le corsaire manifeste ainsi à travers l'image du chien la face domestiquée de la piraterie. *Le chien, un loup civilisé*, titrent Évelyne Teroni et Jennifer Cattet : c'est la domestication qui confère au chien, comme au corsaire, cet appareil de civilisation. De cette manière, le terme *meute*, dans une axiologie positive, prend le sens de «harde de chiens dressée pour la chasse». Par la figure du chien se voit favorisée et récompensée la soumission à un maître : on peut bien être meute, si la meute est également bétail.

Du pirate faire bête : la place de l'insurgé

Le pirate, *a contrario*, demeure un loup hors de la civilisation, car usant d'une force que ne justifie pas l'État. La condamnation comme ennemi commun de l'humanité contient toute la charge déshumanisante dirigée vers le pirate et vers le second sens de *meute*, séditieux, assimilé à l'insoumission. Si la meute de chiens est acceptée comme objet de civilisation, le pirate est au contraire saisi comme figure de sauvagerie. Alors que l'assimilation corsaire-animal est prise comme une construction culturelle, l'assimilation pirate-animal est quant à elle perçue comme un substrat naturel. Le choix d'une existence en mer participe par ailleurs de ce postulat : le pirate nomade est celui qui choisit de vivre dans la sauvagerie d'un espace incontrôlé, qui privilégie le trait et non le point, contrairement au corsaire polarisé par un pouvoir-niche. Il s'agit dès lors, dans la perspective d'un enjeu de pouvoir, de briser par la fiction l'instinct de meute comme soulèvement en faisant du mutin un animal au sens le plus péjoratif de bête sans dignité, primitive. Un principe que relèvent Gilles Deleuze et Félix Guattari, selon lesquels l'originalité du guerrier, du point de vue de l'État, apparaît toujours sous une forme négative (Deleuze et Guattari, 1980, p. 437).

L'équipage des *Mutinés de l'Elseneur* de Jack London est décrit comme un groupe «d'abrutis et de fous» (London, 2004, p. 91) et de «vers de terre humains» (London, 2004, p. 104). Ces pirates en devenir, désireux de se mutiner et qui portent haut les marques négatives de la sédition, sont comparés aux deux seconds du navire, Pike et Mellaire, qui «étaient les vrais maîtres de ces misérables créatures [...]. Oui ! En vérité, ils étaient bien plus différents de ces hommes d'un niveau

inférieur que ces derniers ne se distinguaient des Hottentots et – pourquoi pas ? – des singes » (London, 2004, p. 37-38). Le narrateur poursuit, à propos d'un membre de l'équipage qui voulut se jeter à la mer :

Il était devenu une véritable bête, répugnante à voir. J'avais eu l'occasion, une fois, de contempler dans un zoo un orang-outang terrifié : cette face humaine à l'expression bestiale, qui grimaçait et poussait des cris inarticulés, me rappela tout à fait l'animal en question (London, 2004, p. 39).

C'est par l'intermédiaire du personnage de Mulligan Jacobs que se cristallise véritablement le lien entre bestialité et mutinerie. Présenté comme « un rouge » (entendons un révolutionnaire) pour qui l'action directe et le piratage sont les seules voies à explorer, le personnage s'exprime sur un « ton venimeux » que souligne le héros, Pathurst, qui demeure longtemps à le contempler :

Ses yeux flamboyants, aux paupières rouges, s'exprimaient sur son visage torturé, flétri, tordu par un rictus ; la méchanceté se traduisait jusque dans la crispation de ses mains, avec leurs doigts aux ongles cassés semblables à des griffes. À ce moment de frayeur instinctive et de répulsion, la pensée me vint que je pouvais prendre à la gorge cette espèce d'avorton estropié à la peau parcheminée et l'étrangler en en faisant sortir la vie toute tordue qui se cachait en lui. Mais cette idée ne trouva guère d'aliment en moi, pas plus que chez un homme dans une grotte pleine de serpents ou dans une fosse de scolopendres : car, avant de pouvoir les écraser en totalité, il sait que ces bêtes déverseront leur poison en lui (London, 2004, pp. 119-120).

Sous le regard de Pathurst, la bestialisation du personnage d'insurgé potentiel tend à la démonisation. À bord de ce navire, entouré par des hommes dont il nie l'humanité pour en faire des bêtes sans dignité, Pathurst réalise un « détour par le non-humain » (Granger, 1994), une plongée même dans un non-humain qui l'écoeure et au-dessus duquel il n'aura de cesse de vouloir s'élever. Le discrédit de la meute-émeute est ainsi complet.

Faire-individu, défaire la meute

« L'analogie entre l'organisme et la colonie, écrit Dominique Lestel, est d'autant plus frappante qu'aucune fourmi ne commande les autres, et que la notion d'une individualité de chaque insecte est *a priori* dépourvue de sens » (Lestel, 2004, p. 95). Le pirate, seul, est lui aussi dépourvu de sens : on peut être *pirates* au pluriel, mais nullement *pirate* au singulier. L'individualisation du pirate devient, par conséquent, un véritable enjeu pour qui souhaite s'en débarrasser ou l'intégrer : faire-individu, c'est défaire la meute. La mise en fiction du pirate nécessite précisément un travail d'individuation presque incontournable dans

la construction romanesque traditionnelle, qui exige de mettre à mal l'identité collective afin de se concentrer sur quelques personnages. Le roman établit de cette manière une certaine carte d'identité du personnage qui, chemin faisant, permet l'élaboration de ce que Vincent Jouve appelle l'effet-personnage. La littérature peut ainsi être potentiellement saisie comme une arme du social pour défaire la meute et rendre reconnaissable l'individu.

Chez Jack London, Mellaire, le second du navire, illustre ce processus de reconnaissance. Le personnage semble *a priori* ne pas partager l'animalité de l'équipage aux yeux du héros Pathurst. Mais une cicatrice prodigieuse sur son crâne découverte par hasard par lui intime le contraire : cette dernière est finalement, comme une étiquette, l'indice permettant de révéler sa véritable identité de meurtrier et de futur mutiné. Dès que Pathurst le réalise, il animalise Mellaire et substitue à son discours premier un discours de déformation et de crainte :

pendant le court silence qui suivit – tandis qu'il se passait la langue sur les lèvres –, la « chose » embusquée au fond de son crâne m'observait à travers ses yeux et semblait sur le point de sauter et de me fondre dessus. [...] je pouvais presque voir les dents découvertes et menaçantes qui pointaient dans la mâchoire de cette « chose » que je devinais cachée derrière son regard (London, 2004, p. 190-191).

Rendu individu, c'est-à-dire reconnu, Mellaire devient à son tour « chassable » dans une société où l'histoire de chacun se constitue « comme une série d'engagements de plus en plus nombreux et profonds envers les normes et les institutions conventionnelles » (Becker, 1985, p. 50). Je me fais suivre donc je suis, pourrait-on résumer.

Dans le *Treasure Island* de Robert Louis Stevenson, le motif de la jambe manquante permet de réaliser l'individuation des pirates, rendant le personnage à la fois imaginable et reconnaissable. À l'auberge de *La Longue-vue*, Jim Hawkins identifie en un clin d'œil le pirate dont lui avait parlé le vieux Billy Bones. Ce penchant littéraire à rompre la meute se retrouve à l'intérieur même de la diégèse, chez Stevenson toujours, dans la lutte des pirates entre eux, passant d'un groupe soudé à des conflits internes : l'individuation rend manifestement la meute pirate inopérante.

Rire : le désaveu de la bête

Le processus d'individuation du pirate s'effectue notamment par l'illustration physique du personnage et par la multiplication de ses retranchements, de ses blessures et ses signes distinctifs. Jambe de bois,

bandeau sur l'œil, perroquet sur l'épaule, poignard entre les dents, foulard sur le crâne : amputé ou affublé de prothèses en tous genres, le pirate devient hybride par l'entremise d'un stéréotype littéraire. Principe de représentation collective, le stéréotype engage la mise en place d'une familiarité avec le pirate. Si celui-ci est historiquement un personnage sombre et destructeur, la construction de son cliché culturel en fait au contraire une sorte de compagnon agréable, trop connu pour représenter un danger véritable. Le perroquet qu'il porte si souvent sur l'épaule, de Stevenson à Mac Orlan, lui confère l'aspect ludique qui facilite son acceptation par son nouveau public : les enfants, à qui s'adressent en particulier les éditions illustrées qui fixent dans leur esprit des images de pirates avant tout chamarrés. Cette approche se caractérise plus encore dans le *Peter Pan* de James Matthew Barrie, qui établit une dualité profonde dans le personnage du pirate. Menaçant à l'instar de l'illustration qu'en propose le Britannique Francis Donkin Bedford dans la première édition du roman en 1911, le célèbre capitaine Hook connaît un autre visage. À cet ogre dévoreur d'enfants répond en effet celui d'un pirate victime et craintif à l'excès, se faisant croquer la main par un crocodile gourmand. Le terrible capitaine paie, ce faisant, une sorte de tribut à l'animalité. Dès lors, le pirate croqué par l'animal voit sa propre bestialité rendue non seulement ludique, mais comique.

Ce principe est mis au jour par Barrie dans une scène du roman où Peter imite la voix du capitaine pour faire libérer la princesse indienne. Hook s'en aperçoit, dialogue avec la voix, et lui demande, intrigué : « si tu es Crochet, dis-moi qui je suis, moi ? ». Ce à quoi la voix sentencieuse répond : « Un cabillaud. Un simple cabillaud » (Barrie, 1997, p. 123-123). Une affirmation que les crédules compagnons de Hook peinent à digérer : « Quelle honte », s'écrient-ils, médusés. La féroce créature des mers est soudain devenue un poisson commun ; et le personnage de pirate, s'il est animalisé, n'est plus pour autant bestialisé. La production de jeunesse façonne ainsi une infantilisation du personnage, faisant du forban – notamment dans le passage au dessin animé (le *Peter Pan* de Disney) – un objet de rire. L'édification sociale culturelle, à travers un travail de stéréotypisation et d'infantilisation, annihile non pas l'animalité du pirate mais sa bestialité, entendons son potentiel d'insurrection : l'animal-pirate est alors collectivement domestiqué, le rire fonctionnant comme un désaveu du danger.

Les colonisations intérieures

Le pirate domestiqué, rendu convenable et agréable à la société, devient vendable dans une transformation marketing élaborée par

la popularisation de sa figure au sein du circuit culturel. Sa mise en produit constitue de cette manière une sorte de chasse littéraire et culturelle dont l'enjeu n'est pas d'extérioriser la proie, de la chasser *hors de*, mais bien au contraire de l'intérioriser, de l'intégrer à un corps plus vaste, et de la digérer. Cette assimilation ne va pas, cependant, sans un juste retour. « Au cours de la chasse, écrit Dominique Lestel, le chasseur s'animalise. Il acquiert les rythmes de la « proie ». Il ne devient pas l'animal lui-même, mais il est mû par les mêmes rythmes, et il vit progressivement dans des espaces temporels et affectifs voisins de ceux de sa proie » (Lestel, 2004, p. 23). Puis, reprenant la terminologie de Michel Butor, il poursuit : « l'homme et l'animal se débordent mutuellement » (Lestel, 2004, p. 131). Ce débordement, toujours selon Dominique Lestel, a la particularité d'être un débordement intérieur : après les colonisations extérieures de l'animal que constituait la chasse et la domestication, nous entrons désormais dans l'époque des colonisations intérieures de l'animal (Lestel, 2004, p. 110). La poussée de l'homme dans le personnage-pirate – poussée identitaire, poussée historique, littéraire, imagée – participe de ce mouvement de colonisations intérieures, à laquelle le pirate répond évidemment. Car le débordement est bien mutuel et, au lieu de conserver son statut d'apatride, d'ennemi extérieur, le pirate profite de l'intériorisation dont il a fait l'objet pour être à son tour intériorisé en l'homme.

De quelle manière le modèle cynégétique permet-il, dans une perspective littéraire, à un personnage de nous influencer ? La meute possède, selon Elias Canetti, deux caractéristiques essentielles : l'égalité et la direction. Intégrée à la masse et donc démultipliée, elle acquiert deux propriétés supplémentaires : la densité et l'accroissement. Tous pirates ? Peut-être, suite à une cérémonie comme en présente l'auteur de *Masse et Puissance* :

Une cérémonie de multiplication d'espèce particulière est le repas en commun. Dans un rite spécial, on remet un morceau de l'animal abattu à chacun des participants. On mange ensemble ce que l'on a capturé ensemble. La meute tout entière s'incorpore des parts de la même bête. Quelque chose d'un corps unique passe en tous ses membres. Ils prennent, mordent, mâchent, avalent la même chose. Tous ceux qui en ont mangé sont désormais liés par ce seul animal : il est contenu en eux tous à la fois. Ce rite de consommation collective est la communion (Canetti, 1966, p. 119).

Le pirate, chasseur chassé, devient la proie de la masse, et profite de l'occasion qu'offre sa propre dévoration pour procéder à sa multiplication. Devenu personnage et produit culturel consommable, le pirate est en somme dévoré par la masse en un repas littéraire par le truchement

duquel il s'insinue en tous. Le personnage du pirate, dont la substance est absorbée, demeure extérieurement cette enveloppée stéréotypée que l'on se permet d'exhiber en trophée. Mais le résultat véritable et insidieux de la communion, du repas littéraire, est l'intériorisation du pirate, le débordement du personnage en nous. Et dans le mouvement qui se joue de la piraterie extérieure à la piraterie intérieure, se dévoile le passage symbolique de la piraterie au piratage, qui euphémise la violence de la prise de force au profit d'une approche définitoire par le détournement. Piraterie intérieure, piraterie depuis l'intérieur : dans cette menace interne se fait l'écho d'une meute plus ancestrale que la domestication sémantique que représente la horde de chasse.

Après avoir privé le pirate de la meute comme horde de chasse, une nouvelle appropriation fictionnelle du pirate lui autorise un renouvellement à partir du sens de la meute-émeute. La volonté de domestiquer le pirate s'est symptomatiquement doublée d'une domestication du langage : le sens d'*émeute* a été bâillonné au même titre que la puissance de soulèvement qu'elle suppose, tandis que le sens *horde de chasse*, soumise à un État-maître, a été privilégié. Avec l'intériorisation littéraire du pirate et la formation du piratage, la meute réalise un affranchissement du langage, délivrant la force de rébellion qui sommeillait en elle. La fiction, prise comme une arme du social pour domestiquer le pirate, déjoue ainsi son propre rôle. Le nouveau pirate-piratage, qui n'est pas un membre à part entière du corps social, mais davantage un virus, un cheval de Troie est alors insinué en nous. L'intériorisation devient par ce biais une infiltration virale, avec tout le sémantisme de risque et de menace que cela comporte. Le motif du virus manifeste quant à lui la résurgence animale et réprouvée du pirate : issu du latin *poison*, le virus utilise les constituants d'une cellule hôte pour se multiplier. La formule à succès de Gilles Lapouge selon laquelle « la piraterie appartient à l'Histoire comme un parasite à sa branche, plus secrètement comme le mal concourt au bien, comme Satan accomplit Dieu » (Lapouge, 1987, p. 19), connaît par ce biais une réactualisation brûlante. Le pirate-piratage, désormais mis au cœur d'une double hybridité (homme-virus mais également homme-machine : casque et micro pour les pirates de *The Boat That Rocked*, écran, clavier et connexion internet pour les pirates du web, du célèbre *The Matrix* au *Nikolski* de Nicolas Dickner en passant par les romans cyberpunks de William Gibson), correspond à un dévoilement de la partie domestique de la machine qui, porteuse de virus, ne joue plus son rôle domestique, mais devient destructrice : le pirate dévoilant la partie animale de la machine.

Conclusion

Sans présumer d'un projet auctorial liant nécessairement la figure du pirate au motif de la révolte, l'exemple de la meute permet au moins de souligner certains des rapports de violence, révolte et soumission, mis au jour par ce personnage de forban. Violence bilatérale, puisque la situation du pirate ne se résume pas à celle d'un prédateur fondant sur sa proie, ou d'un éternel mutin prêt à renverser l'ordre du bord. L'introduction du modèle cynégétique permet de préciser le fonctionnement de ce rapport, en faisant de la meute le nœud des tensions et des hiérarchies. Si elle permet de placer le pirate en situation de chasseur, elle devient le point sur lequel la fiction opère un travail de sape en déconstruisant cette meute de deux manières : d'une part par l'individuation ; par la bestialisation d'autre part. Parallèlement, la fiction s'affirme comme un processus duel : si elle désavoue l'émeutier d'un côté, elle lui donne en même temps l'occasion de resurgir en une autre place. La mise en fiction du personnage est l'occasion d'une colonisation intérieure, d'une révolte inoculée qui permettrait à la fiction de nous influencer *via* des personnages dans une perception virale de la consommation culturelle. Une dévoration littéraire, en somme, qui dans sa ritualisation virale fait resurgir l'émeute en nous.

Jacques Derrida rappelle dans *L'animal que donc je suis* la distinction kantienne entre « la guerre animale, celle qui maintient dans la bestialité sauvage, [et la] guerre humaine, qui, au contraire, ferait sortir de l'état sauvage, ouvrant alors sur la culture et la conscience sociale » (Derrida, 2006, p. 135). Le piratage est précisément dénoncé pour cette improductivité d'ordre à la fois économique et politique. En allant à l'encontre de la domestication machinique, le pirate réalise une contre-performance qui constitue, comme l'aurait peut-être dit Thoreau, une forme de *désobéissance civile*. Cependant, il importe d'observer que la multiplication du pirate l'a également fait perdre en qualité de direction au sens que prête Canetti à la meute, c'est-à-dire de visée collectivement admise. Incidemment, si la vraie férocité demeure chez les pirates qui nous sont toujours extérieurs et qui sévissent encore aujourd'hui dans certaines mers du monde, le nouveau pirate en revanche, appelé piratage ou piraterie culturelle, entraîne à un assagissement du langage : le pirate serait pour nous, quotidiennement, la douce insurrection qu'on s'autorise.

Bibliographie

- BARRIE, James Matthew. 1997 [1911]. *Peter Pan*. Paris : Gallimard Jeunesse. 240 p.
- BECKER, Howard. 1985 [1963]. *Outsiders*. Paris : Métailié. 248 p.
- CANETTI, Elias. 1966 [1960]. *Masse et puissance*. Paris : Gallimard. 526 p.
- CHAMAYOU, Grégoire. 2010. *Les Chasses à l'homme*. Paris : La Fabrique. 246 p.
- DELEUZE, Gilles et Félix Guattari. 1980. *Capitalisme et Schizophrénie. Tome II : Mille Plateaux*. Paris : Minuit. 645 p.
- DERRIDA, Jacques. 2006. *L'Animal que donc je suis*. Paris : Galilée. 218 p.
- GRANGER, Michel. 1994. Le Détour par le non-humain. Dans : *Henry David Thoreau*. Paris : L'Herne, p. 232-274.
- LAPOUGE, Gilles. 1987 [1969]. *Les Pirates*. Paris : Phébus. 235 p.
- LESTEL, Dominique. 2004. *L'Animal singulier*. Paris : Seuil. 139 p.
- LONDON, Jack. 2004 [1914]. *Les Mutinés de l'Elseneur*. Paris : Phébus. 431 p.
- RAGON, Michel. 1987. *Le Marin des sables*. Paris : Albin Michel. 254 p.
- STEVENSON, Robert Louis. 2001 [1883]. *L'Île au trésor*. Paris : Gallimard La Pléiade. 1242 p.
- TERONI, Evelyne et Jennifer Cattet. 2004. *Le Chien, un loup civilisé*. s.l. : Le Jour. 325 p.
- VERNE, Jules. 1999 [1905, posthume]. *Le Phare du bout du monde*. Paris : Gallimard. 266 p.
- WEBER, Max. 1982 [1959]. *Le Savant et le politique*. Paris : Plon. 185 p.

De l'art de masquer la violence filmique :

images subliminales, contrat fictionnel et cruauté du tournage dans *La Conspiration des Ténèbres* de Théodore Roszak

Savoir regarder une image, ce serait, en quelque sorte, se rendre capable de discerner là où elle brûle, là où son éventuelle beauté réserve la place d'un « signe secret », d'une crise non apaisée, d'un symptôme. Là où la cendre n'a pas refroidi. [Georges Didi-Huberman]

Lorsque les romanciers s'emparent du cinéma dans leur fiction, il s'agit fréquemment de souligner son rôle prépondérant dans la mise en scène de la violence. Pour s'en convaincre il suffit de relire l'article de 1896 sur l'invention de Louis Lumière écrit par le romancier et dramaturge Maxim Gorki dans lequel il prophétise son usage propagandiste en proposant la recette suivante : « prendre un parasite à la mode, l'empaler à la manière turque sur une palissade, le photographe puis montrer ces images. Cela ne serait pas exactement piquant mais

tout à fait édifiant» (1993, p. 33). En 1915, Luigi Pirandello publie *ON Tourne!*, une fable sinistre qui cristallise l'asservissement du comédien par l'industrie cinématographique. Son narrateur est un chef-opérateur frappé de mutisme après avoir filmé une scène qui a tourné au drame. Alors que l'acteur pénètre dans une cage contenant une tigresse que le scénario destine à être abattue, il est dévoré par l'animal. Pirandello suggère que des foules fictives de spectateurs ont pu être exposées à la vision du drame effroyable sans avoir conscience qu'il ne s'agissait pas d'un trucage. Ces exemples nous permettent de comparer la violence exercée sur l'acteur avec celle qui affecte le spectateur. Dans les premiers temps du cinéma, nombreux sont les écrivains à dénoncer l'asservissement des masses de spectateurs zombifiés, consommateurs passifs de fictions médiocres, «poussés tels des animaux de boucherie, entre deux rampes de corde» vers un «sommeil de ruminant¹». Cette veine ne s'est pas tarie dans la littérature postmoderne, en particulier américaine. Elle s'est au contraire amplifiée, parfois même chez des écrivains cinéphiles comme Don DeLillo ou Robert Coover ; que l'on songe chez le premier à la fascination pour le film d'Abraham Zapruder qui a enregistré l'éclatement du crâne de JFK (*Libra, Underworld*), ou à la grande fête macabre imaginée par le second lors de laquelle le couple Rosenberg, accusé d'avoir livré des informations sur la bombe aux Soviétiques, est électrocuté sur Times Square, au travers d'une mise en scène signée Cecil B. DeMille (*The Public Burning*). La fiction littéraire est donc un terrain propice pour sonder les profondeurs du couple violence et cinéma, et c'est précisément ce médium qu'a choisi l'historien de la contre-culture, Theodore Roszak, avec le roman *Flicker* (1991, 2005), traduit en français sous le titre *La Conspiration des Ténèbres* (2004). Contrairement à l'historien du cinéma ou à l'analyste de film, tous deux contraints d'appuyer leur propos sur des films existants et des faits historiques avérés, l'écrivain de fiction dispose d'une liberté qui lui permet d'explorer, au travers d'une filmographie apocryphe, les fantasmes suscités par la représentation cinématographique de la violence.

Le récit tentaculaire de ce polar nous conduit à suivre l'investigation de Jonathan Gates, un universitaire du département d'études filmiques de l'Université de Californie jeté sur les traces du cinéaste fictif Max Castle, de son vrai nom Max von Kastell, un immigré allemand qui, après avoir œuvré dans les studios de la UFA (*Universum Film Aktiengesellschaft*) à Berlin, s'est retrouvé cantonné à des sous-productions à Hollywood, réalisant des films de vampires et de zombies ou des films criminels anticipant le film noir, avant de disparaître mystérieusement en 1941. La conspiration imaginée par Roszak fait apparaître un projet

¹ « C'est un divertissement d'ilotes, un passe-temps d'illettrés, de créatures misérables, ahuries par leur besogne et leurs soucis » (Duhamel, 1930, p. 58).

d'autodestruction de la race humaine : les Orphelins de la Tourmente, une secte héritière de l'ordre des Templiers, des Cathares et des Manichéens, auraient pour objectif d'enseigner la lutte perpétuelle du Bien et du Mal par le truchement du médium cinématographique (puis plus tard télévisuel et vidéo), afin d'asphyxier tout désir de procréation, mettant ainsi un terme à l'existence de l'humanité, la condition charnelle de l'Homme étant selon leur doctrine la source même du Mal. Au cours de son enquête, Gates interroge les collaborateurs du cinéaste, découvre des bandes inédites et tente d'élucider les liens entre la secte et son art cinématographique. Kidnappé alors qu'il s'apprêtait à rencontrer l'un des hauts responsables des Orphelins dans une abbaye albigeoise, le narrateur se réveille sur une île au beau milieu du Pacifique où il fait la rencontre de Castle, retenu en captivité depuis plus de trois décennies. Il découvre alors l'œuvre ultime du cinéaste, des courts-métrages réalisés avec des moyens artisanaux et constitués de fragments de films préexistants, prélevés sur des pellicules que ses géoliers lui font parvenir. Pour tuer le temps, Gates se fait l'assistant de Castle puis décide de rédiger ses mémoires.

L'identité du grand coupable, de celui qui est à l'origine de cette instrumentalisation de la violence filmique, est un Graal dérisoire dont la découverte relève des codes génériques du polar employés par le romancier. En revanche, la façon dont Roszak décline les moyens mis en œuvre par Castle pour asséner à ses spectateurs des scènes de violence paroxystique à leur insu soulèvent des questions bien réelles. Nous nous attarderons, dans cette étude, sur trois aspects marquants du cinéma de Castle : l'usage d'images subliminales, celui d'images documentaires au sein d'une fiction, et la recherche d'émotions extrêmes chez les acteurs. Dans le premier cas, le spectateur est exposé à des images censées l'atteindre par des voies inconscientes et éventuellement influencer son comportement ; dans les deux autres cas, le contrat fictionnel est rompu et les limites entre feintise ludique et expérience vécue sont transgressées. Nous entendons montrer comment Roszak exploite dans son roman les virtualités que recèle le cinéma, la part sombre de son histoire et de sa technologie, à travers deux thèmes qui cristallisent les craintes envers le médium : les images subliminales et le *snuff movie*.

Figure composite et polymorphe, le personnage de Max Castle est un masque derrière lequel on peut reconnaître de nombreux cinéastes réels : son origine germanique et sa particule (von Castle) l'assimilent à Erich von Stroheim ou à Joseph von Sternberg, son patronyme le rapproche de William Castle, émule bon marché de Hitchcock, à quoi s'ajoutent la présence d'Orson Welles comme personnage du roman et

les lettres de John Huston et d'Edgar G. Ulmer adressées au narrateur grâce auxquelles se voient confirmées plusieurs collaborations non créditées de Castle sur des œuvres majeures. Ces éléments de preuve font du cinéaste fictif le génie spectral hantant les chefs-d'œuvre allemands et américains du film d'épouvante ou du film criminel de la première moitié du XX^{ème} siècle.

Lorsque Jonathan Gates découvre les films de Castle au milieu des années 1960, le cinéma d'épouvante de l'entre-deux guerres n'effraie plus la majeure partie du public. Lors des diffusions en salle ou à la télévision, la déflation des effets et l'abondance des clichés provoquent davantage l'hilarité que la terreur. Symbole de ces transformations, la salle dans laquelle Jonathan Gates a reçu son initiation à la culture cinéphilique, *The Classic*, a fait l'objet d'une transformation radicale en changeant de propriétaire. Rebaptisée *The Catacombs*, elle devient le lieu privilégié de l'*underground*, avec au programme aussi bien des œuvres d'avant-garde comme *Fuck* d'Andy Warhol, des docu-drames didactiques d'avant-guerre devenus des films cultes dans le circuit des *midnight movies* que les films d'exploitation d'Herschell Gordon Lewis, des productions à bas coût faisant un usage outrancier d'éléments racoleurs, dont *Blood Feast* (considéré comme le film fondateur du gore grand-guignol) et *The Wizard of Gore* ou encore *Night of the Living Dead* de George Romero. Le narrateur est alors témoin d'une remise en question radicale des principes du cinéma classique et d'une propagation dans le cinéma *underground* puis *mainstream* d'une violence graphique inédite. L'opposition entre les périodes classique et post-classique est clairement lisible dans le travail des deux cinéastes fictifs du roman, Max Castle et Simon Dunkle. Le second est un jeune prodige, digne héritier du premier, qui émerge après l'effondrement du *Production Code*, l'ensemble de règles régissant jusqu'en 1968 la bonne conduite du cinéma américain. Comment la violence est-elle présentée dans les films de Dunkle ? Elle se manifeste d'emblée par la musique heavy metal diffusée à un volume assourdissant et les vociférations du chanteur. Du point de vue visuel, les films de Dunkle mettent en scène la débauche organique qui caractérise le sous-genre du film *gore*. Comme le *Zombie* de Romero (1979), *American Fast Food Massacre*, premier opus de Dunkle, utilise la métaphore anthropophage comme parabole de la société de consommation, et ici plus particulièrement de la malbouffe. Tous deux mêlent le burlesque à l'horreur, « A great American cannibal feast as Mack Sennett might have handled it if he had lacked all inhibition » (Roszak, 2005, p. 407). Comme le rappelle Jean-Baptiste Thoret, les deux genres ont en commun d'être « fascinés par l'excrémentiel, le chaos et la contagion » (2006, p. 295). Dans

un restaurant de *fast food*, des clients arborant des groins de cochons attendent leur repas, pendant que les clients qui veulent sortir sont saisis par des employés portant le masque à l'effigie de Ronald McDonald, traînés dans la cuisine pour être démembrés, disséqués et cuisinés. Avec *Sub Sub*, Dunkle s'attaque au cinéma d'anticipation. Dans un monde post-apocalyptique, des mutants et des survivants dégénérés se livrent à d'intenses carnages avant de faire exploser une tête nucléaire, vestige de l'ancien monde devant lequel se prosternent des fanatiques religieux. Dans *Sad Sewer Babies*, les égouts de la ville sont transformés en limbes où des embryons ayant survécu à leur avortement livrent bataille aux rats pour le contrôle du territoire. Lors d'un entretien avec le narrateur, le cinéaste avoue nourrir l'ambition de tourner un remake du *Magicien d'Oz* qui se terminerait par la crucifixion de Dorothy Gale. Ce que l'on observe dans le travail de Dunkle, c'est le principe selon lequel « la représentation de la violence, jusque-là inféodée à la loi du hors-champ (ne pas montrer) et de l'implicite (suggérer) » (Thoret, 2006, p. 21) investit désormais le champ de l'image. La menace n'est plus un Autre qui proviendrait du hors-champ et qui, au terme du film, y serait renvoyé. Pour reprendre les mots de Jean-Baptiste Thoret, « le refoulé ne se contente plus de faire un petit retour et de s'en aller » (2006, p. 294). La menace est désormais à l'intérieur même du cadre et elle compte bien y rester.

Dans les films de Max Castle, à l'inverse, la monstration de l'hémoglobine n'est pas de rigueur. Son cinéma appartient à une esthétique de l'implicite et de la suggestion. Ses films d'épouvante reposent principalement sur des motifs codés de l'altérité : vampires (*Feast of the Undead*, *Count Lazarus*, *Kiss of the Vampire*, *House of Blood*) ou zombies (*Zombie Strikes*). Il s'illustre aussi dans le genre du thriller et sa figure du tueur psychopathe (*Queen of Swords*, *The Ripper Strikes*). Certaines scènes inédites censurées par les studios comportent néanmoins un pouvoir envoûtant et diffus dont le spectateur ne parvient pas identifier l'origine. Il est vrai que Castle sait faire preuve d'audace quant au respect des codes de son époque, comme le prouve un long plan séquence pré-générique, en caméra subjective et sans musique, visant par la mise en scène à identifier le spectateur à la proie traquée par les zombies. Mais rien en apparence ne justifie l'intensité de l'émotion suscitée. Les termes qui qualifient cette émotion nous renvoient à un impact d'ordre psychologique : « unclean », « depression », « claustrophobic » ; mais également physiologique : « revulsion », « nausea », « sickly loathing », « unbearable disgust » (Roszak, 2005, pp. 130, 299, 124, 163, 229).

Rozzak exploite ici de façon magistrale un paradoxe inhérent à la récurrence d'une condamnation de la violence au cinéma à travers son histoire. Dans un article dédié à ce phénomène, Alexis Blanchet rappelle que *Scarface* (Howard Hawks, 1932) fut accusé par un journaliste de provoquer « un sentiment aigu de nausée ». « Il y a certaines choses qui ne devraient pas apparaître sur les écrans de cinéma. [...] Ce film n'aurait jamais dû être tourné » (2008, p. 14). La réciprocité entre la sensation de dégoût insurmontable – capable de provoquer des troubles digestifs – et la répugnance d'ordre moral – qui conduit à condamner l'existence même du film – participe pleinement de la rhétorique des croisades contre le cinéma comme école de la violence et du vice. Pourtant, un spectateur contemporain, saturé d'images d'une violence graphique bien plus explicite, serait bien en peine de se trouver affecté par le film de Hawks au point de ressentir une quelconque manifestation somatique. Selon la logique explorée par Rozzak dans son roman, si de tels films ont pu dégoûter leurs contempteurs, c'est qu'ils recèlent un contenu iconographique latent d'une brutalité bien supérieure à leur contenu littéral.

En 1957, l'utilisation d'images subliminales fut l'objet d'une vive polémique aux États-Unis, après qu'un publiciste, James Vicary, eût affirmé que l'insertion répétée du message : « Eat pop-corn, Drink Coke » pendant une projection permit d'atteindre une hausse spectaculaire des ventes. Si la validité de ces résultats n'a jamais pu être démontrée, le soupçon d'une possible manipulation des spectateurs se répandit dans l'esprit du public. Quelques années plus tard, la CIA publia un rapport intitulé « The Operational Potential of Subliminal Perception » concluant à un réel danger de telles pratiques, même s'il restait difficile d'en affirmer la portée effective, en particulier son influence sur le comportement des individus. Au cinéma, des images subliminales de visages en surimpression furent aussi utilisées pour renforcer le sentiment de terreur : on pense à Hitchcock dans *Psychose* (1960), superposant au visage de Norman Bates celui de sa mère empaillée lors d'un ultime fondu enchaîné, à la face démoniaque de John Cassavetes sur le visage de Mia Farrow dans *Un Bébé pour Rosemary* (Polanski, 1968) ou au visage du démon sur la jeune fille de *L'Exorciste* (William Friedkin, 1973).

Dans ces exemples, les cinéastes jouent sur la défiguration : en superposant deux images ils provoquent un rictus exprimant visuellement le mal intérieur qui ronge le personnage ; ils le font apparaître dans le champ, non par une irruption du hors-champ mais par transparence, autrement dit par quelque chose qui s'y trouve déjà. Dans le thriller *Queen of Swords*, Castle emploie une double image

subliminale : sur le visage de la fiancée du criminel psychopathe se superpose celui de sa mère terrifiée. Ce premier fondu, tout juste perceptible pendant le visionnement du film, ne justifie cependant pas la sensation de dégoût que provoque la scène. En réalité il a pour fonction de détourner l'attention d'une seconde image subliminale emboîtée dans l'œil de la mère : un corps en décomposition se débattant contre les vers qui le dévorent. Sous-éclairées, miniaturisées, apparaissant pendant une durée infime, ces images ne devraient logiquement pas atteindre le subconscient du spectateur. Or, Castle se sert de motifs visuels récurrents pour préparer le spectateur et ainsi amplifier l'efficacité du procédé : « Castle has systematically schooled the eye in the course of the movie to receive his secret message. When it comes it penetrates like an invisible dagger » (Roszak, 2005, p. 270). Contrairement à son utilisation chez Hitchcock, Polanski ou Friedkin, l'image subliminale n'est pas un élément supplémentaire dans l'arsenal de techniques visant à terroriser le spectateur. Elle est l'objectif même du film, le point culminant auquel la mise en scène et le montage sont subordonnés. L'empreinte de ce « message secret » sur l'inconscient est assimilée à une agression physiologique du spectateur.

Castle va encore plus loin, ne limitant pas l'emploi de cette technique aux visages des personnages. La clé de l'investigation menée par le narrateur est le « Sallyrand », un filtre anamorphique inventé par les Orphelins permettant d'observer ce qu'un film cache. L'usage du filtre ou d'un microscope sur une visionneuse peuvent venir confirmer l'impression d'une présence indiscernable dans les ténèbres du film ou dans ses faux-raccords, dans la brume qui inonde ses décors ou dans ce qui se donne à première vue comme des altérations de la pellicule. Les photogrammes extraits du flux filmique, examinés à la loupe ou à partir d'agrandissements, dévoilent la source des effets ressentis par les spectateurs. Avec la technique du *negative etching* Castle parvient à introduire son imagerie macabre dans les zones d'ombre du film, comme c'est le cas dans *Count Lazarus* : « There are twisting bodies, orgiastic couplings, acts of sadistic violence. Here was all the gore and sexuality that didn't appear at the surface of the film, more of it than the Hays Office would have ever licensed in its day » (Roszak, 2005, p. 273). Dans *The Ripper Strikes*, il emploie une variante en exploitant les jeux de lumière associés à une série de motifs tels que le brouillard, la fumée, les miroirs ou les reflets de l'eau :

There, instead of deep shadows, he uses fog to hide his secret imagery, permeating the faintly glowing haze of the London streets with a ghost dance of imperceptible atrocities. The crimes the historical Ripper is said to have committed—brutal rape, mutilation, disembowelings—have

never been more than hinted at in the movies. Castle showed them, but below the level of conscious perception. (Roszak, 2005, p. 273)

Ces motifs, indices de la présence d'images cachées, fonctionnent à la fois comme véhicules (ils sont conducteurs des messages subliminaux) et comme écrans (ils les dissimulent à la perception consciente du spectateur). A l'instar d'Hitchcock, Castle est passé maître dans la « direction de spectateurs », mais à l'inverse du premier, les moyens qu'il emploie sont dissimulés. Ils atteignent le spectateur sans que ce dernier ne s'en aperçoive. Alors que chez Hitchcock, le spectateur prend conscience d'avoir été manipulé à l'issu du film (le principe du MacGuffin²) avec Castle il ne ressent que les symptômes d'un trouble indéfinissable. Les questions éthiques soulevées par le romancier sont en quelque sorte une extension de celles soulevées par la propagande, lorsque celle-ci emploie la technique pour déjouer l'attention du public et induire à son insu une modification de son comportement. Dans le grand projet des Orphelins, le cinéma est un outil de propagande visant à obtenir l'adhésion du spectateur par des moyens qu'il est possible de juger condamnables dans la mesure où il lui est refusé la possibilité d'appliquer son jugement critique. Néanmoins, une des interrogations centrales du roman consiste à évaluer à quel point le projet esthétique de Castle est en accord avec la doctrine de la secte. Autrement dit, Castle est-il véritablement convaincu du rôle que son cinéma doit jouer dans le complot funèbre ou bien profite-t-il de cette rhétorique apocalyptique afin d'augmenter l'impact de ses films et de construire autour de sa personne une aura sulfureuse ? Lors de la rencontre entre Gates et le cinéaste à la fin du roman, le lecteur découvre un personnage faisant preuve d'humilité et d'autodérision qui ne croit pas avoir eu la moindre influence sur le cours de l'Histoire. Irrévérencieux envers la doctrine, cherchant sans cesse à contourner le contrôle de la secte sur son œuvre et revendiquant pleinement son statut d'auteur, Castle aurait détourné les procédés subliminaux enseignés par la secte pour en faire la signature autour de laquelle construire une œuvre personnelle. Et c'est précisément pour ces raisons que l'artiste maudit aurait été condamné à l'exil et censuré par les commanditaires de la propagande.

Le second point éminemment discutabile du cinéma de Max Castle est son usage de la dimension documentaire des images cinématographiques. Dans le cinéma de fiction, le recours à des images d'archive montrant des scènes de violence n'est en général pas dissimulé. Dans *The*

² Popularisée par Hitchcock, l'expression désigne un élément de scénario (objet, événement, personnage) servant de prétexte à la mise en place de l'intrigue mais qui s'avère en réalité sans grande importance dans le déroulement du film.

Stranger d'Orson Welles ou *Verboten!* de Samuel Fuller (qui a d'ailleurs personnellement filmé l'ouverture du camp de Falkenau par les soldats américains) l'insertion des images de la Shoah est motivée par le récit (traque d'anciens responsables nazis ou dés-embrigadement de jeunes fascistes) et distanciée par la mise en scène (scène de projection enchâssée avec commentaires d'un personnage). Dans le cas de *Castle*, c'est bien différent. Il n'est pas nécessaire de ménager une transition entre les deux régimes d'images puisque les images d'archive ne sont pas perçues consciemment. Dans les scènes subliminales insérées au montage de *Zombie Doctor*, Gates découvre des images d'actualité, des films de propagande nazie, des scènes de combats tournées dans les tranchées de la Première Guerre mondiale. Gates fournit une interprétation référentielle du sujet du film : le contrôle des zombies par un sorcier renvoie à l'asservissement d'un peuple par un régime totalitaire³. Dans la filmographie apocryphe imaginée par Roszak, ce film de série-B constituerait alors la première trace avérée d'une prise de position contre le régime nazi venant d'accéder au pouvoir. S'il s'agit d'un subterfuge efficace pour contourner la censure, il n'est en revanche pas certain que les méthodes employées soient davantage légitimes que celles qu'elles dénoncent. Le cinéaste, en dissimulant ses images et en transgressant la frontière entre le documentaire et la fiction, n'est-il pas lui aussi quelque peu sorcier, un illusionniste ou un hypnotiseur jouant à manipuler son public ? En tant que définition négative de la subjectivité, le zombie est la figure du spectateur que cherchent à créer les Orphelins : une créature décérébrée, privée de tout libre arbitre.

Dans un court métrage inédit intitulé *Prince of Exile*, *Castle* exhume à nouveau des images documentaires (Première Guerre, guerre civile espagnole, occupation japonaise en Chine, émeutes et répression policière, scènes de lynchage), pour s'en servir comme signes annonciateurs de l'imminence de l'apocalypse. Le procédé témoigne de l'ingéniosité du cinéaste quant au problème de la représentation de la terreur avec des moyens réduits. Les effets comiques produits par la vitesse accélérée du montage et le passage à l'envers des bandes tendent à accentuer le malaise du spectateur et à susciter une image absurde de la condition humaine.

Les deux cas évoqués ici concernent une violence que l'on peut qualifier en termes filmologiques d'*afilmique*, c'est-à-dire existant indépendamment du tournage et donc ne relevant pas de la responsabilité du cinéaste. Mais que penser alors de la violence

³ Suggérant un parallèle entre la fiction et la réalité, Gates reprend à son compte la thèse de Siegfried Kracauer dans *From Caligari to Hitler*, selon laquelle le cinéma de Weimar permettrait de lire par anticipation la montée du nazisme.

profilmique, c'est-à-dire d'une violence infligée à un acteur dans le seul but d'être filmée ? Quel degré de souffrance physique ou psychique les acteurs sont-ils censés endurer lors d'un tournage ? Pour le simple spectateur, la frontière entre les émotions simulées et ressenties par le comédien n'est pas aisément perceptible. Les effets spéciaux, les trucages opérés par le montage, laissent généralement croire au spectateur qu'il est en présence d'un faire-semblant et que le corps du comédien n'est pas réellement affecté. Mais la souffrance éprouvée par l'acteur ne dépend pas nécessairement du récit filmique. Prenons l'exemple de *Way Down East* (Griffith, 1920) cité par Linda Williams, spécialiste des *porn studies* : l'actrice, Lilian Gish, a déclaré souffrir des conséquences d'un tournage au cours duquel elle resta les mains trempées dans l'eau glacée d'une rivière pendant de longues heures (Williams, 1999, p. 202). L'exemple peut apparaître dérisoire par rapport au sujet traité dans le chapitre d'où il provient, c'est-à-dire la pornographie hardcore sado-masochiste, mais il renvoie à une question trans-générique qui parcourt l'histoire du cinéma. Quel plaisir le spectateur prend-il à regarder une scène en ayant conscience de la souffrance réellement éprouvée par l'acteur pendant la prise de vue ?

Dans ce même ouvrage, Williams fait référence à un film qui mérite davantage de développement que le cas de Lilian Gish. En 1973, Raymond Gauer, président de la ligue de vertu CDL (Citizens's for Decency through the Law), suggère l'existence de films pornographiques culminant dans la mise à mort de l'interprète féminine. Les clichés autour d'Hollywood, Sodome de la côte ouest, permettent d'accréditer la thèse. La presse sensationnaliste, exploitant l'ère du temps (liens entre le crime organisé et l'industrie pornographique, massacre rituel d'une vedette de cinéma par les compagnons de Charles Manson), s'empare de la rumeur et l'amplifie. Le potentiel marketing n'aura pas échappé au producteur de films d'exploitation, Alan Shackleton, qui achète les bandes de *Slaughter*, tourné en Argentine en 1970 par Michael et Roberta Findlay, et le distribue sous le titre *Snuff* (1976), après lui avoir adjoint un épilogue remettant radicalement en question le statut fictionnel du film. À l'issue d'une scène de carnage, on entend le réalisateur crier « Cut ! ». Ce geste pourrait mettre à distance le réalisme de la fiction, révélant ainsi les trucages et les rendant moins terrifiants. Or, le réalisateur s'en prend subitement à son assistante et l'éviscère pendant que l'équipe filme la scène. Le film se clôt sans générique. L'horreur apparaît alors comme plus réelle que la fiction qui la précède. Si les artifices

furent assez rapidement révélés au grand jour⁴, la possibilité que de tels films existent demeure pourtant vraisemblable. Cet exemple est particulièrement extrême puisqu'il promet de montrer la vérité « hard-core » des spasmes de la mort. La volonté de duper le spectateur est certes contraire aux codes usuels de la fiction, mais la violence infligée à l'acteur demeure entièrement de l'ordre de la simulation. Tout autre est le cas de Tippi Hedren dans son interprétation de Mélanie Daniels, l'héroïne des *Oiseaux* de Hitchcock, qui fait écrire au critique Jean-Luc Lacuve que « les oiseaux ne sont le symbole de rien mais les outils qui rendent visible le déchaînement de violence qu'Hitchcock déploie contre Mélanie et, de façon plus moderne et plus psychotique encore, contre Tippi Hedren » (Lacuve, 2009). Les témoignages confirment le traumatisme subi par l'actrice lors du tournage de l'attaque des oiseaux dans le grenier, blessée à proximité de l'œil par un des centaines d'oiseaux, vivants ou en papier mâché, qui lui furent jetés au visage par les techniciens pendant sept jours⁵. Les accidents de tournage sont relativement fréquents. Mais quel est le degré de maîtrise des risques ? A quel point le metteur en scène cherche-t-il à apporter à son film un degré supérieur d'émotion ? A exploiter la douleur infligée pendant la fabrication du film ?

Autrement dit, est-il acceptable de faire subir les pires supplices à un acteur ou une actrice sous prétexte que l'on effectue un geste esthétique ? La cruauté doit-elle s'arrêter à un certain point ? Sans doute, mais lequel ? Dans ses confessions au narrateur, Olga Tell, égérie et ex-compagne de Max Castle, dépeint un personnage sombre et ambigu, expliquant qu'il avait régulièrement recouru à la drogue (*the reefers, the happy pills*) pour obtenir des acteurs la dévotion requise en levant leur inhibition. Il organisait de petites fêtes privées au cours desquelles se tournaient des scènes à caractère morbide ou érotique. Elle avoue n'avoir que de vagues souvenirs des tournages. Elle se rappelle une scène où les acteurs devaient manger jusqu'à s'en rendre malade et vomir, une autre destinée à son film inachevé, *Heart of*

4 Avant sa sortie en salle, le magazine *Variety*, qui a retracé la généalogie du film, dénonce le canular et explique qu'il s'agit d'une stratégie de marketing. Le paratexte du film s'inspire des campagnes publicitaires des film d'exploitation promettant généralement de montrer l'interdit, le caché, le tabou : « *Bloodiest thing that ever happened in front of a camera. The film that could only be made in South America ... where life is cheap!* ». Preuve que l'ambiguïté entre le documentaire et le film de fiction fournit l'attrait principal du film, le *disclaimer* imposé par le district attorney d'Indianapolis : « This is a theatrical production. No one was armed during this production », le film n'a pas été le succès de box office qu'il a été ailleurs. (Williams, 1999, p. 189-194 ; Johnson, Schaefer, 1993, p. 40-59).

5 Ray Berwick, le dressier d'oiseaux employé sur le film : « We had about 12 or 13 crew members in the hospital in one day from bites and scratches. » Berwick ajoute « Some of them were absolutely terrified of the birds and with good reason. They always talk about the danger to your eyes when birds are involved. The seagulls would deliberately go for your eyes. I got bitten in the eye region at least three times, and Tippi got a pretty nasty gash when one of the birds hit her right above the eye » (Counts, 1980)

Darkness, une adaptation du roman de Joseph Conrad, dans laquelle il n'était plus question de jouer ni de faire semblant, puisque le rapport sexuel devait être avéré et non simulé. Son partenaire, un danseur noir dénommé Dandy Wilson, était accoutré de façon à incarner une divinité païenne mi-homme, mi-faucon. Lorsque Max lui demanda de décapiter son partenaire au terme de leur accouplement, Olga, qui ne prenait pas très au sérieux la spiritualité de Castle, fut pourtant convaincue qu'elle s'apprêtait à tuer Dieu.

Quelques temps plus tard, Gates parvient à visionner les bandes de ce film à l'aide du filtre anamorphique. Il peut donc évaluer la portée de la scène subliminale, en identifier les procédés et en accréditer le témoignage : la danse érotique avec l'épée, l'acte sexuel avec Dandy Wilson. Alors que la scène atteint son paroxysme, faisant alterner images positives et négatives de plus en plus vite, arrive la décapitation. Sur le visage d'Olga, Gates vérifie l'effet des narcotiques, il lit le supplice d'une actrice en proie au psycho-drame que le cinéaste lui faire vivre : « That was painful to watch » (Roszak, 2005, p. 589). La scène est particulièrement troublante dans la mesure où elle oscille entre le spectacle de la douleur et du plaisir, le spectacle de la nudité et du corps mis à mort, jouant sur de nombreuses transgressions : transgression générique, en faisant culminer l'acte sexuel dans la mort et non dans l'orgasme comme dans la pornographie ; transgression raciale, en choisissant des partenaires de couleur de peau différente et en soulignant cette opposition par l'alternance du positif et du négatif : « black man, white woman ; black woman, white man » (Roszak, 2005, p. 589). La transgression est aussi à l'œuvre du point de vue des codes habituels de la fiction. En introduisant le problème lié aux altérations cognitives et perceptives provoquées par la drogue, suscitant le trouble entre trucage ou acte réel, mise en scène fictionnelle et acte symbolique religieux, le cinéma de Castle interroge la frontière entre la feintise ludique, qui préside à la substitution d'identité entre le comédien et le personnage, et l'expérience vécue, qui ressort davantage de la possession⁶.

Dans le cas d'Olga, ce qui intéresse Castle n'est pas de capter les spasmes involontaires du corps mutilé de la victime, mais la réaction émotionnelle du bourreau. N'est-il pas néanmoins pervers d'impliquer un comédien dans ce type de psycho-drame ? La création artistique dédouane-t-elle son auteur de ses actes pervers ? Quelle que soit

⁶ « De même que dans les rites de possession il existe des points de passage entre imitation consciente et imitation vécue, dans la fiction il existe des points de passage entre immersion mimétique et effets de leurre » (Schaeffer, 1999, p. 54). L'ambivalence entre le faire-semblant et l'acte symbolique réellement vécu comme tel, la volonté de jouer sur des tabous, l'utilisation de substances hallucinogènes ou de lumières stroboscopiques, font écho au cinéma *underground* de l'américain Kenneth Anger.

la forme que prend la direction d'acteur en matière de violence physiologique, une grande part repose sur le consentement mutuel et la liberté de poursuivre ou d'interrompre la collaboration. Pour conclure sur ce point, on pourrait ébaucher un dernier exemple, celui de Malcolm McDowell dans le rôle d'Alex Delarge dans le film *Orange Mécanique* de Stanley Kubrick. Alors que la cohabitation entre l'acteur et le boa (qu'il a affublé du nom de Basil) s'est passée de façon plutôt harmonieuse, il n'en a pas été de même pour le tournage de la scène du traitement Ludovico. Attaché par une camisole, Alex doit subir une séance de projection d'images insoutenables censée le programmer par réflexe conditionné à rejeter toute forme de violence. Ce n'est pas le parallèle entre les images elles-mêmes et leur usage qui nous intéresse ici (des défilés nazis et des bombardements comme dans les films précédemment cités de Castle), ni même la situation spécifique du spectateur, (contraint à regarder sans pouvoir détourner le regard ou fermer les yeux). C'est l'expérience de l'acteur, s'exposant à plusieurs heures de tournage les paupières retenues par des pinces, un docteur en ophtalmologie lui versant des gouttes pour éviter (au personnage et à l'acteur) des dommages irréversibles comme la perte de la vue. Contrairement à Tippi Hedren, McDowell n'a jamais déclaré avoir subi un quelconque traumatisme en se soumettant de la sorte à une expérience extrême dirigée par le réalisateur. Et enfin s'il faut chercher un acte de violence réelle lié à ce film, on le trouve dans les menaces de mort reçues par Stanley Kubrick, contre sa personne et sa famille, adressées par les contempteurs du film, et qui le conduisirent à interdire la diffusion de son film en Grande-Bretagne jusqu'à sa mort.

Par le recours à la fiction, Theodore Roszak évite l'écueil du didactisme dont aurait pu souffrir un ouvrage théorique. Il soulève néanmoins d'épineuses questions tout en laissant le soin au lecteur d'en tirer ses propres conclusions, d'interroger ses propres émotions face à la violence filmique. Pour ma part, je dirais que les trois aspects polémiques du cinéma de Max Castle soulevés ici renvoient d'abord à la relation du cinéaste à son spectateur. Vouloir s'adresser au subconscient des spectateurs sans leur accorder le droit d'avoir recours à leur facultés intellectuelles, de juger de la pénibilité des images, c'est transgresser la règle selon laquelle le spectateur doit rester libre de s'exposer ou de refuser de s'exposer à des images, règle que vient compromettre la technique des images subliminales. L'usage d'images documentaires dans une fiction est bien entendu admissible, à condition qu'il soit donné au spectateur de reconnaître ou au moins de s'interroger sur le statut des images et de distinguer leurs différents régimes. Le critère du consentement vaut tout autant pour le spectateur que pour le comédien.

Il me semble parfaitement évident que l'acteur doit se savoir acteur, c'est-à-dire qu'il doit être conscient d'être filmé, de jouer la comédie, et rester maître à tout moment de mettre fin au contrat qui le lie au tournage. Si l'on devait imaginer qu'un jour le cinéma s'affranchisse de ces règles, que des spectateurs soient forcés de regarder des films sous la contrainte, quelque peu à la façon du traitement de choc subi par Alex dans *Orange Mécanique*, ou bien que des personnes soient contraintes de jouer dans un film, de subir ou d'infliger des sévices réels, alors la caméra ne serait plus l'instrument du septième art mais un instrument de torture.

Bibliographie

- BLANCHET, Alexis. 2008. « Violence, cinéma et jeux vidéo : de la récurrence d'un même discours », *Quaderni* [en ligne], vol. 67, Automne, p. 11-18, mis en ligne le 5 janvier 2012, consulté le 24 août 2013. URL : <http://quaderni.revues.org/188>
- COOVER, Robert. 1977. *The Public Burning*. New York : Grove Press.
- COUNTS, Kyle B.. 1980. « The Making of Alfred Hitchcock's *The Birds* » in *Cinefantastique*. Oak Park, Illinois : Fall.
- DELILLO, Don. 1988. *Libra*. New York : Viking Press.
- _____. 1998. *Underworld*. New York : Scribner.
- DUHAMEL, Georges. 1930. *Scènes de la vie future*. Paris : Mercure de France.
- GORKI, Maxim. 1993. « Au Royaume des ombres », in Jérôme Prieur (ed.), *Le Spectateur Nocturne : les écrivains au cinéma, une anthologie*. Paris : Étoile / Cahiers du cinéma, p. 30-33.
- JOHNSON, Eithne, et Eric Schaefer. 1993. « Soft Core/ Hard Core : Snuff as a Crisis in Meaning », *Journal of Film and Video*, Vol. 45, n° 2/3, Summer-Fall, p. 40-59.
- KRACAUER, Siegfried. 1947. *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. Princeton : Princeton University Press.
- LACUVE, Jean-Luc. 2009. « Les Oiseaux », mis en ligne le 4 janvier 2009, consulté le 18 septembre 2013. URL : <http://www.cineclubdecaen.com/realisat/hitchcock/oiseaux.htm>
- PIRANDELLO, Luigi. 1925. *On Tourne!* Paris : Éditions du Sagittaire.
- ROSZAK, Theodore. 2005. *Flicker*. London : No Exit Press.
- _____. 2004. *La Conspiration des ténèbres*. Trad. Edith Ochs. Paris : Le Cherche midi.
- SCHAEFFER, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction ?* Paris : Seuil.
- THORET, Jean-Baptiste. 2006. *Le Cinéma américain des années 70*, Paris : L'Étoile/Cahiers du cinéma.
- WILLIAMS, Linda. 1999. *Hard Core: Power, Pleasure and the «Frenzy of the Visible»*. Berkeley, Los Angeles : University of California Press.

Mort et souffrance de l'enfant terrible

Regard sur le *Struwwelpeter*
de Heinrich Hoffmann¹

« Il faut bien admettre que les enfants jouent à la mort exactement comme ils jouent à la sexualité, avec le même naturel et la même absence d'angoisse ou de dégoût². »

[SOPHIE DE MIJOLLA-MELLOR]

En 1845, le pédopsychiatre Heinrich Hoffmann parcourt les rues de Francfort à la recherche du cadeau parfait pour son fils de trois ans, un objet qui aurait à la fois une fonction pédagogique et de divertissement. À première vue, le livre d'images semble être un bon choix, mais les librairies limitent leurs inventaires à des abécédaires ennuyeux, conformes au modèle proposé par John Locke en 1693, qui montre aux enfants « toutes

¹ Cet article reprend de manière partielle les résultats présentés dans mon mémoire de maîtrise « Comique et sadisme : les représentations du corps dans le *Struwwelpeter* de Heinrich Hoffmann » (Université du Québec à Montréal, 2011, 126 f.) et s'inscrit dans le cadre d'un projet ayant reçu l'appui du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) et du Fonds de recherche du Québec, Société et culture (FQRSC).

² Sophie de Mijolla-Mellor. 2006. *L'enfant lecteur, de la Comtesse de Ségur à Harry Potter. Les raisons du succès*. Paris : Bayard, p. 41.

les images possibles d'animaux, avec leurs noms imprimés au-dessous, ce qui les invit[e] à lire et leur apport[e] information et savoir» (Locke cité dans Escarpit, 1981, p. 105). Hoffmann abandonne finalement ses recherches et rentre plutôt chez lui avec un cahier aux pages blanches, décidé à le remplir lui-même de dessins et de comptines propres à amuser son enfant plutôt qu'à le bombarder de vocabulaire (Hoffmann, 2005, p. 35-37).

S'il s'attendait à ce que l'album plaise à son fils, il n'avait toutefois pas prévu le succès qui s'ensuivrait aussi auprès de son cercle d'amis ; de bouche à oreille, le projet parvient jusqu'à un éditeur qui propose à Hoffmann l'idée d'une publication. L'auteur accepte, et le livre paraît en librairies dès le Noël suivant, sous le titre fort simple de *Lustige Geschichten und drollige Bilder für Kinder von 3-6 Jahren* (que l'on pourrait traduire par «Histoires gaies et drôles d'images pour enfants de trois à six ans»). La popularité du livre est immédiate, et les enfants sont particulièrement fascinés par la plus courte des historiettes, *Der Struwwelpeter*, qui illustre et décrit en quelques lignes un garçon qui refuse depuis presque un an de se laisser couper les ongles et peigner les cheveux. À partir de la troisième édition, c'est donc ce titre qui sera adopté (*Der Struwwelpeter*, ou *Pierre l'ébouriffé*, en français), et ce pour toutes les rééditions qui suivront (on en compte aujourd'hui plus de mille [Feuerhahn, 1993, p. 63]). Le livre n'a pas connu un immense succès dans la francophonie, sans doute faute de traduction adéquate (jusqu'à l'excellent Crasse-Tignasse de Cavanna, en 1979), mais on le trouve encore aujourd'hui en évidence dans toutes les librairies allemandes, et ses adaptations sont nombreuses dans le monde anglo-saxon, qui a bénéficié d'une traduction de Mark Twain. Et, si certains se sont essayés à de nouvelles traductions, rares sont les éditions qui présentent des illustrations autres que celles originalement dessinées par Hoffmann³.

On pourrait croire, en regardant l'année d'édition, que le livre est mièvre et se présente un peu à la manière d'un recueil de bonnes manières, à l'image de la littérature pour la jeunesse de l'époque. Mais il suffit de l'ouvrir pour voir bondir, dans des couleurs vives et des traits grossiers, caricaturaux, une myriade de personnages enfants poursuivis par le malheur. Kaspar refuse de manger sa soupe et meurt de faim, Paulinchen joue avec des allumettes et termine en cendres (figure 1), Konrad suce ses pouces et se les voit couper, et ainsi de suite, à travers dix récits. Moralisateur ? On ne peut le nier. Mais la violence des historiettes, comme celle des contes des frères Grimm ou de Hans Christian

³ La meilleure exception à cette règle est l'album de Bob Staake, *Struwwelpeter and Other Disturbing Yet Cautionary Tales* (Staake, 2006).



FIGURE 1

Andersen, exerce d'abord et avant tout une fascination sur l'enfant, dont les craintes sont contrecarrées par la vitalité des images et le rythme des comptines. Ce faisant, les scénarios de violence et de mort présentés dans le *Struwwelpeter*, bien qu'explicites, s'avèrent plutôt inoffensifs pour leur destinataire. Nous verrons ici qu'ils sont plutôt d'une part comiques, d'une autre cathartiques, et que leur caractère manichéen les rend même rassurants dans une certaine mesure.

Une violence comique

L'importance de trois types de dénouements au sein de l'album – chute, mort et mutilation – n'étonne pas quand on voit dans quelles situations l'enfant s'amuse du corps. Albertine Deletaille, si elle croit que le sadisme n'a pas sa place dans la littérature destinée aux enfants de deux à sept ans, admet tout de même que l'on est « parfois étonné de constater quelles sont les situations qui font rire à cet âge-là : trébucher, tomber, être mal boutonné » (Deletaille, 1977, p. 35). En se basant sur sa propre expérience d'enfant, Robert Escarpit défend qu'outre ces situations, la violence peut effectivement être un motif de plaisir et de rires pour le jeune lecteur :

J'ai eu *Pierre l'ébouriffé* entre les mains quand j'étais enfant ; il ne m'a pas spécialement traumatisé. D'autre part, mes images d'Épinal d'enfance, les images d'Épinal traditionnelles, étaient d'une cruauté féroce : on y découpe les gens en rondelles, on coupe des têtes, le sang jaillit de tous les côtés, on brûle les gens. C'est épouvantable et très amusant. J'étais ravi quand je lisais ça. (Deletaille, 1977, p. 41 ; section « Disussion ») ; section « Discussion ».)

Ainsi la violence du *Struwwelpeter* rappelle celle des images d'Épinal, sans doute par son caractère graphique et explicite. Dans la définition d'Escarpit d'un sadisme comique, on voit immédiatement la distinction avec le sadisme du conte de fées (en particulier du *Märchen* allemand), où le passage du corps au second plan confère à la violence un carac-

tère certes fascinant⁴, mais non comique. Alors que le conte contribue à créer un effet d'angoisse chez le lecteur, qui sera racheté par la fin heureuse, l'exagération des situations de violence chez Hoffmann ne donne pas même à la peur l'occasion de naître, car le seuil du tragique est tout de suite dépassé de manière à céder la place à la situation comique. Claudia Rathman a observé dans plusieurs dessins animés modernes pour enfants que, bien que le corps subisse des violences importantes, il n'y a jamais surgissement du sentiment de peur ou d'empathie, car on voit tout de suite dans la figure dessinée certaines exagérations qui « déshumanisent » le personnage (Rathman, 2004, p. 34). Georges Minois partage aussi cet avis, selon lequel l'exagération du malheur amène un renversement de l'angoisse au profit du rire :

La vision sérieuse s'accompagne d'interdits, de restrictions, de peur et d'intimidation. À l'inverse, la vision comique, liée à la liberté, est une victoire sur la peur. Dans la fête carnavalesque, on détruit, on réduit, on renverse, on se moque de tout ce qui fait peur : images comiques de la mort, supplices joyeux, incendies d'une construction grotesque baptisée « enfer » ; le sacré, les interdits, les tabous transgressés n'existent plus pour un moment ; on rit de ce que l'on craignait. (Minois, 2000, p. 138)

C'est donc dire que la violence poussée à l'extrême dérange moins que celle qui n'est qu'évoquée. Par ailleurs, les personnages du *Struwwelpeter* relèvent de la facétie, comme les figures de la fête de fous, et se débarrassent ainsi de la complexité qui fait l'humain pour n'en devenir que la caricature. Avant de les voir subir les pires malheurs, on ne connaît rien d'eux, sauf le défaut qui les mènera à la désobéissance : Hanns, qui tombe dans l'eau faute de regarder où il met les pieds, est toujours *distrain* ; Frédéric, qui se fera sévèrement mordre par un chien, est foncièrement *méchant* ; et tout ce qu'on sait de Phillip, qui renverse la table à dîner et termine couvert de soupe, c'est qu'il est *hyperactif*, du moins quand vient le moment du repas. Ces deux derniers personnages, par leurs actions, rappellent les fous des cours de la Renaissance, dont les comportements consistaient fréquemment en des tours tels que « tirer la nappe pendant le festin » et « martyriser les animaux » (Feuerhahn, 1993, p. 26). Leurs actions leur seront reprochées, ce qui n'aurait pas été le cas avec le fou, mais elles

⁴ Dans *Psychanalyse des contes de fées*, Bruno Bettelheim a développé cet aspect du conte comme révélateur de fantasmes infantiles de violence, et n'hésite pas à y voir une influence positive chez l'enfant, bien qu'elle inquiète fréquemment les parents : « Tel conte précis peut en effet angoisser l'enfant, mais à mesure qu'il se familiarise avec les contes de fées, les aspects effrayants tendent à disparaître, tandis que les traits rassurants gagnent en importance. *Le déplaisir initial de l'angoisse devient alors le grand plaisir de l'angoisse affrontée avec succès et maîtrisée.* Les parents qui ne veulent pas croire que leur enfant a des désirs de meurtre et a envie de mettre en morceaux choses et gens croient que leur petit doit être mis à l'abri de telles pensées (comme si c'était possible !). En interdisant à l'enfant de connaître des histoires qui lui diraient implicitement que d'autres enfants que lui ont les mêmes fantasmes, on lui laisse croire qu'il est le seul au monde à imaginer de telles choses. Il en résulte que ses fantasmes prennent pour lui un aspect effrayant. » (Bettelheim, 1976, p. 190) L'auteur souligne.

n'en sont pas moins drôles pour le destinataire. Le sort du fou, comme celui des enfants terribles de l'œuvre de Hoffmann, n'intéresse pas ; il ne vaut que par ses actions, et son talent à faire surgir le rire.

Au sujet de cette généralisation, le constat que Henri Bergson fait à propos des titres de pièces comiques et tragiques est révélateur. Selon lui, un

drame, même quand il nous peint des passions ou des vices qui portent un nom, les incorpore si bien au personnage que leurs noms s'oublient, que leurs caractères généraux s'effacent, et que nous ne pensons plus du tout à eux, mais à la personne qui les absorbe ; c'est pourquoi le titre d'un drame ne peut guère être qu'un nom propre. Au contraire, beaucoup de comédies portent un nom commun : *L'Avare*, *Le Joueur*, etc. (Bergson, 2007, p. 12)

Der Struwwelpeter, constitué d'un nom propre et d'un déterminant, se situe à mi-chemin entre les deux formes, ce qui est difficilement transposable dans la langue française⁵. Le titre met donc en scène un personnage réel appelé « Peter », mais le désindividualise en faisant intervenir l'article. L'adjectif profite aussi d'un effet comique, puisque c'est le vice mis en scène dans le conte qui se situe à même le titre. Bergson complète d'ailleurs sa démonstration en disant : « Si je vous demande d'imaginer une pièce qui puisse s'appeler *le Jaloux*, par exemple, vous verrez que *Sganarelle* vous viendra à l'esprit, ou *George Dandin*, mais non pas *Othello* ; *Le Jaloux* ne peut être qu'un titre de comédie. » (Bergson, 2007, p. 12) De même, on n'aurait pas été surpris de voir *Les Fourberies de Scapin* transformé en *Le Fourbe Scapin*, mais *Le Jaloux Othello* évoque une pièce humoristique, bien différente du drame de Shakespeare. Ainsi, le titre de l'album de Hoffmann s'impose, avant même la lecture de l'œuvre, comme un indice fort de la primauté du comique sur le tragique au sein des histoires. Le fait que le vice mis en jeu soit corporel, indiqué par l'adjectif « struwwel » ou « ébouriffé » accentue cet effet ; la jalousie peut être un vice tragique, mais pas le refus de se peigner.

Cela ne signifie pas, toutefois, qu'il faille voir dans le *Struwwelpeter* de simples situations caricaturales où la violence est trivialisée. L'album associe bel et bien, rhétoriquement, le comique à la violence, mais les aspects plus inquiétants de celle-ci sont aussi présents. Ils forcent la

⁵ On retrouvera cette forme en français dans le cas des adjectifs placés à la gauche du nom, par exemple : « Le petit Bruno », mais l'effet ne fonctionne pas avec le terme « ébouriffé ». Néanmoins, le fait qu'on ne puisse pas dire, en français, « le Bruno » comme on dirait, en allemand, « Der Peter », rend caduc l'effet qui pourrait en ressortir. « Le méchant Frédéric », présent dans la majorité des traductions françaises, nous le prouve bien, car il n'apparente pas le nom propre à une forme générale. Dans la version originale, on a bien « der bitterböse Friederich », mais aussi seulement « der Friederich », ce qui ôte une part d'humanité au personnage.

fascination de l'enfant pour ce qui lui serait normalement caché, et c'est ce qui semble inquiéter certains critiques.

Le tabou des corps morts

On ne s'étonne pas trop que la présence de tabous tels que la violence et la mort, dans le *Struwelpeter*, soit la principale source d'inquiétude des détracteurs de l'œuvre. Le Français Boris Eizykman, par exemple, considère l'album comme un véritable « arsenal de terreur [où] la violence sans appel des récits illustrés [...], la paranoïa de la pure soumission, la terreur éprouvée devant la labilité du corps polymorphe et retournée en torture-anéantissement de ce corps potentiel, manifestent un excès dans la cruauté, une gratuité sadique » (Eizykman, 1979, p. 88). Aux États-Unis, certains penseurs craignent aussi les effets que pourraient avoir les récits de Hoffmann sur les petits. Ainsi, Thomas Freeman n'hésite pas à dire que la seule raison pour laquelle les histoires parvenaient à calmer les enfants est qu'elles les traumatisaient⁶, tandis que Barbara Smith Chalou y perçoit une violence négative en ce qu'elle est décontextualisée et arbitraire (Smith Chalou, 2007, p. 31). Ce que l'on voit poindre en premier lieu dans les commentaires à l'encontre du *Struwelpeter*, c'est un désir de protection de l'adulte envers l'enfant. De nos jours plus que jamais, « la mode veut que l'on cache à l'enfant que tout ce qui va mal dans la vie vient de notre propre nature : le penchant qu'ont tous les humains à agir agressivement, asocialement, égoïstement, par colère ou par angoisse » (Bettelheim, 1976, p. 19), comme si taire l'odieux suffisait à prévenir et à protéger. L'idée que, pour le parent, « l'enfance est toute innocence » (Jan, 1984, p. 177) y est probablement pour beaucoup dans cette volonté de maintenir purs les désirs du petit : certaines choses sont, d'emblée, associées à l'âge adulte, et en prendre connaissance constitue déjà la perte d'une part d'innocence. Mais en dehors de la connaissance proprement dite, il y a déjà chez l'enfant l'impression, le pressentiment, la conscience qu'il y a bien *quelque chose*, même s'il ne sait pas précisément *quoi*. Isabelle Jan constate du reste que ce sont « les livres qui ne posent pas le problème de l'enfance qui auront le plus de chances de le toucher et de lui faire prendre conscience de

⁶ « Hoffmann describes the fears of his little patients with such sympathy and sensitivity that one might almost [...] think he opposed the popular Victorian practice of using threats to scare children into their "proper" place, where they are to be seen and not heard. The children had merely to catch sight of Dr. Hoffmann and they would burst into fears, fight him off and kick. But the doctor's little sketches can only have made the children more frightened than ever, since they replace one fear with many others. *And if they were as effective in quieting the children as he says they were, then this was not because they comforted the children, but rather because they probably shocked them into a state of stupefied horror.* Now they were no longer worried that the doctor would "get them" – they were much more terrified by Hoffmann's tailor and his scissors. » (Freeman, 1977, p. 809)
Nous soulignons.

lui-même et de ses pouvoirs» (Jan, 1984, p. 178). Effectivement, dans l'album de Hoffmann, deux contes sur dix se terminent explicitement en transgressant l'un des plus importants tabous de notre époque, la représentation de la mort.

Celle-ci exerce en effet une fascination sur l'enfant, pour qui elle est encore plus mystérieuse, si c'est possible, que pour l'adulte. Il est d'ailleurs intéressant que ce dernier prenne autant de précautions, à notre époque, pour cacher les mystères de la mort à sa progéniture. Non seulement a-t-il certainement vécu le deuil de proches et se sent-il plus près de la mort vu son âge que le jeune enfant, mais il est surtout plus conscient de l'irréversibilité de l'événement, comme le rappelle Mijolla-Mellor :

Confrontés à l'événement de la mort d'un proche, les questions posées par les enfants sont assez semblables. Ils demandent qu'on leur explique le sens du terme, ce à quoi il leur est généralement répondu par l'absence («Il n'est plus là» ou «on ne le reverra plus»), puis ils butent sur le caractère définitif de l'absence en question. Il n'est pas rare qu'ils manifestent leur scepticisme, à la fois quant au fait qu'on n'en revienne jamais et plus encore à l'idée que ce sort puisse concerner tout un chacun et eux-mêmes en particulier. [...] On aurait tort de les croire débarrassés de la question pour autant et cela notamment parce qu'ils perçoivent, comme pour le sexe et la naissance, que les adultes en sont eux-mêmes embarrassés et ne leur répondent pas de manière franche. (Mijolla-Mellor, 2006, p. 42)

La mort n'est donc pas d'emblée un sujet tabou pour l'enfant, mais du fait que l'adulte l'envisage comme telle et le lui fasse sentir, elle gagne un caractère mystérieux et angoissant. Cela dit, l'album de Hoffmann, bien qu'il fasse intervenir la mort sur plusieurs plans, n'est certainement pas aussi troublant que le croient Eizykman, Freeman et Smith Chalou : si l'adulte perçoit la mort comme fatale et définitive, il en va tout autrement pour l'enfant, qui lui, n'y voit qu'un événement temporaire. Smith Chalou semble ignorer cet aspect lorsqu'elle compare au *Struwwelpeter* le dessin animé *Roadrunner*, où Wile E. Coyote est fréquemment écrasé sous une enclume ou frappé par une locomotive. Selon elle, cette émission ne présenterait pas de problème, puisque «this rapid succession of brutality and recovery, brutality and recovery, may serve to desensitize the viewer who is led to understand that these violent acts cannot be real, and are merely designed for the supposed «entertainment» of the viewer» (Smith Chalou, 2007, p. 32), alors qu'il n'y aurait pas rétablissement dans les historiettes d'Hoffmann. Les informations apportées par Mijolla-Mellor montrent que la comparaison est à prendre dans le sens inverse : si l'enfant ne s'étonne pas que le coyote revienne à la vie dans l'épisode

suisant son « drame », c'est justement parce que sa conception de la mort n'implique pas naturellement la finalité. Ainsi les contes du *Struwwelpeter* où survient explicitement la mort, soit « Die gar traurige Geschichte mit dem Feuerzeug » et « Die Geschichte vom Suppen-Kaspar », sont sans doute, étonnamment, moins angoissants pour l'enfant que la première histoire, où la mort se dégage symboliquement des traits du personnage.



FIGURE 2



FIGURE 3

On sait que l'histoire du *Struwwelpeter*, d'abord placée par Hoffmann à la toute fin de l'album, a connu un tel succès auprès des enfants que l'auteur a décidé, au fil des éditions, de la déplacer au début et de récupérer le nom du personnage dans son titre. Si le texte est resté inchangé de la première édition, en 1845, à la dernière, il n'en va pas de même pour l'image, qui s'est considérablement modifiée depuis sa version originale. On retrouvait, dès le départ, les éléments centraux à l'illustration : les cheveux entremêlés, les ongles démesurément longs, le peigne, les ciseaux, et une sorte de piédestal sur lequel est posé Peter, en dessous duquel on retrouvait le texte de l'histoire (figure 2). Une comparaison entre cette première illustration et celle, plus récente, que l'on retrouve dans la grande majorité des éditions aujourd'hui (figure 3), fait ressortir d'elle-même l'idée d'une fascination pour la mort qui semble s'être exacerbée d'une édition à l'autre. En se basant seulement sur la première, Ulrich C. Knoepfmacher constate bon nombre d'éléments qui l'associent à la mort, à commencer par la posture extrêmement stationnaire de ce protagoniste passif :

No [...] movement is allowed to Hoffmann's *Struwwelpeter*, who remains as frozen as any statue or marmoreal urn. [...] Children are, by definition, mobile, ambulatory creatures. They are continually growing, like *Struwwelpeter's* unimpeded hair and nails, as they march from infancy toward the more sedentary restraints of adult life. Is the stiff and arrested *Struwwelpeter*, who strangely resembles a stuffed museum specimen mounted by a taxidermist, possibly not a child at all? (Knoepfmacher, 2000, p. 86)

Si l'absence de mouvement ou l'allure de statue est fréquemment constatée au sujet du *Struwwelpeter* – notamment par Nelly Feuerhahn, qui le compare à une « statuaire religieuse » (Feuerhahn, 1993, p. 65) –, la description de Knoepflmacher montre précisément la distance qu'il y a entre le personnage titre et les autres. Le *Struwwelpeter* est le seul protagoniste qui ne subit aucune conséquence ; il est aussi le seul à être démesurément passif, un peu comme l'adulte, qui ne ressent pas la même agitation que l'enfant.

C'est donc dire que la seule façon d'éviter les conséquences de ses actions est de n'en commettre aucune, mais alors survient aussi l'ennui, comme la mort, ou ce qui ressemble parfois à l'austérité du monde adulte. L'histoire n'en fait pas moins intervenir le principe de plaisir, car elle suggère que le *Struwwelpeter* est celui qui fait ce qu'il souhaite, et *seulement* ce qu'il souhaite, justement à la manière de l'adulte, à qui personne ne donne d'ordres, du moins aux yeux de l'enfant. La longueur de ses ongles et de ses cheveux est le témoin de ce plaisir malséant, mais elle évoque encore une fois la mort, car, comme le rappelle Knoepflmacher, « hair and nails continue to grow even after our limbs have stopped developing » (Knoepflmacher, 2000, p. 86), et donc après le décès. On constate aussi, dans cette première version de l'image, que les ongles s'emmêlent, comme des racines qui retiendraient Peter sous terre. Cet élément particulier a disparu dans l'illustration définitive, mais tout le reste s'oriente vers une plus importante figuration de la mort et du monde adulte.

Ensuite, la planche de bois sur laquelle était posé le *Struwwelpeter* s'est transformée en une sorte de cercueil-coffre à jouets, où est inscrite l'histoire donnée à lire. Mais l'histoire, comme l'image, s'inscrit dans la passivité : ce qui est raconté ici, contrairement aux autres contes, ce ne sont pas les mauvaises actions de Peter, mais précisément son *manque d'action*. L'inscription sur la boîte n'est donc pas tant un récit qu'une description, voire une épitaphe. Aux côtés de celle-ci, les icônes du peigne et des ciseaux prennent place en guise de « signes de son martyre » (Feuerhahn, 1993, p. 65). Dans l'esquisse de 1845, ces deux objets flottent dans les airs, au point qu'on a l'impression que le personnage jongle avec eux. La conscience que ses longs ongles ne lui permettraient pas de telles prouesses fait disparaître cette possibilité, mais l'illusion de mouvement et de jeu subsiste. Dans la plus récente édition, tout est figé, jusqu'aux traits du visage qui paraissent fondus dans l'enfance, au contraire du haut du corps et des vêtements, qui sont ceux de l'adulte. Pour Knoepflmacher, le *Struwwelpeter* se situe quelque part entre l'homme et le garçon, comme s'il avait vieilli en certains endroits seulement : « The drawing of the curious figure makes

him look like a hybrid : his head, enlarged by the lion's mane, and his huge torso and extended arms are those of an adult, whereas the short, stubby legs still seem to belong to a child.» (Knoepflmacher, 2000, p. 86) L'hybridation se ressent aussi par les manières du personnage, car l'illustration ne laisse aucun doute sur le refus de Peter de se laisser peigner les cheveux ou couper les ongles, mais le reste de son apparence est impeccablement propre et bien mise. Quant au visage, il paraît rajeuni dans la dernière version, au point que le *Struwwelpeter* ressemble à un chérubin qu'on aurait vêtu comme un adulte.

Cette fusion laisse Knoepflmacher perplexe au sujet de la fonction du conte dans l'album :

What is the inert *Struwwelpeter* doing in a text that inevitably treats mobility as something noxious? How *are* we expected to read the figure Hoffmann first placed last and then placed first? Are we expected to say «pfui» to him because he is a sloppy child who has resisted adult discipline, or, quite the contrary, because he signifies the adult paralysis that parents impose on their fidgety young in the name of what we nowadays like to call «socialization»? (Knoepflmacher, 2000, p. 87)

Pour répondre à la question, il est essentiel de considérer que l'illustration n'a pas été que déplacée d'une édition à l'autre ; elle a été sensiblement modifiée pour faire intervenir la mort de façon beaucoup plus visible, ce que Knoepflmacher ne prend pas en compte dans son analyse. Dans l'illustration de 1845, on perçoit un début d'hybridation entre enfant et adulte, et certains signes laissent voir un rapprochement avec une figure de mort, tels les ongles emmêlés. Peter, cependant, n'est pas aussi maniéré qu'il le sera à son passage en couverture : il n'a pas encore de foulard, son habit est plus simple et ses manches sont relevées jusqu'aux coudes. La version finale demeure ludique, mais Thanatos se mêle à Eros pour créer un sentiment d'angoisse ; placée à la fin, l'histoire du *Struwwelpeter* donnait un tout autre sens à l'album, puisqu'elle forçait à le refermer avec l'idée d'une sorte de destinée tragique. Dans sa version définitive, c'est plutôt «Die Geschichte vom fliegenden Robert» («l'histoire de Robert-qui-vole»), la plus ludique et la moins tragique, qu'on a placée en conclusion.

On doit garder à l'esprit que la figure du *Struwwelpeter* s'est retrouvée de manière fortuite au sein de l'album la première fois : «Le docteur Hoffmann a expliqué qu'ayant achevé ses histoires, il se retrouvait avec une page blanche en trop. Comme «son inspiration touchait à sa fin», il pensa alors à l'horrible personnage qu'il avait l'habitude de griffonner et dont raffolaient ses petits malades.» (Defourny, 1996a, p. 10) La première n'était donc pas aussi calculée, et

il est normal qu'elle ait subi plus de modifications que les illustrations des autres contes⁷.

Une lecture du *Struwwelpeter* comme personnage figurant la mort a été faite aussi par les Tiger Lillies et Martin Jacques, comme en témoigne leur adaptation théâtrale de 1999, *Shockheaded Peter : A Junk Opera*. Dans cette pièce, le personnage du *Struwwelpeter* est représenté comme un enfant enterré qui sort directement de sa tombe pour faire irruption dans le sous-sol de ses parents (Knoepfmacher, 2000, p. 85-86). Si cette pièce mêle la mort et le rire, elle le fait de façon beaucoup plus troublante que l'œuvre de Hoffmann et ne s'adresse visiblement plus aux enfants, comme l'observe Jack Zipes :

What makes the McDermott and Crouch production of *Shockheaded Peter* different and disturbing is that it heightens Hoffmann's «enlightened» cruelty toward children in such a graphic and statistic manner that it becomes difficult to laugh at the relentlessly repeated punishments the child puppets are compelled to endure on stage. Yet laugh we must. (Zipes, 2002, p. 148)

L'humour noir présent dans le *Struwwelpeter* se transforme donc en rire jaune au contact de la pièce des Tiger Lillies. Zipes ajoute que, si l'œuvre de Hoffmann est généralement perçue comme un petit manuel de bonnes manières à l'égard des enfants, l'adaptation en «junk opera» est plutôt teintée d'une morale à l'égard des *parents* :

The stories in *Struwwelpeter* are more harmless jokes than anything else, and the evident sadism is more funny than shocking. In my opinion, this social normalization of cruelty prompted the Tiger Lillies to stage *Struwwelpeter* for adults as an act of confrontation. In their hands, a book that was intended to mollify adult's bad conscience and produce guilt in children is transformed into a bitter, if not cynical, attack on complacent adults who believe that we have grown more civilized in our attitude toward children. (Zipes, 2002, 158)

La différence entre le comique et le troublant, dans ces jeux tabous avec le corps, la violence et la mort, n'est délimitée que par la mince ligne entre la raillerie et le cynisme. Dans le *Struwwelpeter*, les parents

⁷ Dans les différentes adaptations plus récentes, le *Struwwelpeter* subit aussi de nombreuses modifications, et n'est pas toujours aussi passif que dans les illustrations d'Hoffmann. Dans la version de Bob Staake, non seulement il est réellement représenté comme sale et puant, mais il est aussi mouvant : on peut le voir nous faire dos et s'en aller en marchant (Staake, 2006, p.11). Claude Lapointe et François Ruy-Vidal, dans une édition française publiée chez Harlin Quist, font de Pierre l'ébouriffé un «jeune hippie écologiste», dont la passivité est littéralement transformée en lutte politique, comme l'explique Lapointe : «l'image donne quelques raisons à Pierre de refuser aux prospecteurs, aux bétonneurs, aux pelles mécaniques de venir détruire son arbre, son bel arbre. Si vous le regardez bien, vous verrez que les feuilles et les cheveux du contestataire se mêlent, la tignasse devient progressivement feuillage, ou l'inverse.» (Defourny, 1996b, p. 58) Cette vision d'une fusion du *Struwwelpeter* rejoint celle de Knoepfmacher, qui voit dans les longs ongles et cheveux du personnage la ressemblance avec un arbre plein de branches (Knoepfmacher, 2000, p. 84).

sont négligents envers leurs enfants, mais ils ne font jamais preuve de cruauté. Par ailleurs, cette négligence, même si elle a parfois de tristes issues, peut être perçue positivement par l'enfant tant qu'elle reste fictive, car elle est aussi synonyme d'une plus grande autonomie. Il en va de même dans les contes de fées, où

[...] le fait d'être chassé de la maison peut être inconsciemment ressenti par l'enfant soit comme le désir d'être débarrassé de ses parents, soit comme l'idée que ses parents veulent se débarrasser de lui. L'enfant lâché dans le monde, ou abandonné dans une forêt, symbolise à la fois le désir des parents de voir l'enfant devenir indépendant et le désir de l'enfant, ou son angoisse, vis-à-vis de cette indépendance. (Bettelheim, 1976, p. 152)

Ainsi il n'y a, dans aucun conte de l'album, d'acte sadique commis par le parent à l'égard de l'enfant. La mort, comme les autres conséquences, ne prend jamais la forme d'un meurtre, mais résulte d'un acte délibéré du personnage. En cela, elle se rapporte aux cérémoniaux traditionnels associés au bris d'un tabou dans une communauté.

Dans le châtement, le rétablissement de l'ordre

On sait que les enfants sont souvent comparés aux peuples primitifs en raison de certaines de leurs croyances, tel l'animisme⁸, ou encore de leur manque de connaissances sur la civilisation dans laquelle ils doivent évoluer. De la même façon que les peuples primitifs obéissent à un ordre sans nécessairement en comprendre les raisons, souvent relatives à des croyances sacrées, l'enfant se voit fréquemment demander d'obéir à des règles qu'il ne comprend pas, et qui ne lui sont pas toujours expliquées même quand il le souhaiterait.

Sigmund Freud, en traitant des névrosés, a observé que les petits enfants ont fréquemment des phobies auxquelles sont associées des interdctions : « L'intention de quelques-unes de ces prohibitions est facilement intelligible ; d'autres, au contraire, apparaissent incompréhensibles, stupides, absurdes. Nous donnons à ces prohibitions le nom de « cérémonial » et nous trouvons que les coutumes taboues présentent les mêmes variétés. » (Freud, 2001, p. 47) Or, si le *Struwwelpeter* est apparu dans un contexte bourgeois occidental, les prohibitions y sont à l'honneur, y compris celles qui paraissent « incompréhensibles, stupides, absurdes ». La prohibition de jouer avec des allumettes, par

⁸ La croyance que toute chose pourrait être dotée d'une âme, que toute chose est d'une certaine façon *vivante*. On remarque cette croyance en particulier chez les peuples primitifs dans leur relation à la nature et chez l'enfant dans son rapport avec les jouets qui l'entourent, sa poupée ou son oursin, par exemple (sur ce sujet, voir Freud, 2001, p. 143-225).

exemple, se comprend aisément, et ce qui arrive à Pauline pourrait se produire dans la réalité. D'un autre côté, l'interdiction faite à Konrad de sucer ses pouces ne trouve pas d'explication rationnelle, ou du moins pas dans le conte, où la conséquence est dictée comme telle par la mère : « Sinon viendra l'homme aux ciseaux / Qui te coupera aussitôt / Les deux pouces sans hésiter, / Comme s'ils étaient de papier. » (figure 4) (Hoffmann, 2005, p. 23) Alors que l'enfant comprend que de jouer avec des allumettes peut provoquer une brûlure, rien ne justifie

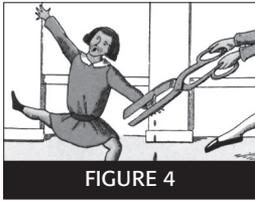


FIGURE 4

concrètement l'association entre le suçotement de pouces et l'apparition de « l'homme aux ciseaux » (ou du tailleur⁹, dans la version originale). C'est ce type d'interdiction qui évoque la coutume taboue du monde primitif, et ce que sa violation apporte de conséquences sur l'individu et sa collectivité :

La transgression d'un tabou a pour sanction un châtement, le plus souvent une grave maladie ou la mort. N'est menacé de ce châtement que celui qui s'est rendu coupable de cette transgression. [...] C'est seulement quand la transgression d'un tabou n'est pas suivie automatiquement du châtement du coupable, que les primitifs sentent s'éveiller en eux le sentiment collectif qu'ils sont menacés d'un danger, et ils s'empressent d'appliquer eux-mêmes le châtement qui ne s'est pas produit spontanément. Il nous est facile d'expliquer le mécanisme de cette solidarité. C'est la crainte de l'exemple contagieux, de l'impulsion à l'imitation, donc de la nature infectieuse du tabou, qui entre en jeu. (Freud, 2001, p. 105-106)

Dans ce système primitif, et même dans les civilisations actuelles, comme le montre l'exemple du système pénal, le tabou s'inscrit directement dans un rapport de causalité extrêmement manichéen : la violation d'une action *doit* mener à une sanction, quitte à ce que cette sanction soit provoquée délibérément. L'enfant, pour qui « tout est lumière ou ténèbres, sans nuance » (Bettelheim, 1976, p. 118), évolue mentalement dans un système dualiste semblable. Bien sûr, s'il commet une mauvaise action, il espère ne pas se faire prendre ; mais la punition a aussi quelque chose de rassurant : elle confirme l'ordre du monde, des lois, donne l'impression d'une certitude quant à l'avenir. Cette analogie avec les tabous primitifs explique en grande partie l'effet bénéfique des conséquences qui adviennent aux personnages du *Struwwelpeter*. Après tout, celui qui enfreint la loi ou le tabou « éveille la jalousie et l'envie » (Freud, 2001, p. 54), et il est normal qu'il subisse les conséquences associées à cette entorse.

9 Le terme allemand est « Schneider », ce qui signifie « tailleur », mais pourrait aussi se traduire par « coupeur », car il découle du verbe « schneiden » : couper. On peut donc croire que le choix de Cavanna de conserver, pour le récit, le sens étymologique du terme est motivé, car la profession de tailleur prend pour l'enfant germanophone un aspect menaçant qu'elle n'a pas en français.

Être témoin de la sanction du protagoniste s'avère donc satisfaisant pour le jeune lecteur, au même titre que l'est encore pour certaines personnes le spectacle de la peine de mort ou, comme l'explique Freud, pour les primitifs, qui satisfaisaient un désir sadique en octroyant eux-mêmes le châtement mérité au violeur. Ce ne serait évidemment pas la même chose si les personnages étaient plus développés psychologiquement, ou s'ils transgressaient la loi parentale dans un objectif noble, comme on le voit dans le conte de fées. Leur caractère unidimensionnel suscite la distanciation de la part du destinataire, qui se réjouit de leur malheur autant qu'il avait apprécié les voir commettre la mauvaise action. En outre, le caractère définitif de la mort n'est pas encore ancré chez l'enfant, et la violence n'est pas non plus ressentie comme réelle. Au même titre que dans les fantasmes de violence des enfants à l'égard de leurs pairs (sœur, frère, camarade d'école), on peut croire que « la condition qu'aux enfants châtiés ne soit infligé aucun dommage sérieux [est] fermement maintenue » (Freud, 1996, p. 120) dans l'esprit du lecteur. La souffrance de Pauline, de Konrad et des autres n'est donc pas considérée dans l'appréciation de leur conséquence ; seul le rétablissement de l'ordre entre en jeu.

Noyé dans une mer de productions pour la jeunesse aux tons pastel, le *Struwwelpeter*, qui aura été pendant plus de cent ans un incontournable de la bibliothèque de l'enfant allemand, n'est plus le premier livre vers lequel se tournent les parents, perplexes devant les scénarios qu'il met en scène. Pourtant, si on ne peut nier la violence qui s'y opère, on doit admettre que celle-ci est moins nocive qu'ont tenté de le prouver des chercheurs tels qu'Eyzikman ou Smith Chalou : non seulement elle fait rire par son caractère vaudevillesque, mais en plus elle parvient à fasciner l'enfant en le confrontant à un tabou, et elle se fait rassurante en rétablissant une forme d'ordre.

La diminution de la popularité du livre, outre les changements de mœurs, est peut-être en partie attribuable à la réputation de l'Allemagne à la suite de la Deuxième Guerre mondiale. Pendant le Troisième Reich, par exemple, on a vu naître une multitude de parodies provenant d'un peu partout dans le monde et servant à attaquer Hitler tout en mettant en relief le caractère sadique des historiettes. *Truffel Eater*, paru à Londres en 1933, serait la première parodie anti-hitlérienne connue, mais son attaque est bien gentille en comparaison du *Struwwelhitler* des Britanniques Robert et Philipp Spence, parue en 1941 sous le pseudonyme de Doktor Schrecklichkeit (Docteur Terreur). Dans cet album, le Struwwelhitler n'a pas de longs ongles, mais « the horrid blood drops drip / From each dirty finger tips » (Spence, 2005, p. 2). Il n'y a d'ailleurs pas qu'Hitler qui s'y trouve

ridiculisé : Little Gobby (Joseph Goebbels), pour ne nommer qu'un exemple, se fait couper les pouces parce qu'il continue de rédiger des mensonges malgré l'avertissement de sa mère. Plus près de nous, on retrouve aussi une allusion à la « perversité germanique¹⁰ » dans le dessin animé américain *Family Guy*, où « L'histoire du suceur-de-pouce » a été présentée en quatre phrases suivant les quatre illustrations de la version d'Hoffmann, avec ce cynisme : « There once was a boy who liked to suck his thumbs. / His mother asked him to stop, but he wouldn't. / So she cut off his thumbs. / Now he has no thumbs. Good night. » (MacFarlane, 2009-2010, 7 min. 14-7 min. 24) Dans cette version, qui dure à peine une dizaine de secondes, le fait que ce soit directement la mère qui coupe les pouces du garçon laisse croire à plus de violence encore que ce qui est réellement présenté dans la version de Hoffmann. On y fait référence comme à un « german bedtime story » classique, laissant sous-entendre que la violence est à l'avant-plan dans la culture allemande. Sur une note moins ludique, on retrouve encore des articles aux relents conspirationnistes, tels que « Can a children's book have a connection to the rise of Nazism to power¹¹ ? » ou encore « Struwwelpeter et Anti-Struwwelpeter. La bande dessinée au service des idéologies » (Quéval, 2010), qui montre comment l'œuvre de Hoffmann corrompt les mentalités en encourageant l'obéissance aveugle à toute forme d'autorité, menant naturellement l'adolescent à passer du noyau familial au corps d'armée. Devant de telles critiques, et alors que la tradition littéraire française recèle elle-même certains éléments sadiques ou moralisateurs dans ses récits pour la jeunesse (il suffit de lire *Les malheurs de Sophie* ou *Un bon petit diable*, de la respectée Comtesse de Ségur), on peut se demander si les critiques formulées à l'endroit du *Struwwelpeter* s'adressent bel et bien à l'album de Hoffmann, ou si ce ne serait pas plutôt au noir passé germanique que l'on connaît.

10 Comme le soulève Jack Zipes au sujet de la perception populaire du folklore allemand, « it seems there must always be something Germanic about perversity, gloom and torture in the arts » (Zipes, 2002, p. 147).

11 Walter H. Schneider, sur la page de *Fathers for life*, http://fathersforlife.org/hist/der_struwwelpeter.htm (page consultée le 11 octobre 2013).

Bibliographie

Corpus fictionnel :

HOFFMANN, Heinrich. 2004 [1845]. *Der Struwwelpeter*. Esslingen : Esslinger Verlag, [s. p.].

_____. 2005 [1845 pour l'édition originale et 1979 pour la traduction]. *Crasse-Tignasse*, traduit de l'allemand par Cavanna. Paris : L'école des loisirs, 37 p.

MACFARLANE, Seth (créateur). 2009-2010. *Family Guy*, « Business Guy », saison 8, épisode 9, 21 min. 10.

STAAKE, Bob. 2006. *Struwwelpeter and Other Disturbing Yet Cautionary Tales*, Seattle : Fantagraphics, [s.p.].

Corpus théorique :

BERGSON, Henri. 2007. *Le rire. Essai sur la signification du comique*. Paris : Presses universitaires de France, 201 p.

BETTELHEIM, Bruno. 1976. *Psychanalyse des contes de fées*. Paris : Robert Laffont, 476 p.

DEFOURNY, Michel. 1996a. « Struwwelpeter, Francfort 1845 – Bruxelles 1995 ». *Autour de Crasse-Tignasse. Actes du Colloque de Bruxelles augmentés et illustrés*. Bruxelles : Théâtre du Tilleul, p. 8-11.

_____. 1996b. « Questions posées à Claude Lapointe, illustrateur ». *Autour de Crasse-Tignasse. Actes du Colloque de Bruxelles augmentés et illustrés*. Bruxelles : Théâtre du Tilleul, p. 54-63.

DELETAÏLLE, Albertine. 1977. « Ma conception des albums pour enfants de deux à sept ans ». Denise Escarpit (dir.). *L'enfant, l'image et le récit*. La Haye : Mouton Éditeur, 155 p.

EIZYKMAN, Boris. 1979. *Le Struwwelpeter : Un analogue graphique et narratif des machines de tortures et de persécution pédagogiques au XIX^e siècle*. Paris : Phot'œil, 100 p.

ESCARPIT, Denise. 1981. *La Littérature d'enfance et de jeunesse en Europe. Panorama historique*. Paris : Presses universitaires de France, 127 p.

FEUERHAHN, Nelly. 1993. *Le Comique & l'enfance*. Paris : Presses universitaires de France, 268 p.

- FREEMAN, Thomas. 1977. «Heinrich Hoffmann's *Struwwelpeter* : An Inquiry Into the Effects of Violence in Children's Literature». *Journal of Popular Culture*, vol. 10, n° 4, p. 808-820.
- FREUD, Sigmund. 1996 [1919]. «Un enfant est battu» dans *Œuvres complètes XV (1916-1920)*, colligées par André Bourguignon, Piette Cotet et Jean Laplanche, Paris : Presses universitaires de France, p. 119-146.
- _____. 2001 [1913]. «Le retour infantile du totémisme» dans *Totem et tabou*. Paris : Payot, p. 143-225.
- HOFFMANN, Heinrich. 2005 [1876 pour l'édition originale et 1979 pour la traduction]. «Comment naquit le *Struwwelpeter*». *Crasse-Tignasse*, traduit de l'allemand par Cavanna. Paris : L'école des loisirs, p. 35-37.
- JAN, Isabelle. 1984. *La littérature enfantine*. Paris : Les éditions ouvrières, 223 p.
- KNOEPFLMACHER, U.C. 2000. «Validating Defiance : From Heinrich Hoffmann to Mark Twain, Rudyard Kipling, and Maurice Sendak». *Princeton University Library Chronicle*, vol. 62, n° 1, p. 83-107.
- MIJOLLA-MELLOR, Sophie de. 2006. *L'enfant lecteur, de la Comtesse de Ségur à Harry Potter*. Les raisons du succès. Paris : Bayard, 189 p.
- MINOIS, Georges. 2000. *Histoire du rire et de la dérision*. Paris : Fayard, 637 p.
- QUÉVAL, Marie-Hélène. 2010. «Struwwelpeter et Anti-Struwwelpeter. La bande dessinée au service des idéologies». *Germanica* 2, n° 47, p. 87-98.
- RATHMANN, Claudia. 2004. *Was gibt's denn da zu lachen ? Lustige Zeichentrickserien und ihre Rezeption durch Kinder unter besonderer Berücksichtigung der präsentierten Gewalt*, Munich : Fischer, 201 p.
- SMITH Chalou, Barbara. 2007. *Struwwelpeter : Humor or Horror ? 160 years later*. Lanham : Lexington Books, 99 p.
- SPENCE, Robert et Philipp Spence. 2005 [1941]. *Struwwelhitler. A Nazi Story Book by Dr. Schrecklichkeit*. Berlin : Autorenhaus, 27 p.
- ZIPES, Jack. 2002. *Sticks and Stones – The Troublesome Success of Children's Literature from Slovenly Peter to Harry Potter*. New York : Routledge, 240 p.

Notices biobibliographiques

Ewelina Chwiejda

Ewelina Chwiejda est doctorante en culture visuelle et sciences sociales à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales à Paris. Diplômée d'une Licence en histoire de l'art à l'Université de Varsovie et du Master en sciences sociales à l'EHESS, elle travaille, dans le cadre de sa thèse, préparée sous la direction de Brigitte Derlon, sur la question de la représentation des étrangers dans l'art contemporain, et son influence sur la société française et américaine. Elle s'occupe également de critique de l'art. Elle a ainsi publié dans de nombreuses revues artistiques en Pologne.

Clément Courteau

Clément Courteau est étudiant au baccalauréat en littérature anglaise à l'Université McGill. Il a complété une formation professionnelle en acupuncture et est président de Aux Sentiers : Acupuncture et médecines contemporaines, une clinique expérimentale qui adresse les problématiques économiques, sociales et thérapeutiques liées à la pratique des médecines alternatives. Il a publié *Révolutionnaire traditionnel, révolutionnaire critique* dans la revue éponyme du collectif Hors-d'Œuvre en 2011, en plus d'un article intitulé *La Banalité sécuritaire* publié la même année dans le Devoir.

Matthieu Freyheit

Matthieu Freyheit a soutenu en 2013 une thèse intitulée « The Fame Monster ! Revers et Fortune du Pirate, du XIX^e siècle à nos jours, des Mers jusqu'à la Toile », sous la direction de Frédérique Toudoire-Surlapierre (Université de Haute Alsace) et la co-direction de Jacques La Mothe (Université du Québec à Montréal). Il a obtenu, pour ce travail, les Félicitations du jury à l'unanimité. En plus d'articles et de communications consacrés à la figure du pirate, il organise en avril 2014 une journée d'étude dédiée aux personnages de hackers dans la fiction. Il a notamment occupé un poste d'ATER à l'Université de Haute Alsace, à Mulhouse, France.

Carmélie Jacob

Carmélie Jacob est doctorante en sémiologie à l'Université du Québec à Montréal, où elle prépare actuellement une thèse ayant pour titre « Le conte de fées (d')après Disney : la resémantisation d'un genre ». Ses intérêts généraux portent sur la littérature pour la jeunesse, la culture populaire et la relation texte/images, et l'article qu'elle publie dans la présente livraison de *Postures* est inspiré de son mémoire de maîtrise, « Comique et sadisme : les représentations du corps dans le *Struwwelpeter* de Heinrich Hoffmann ». En parallèle de ses études, l'auteure est auxiliaire d'enseignement à l'UQAM et secrétaire de rédaction à la revue *Voix et Images*.

Maude Lafleur

Maude Lafleur est candidate à la maîtrise en études littéraires sous la direction d'Isaac Bazié à l'UQAM. Elle achève présentement la rédaction d'un mémoire intitulé « Identité et pouvoir : reconstruction d'une subjectivité féminine dans *July's People* et *Burger's Daughter* de Nadine Gordimer » qui s'intéresse aux paradigmes de la construction identitaire en contexte de ségrégation raciale. Elle est présidente de l'Association étudiante des cycles supérieurs en études littéraires (AECSEL) et siège sur le comité de rédaction de la revue *Postures*.

Louis-Thomas Leguerrier

Actuellement à la maîtrise en littérature comparée à l'Université de Montréal, Louis-Thomas Leguerrier étudie, sous la direction de Terry Cochran, le retour de la figure d'Ulysse comme pensée du littéraire chez Adorno, Lukacs et Joyce et Benjamin Fondane. Il a publié un article intitulé *Critique du nihilisme contemporain* dans la revue du collectif Hors-d'Œuvre parue en novembre 2011. Il collabore aussi au site « Salon double », pour lequel il a écrit sur *Central Europe* de William Vollman ainsi que sur *Les derniers jours de Smokey Nelson* de Catherine Mavrikakis.

Thomas Morisset

Thomas Morisset poursuit tout d'abord une formation classique avant de s'orienter en Master vers la philosophie de l'art et plus particulièrement vers le champ émergent des études consacrées aux jeux vidéo. Il est actuellement étudiant-chercheur à l'EnsadLab, laboratoire de recherche de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris, au sein du programme EN-ER dans lequel il mène un travail de recherche et de création sur l'utilisation des espaces numériques et des avatars dans le

théâtre. Ses recherches philosophiques s'intéressent particulièrement à la définition des expériences vidéoludiques et à la manière dont celles-ci peuvent être chargées d'une dimension esthétique ou artistique. Préparant activement une thèse sur ce sujet, il a eu l'occasion de présenter ses réflexions en France ou à l'étranger. Parallèlement à ses travaux universitaires, il poursuit une activité artistique, d'abord tournée vers la littérature et principalement vers la poésie. Celle-ci déboucha sur des publications en revue et sur l'édition d'un recueil, *Décimer la neige* en 2009. Il s'est plus récemment tourné vers les arts de la scène. En 2012 il fonde ainsi la Compagnie du Quart de Siècle, troupe de théâtre avec laquelle il produit *Legs : Grenouilles, d'après Aristophane*, dont il signe la traduction, l'adaptation et la mise en scène.

Laurent Tamanini

Laurent Tamanini est docteur en études anglophones de l'Université de Poitiers. Il a récemment soutenu une thèse intitulée *De la cinéphilie en littérature : poétique historique de la filmicité dans le roman anglo-américain*, sous la direction de Gilles Menegaldo. Ses recherches portent sur la poétique des rapports images / textes, et plus particulièrement sur les interactions entre le cinéma hollywoodien et européen et la littérature anglo-saxonne. Il est l'auteur de travaux sur Paul Auster, Robert Coover et Don DeLillo.

Marie-Ève Tremblay-Cléroux

Marie-Ève Tremblay-Cléroux est étudiante à la maîtrise en études littéraires. Elle rédige présentement son mémoire qui s'intitule *Révolution, revenances et répétition : une étude de la représentation de Rosa Luxemburg dans la fiction*, sous la direction de Jean-François Chassay à l'UQAM qui interroge les liens entre le biographique, l'Histoire et la fiction. Elle a complété un baccalauréat en études littéraires à l'Université du Québec à Montréal. Elle est impliquée au sein du Syndicat des étudiant-e-s employé-e-s (SÉTUE).

NUMÉROS PARUS

- Numéro 1 (printemps 1997) : Kafka
- Numéro 2 (printemps 1998) : Écriture et sida
- Numéro 3 (printemps 2000) : Littérature et musique
- Numéro 4 (printemps 2001) : Littérature américaine /
Imaginaire de la fin
- Numéro 5 (printemps 2003) : Voix de femmes de la francophonie
- Numéro 6 (printemps 2004) : Littérature québécoise
- Numéro 7 (printemps 2005) : Arts et littérature :
dialogues, croisements, interférences
- Numéro 8 (printemps 2006) : Espaces inédits :
nouveaux avatars du texte et du livre
- Numéro 9 (printemps 2007) : L'infest et l'odieux
- Numéro 10 (printemps 2008) : Les écritures de l'Histoire
- Hors série (printemps 2009) : Actes du colloque
Engagement : imaginaires et pratiques
- Numéro 11 (printemps 2009) : Écrire (sur) la marge : folie et littérature
- Hors série (printemps 2010) : Actes du colloque
Utopie/dystopie : entre imaginaire et réalité
- Numéro 12 (automne 2010) : Post-
- Numéro 13 (printemps 2011) : Interdisciplinarités /
Penser la bibliothèque
- Numéro 14 (automne 2011) : Vieillesse et passage du temps
- Numéro 15 (printemps 2012) : En territoire féministe :
regards et relectures
- Numéro 16 (automne 2012) : D'hier à demain :
le rapport au(x) classique(s)
- Numéro 17 (printemps 2013) : Nord/Sud
- Numéro 18 (automne 2013) : Déviances
- Numéro 19 (printemps 2014) : Violence et culture populaire

