

Images des corps / Corps des images au cinéma, sous la direction de Jérôme Game, Lyon, ENS Éditions, collection Signes, 2010, 256 p.

Pierre Barrette

Numéro 151, mars-avril 2011

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/63296ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Barrette, P. (2011). Compte rendu de [*Images des corps / Corps des images au cinéma*, sous la direction de Jérôme Game, Lyon, ENS Éditions, collection Signes, 2010, 256 p.] *24 images*, (151), 54-54.



POINT OMEGA

de Don DeLillo, traduit de l'américain par Marianne Véron, Arles / Montréal, Actes Sud / Leméac, 2010, 141 p.

« Voilà, dit le jeune cinéaste Jim Finley, quoi que vous disiez, vous êtes le film, vous parlez, je tourne. Pas de plans, pas de cartes, pas d'informations en arrière-plan. Le visage et les yeux, en noir et blanc, et voilà le film. » Et plus tard, d'ajouter au mutique Richard Elster que le film est une barricade. Une lutte, oui. Avec ou contre Elster, universitaire à la retraite, qui vit dans le désert, et qui a collaboré à « la loi de l'extinction » que commandait la guerre en Irak. Le cinéaste pense pouvoir le pousser dans ses derniers retranchements, lui faire dire la vérité devant la caméra. Mais Elster, quoique las, est encore futé, capable de bien saisir la réalité que provoque chaque battement de paupière : « La perception humaine raconte la saga de la fabrique de la réalité. » Il le dit

devant un jeune auteur qui, pour ne pas être prétentieux, n'en est pas moins béjaune, plus théoricien que praticien. Il n'a fait qu'un film, qui est devenu « une idée de film », un faux documentaire de cinquante-deux minutes sur Jerry Lewis en compilant des extraits de ses téléthons.

Le narrateur, Jim Finley, a rencontré Richard Elster après une conférence à New York et, tout de suite, il lui a proposé un film sur l'homme et la guerre. Il réussira à le convaincre après une deuxième rencontre en l'amenant au sixième étage du MoMA, devant l'installation *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon : le film d'Alfred Hitchcock s'y déroule au ralenti durant 24 heures. Finley a au moins vu quatre fois ces images quasi immobiles, ce temps élastique, presque mort, se déstructurant dans une perception impermanente; il a vécu une expérience intense. Et il convainc Elster – du moins le croit-il, puisque le retraité ne lui a jamais parlé de cette installation. Le cinéma, c'est pour la mutation de l'âme et du corps, ou bien, c'est pour la convulsion du monde, pense Finley. Tous

les thèmes qui y sont traités sont réduits à un corps en détresse, à un couteau qui pénètre un corps, à ce point oméga de la conscience humaine. « Sur la pellicule, le visage, c'est l'âme », comme le dit si bellement le narrateur.

Entre un prologue et un épilogue où est longuement détaillée – que c'en est presque hypnotique – l'installation *24 Hour Psycho*, le récit de la rencontre de Finley avec Elster (qui a une fille, Jessie), ressemble lui aussi à un film au ralenti. Le désert y est pour quelque chose, puisque c'est le vide et qu'on peut le remplir d'images, y superposer les personnages, y lancer des réflexions, s'y déplacer tout en ayant l'impression de ne pas bouger. La lenteur de l'histoire se déplie contradictoirement dans une condensation de sensations et de sentiments qui dessine alors un monde quasi abstrait, qui a plus à voir avec la philosophie qu'avec le divertissement. *Point omega*, roman tout de fièvre, devient une réflexion sur le temps, c'est-à-dire sur la disparition de la personne humaine – ce qui pourrait être également une définition du cinéma. – **André Roy**



IMAGES DES CORPS / CORPS DES IMAGES AU CINÉMA

sous la direction de Jérôme Game, Lyon, ENS Éditions, collection Signes, 2010, 256 p.

cinéma d'un Dreyer, par exemple, dont l'art ne saurait se concevoir sans une exploitation extrêmement singulière des corps, notamment du visage. Et on ne parle ni d'érotisme ni de pornographie, genres qui dépendent « ontologiquement » d'une fascination pour la mise en scène du corps.

Le recueil d'essais dirigé par Jérôme Game, *Images des corps / corps des images* propose en ce sens un état des lieux très actuel sur la question. À défaut de faire la preuve qu'il existe en ce domaine une grande unité méthodologique ou théorique, l'ouvrage rend compte – assez savamment, il faut le dire – d'une variété de recherches (avec des textes signés, notamment, par Vincent Amiel, Philippe Dubois, Pierre Sorlin) qui semblent avoir en commun au moins deux aspects. Le premier concerne la place prépondérante, voire dominante, qu'en est venue à prendre la pensée de Gilles Deleuze

dans la pensée continentale sur le cinéma ; des expressions comme « Images-corps », « devenir », « corps sans organe » qui émaillent plusieurs des contributions du livre prouvant la pérennité des idées du philosophe, dont la publication de *L'image-mouvement* et de *L'image-temps* dans les années 1980 avait créé un petit tsunami dans le milieu des spécialistes. L'autre aspect concerne la nature des corpus de films convoqués par ces textes : à quelques exceptions près, on y travaille à l'élaboration d'appareils critiques théoriquement sophistiqués mais dont la portée analytique est rarement généralisable à l'ensemble de la production cinématographique ; le cinéma expérimental, le cinéma asiatique d'avant-garde, notamment, y sont fortement représentés, démontrant une fois de plus que la théorie du cinéma tend souvent à élire l'objet qui sied le mieux à son argumentation. – **Pierre Barrette**

La dernière décennie a vu se développer rapidement ce qu'il est convenu d'appeler un nouveau « paradigme » dans le champ des études cinématographiques, tourné vers la question du corps et de sa représentation au cinéma. Il faut dire que le sujet est riche, l'histoire du cinéma s'assimilant plus ou moins à une suite complexe de tentatives pour faire de l'image filmique la médiatrice du corps humain; on n'a qu'à penser aux grands comiques des années 1920 (Keaton, Lang, Chaplin) et à l'importance qu'y prend le corps de l'acteur dans la production des effets proprement comiques, ou encore au