

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA CULTURE DES CONTRAIRES :
ÉCLECTISME, SYNCRÉTISME ET BRICOLAGE RELIGIEUX

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN SCIENCES DES RELIGIONS

PAR
PHILIPPE ST-GERMAIN

AOÛT 2010

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier Guy Ménard, mon directeur. Son appui indéfectible, ses lectures attentives et sa présence m'ont apporté beaucoup plus que je ne saurais le formuler ici ; les défis qu'il m'a lancés depuis 2005 ont grandement alimenté mes recherches. Les mots ne disent pas tout, mais j'espère que ceux de cette thèse seront un témoignage de ce qu'il m'a donné.

Je remercie le personnel du département de sciences des religions de l'UQAM pour les discussions et les opportunités. J'adresse un remerciement tout spécial à Pierre Lucier et Eve Paquette, avec lesquels j'ai été amené à collaborer de manière plus étroite et qui m'ont tous les deux fait profiter de leur science et de leur enthousiasme.

Plusieurs sections de cette thèse sont issues de recherches entreprises depuis quelques années, dans des conférences, des articles et des cours ; je remercie ceux et celles — professeur-e-s, étudiant-e-s ami-e-s — dont les commentaires m'ont aidé à préciser ma pensée. Parmi ceux et celles qui ont arpenté les couloirs de l'UQAM avec moi, je remercie particulièrement Anne, Catherine, Julie, Marco, Mathieu et Paul.

Je remercie mes proches pour leur soutien, réservant à deux femmes qui me sont chères des remerciements privilégiés : ma mère Pierrette, lectrice des débuts, qui a longtemps souhaité que mes écrits « sortent de la cuisine » ; ma copine Stéphanie, qui m'a accompagné pendant la dernière année et demie de mon parcours doctoral, m'ouvrant des avenues passionnantes que je n'aurais jamais osé imaginer !

Je remercie enfin le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC) pour son appui financier pendant les trois premières années de mes études de troisième cycle.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	vi
RÉSUMÉ	vii
INTRODUCTION	1
PREMIÈRE PARTIE – La pensée des contraires	
CHAPITRE 1	
DES SYMBOLES ET DES MONSTRES : REPRÉSENTER	
L'IRREPRÉSENTABLE	
1.1 Le symbolisme non imitatif chez les néoplatoniciens	26
1.1.1 Une définition opératoire du symbole	28
1.1.2 Le symbolisme imitatif chez Platon	31
1.1.3 Le discours hénologique des néoplatoniciens et la crise du symbole	33
1.1.4 La figure du mythe dans la tradition platonicienne	36
1.1.5 L'émergence d'un symbolisme non imitatif	40
1.1.6 Un symbolisme christianisé : le Pseudo-Denys et son impact sur les penseurs chrétiens	43
1.2 La laideur : art et esthétique	46
1.3 Évoquer ou montrer le monstre ? <i>Night of the Demon</i> (1957), de Jacques Tourneur	52
1.3.1 L'émergence d'une esthétique de l'évocation	54
1.3.2 L'incroyant au pays des fantômes	56
1.3.3 Évoquer ou montrer le démon : Tourneur contre Chester	58
1.3.4 Expérience du fantastique, expérience du numineux	60
1.3.4.1 Rudolf Otto et l'expérience du numineux : fascination et	

répulsion	60
1.3.4.2 Quête d'une expérience (Otto/Tourneur), quête de l'objet (Holden/Chester)	63
1.3.4.3 De la négation à l'affirmation de l'expérience : le parcours de John Holden	67
Conclusion	71
CHAPITRE 2	
ÉCLECTISME, SYNCRÉTISME, BRICOLAGE	72
2.1 De l'éclectisme au syncrétisme	73
2.2 Le bricolage dans les sciences humaines	80
2.2.1 Claude Lévi-Strauss : bricolage et pensée sauvage	80
2.2.2 Gérard Genette : bricolage et critique littéraire	85
2.2.3 Jacques Derrida : jeu, bricolage et discours	87
2.2.4 Deleuze et Guattari : le bricolage des machines désirantes	89
2.2.5 Michel de Certeau : bricolage et arts de faire	90
2.2.6 Jean-François Lyotard : l'affrontement postmoderne des discours désacralisés	93
2.2.7 Le bricolage dans quelques théories contemporaines de la religion	95
2.2.7.1 Les critiques du syncrétisme et du bricolage	100
Conclusion	104

DEUXIÈME PARTIE – La culture des contraires

CHAPITRE 3	
L'EXTRÊME ET LA LIMITE : AUTOUR DES RITES CONTEMPORAINS ..	106
3.1 La démocratisation progressive de la notion d'initiation	108
3.2 L'impact du manque d'encadrement sur les rites contemporains	110
3.3 L'ordalie, d'hier à aujourd'hui	115

3.3.1 <i>Descensus ad inferos</i> : le passé dans le langage du présent	121
3.4 L'ambivalence face aux extrêmes	127
3.4.1 La menace de l'extrême et la réaction morale	129
3.4.2 « L'expérience seule autorité, seule valeur » : vers une autonomie de l'expérience	134
3.5 L'extrême et les rites contemporains : trois cas de figure	141
3.5.1 Les dimensions du secret : violence et sacralité dans les jeux de combat	142
3.5.1.1 La genèse et l'évolution d'un genre	146
3.5.1.2 L'expérience des joueurs experts	159
3.5.2 Des traces sur les murs : le phénomène des tags et des graffiti	165
3.5.2.1 L'identité et la singularisation : un nom, un style	168
3.5.2.2 L'identité et l'affiliation : influence et bricolage	171
3.5.2.3 La récupération institutionnelle du graffiti : quelques tensions	176
3.5.3 Les marques corporelles et le bricolage d'une identité	181
3.5.3.1 L'enfer japonais : <i>Serpents et piercings</i>	184
Conclusion	188

CHAPITRE 4

CRÉATION ARTISTIQUE ET RÉUNION DES CONTRAIRES : AUTOUR DU SURRÉALISME

4.1 Du dadaïsme au surréalisme	194
4.1.1 Jeu dadaïste, jeu surréaliste	198
4.2 Jeu et création artistique : quatre points de vue	199
4.2.1 Huizinga : l'art ouvrier	200
4.2.2 Caillois : le jeu comme transfert	201
4.2.3 Freud : le jeu et la fantaisie	202
4.2.4 Winnicott : le jeu et la créativité	205
4.3 L'automatisme surréaliste	208

4.3.1 Surréalisme, psychologie, psychanalyse	208
4.3.2 Descriptions surréalistes de la création automatique	210
4.3.3 Romantisme et surréalisme : autour de l'inspiration	213
4.4 Rupture ou union des contraires ?	216
4.4.1 L'œuvre alchimique et les matériaux contraires	219
4.4.2 Mythe, rite et créativité humaine : de la nécessité à la contingence	221
4.5. Le collage dans l'histoire de l'art : des papiers collés cubistes aux collages surréalistes	223
4.5.1 Salvador Dali : de la méthode paranoïaque-critique à l'archangélisme scientifique	227
4.5.2 René Magritte : les peintures-collages	233
4.5.3 Luis Buñuel : le surréalisme au cinéma	239
4.5.3.1 Réalité et surréalité	241
4.5.3.2 Surréalisme et bricolage	243
4.5.3.3 Surréalisme et religion	248
4.6 Le surréalisme : du modernisme au postmodernisme	253
Conclusion	259
CHAPITRE 5	
CULTE ET CULTURE	261
5.1 La culture dans (presque) tous ses états	264
5.2 La mise en place des contraires cinématographiques : « A » vs « B »	266
5.3 Qu'est-ce qu'un film culte ?	271
5.3.1 Du contenu à l'expérience	273
5.3.2 Culte, rite, culture et religion	276
5.4 L'expérience du film culte	279
5.4.1 Substitution de l'idole par l'icône dans « Nous l'aimons tant, Glenda », de Julio Cortázar	280
5.4.2 Substitution et sacrifice sous l'empire du désir : le culte de la vedette	287

5.5 Dynamique cultique et bricolage	289
5.5.1 Sensibilité surréaliste et bricolage cinématographique	289
5.5.2 Bricolage et réminiscence dans la spectature du film culte	293
5.5.3 La sensibilité <i>camp</i>	295
5.6 Un renversement des critères esthétiques : à propos du prestige des films médiocres	297
5.6.1 Vers une industrie de la série Z : <i>Mystery Science Theater 3000</i> ...	298
5.6.2 Nature, fonction et impact du film <i>Ed Wood</i> (1994), de Tim Burton	301
Conclusion	308
 CONCLUSION	 310
 BIBLIOGRAPHIE	 318

LISTE DES FIGURES

1.1	Francisco Goya, <i>Saturne dévorant un de ses enfants</i> (1819-1823)	48
1.2	James Ensor, <i>La mort et les masques</i> (1897)	48
1.3	Une ombre, dans <i>Cat People</i> (1942)	55
1.4	La créature-titre de <i>Night of the Demon</i> (1957)	59
3.1	<i>Orphée</i> (1950), de Jean Cocteau	122
3.2	<i>Grand Theft Auto III</i> (2001), de Rockstar Games	144
3.3	<i>Street Fighter</i> (1987), de Capcom	147
3.4	<i>Street Fighter II : The World Warriors</i> (1991), de Capcom	148
3.5	Le choix d'un personnage, dans <i>Street Fighter II : The World Warriors</i>	149
3.6	<i>Mortal Kombat</i> (1992), de Midway	151
3.7	Un coup mortel dans <i>Mortal Kombat</i>	152
3.8-9	Dans la troisième dimension : <i>Virtua Fighter</i> (1993), de Sega et <i>Tekken 6</i> (2007), de Namco	157
3.10-11	Keith Haring, de la religion à la culture populaire : la réappropriation des symboles	175
3.12	Jean-Michel Basquiat, <i>Angel</i> (1982)	178
4.1	La célèbre <i>Fontaine</i> (1917), de Marcel Duchamp	194
4.2	Pablo Picasso, <i>Bouteille de Vieux Marc, verre et journal</i> (1913)	225
4.3	Max Ernst, « Le lion de Belfort », extrait du roman-collage <i>Une semaine de bonté</i> (1934)	227
4.4	Salvador Dali, <i>Marché d'esclaves avec apparition du buste invisible de Voltaire</i> (1940)	229
4.5	Salvador Dali, <i>Corpus hypercubus</i> (1954)	232
4.6	René Magritte, <i>La grande famille</i> (1963)	234
4.7	René Magritte, <i>L'empire des lumières II</i> (1950)	235
4.8	René Magritte, <i>Le domaine d'Arnheim</i> (1938)	237

4.9	René Magritte, <i>La trahison des images</i> (1929)	238
4.10	<i>Un chien andalou</i> (1929), de Luis Buñuel et Salvador Dalí	239
4.11-12	Les visages contraires d'une même femme dans <i>Cet obscur objet du désir</i> (1977)	244
4.13	Salvador Dalí, <i>La persistance de la mémoire</i> (1931)	246
4.14-15	Le personnage-titre sur son pilier, puis dans une discothèque contemporaine, dans <i>Simon du désert</i> (1965)	247
4.16	Une version parodique de <i>La Cène</i> dans <i>Viridiana</i> (1961)	251
5.1-2	<i>The Rocky Horror Picture Show</i> (1975) et <i>Eraserhead</i> (1977)	272
5.3-4	La migration cultique d'un symbole : de <i>Casablanca</i> (1942) à <i>À bout de souffle</i> (1959)	292
5.5	La mise en scène d'un épisode typique de <i>Mystery Science Theater 3000</i> , avec auditoire fictif	299
5.6	Ed Wood (Johnny Depp) et Bela Lugosi (Martin Landau), dans <i>Ed Wood</i> (1994)	301

RÉSUMÉ

Cette thèse a pour objectif de mettre en lumière divers aspects de la « culture des contraires » — une culture traduisant une propension pour la juxtaposition d'éléments à première vue fort différents. Dans le premier chapitre, nous offrons au thème de la culture des contraires un point d'ancrage qui a été assez peu exploité dans la recherche : les réflexions des néoplatoniciens sur les symboles. Ces réflexions développent une conception selon laquelle la monstruosité et la laideur sont le reflet nécessaire — et non la pure antinomie — du beau. Le monstrueux ou « contre nature » est alors digne d'être considéré puisqu'il peut évoquer son contraire. Nous concluons ce chapitre par une illustration de la singularité et de la fécondité de cette perspective, avec l'étude d'un film, *Night of the Demon* (1957), dans lequel luttent deux tendances opposées par rapport au monstrueux : l'*évocation* et la *monstration*.

Dans le deuxième chapitre, nous retenons trois notions importantes pour bien comprendre la culture des contraires : l'*éclectisme*, le *syncrétisme* et le *bricolage*. L'*éclectisme* se traduit par une ouverture aux différences ; par la volonté d'accueillir les idées les plus diverses sans les considérer exclusives. Le *syncrétisme*, pour sa part, implique davantage : la synthèse d'éléments divers débouche ultimement sur la fusion de doctrines qui semblent avoir peu de choses en commun. Autrement dit, le libre choix n'est pas effectué pour lui-même, mais pour *faire système*. La notion de *bricolage*, quant à elle, a souvent été utilisée dans les sciences sociales, au XX^e siècle. Nous nous attardons d'abord aux réflexions de Lévi-Strauss sur le bricolage, puisque ces réflexions ont durablement influencé des penseurs (Genette, Derrida, Deleuze et Guattari, de Certeau, Lyotard) dont nous rappelons les principales intuitions.

Une fois le sens de l'éclectisme, du syncrétisme et du bricolage bien établi, nous nous efforçons, dans la deuxième partie de la thèse, d'étudier les contraires en tant qu'ils s'inscrivent dans des pratiques et des productions culturelles. Nous nous intéressons d'abord aux conduites *extrêmes*. Moins encadrées par les institutions, les formes contemporaines du rite de passage sont souvent étonnantes, voire choquantes. Les jeunes sont amenés à expérimenter d'une manière souvent forcenée : ils doivent inventer de nouvelles formes rituelles pour mieux négocier les passages les plus cruciaux de leur existence. Dans un premier temps, nous nous penchons sur l'engouement des jeunes pour les jeux vidéo — plus précisément, pour les jeux de combat. Nous poursuivons avec l'analyse de deux phénomènes unissant l'expression artistique et le rite : celui des tags et des graffiti et celui des arts du corps. Nous mesurons jusqu'à quel point ces phénomènes permettent au jeune de se façonner une identité, selon une esthétique bricoleuse qui allie le bagage personnel du participant et de nombreux emprunts.

Par rapport aux notions d'éclectisme et de syncrétisme, le bricolage comporte de très fortes résonances artistiques. Les deux derniers chapitres exploitent donc cette

dimension du bricolage. Le quatrième chapitre est principalement traversé par un mouvement artistique qui accorde une place prépondérante aux synthèses inattendues : le *surréalisme*, qui tend à réunir ce qu'on avait tendance à dissocier. Cet effort visant à réunir les contraires se répercute sur tous les aspects du mouvement.

Dans le cinquième et dernier chapitre, nous poursuivons notre étude des inscriptions culturelles du jeu entre les contraires. Mais tandis que nous nous étions intéressé à la création artistique dans le quatrième chapitre, il s'agit, cette fois, d'adopter le point de vue du *récepteur* ; dans l'économie de cette réception, nous nous intéressons au rapport entre le *culte* et la *culture*, par le truchement du phénomène des œuvres et des figures cultes. L'usage du terme « culte » suggère un certain rapport au religieux. Nous scrutons également l'émergence et l'évolution d'un discours qui prétend opérer un renversement radical par rapport aux critères esthétiques modernes : non plus préoccupés par l'élection de chefs-d'œuvre, les membres de cette sous-culture jettent volontairement leur dévolu sur des films médiocres. Cette esthétique paraît opérer une sorte de *désublimation* du beau classique dans un geste qui rappelle, à bien des égards, l'attaque contre le « bon goût » orchestrée par la mouvance néodadaïste de l'art contemporain.

Mots-clés : Religion, culture, éclectisme, synchrétisme, bricolage, contraires, symbole, surréalisme

INTRODUCTION

Objectifs, objets et perspectives

Cette thèse a pour objectif de mettre en lumière divers aspects de ce qu'on appellera une « culture des contraires ». Nous entendons par là une propension — à la fois ancienne et très contemporaine — pour la réunion d'éléments à première vue fort différents; une propension faisant en sorte que les individus se façonnent un monde, d'une manière souvent étonnante. Cette culture est fort bien représentée dans l'histoire, de la *coincidentia oppositorum* de l'homme religieux¹ à l'alliance complexe entre Apollon et Dionysos dans la tragédie grecque ancienne, selon Nietzsche². Dans la littérature, le thème du *double* (ou *Doppelgänger*) est l'un des lieux privilégiés de ces réunions. La « littérature du double » possède une histoire illustre : du « William Wilson » de Poe à *La méprise* de Nabokov, en passant par *Le double* de Dostoïevski, *L'abbé C.* de Bataille, *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* de Stevenson, « Le horla » de Maupassant et *The Picture of Dorian Gray* de Wilde, ce thème a durablement influencé les écrivains, quelle que soit leur provenance.

Nous devons, plus loin, définir ce qu'implique le terme de *culture*. Pour l'instant, nous voudrions au moins rappeler que la « culture des contraires » qui nous interpellera tout au long de ce travail se traduit par des *productions* humaines, mais qu'elle se traduit aussi par une certaine manière de *concevoir* et d'*exprimer* le monde. Il peut donc s'agir de productions tangibles, mais, au moins autant que les

¹ Certains ouvrages de Mircea Eliade sont traversés par ce thème.

² Voir notamment F. Nietzsche, *La naissance de la tragédie*, Paris, Gallimard, 1997, p. 27-35.

productions, ce sont les visions du monde qui précèdent les pratiques, tout en les « informant », qui feront l'objet d'un approfondissement dans les chapitres à venir.

L'emploi d'un terme aussi culturellement marqué que « contraires » nécessite quelques clarifications au début d'un travail qui lui accorde une place centrale. D'une manière générale, la thèse s'intéresse à des formes culturelles comportant des éléments que les définitions communes ont tendance à écarter les uns des autres. Il ne s'agira pas toujours de relations entre *contraires* (quand l'affirmation d'un terme implique la négation de l'autre) ou *contradictaires* (lorsque deux idées ou actions s'excluent mutuellement), au sens le plus strict de ces termes. Dans certains cas, on remarquera en effet une opposition radicale, mais dans d'autres cas, il s'agira plutôt d'une différence très nette. Il nous a toutefois semblé que le terme de *contraires* méritait d'être utilisé dans le titre du travail, car d'un bout à l'autre de la thèse, les *contraires sont la limite à laquelle les formes culturelles étudiées ici semblent tendre*³. Comme nous le verrons, elles y tendent d'une manière plus ou moins consciente, selon les objets : les chapitres auront notamment pour fonction de saisir la nature du rapport de chacun des objets aux contraires qui en orientent les contours.

Nous nous efforcerons de voir comment la compréhension de cette culture peut nous aider à comprendre, plus globalement, la culture dans laquelle nous évoluons. C'est donc la fécondité heuristique de cette réalité que nous tenterons d'illustrer tout au long de ce travail. De manière plus précise, nous étudierons cette réalité à travers divers objets appartenant à des univers très différents, mais qui alimentent nos recherches depuis un certain temps déjà. À ce titre, cette thèse prend le relais de nos études de premier et de deuxième cycles en philosophie : nous y avons approfondi la pensée des néoplatoniciens sur le *mythe*, en nous penchant tout

³ Nous paraphrasons ici la définition de l'automatisme donnée par le surréaliste André Breton, qui nous occupera plus loin : selon Breton, l'automatisme est « la limite à laquelle le poète surréaliste doit tendre » (« Le message automatique », dans *Point du jour*, Paris, Gallimard, 1970, p. 181).

particulièrement sur leur conception du *symbole*⁴. Mais la thèse prend également acte des travaux réalisés depuis notre arrivée au département de sciences des religions de l'UQAM, en 2005. Notre parcours uqamien nous a amené, à travers des cours, des conférences et des articles, à approfondir la dimension religieuse de phénomènes contemporains, qu'il s'agisse des jeux⁵, de l'engouement pour les films cultes⁶, des comportements à risque⁷ ou de certains mouvements artistiques⁸. Ces phénomènes, qui n'entretiennent pas un commerce explicite avec la religion (du moins avec la religion *institutionnelle*), ont toutefois pu être éclairés par le regard de la *religiologie*, qui a élargi la perspective générale des sciences des religions depuis plusieurs décennies (nous y reviendrons plus loin); nos travaux des dernières années furent en outre alimentés par notre participation à de dynamiques réseaux de recherche.

Force est d'admettre que la variété des objets énumérés ci-dessus a de quoi intriguer. Le genre de la thèse, après tout, est habituellement considéré comme un lieu de précision et de concentration; les objets qui seront traités montrent pourtant une amplitude assez considérable, sans pour autant épuiser la culture des contraires que nous approfondissons. En dépit de la variété de ces objets, on nous soupçonnera peut-être de rechercher le *même* à travers le temps et l'espace — or, on sait au moins depuis Foucault que les ruptures épistémologiques sont aussi, sinon plus importantes, que les constantes et les ressemblances. Enfin, le modèle privilégié, dans la recherche en sciences humaines, demeure le modèle hypothético-déductif — un modèle auquel

⁴ Ces recherches ont été approfondies dans l'article « Remarques sur les symbolismes du *Commentaire sur la République* de Proclus », *Laval Théologique et Philosophique*, 62, février 2006, p. 111-123.

⁵ « Les dimensions du secret : violence et sacralité dans les jeux de combat », dans *La religion à l'extrême* (dir. M. Geoffroy et J.-G. Vaillancourt), Montréal, MédiasPaul, 2009, p. 101-124.

⁶ « Le phénomène des films cultes : une nouvelle religion pour les jeunes? » et « *A Nightmare on Elm Street* : le cauchemar et l'univers psychique adolescent », dans *Films cultes et culte du film chez les jeunes. Penser l'adolescence avec le cinéma* (dir. S. Dupont, J. Lachance et H. Paris), Québec, Presses de l'Université Laval, 2009, p. 11-18 et 101-106.

⁷ « Des traces sur les murs : le graffiti comme rite de passage chez les jeunes », à paraître dans un collectif sur les pratiques narratives chez les jeunes (dir. J.-C. Demers et J. Lachance), aux Presses de l'Université Laval. Environ 12 pages.

⁸ « Plaisirs illuminés ou jeu lugubre? Jeu et rite dans la création artistique surréaliste », dans *Des jeux et des rites* (dir. P. St-Germain et G. Ménard), Montréal, Liber, 2008, p. 185-198.

cette thèse ne semble pas adhérer complètement. Notre travail est en effet un objet hybride : essentiellement théorique, avec quelques incursions sur un terrain empirique (surtout dans le troisième chapitre).

Nous sommes conscient de ces écueils, mais un désir — différent et légitime, à notre avis — demeure pourtant : nous entendons proposer un parcours de lecture, en recherchant ce que, pour parler comme Caillois, on pourrait appeler des « cohérences aventureuses⁹ ». Avec, encore une fois, l'ambition modeste de contribuer à comprendre un peu plus la culture dans laquelle nous baignons. La variété des objets étudiés s'explique notamment par la volonté de ne pas privilégier une discipline — ou un modèle — aux dépens des autres. Nous avons tenté de comprendre comment la problématique de la culture des contraires diffère, d'un domaine à un autre, et de bien saisir les différences entre les motivations sous-jacentes aux réunions frappantes que l'on retrouve dans ces domaines. Le parcours de lecture proposé ici n'a pas pour but d'imposer un modèle qui se serait reproduit, systématiquement, à différentes époques : si les formes culturelles étudiées partagent la propension de réunir des éléments très différents, il reste que chaque forme culturelle conserve son identité et son individualité.

Éléments de théorie

Notre cadre théorique sera surtout développé dans les deux premiers chapitres. Comme en témoigneront les références en notes et la bibliographie, cette thèse se réclame d'approches diverses qui s'entendent sur un point précis : la religion ne doit pas être réduite à ses seules formes institutionnelles. Le rapport entre la religion et les institutions religieuses, qui s'imposait même chez un théologien qui a tenté de comprendre l'élément non rationnel et insondable de la religion comme Rudolf

⁹ R. Caillois, *Cohérences aventureuses*, Paris, Gallimard, 1965.

Otto¹⁰, s'impose de moins en moins aujourd'hui. Certes, il existe encore — et très fortement — pour de nombreux contemporains et dans maintes sociétés. Mais il est de plus en plus difficile de réduire la religion à ses seules manifestations institutionnelles. Que l'on souscrive ou non au détail des thèses de Marcel Gauchet sur le désenchantement du monde¹¹, force est d'admettre que la religion ne joue plus, de nos jours et tout au moins en Occident, son rôle structurant de jadis; la religion devient le plus souvent affaire privée et foi intérieure, elle est vécue loin de toute autorité étatique¹².

Reste que la « sortie de la religion » à laquelle nous vouait Gauchet ne s'est pas réalisée complètement. Plusieurs des agents de la Révolution tranquille, au Québec, entendaient eux aussi sortir les leurs de la religion. À travers cette Révolution, le Québec a prétendu en finir avec la religion en choisissant d'assimiler le marqueur religieux historiquement et symboliquement décisif à une « Grande Noirceur » dont il fallait coûte que coûte s'extirper¹³. Les principaux représentants de la Révolution tranquille ont voulu rompre avec un héritage très puissant¹⁴. Malgré cette Révolution qui se voulait radicale, la religion subsiste. Elle change toutefois de forme et se complexifie. Les débats récents sur les accommodements raisonnables au Québec (entre autres occurrences) nous rappellent qu'il s'agit encore d'un sujet qui

¹⁰ Voir R. Otto, *Le sacré. L'élément non rationnel dans l'idée du divin et sa relation avec le rationnel*, Paris, Payot, 1949. Nous reviendrons sur les réflexions de Otto dans la dernière partie de notre premier chapitre.

¹¹ Voir M. Gauchet, *Le désenchantement du monde*, Paris, Gallimard, 2002.

¹² L'immense popularité de la catégorie « spiritualité » — dans les discours critiques comme dans les librairies — considérée comme distincte, jusqu'à un certain point, de la catégorie « religion » (d'où l'apparition d'un autre vocable), nous donne un indice de ce « virage vers l'intériorité » qui marque les dernières décennies, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur des traditions religieuses. Nous jetterons un regard critique sur cette prégnance de la spiritualité (comme *thème* et comme *terme*), dans notre troisième chapitre.

¹³ Comme le rappelle J.-M. Larouche (*La religion dans les limites de la cité. Le défi religieux des sociétés postséculières*, Montréal, Liber, 2008), les partisans et les détracteurs de la Révolution tranquille s'entendent largement sur ses conséquences sur la morale, les mœurs et la religion au Québec, sans cependant adopter le même point de vue à propos de ces conséquences mêmes.

¹⁴ À ce sujet, on lira L. Rousseau, « La construction religieuse de la nation », dans *Recherches sociographiques*, XLVI, 3, 2005, p. 437-452.

déclenche les passions avant même de stimuler la réflexion¹⁵. Le nouveau programme d'éthique et culture religieuse, en préparation depuis plus de dix ans et en vigueur dans le système scolaire depuis l'automne 2008, témoigne de cet élargissement progressif d'un enseignement qui en vient à reconnaître la religion ailleurs que dans une seule et unique tradition¹⁶, et qui accorde une importance capitale au rapport entre la *religion* et la *culture*. L'inclusion progressive d'un champ de « sciences des religions » à l'intérieur même des facultés de théologie confessionnelles, au Québec, annonçait déjà un tel programme.

Le cadre *religiologique* prend acte de cette nouvelle réflexion sur la religion; plus encore, il en fut l'un des principaux générateurs. Ce cadre fut essentiellement développé au département de sciences des religions de l'Université du Québec à Montréal, mais il a aussi été marqué par des chercheurs d'outre-mer — au premier chef par l'intuition du sociologue Roger Bastide selon laquelle le religieux, dans la modernité, « se déplace, plus qu'il ne disparaît¹⁷ ». En vertu d'une telle perspective, le fait que les institutions religieuses aient moins la cote n'entraîne pas forcément l'éclipse de la religion — le Québec le montre bien. Il y a peut-être lieu de penser que les éléments constitutifs des traditions religieuses, parce qu'ils sont « délestés des dogmes et des institutions qui en assuraient la cohérence, [sont] disponibles à des

¹⁵ Nous rappellerons un exemple très parlant : en janvier 2007, le chef du Parti québécois, André Boisclair, avait défendu la « laïcité québécoise » en affirmant que le crucifix n'avait plus sa place à l'Assemblée nationale. Quelques jours plus tard, il s'est cependant ravisé à la lumière des protestations déclenchées par son point de vue. Cet exemple est fascinant parce qu'il ne met pas en scène un combat contre l'« autre » : le malaise a été éprouvé par une communauté vis-à-vis de ses propres symboles religieux. Dans un article du *Devoir* consacré à cette controverse, le 19 janvier 2007, Antoine Robitaille a proposé un parallèle avec un autre cas. En 1973, le Parti québécois avait mis un terme à la prière d'ouverture pendant les séances de l'Assemblée nationale. Quatre ans plus tard, le chef créditiste Camil Samson a déposé une motion exigeant le retour de la prière, mais cette motion a été battue trente-sept contre trente-et-un (tous les péquistes — sauf un — s'y sont opposés).

¹⁶ À propos de la nature et du contexte de ce programme, voir G. Leroux, *Éthique, culture religieuse, dialogue. Arguments pour un programme*, Montréal, Fides, 2007.

¹⁷ R. Bastide, « Anthropologie religieuse », dans *Encyclopaedia Universalis*, Paris, Éditions Encyclopaedia Universalis, 1995, p. 552.

combinatoires inédites¹⁸ ». Autrement dit, les symboles, les mythes et les rites des traditions religieuses ne disparaissent pas, mais ils sont progressivement soumis à des rapprochements étonnants qui, s'ils semblent parfois défier toute logique, n'en sont pas moins significatifs. La religiologie admet que l'être humain a toujours été, et sera toujours, un *constructeur d'univers symboliques*. Ces symboles peuvent être empruntés à divers courants, mais le sens qui en émerge reste original puisqu'il est le fruit d'une certaine construction. L'étude des symboles doit intégrer le fait qu'ils évoluent et se transforment dans le temps.

C'est le point de vue du religiologue qui nous incitera à approfondir des phénomènes culturels afin d'y mettre en lumière la dimension religieuse. Mais le thème principal de cette thèse — la propension à juxtaposer les contraires — nous confère en outre d'autres outils théoriques incontournables. Nous lui offrirons un point d'ancrage qui a été assez peu exploité dans la recherche : les réflexions des néoplatoniciens sur les symboles. Nous n'approfondirons pas cette pensée ancienne pour nous efforcer de la plaquer, par la suite, sur des phénomènes culturels; bref, d'y faire entrer ces phénomènes en supposant à l'avance que les analyses du premier chapitre en seront le paradigme. Il nous a toutefois semblé que la perspective néoplatonicienne ouvrait des avenues prometteuses pour une réflexion sur des phénomènes très actuels.

Un symbolisme non imitatif

Ce travail de défrichage a été amorcé par David Williams dans son livre *Deformed Discourse*. Dans ce remarquable ouvrage¹⁹, Williams retrace l'émergence et le développement d'une conception qui voit dans la monstruosité et la laideur le

¹⁸ G. Ménard, *Petit traité de la vraie religion : à l'usage de ceux et celles qui souhaitent comprendre un peu mieux le vingt et unième siècle*, Montréal, Liber, 2007 [1999], p. 148.

¹⁹ D. Williams, *Deformed Discourse : The Function of the Monster in Mediaeval Thought and Literature*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 1996.

reflet nécessaire — et non la pure antinomie — du beau. Il fait remonter cette conception à la tradition néoplatonicienne, qui est confrontée à une véritable *crise du symbole*. À première vue, les néoplatoniciens semblent hériter de Platon un symbolisme aussi clair qu'efficace. Chez Platon en effet, le rapport du symbole à ce qu'il signifie va de soi : le sensible *imite* l'intelligible, il en est une copie; une chose est belle parce qu'elle participe à la forme intelligible du beau qui lui confère cette beauté sensible. Un rapport de similitude s'instaure ainsi entre le symbole et ce à quoi il renvoie et on verrait mal, dans une telle théorie, comment des contraires pourraient s'évoquer mutuellement. Or, la tradition néoplatonicienne, issue de Platon mais pourtant différente de la pensée de celui-ci à plus d'un titre, admet justement une telle possibilité. Elle défend un discours beaucoup plus radical qui refuse tout prédicat au principe suprême, l'Un, conçu comme transcendant, fût-ce même en regard de l'être. Ce discours n'admettant aucune affirmation eu égard au principe, le clivage entre le signifiant et le signifié paraît abyssal, voire insurmontable : nul symbole, à proprement parler, n'est parfaitement adéquat.

Le néoplatonicien Proclus résout cette crise du symbole d'une manière aussi forte qu'inattendue dans le vaste commentaire qu'il consacre à la *République* de Platon²⁰. Il ne s'en tient pas à la remarque propre au discours négatif selon laquelle aucun signe n'est parfaitement adéquat. Il va jusqu'à soutenir que les signes les plus valables sont *ceux qui sont les plus éloignés de ce vers quoi ils tendent*. Pratiquer la voie négative, cela peut être évoquer symboliquement une nature telle qu'elle ne peut être proprement exprimée, sans avilir cette nature par l'essai futile d'une expression ressemblante. Cela n'est possible que si l'évocation symbolique *n'est pas* conçue comme une imitation (comme c'était le cas chez Platon). Est dès lors envisagé un discours admettant que des contraires puissent non seulement coexister, mais se

²⁰ Les références complètes aux éditions utilisées des textes anciens sont données en bibliographie.

fortifier l'un l'autre : le « bas » est moins visé pour lui-même que parce qu'il évoque symboliquement le « haut ».

Si nous ouvrons notre travail par l'examen de cette mouvance philosophique, c'est pour au moins deux raisons. D'abord parce que ce symbolisme néoplatonicien eut un profond retentissement sur l'histoire des idées; sur la philosophie et la théologie, bien sûr, tout particulièrement sur le courant de la « théologie négative », mais aussi sur les arts. L'énigmatique Pseudo-Denys a repris à son compte ce symbolisme en le radicalisant (et en le christianisant) encore davantage. C'est à travers lui que le symbolisme non imitatif est entré dans les écrits philosophiques et théologiques du christianisme. Le livre de David Williams montre son impact sur les idées médiévales, tandis qu'une anthologie très récente comme *L'histoire de la laideur*, dirigée par Umberto Eco²¹, nous renseigne sur la prévalence du laid (du « contre nature », dirait Proclus) dans une part non négligeable de l'art des siècles derniers. Afin d'illustrer le statut complexe du monstre, de nos jours, nous concluons notre premier chapitre par l'étude d'un film, *Night of the Demon* (1957), dans lequel luttent deux tendances opposées par rapport au monstrueux : l'évocation et la monstration. Nous aurons notamment recours à l'approche phénoménologique de Rudolf Otto pour mettre côte à côte la perspective du réalisateur Jacques Tourneur (évocation) et celle du producteur et co-scénariste Hal Chester (monstration); nous émettons l'hypothèse que la quête initiatique du héros du film, John Holden, parvient à réunir ces perspectives contraires.

Éclectisme, syncrétisme et bricolage

Le symbolisme que nous aurons abordé dans le premier chapitre vaut en outre pour une raison assez générale, par-delà les cas d'influence faciles à détecter : il a une

²¹ U. Eco, *Histoire de la laideur*, Paris, Flammarion, 2007.

grande valeur heuristique si l'on souhaite saisir certaines formes empruntées par la culture contemporaine. La propension à juxtaposer les contraires a été appréhendée de diverses manières par les chercheurs, dans l'histoire des sciences sociales, et nous retiendrons ici trois notions importantes : l'*éclectisme*, le *synchrétisme* et le *bricolage*. Ces notions ont été appliquées aux phénomènes les plus éloignés dans le temps; notre démarche et les objets que nous étudierons découleront de cette valence historique. Nous accorderons donc une attention soutenue à des phénomènes d'époques variées, qu'il s'agisse d'un courant issu de la philosophie ancienne ou de manifestations culturelles plus contemporaines. Nous aurons amplement l'occasion de voir jusqu'à quel point les notions d'éclectisme, de synchrétisme et de bricolage méritent d'être définies avec patience et rigueur; à quel point, par ailleurs, elles s'appliquent aux constructions humaines les plus contrastées.

Ces notions ont acquis leur signification grâce à un rapprochement avec des doctrines anciennes, mais elles sont d'une grande utilité pour saisir les mutations récentes du phénomène religieux. De diverses manières, elles provoquent des rapprochements insolites; elles font naître des familiarités insoupçonnées selon leurs hérauts, ou des incohérences notoires selon leurs détracteurs. Elles sont souvent employées sans discrimination, comme s'il s'agissait de trois variations sur un même thème. Notre deuxième chapitre aura pour but de clarifier leur sens. À travers un survol historique, nous verrons qu'elles comportent des particularités qu'il nous faudra bien saisir. Cet examen nous permettra de constater que les trois termes ne se recourent pas parfaitement, en dépit d'un indéniable air de famille.

L'*éclectisme*, comme on le verra, se traduit d'abord et avant tout par une ouverture aux différences; par la volonté d'accueillir les idées les plus diverses sans les considérer comme exclusives. Dans la mesure où l'on ne vise pas un système et une compréhension totale du monde, on se satisfait de buts plus modestes. Mettant entre parenthèses toute ambition systématique, l'éclectique pratique le *doute*. Mais il

ne s'agit pas d'un doute aussi radical que celui de Descartes puisqu'il n'est pas employé comme une fin en soi; c'est plutôt un moyen, une méthode.

Le *syncrétisme*, quant à lui, implique à la fois *moins* et *plus*. Il ne suppose pas aussi clairement un rapport conflictuel avec l'autorité, mais il implique davantage qu'une simple ouverture aux différences : la synthèse (du grec *sunthesis*, « mise ensemble ») d'éléments divers débouche ultimement sur la fusion de doctrines qui, à première vue, ont peu de choses en commun. Diderot évoque « un processus de fusion par conciliation²² », étant entendu que le propre de chacune des idées retenues — ce qui pourrait les distinguer — est moins crucial que la cohérence de l'ensemble. Autrement dit, le libre choix n'est pas effectué pour lui-même, mais pour *faire système*.

L'histoire nous fournit de nombreux cas de syncrétismes religieux et philosophiques. Les néoplatoniciens sont eux-mêmes souvent taxés de syncrétisme. Nous insisterons sur les synthèses complexes opérées par certains penseurs comme Proclus ou Damascius, ce qui nous permettra de poursuivre nos réflexions du chapitre inaugural sur le néoplatonisme²³. Leur effort a été la cible de vives critiques — qu'il s'agisse de philosophes anciens ou d'exégètes récents. Cette réception sévère du syncrétisme ancien correspond, en gros, à la réception du syncrétisme contemporain. Un des exemples de syncrétisme contemporain les plus frappants est celui du *nouvel âge*. Le mouvement est éclectique en ce qu'il puise des idées et des figures dans des traditions très diverses, au gré des intérêts de ses pratiquants; mais, par extension, son but est de montrer que toutes ces idées peuvent être arrimées les unes aux autres, qu'elles sont cohérentes entre elles. On peut donc parler de *syncrétisme*, ici, car on ne

²² J. Billard, *L'éclectisme*, Paris, PUF, 1998, p. 22.

²³ Ces penseurs firent converger dans leurs œuvres Platon, Aristote, Homère, Hésiode, les rhapsodies orphiques, le pythagorisme, les *Oracles chaldaiques*, les écrits attribués à Hermès Trismégiste, les ouvrages des astronomes et des mathématiciens, etc.; leur objectif était ultimement de montrer que toutes ces doctrines pouvaient coexister et, plus encore, se fortifier entre elles.

se contente pas de puiser librement des idées et des concepts — on soutient que ces idées et concepts « tiennent bien ensemble ».

Nous approfondirons ensuite une troisième notion qui fait elle aussi la part belle aux contraires : le *bricolage*. Le bricolage est une notion dont le poids historique est moins grand que celui de l'éclectisme et du syncrétisme, mais elle a été utilisée à plusieurs reprises dans les sciences sociales, au XX^e siècle. Nous nous attarderons d'abord aux réflexions de Claude Lévi-Strauss dans *La pensée sauvage*. Selon Lévi-Strauss, la pensée mythique s'exprime à partir d'un ensemble d'éléments hétéroclites; elle doit *se servir* de ces éléments. Le bricoleur est celui qui puise dans un ensemble limité d'éléments pour les (re)combinaison à sa guise, fût-ce en rapprochant des éléments qui semblent pourtant opposés. Comme le dit Lévi-Strauss, le bricoleur doit toujours « s'arranger avec les “moyens du bord” : un ensemble à chaque instant fini d'outils et de matériaux²⁴ ». En cela, le *bricoleur* s'oppose à l'*ingénieur*, qui est en mesure de créer ses propres outils en fonction de ce qu'il désire accomplir.

Les réflexions de Lévi-Strauss furent déterminantes et elles ont irrigué les réflexions d'autres penseurs importants par la suite; nous leur consacrerons de courtes sections qui enrichiront notre arrière-plan théorique sur le bricolage. Selon Gérard Genette²⁵, le critique littéraire pratique une activité de bricolage en ce qu'il produit une interprétation — un nouveau texte — à partir d'*autres* textes, déjà disponibles. Jacques Derrida²⁶, quant à lui, propose d'étendre l'esthétique du bricoleur à tous les types de discours, dans la mesure où, pour lui, la figure même de l'ingénieur n'a pas de sens : on puise toujours dans un ensemble de choses déjà constituées; l'invention d'outils absolument neufs n'est qu'un mirage. Chez Gilles Deleuze et Félix

²⁴ C. Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, p. 27.

²⁵ G. Genette, « Structuralisme et critique littéraire », dans *Figures I*, Paris, Seuil, 1966, p. 145-170.

²⁶ J. Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », dans *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967, p. 409-428.

Guattari²⁷, le bricolage, lié au désir, devient le principal moyen de production des machines désirantes. Chez Michel de Certeau²⁸, la notion de bricolage est au centre d'un examen approfondissant la rationalité et les pratiques propres à la vie quotidienne; le bricolage devient une *tactique* grâce à laquelle ceux qui sont sans pouvoir façonnent une culture qui, plutôt que de se défaire de la culture dominante, joue sur son propre terrain et en subvertit les visées. Par-delà ces penseurs, le bricolage comme outil heuristique a inspiré plusieurs chercheurs qui ont voulu élucider de manière explicite les mutations subies par le phénomène religieux, depuis quelques décennies. Nous verrons comment certaines approches récentes du phénomène religieux sont travaillées, à des degrés divers, par la postulation du bricolage comme une modalité essentielle d'inscription de la religion, de nos jours — le bricolage s'infiltré notamment dans ces théories sous les formes de « religion à la carte » et de « recomposition du religieux ».

À l'intérieur même du triple thème de l'éclectisme, du syncrétisme et du bricolage, nous favoriserons donc une forme particulièrement extrême qui pouvait être observée jadis comme de nos jours : celle qui permet aux contraires de se côtoyer. Le titre de notre travail annonce d'emblée que la culture dont il sera question ici est traversée par des éléments qui semblent incompatibles, mais qui ont pourtant été rassemblés de diverses manières. Nous nous intéresserons à quelques sphères privilégiées de la production humaine : notre enquête nous amènera à approfondir un certain nombre d'occurrences des contraires dans la philosophie (surtout dans le néoplatonisme), l'art (en particulier dans le surréalisme) et la religion (qu'elle soit ou non institutionnelle).

Une précision est de mise, ici, pour cerner l'importance de la *religion* dans notre travail. Si la thèse osera fréquemment aborder des domaines qui ne sembleront

²⁷ G. Deleuze et F. Guattari, *L'Anti-Œdipe*, Paris, Éditions de Minuit, 1973.

²⁸ M. de Certeau, *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.

pas explicitement religieux à prime abord, il reste que l'intérêt pour les contraires tient en bonne partie à des tensions qui constituent la religion elle-même. La religion semble après tout s'insérer dans un ensemble de structures binaires dont les composantes sont censées s'exclure. On oppose spontanément le monde de la *religion*, qui serait essentiellement affectif et fondé sur la croyance et l'adhésion, au monde de la *science*, qui serait au contraire plus objectif, ancré dans des énoncés vérifiables. Ce choc entre la religion et la science présupposerait aussi un choc entre la *religion* et la *philosophie*. La situation, bien sûr, est loin d'être aussi simple. Dire que la religion défie la raison ne signifie pas qu'elle s'oppose en tout temps à la raison — affirmons plutôt qu'elle remet souvent en question les privilèges que revendique la raison pour elle-même. À l'examen, on trouve d'ailleurs autant d'éléments rationnels dans la religion que d'aspects affectifs et « non rationnels » dans la science²⁹ ou dans la philosophie. Si la philosophie est définie, le plus souvent, comme « l'art de former, d'inventer, de fabriquer des concepts³⁰ », d'autres chercheurs ont plutôt souligné la dimension profondément *expérientielle* de la philosophie, qui procède d'un choix initial pour un mode de vie, d'une vision globale de l'univers; bref, on a pu suggérer que « la philosophie est bien avant tout une manière de vivre³¹ ». Il s'agirait donc de distinguer le *discours philosophique* du *mode de vie*, et de subordonner le premier au second. Dans *Qu'est-ce que la philosophie antique?*, Pierre Hadot s'est efforcé de montrer que cette dimension expérientielle de la philosophie a non seulement été mise en œuvre par les penseurs anciens, mais qu'elle a en outre été reprise par des penseurs plus contemporains, de Kant à Wittgenstein en passant par Kierkegaard et Nietzsche. L'histoire des idées, en Occident, offre de nombreux cas de figure qui construisent un pont entre ces deux pôles : pensons au rapport entre la philosophie et la religion dans la philosophie

²⁹ Voir T. S. Kuhn, *La structure des révolutions scientifiques*, Paris, Flammarion (Champs), 1983.

³⁰ Voir G. Deleuze et F. Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Éditions de Minuit, 1991.

³¹ P. Hadot, *Qu'est-ce que la philosophie antique?*, Paris, Gallimard, 1995, p. 19.

grecque (en particulier dans la tradition platonicienne³²) ou à la foi qui cherche à (se) comprendre (*fides quærens intellectum*) chez Anselme, notamment³³, jusqu'au *Foi et savoir* de Derrida³⁴.

Éléments de méthode

Une fois le sens du syncrétisme et du bricolage bien établi, nous nous efforcerons, dans la deuxième partie de notre travail, d'étudier les contraires en tant qu'ils s'inscrivent dans des pratiques et des productions. Ces dernières seront analysées afin de voir jusqu'à quel point les notions d'éclectisme, de syncrétisme et de bricolage y sont opératoires. Par « analyse », nous entendons une méthode d'usage répandu en philosophie qui s'efforce de saisir un objet en le décomposant en ses éléments les plus essentiels, après avoir déterminé des critères visant à mieux le cerner. Elle sera l'analyse d'un *contenu*, mais aussi l'analyse d'un *discours* : comme on le verra, l'usage des termes est rarement innocent et traduit bien souvent un agenda plus ou moins camouflé. Notre analyse reposera principalement sur un corpus établi en fonction des thèmes que nous avons choisi de traiter, mais elle découlera, aussi, d'une observation participante; tout particulièrement dans le troisième chapitre, où nous utiliserons les fruits d'une entrevue réalisée avec un joueur.

³² Ironiquement, Pierre Hadot — celui-là même qui a fait des *exercices spirituels* une notion-phare dans l'étude de la philosophie ancienne (voir *Exercices spirituels et philosophie antique*, Paris, Albin Michel, 2002) — éprouvait des sentiments partagés à propos de la contamination de la philosophie par la religion (et vice versa) : « [Les néoplatoniciens] ont fait entrer dans la philosophie des pratiques parfois superstitieuses et puériles. [...] Et je trouve cela difficilement pardonnable. C'est pourquoi je n'aime pas Jamblique et Proclus. Cette intrusion de la religion dans la philosophie a toujours été énigmatique pour moi. Je crois qu'il s'agit d'une tentative malheureuse pour faire concurrence au christianisme, qui, à cette époque, se présente, lui aussi, comme une philosophie d'allure platonicienne, mais associée à des rites purificateurs. » (*La philosophie comme manière de vivre. Entretiens avec Jeannie Carlier et Arnold I. Davidson*, Paris, Albin Michel, 2001, p. 73.)

³³ Une expression que Michel-M. Campbell (dans « Guerre de religions ou œcuménisme culturel? Notes sur les rapports de la religiologie et de la théologie », *Religiologiques*, 9, printemps 1999, p. 200) reprend à son compte pour définir la théologie. La référence n'est pas innocente, car Campbell fut un acteur important dans le développement de la religiologie.

³⁴ J. Derrida, *Foi et savoir* suivi de *Le siècle et le pardon*, Paris, Seuil, 2000.

Figures de l'extrême

Nous nous intéresserons d'abord à une catégorie de conduites qui ont été rapidement qualifiées de *conduites extrêmes*; ces conduites ont été étudiées par des chercheurs appartenant à maintes branches des sciences sociales, dont la sociologie, l'anthropologie, la philosophie, la théologie et les sciences des religions. L'évolution précédemment entrevue qui va de la *théologie* aux *sciences des religions*³⁵ — et à une compréhension plus large et inclusive de la religion — correspond à des phénomènes tout à fait tangibles dans la culture contemporaine. Ce sont précisément ces phénomènes que notre troisième chapitre tentera de mettre en lumière. Moins encadrées par les institutions, les formes contemporaines du religieux sont souvent étonnantes, voire choquantes pour les observateurs qui conservent une vue restrictive de ce qu'est la religion. La catégorie des *rites de passage*, conceptualisée pour la première fois par l'ethnologue et folkloriste Arnold van Gennep³⁶ au début du XX^e siècle, est d'une actualité criante. Des auteurs comme Thierry Goguel d'Allondans³⁷ et Denis Jeffrey³⁸ ont souligné la relation intime entre la désaffection progressive des institutions et l'émergence de nouveaux rites. Les rites étant de moins en moins encadrés par les institutions religieuses, les jeunes sont amenés à expérimenter d'une manière souvent forcenée : ils doivent *inventer* de nouvelles formes rituelles³⁹ pour

³⁵ Lorsque nous parlons d'une « évolution » allant de la théologie aux sciences des religions, nous ne supposons pas d'évolution *qualitative*. Quels que soient nos avis sur les mérites de ce développement, force est d'admettre que, depuis environ un siècle, les approches de la religion (l'étude symbolique et archétypologique du religieux chez Eliade, l'anthropologie religieuse de Bastide, la religion invisible chez Luckmann, la religion implicite chez Bailey, etc.) se sont multipliées; et malgré des différences de détail parfois considérables, elles partagent, pour la plupart, la volonté de déborder des cadres traditionnellement — et confessionnellement — assignés à la religion. L'« évolution » à laquelle nous faisons allusion dans ce travail ne va pas plus loin.

³⁶ A. van Gennep, *Les rites de passage*, Paris, Picard, 1981.

³⁷ T. Goguel d'Allondans, « Des rites de passage aux passages sans rite : anthropologie de l'adolescence », dans *Jeunesse à risque, rite et passage* (dir. D. Jeffrey, D. Le Breton et J. Lévy), Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2005, p. 35-44.

³⁸ D. Jeffrey, (« Conduites à risque et rites de passage à l'adolescence », dans *Jeunesse à risque, rite et passage* (dir. D. Jeffrey, D. Le Breton et J. Lévy), p. 45-56.

³⁹ D. Jeffrey rappelle quelques-unes des voies par lesquelles le jeune cherche « à tester ses propres limites » (« Conduites à risque et rites de passage à l'adolescence », dans *Jeunesse à risque, rite et*

mieux négocier les passages les plus cruciaux de leur existence — pour empêcher que l’adolescence, cet entre-deux extensible, ne se termine jamais. Une telle liberté, à la fois exaltante et angoissante, favorise l’émergence de conduites extrêmes — de conduites *à risque* — qui plongent le sujet dans le danger en lui permettant de mesurer son plein potentiel.

Nous aborderons deux perspectives opposées par rapport à ces conduites — des perspectives qui supposent une certaine ambivalence par rapport aux extrêmes. Un premier point de vue envisage l’extrême comme une menace : comme un facteur de dispersion et de perte qu’il faut contrer; c’est ici la *limite* qui prévaut. Un autre point de vue insiste sur l’importance de l’*expérience* — une expérience libre d’entraves qui ne doit suivre que sa propre loi. Georges Bataille est son représentant le plus en vue, surtout dans *L’expérience intérieure*; nous nous efforcerons de préciser le sens de la proposition-phare de l’ouvrage : « L’expérience seule autorité, seule valeur⁴⁰. » D’autres auteurs appréhendent l’extrême comme le lieu d’une véritable initiation : pour David Le Breton⁴¹, par exemple, ces conduites ne sont pas seulement liées à la liberté des participants, mais aussi — et surtout — au brouillage des repères traditionnels qui amène les individus à expérimenter; une expérience de plus en plus individuelle et solitaire, procédant volontiers par tâtonnements.

Nous concluons le troisième chapitre par l’examen de trois phénomènes qui sont autant de figures de l’extrême; tous trois concernent les jeunes au premier chef, mais non de manière exclusive. Nous approfondirons d’abord l’engouement des jeunes pour les jeux vidéo — plus précisément, pour les jeux de combat. C’est un sujet extrême en vertu du contenu des jeux eux-mêmes et de l’expérience vécue par les joueurs, qui s’apparente à maints égards à celle des compétiteurs de haut niveau

passage (dir. D. Jeffrey, D. Le Breton et J. Lévy), p. 49), dont la fugue, l’errance, la toxicomanie, les *piercings* et les tatouages, les sports extrêmes.

⁴⁰ G. Bataille, *L’expérience intérieure*, Paris, Gallimard, 1978, p. 18.

⁴¹ Voir D. Le Breton, *Passions du risque*, Paris, Éditions Métailié, 1991.

dans les arts martiaux orientaux. Nous poursuivrons avec l'analyse de deux phénomènes unissant l'expression artistique au rite et à l'initiation : celui des tags et des graffiti et celui de ce que nous appellerons les « arts du corps » (tatouage, modifications corporelles, etc.). Nous verrons jusqu'à quel point ces phénomènes permettent au jeune de se façonner une identité, selon une esthétique bricoleuse qui allie le bagage personnel du participant et de nombreux emprunts : ils se déploient entre deux aspects qui semblent pourtant se contredire, soit la *singularisation* et l'*affiliation*. Ces phénomènes agiront comme un pont entre les troisième et quatrième chapitres : prenant le relais de nos réflexions sur les conduites extrêmes, ils anticiperont notre étude de la prégnance des contraires dans la création artistique.

Le bricolage : des sciences sociales aux arts

Par rapport aux notions d'éclectisme et de syncrétisme, le bricolage a ceci de particulier qu'il comporte de très fortes résonances artistiques. Les deux derniers chapitres exploiteront donc une autre des potentialités du bricolage : un rapprochement avec les *arts*. Ce ne sera pas un pur détour puisque le bricolage artistique et le bricolage religieux s'éclairent mutuellement. Cette ultime partie de la thèse nous donnera l'occasion d'aborder certaines des formes les plus provocatrices de la *culture des contraires* qui oriente l'ensemble de nos recherches. Dans l'espoir de proposer l'approche la plus probante, nous aborderons les arts en adoptant successivement deux points de vue différents. Dans notre quatrième chapitre, nous étudierons surtout la *création* de l'art. Puis, dans notre cinquième chapitre, nous nous intéresserons d'abord et avant tout à sa *réception*.

Le quatrième chapitre sera principalement traversé par un mouvement artistique qui accorde une place centrale aux synthèses inattendues : le *surréalisme*. Nous évoquerons en premier lieu les fortes connotations ludiques du mouvement en insistant sur les modalités de son émergence, dans l'histoire de l'art. Le surréalisme

est issu du *dadaïsme*, et la plupart des figures les plus marquantes du surréalisme — Ernst, Éluard, Aragon, Breton, etc. — ont auparavant été dadaïstes. Le goût dadaïste pour la contestation a pris d'assaut l'*establishment* artistique en proposant une provocation après l'autre, à la fin des années 1910 et au début des années 1920 — des illustrations mécaniques de Francis Picabia aux fameux *ready-made* de Marcel Duchamp, pour retenir les exemples les plus perturbants. Il allait exercer une influence importante sur les surréalistes.

Comme tout mouvement d'avant-garde, le surréalisme est souvent perçu comme un mouvement de *rupture*. Il ne fait aucun doute que le surréalisme s'élève contre les principaux critères de l'art officiel de son temps, dont le talent et le savoir-faire. La contestation surréaliste est cependant beaucoup moins nihiliste que la contestation dadaïste. Plus fondamentalement et de diverses manières, le surréalisme tend à réunir ce qu'on avait tendance, jusque-là, à dissocier. Un des cas les plus suggestifs est probablement la posture surréaliste vis-à-vis de la veille et du rêve. André Breton écrit : « Je crois à la résolution future de ces deux états, en apparence si contradictoires, que sont le rêve et la réalité, en une sorte de réalité absolue, de *surréalité*, si l'on peut ainsi dire⁴². » Et bien que l'écriture automatique semble plonger la création artistique surréaliste dans l'éclatement le plus irrévocable, c'est néanmoins l'*unification* qui prime. Breton écrit d'ailleurs que « contrairement à ce que se propose le spiritisme : dissocier la personnalité psychologique du médium, le surréalisme ne se propose rien de moins que d'unifier cette personnalité⁴³ ». Nous précisons les résonances rituelles de cet effort surréaliste pour atteindre un point suprême à partir duquel les contraires cessent d'être perçus contradictoirement. Nous insisterons sur l'intérêt pour l'alchimie qu'a maintes fois exprimé André Breton dans ses écrits : cet intérêt est pertinent ici puisque le travail alchimique entend justement opérer une transmutation qui se fonde sur des matériaux contraires (que l'on

⁴² A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, Paris, Gallimard, p. 23-24.

⁴³ A. Breton, « Le message automatique », dans *Point du jour*, Paris, Gallimard, 1970, p. 181.

considère l'alchimie dans sa matérialité ou selon un sens symbolique). Cet effort visant à réunir les contraires est à ce point crucial qu'il se répercute sur tous les aspects du mouvement; sur l'œuvre de ses plus illustres représentants, aussi. Afin d'offrir un aperçu plus global du surréalisme, nous consacrerons des sections individuelles à trois surréalistes ayant œuvré dans deux médiums différents : les peintres Salvador Dali et René Magritte et le cinéaste Luis Buñuel.

Le culte des œuvres et des figures

Dans le cinquième et dernier chapitre, nous poursuivrons notre étude sur les inscriptions culturelles du jeu entre les contraires. Mais, tandis que nous nous serons principalement intéressé à la création artistique dans le quatrième chapitre, il s'agira, cette fois, d'adopter le point de vue du récepteur. Et, dans l'économie de cette réception, nous nous intéresserons au rapport entre le *culte* et la *culture*.

Les deux termes sont très proches, notamment par leur étymologie. Déjà, l'usage du terme « culte » suggère un certain rapport au religieux; pourtant, rares sont les chercheurs qui reconnaissent au phénomène une véritable dimension religieuse⁴⁴. C'est qu'à l'écart d'un sens proprement *religieux* et *sacral* du culte (entendu comme une dévotion à une divinité), ils envisagent un sens plus *profane* et *culturel* (le culte se disant ici de « ce qui suscite l'enthousiasme d'un public généralement restreint »); et c'est bien à ce second sens que les chercheurs rattachent plus souvent qu'autrement le phénomène des œuvres et des figures cultes. Nous tenterons de montrer que cette distinction n'a de sens que si l'on maintient une équivalence stricte entre « religion » et « traditions religieuses » — une équivalence fréquemment remise en question

⁴⁴ Parmi les exceptions, notons les chercheurs américains J. Hoberman et J. Rosenbaum. Le deuxième chapitre de leur livre *Midnight Movies* (New York, Harper & Row, 1983, p. 15) s'ouvre d'ailleurs sur une citation d'Émile Durkheim sur les cérémonies religieuses (citation tirée des *Formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, PUF, 1968). L'ouvrage d'Hoberman et Rosenbaum nous sera fort utile pour établir la genèse et l'évolution du phénomène des films cultes.

depuis le milieu du XX^e siècle, en particulier par les partisans de l'approche religiologique⁴⁵.

Nous scruterons ensuite l'émergence (à partir des années soixante-dix surtout) et l'évolution d'un discours qui prétend opérer un renversement radical par rapport aux critères esthétiques modernes : non plus préoccupés par l'élection de chefs-d'œuvre d'une qualité dépassant d'autres œuvres dans la même discipline, les membres de cette sous-culture jettent volontairement leur dévolu sur des films médiocres qui appartiennent bien souvent, par surcroît, à des genres peu estimés. Cette esthétique paraît opérer une sorte de *désublimation* du beau classique dans un geste qui rappelle, à bien des égards, l'attaque contre le « bon goût » orchestrée par la mouvance néodadaïste de l'art contemporain⁴⁶.

Tandis que, dans notre premier chapitre, nous aurons retracé les origines d'une perspective qui recherche le « bas » d'abord et avant tout parce qu'il évoque le « haut », nous bouclerons la boucle dans le cinquième chapitre puisque le « bas » semble ici être recherché *pour lui-même*. Nous mettrons cependant ce point de vue à l'épreuve, et nous tenterons de voir jusqu'à quel point il y a bel et bien renversement, que ce soit par rapport aux critères modernes ou par rapport aux critères « non imitatifs » esquissés dans notre premier chapitre. Par-delà la radicalité et la marginalité affirmées par les adeptes de ce courant, on y retrouve une institutionnalisation progressive. Nous approfondirons cette institutionnalisation en consacrant une section à l'émission *Mystery Science Theater 3000*, qui a construit au fil des ans un corpus de films médiocres faisant autorité chez bien des cinéphiles. Nous évoquerons aussi le long métrage *Ed Wood* (1994) de Tim Burton, qui offre une biographie fantasmagique et partielle (parce que plus ou moins fidèle à la vie du

⁴⁵ Mais aussi dans d'autres courants apparentés, tel que celui de la religion implicite. Voir E. Bailey, *La religion implicite. Une introduction*, Montréal, Liber, 2006 (tr. G. Ménard).

⁴⁶ Voir M. Jimenez, *La querelle de l'art contemporain*, Paris, Gallimard, 2005.

personnage-titre) du réalisateur de films cultes le plus connu de tous, Edward D. Wood, Jr. (1924-1978). De tels films et émissions ont favorisé l'émergence d'une certaine forme de « canonisation⁴⁷ » qui, si elle ne s'effectue évidemment pas sur les mêmes bases que la canonisation d'œuvres plus traditionnelles, n'en est pas moins régulatrice et autoritaire.

*

Cette dernière remarque nous permet de préciser davantage la perspective de ce travail, tant dans sa partie plus théorique que dans sa partie appliquée : tout en approfondissant des formes culturelles dites « marginales », notre thèse interrogera constamment cette marginalité même. Après tout, la marginalité sciemment cultivée et entretenue peut devenir une simple marque de commerce; être une construction artificielle, et non un véritable élément constitutif. Bref, la *liberté* dont il est question, dans l'hypothétique postmodernité, n'est pas toujours aussi complète qu'il n'y paraît et il est utile de garder à son égard une certaine réserve. Dans notre thèse, nous aurons mis en place un cadre théorique pour rendre compte de cette complexité, et, ensuite, pour que les diverses applications de ce cadre soient tout aussi convaincantes.

Au terme de ce parcours, cette thèse aura approfondi quelques-unes des modalités revendiquées par une véritable *culture des contraires*. Pour comprendre cette culture, il aura été nécessaire de bien saisir les circonstances de son émergence

⁴⁷ Incidemment, Edward D. Wood, Jr. a été nommé chef d'une Église américaine (The Church of Ed Wood) en 1996. Voir le site <http://www.edwood.org/> [consulté le 18 janvier 2010]. Cette Église excentrique entend être fidèle à la morale de sa figure tutélaire : « The Church of Ed Wood upholds the morals and ideals of Edward D. Wood and tries to preach Ed's message of total understanding and acceptance, regardless of what modern society may say. In doing so, the Church of Ed Wood discusses issues of sex, race, drugs, and transvestism in a frank (and oftentimes graphic) nature. As such, it has been known to upset easily offended, self-righteous, puritanical people. » L'anecdote ne doit pas être trop prise au sérieux, mais elle est tout de même révélatrice du statut très particulier de Wood dans la culture cinématographique contemporaine.

et de son évolution. Sans être exhaustive, la généalogie proposée dans ce travail permettra d'entrevoir le rapport existant entre cette culture et un symbolisme ancien admettant que des contraires puissent entretenir un commerce certain; mais elle mettra également en lumière le lien intime entre cette culture et les notions d'éclectisme, de syncrétisme et de bricolage. Ces outils heuristiques sont employés depuis plusieurs décennies dans l'étude de la religion — et en cela, notre travail s'insère dans le sillage de la religiologie, québécoise surtout. Mais il comble également un vide dans la mesure où rares sont les chercheurs qui ont exploité l'air de famille existant entre cette propension religieuse aux juxtapositions hardies et ce que l'on observe, en parallèle, dans d'autres sphères de la culture.

CHAPITRE 1

DES SYMBOLES ET DES MONSTRES : REPRÉSENTER L'IRREPRÉSENTABLE⁴⁸

L'interrogation centrale qui traverse ce premier chapitre — comment représenter ce qui échappe à l'avance à toute représentation? — pourra initialement sembler datée. Il est vrai que les principales réflexions relatées dans la première moitié du chapitre appartiennent à une période historique relativement courte : en gros, celle qui se déploie du III^e au VI^e siècle de notre ère et que l'on peut identifier, dans l'Antiquité tardive, au néoplatonisme. Les investigations néoplatoniciennes ont cependant exercé une grande influence sur la culture des siècles subséquents — non seulement dans la philosophie et la théologie, mais aussi dans les arts. L'exemple le plus frappant est certes celui de la théologie *négative* ou *apophatique*, prégnante dans de multiples traditions, mais dont le vocabulaire mystique a été forgé en majeure partie par des néoplatoniciens tels que Plotin et Jamblique pour être ensuite repris par Augustin, le Pseudo-Denys et les auteurs chrétiens qui se sont inspirés de ce dernier⁴⁹.

Dans l'économie de notre travail, cet exposé inaugural ne vaut pas seulement pour l'influence facilement démontrable de ce courant philosophique à travers les âges. Il permettra d'amorcer une réflexion sur les contraires qui débouchera, dans les chapitres suivants, sur l'étude de l'*écléctisme*, du *synchrétisme* et du *bricolage*, trois

⁴⁸ Quelques-unes des sections de ce chapitre sont inspirées par deux articles publiés dans le *Laval Théologique et Philosophique* (numéro 62) en 2006 : « Remarques sur les symbolismes du *Commentaire sur la République* de Proclus », p. 111-123; « Mythe et éducation : Proclus et la critique platonicienne de la poésie », p. 301-318.

⁴⁹ Une influence qui fut décisive tant en Orient (chez Maxime le Confesseur, Jean Damascène et Grégoire Palamas, notamment) qu'en Occident (chez Jean Scot Érigène, Thomas d'Aquin, Maître Eckhart, Nicolas de Cues, Jean de la Croix, etc.).

notions qui admettent la réunion d'éléments souvent disparates⁵⁰. D'autre part, le symbolisme radical approfondi dans ces pages entrera en dialogue avec la culture des contraires examinée dans le cinquième et dernier chapitre. Cette entrée en matière établit donc les bases d'une recherche opérant un passage de la *métaphysique* à la *culture* des contraires.

Le premier chapitre se déploiera en trois moments qui uniront la religion, la philosophie et l'art. Dans la première section, nous reviendrons sur ce que nous appellerons le *symbolisme non imitatif*, tel qu'il a été développé par les néoplatoniciens. Ce symbolisme peut être considéré comme la réponse néoplatonicienne à une véritable crise du symbole; devant l'éventualité d'un symbolisme fermé, pris dans l'impasse d'une imitation impossible, les néoplatoniciens ont élaboré une autre manière d'envisager le rapport entre le symbole et ce à quoi il renvoie, défiant toute exigence de mimétisme. Dans un deuxième temps, en nous référant notamment aux recherches de David Williams et d'Umberto Eco, nous mettrons l'accent sur la figure du *monstre* parmi les symboles les plus déterminants dans la culture, depuis le Moyen Âge; cela nous permettra de constater la postérité du symbolisme non imitatif des néoplatoniciens. Puis, dans un troisième et dernier temps qui prolongera le précédent, nous illustrerons la prégnance du monstre dans la culture contemporaine en nous penchant sur une œuvre cinématographique — *Night of the Demon* (1957), de Jacques Tourneur — qui présente un conflit entre deux approches possibles du monstrueux : une première approche axée sur l'*évocation*, et une autre sur la *monstration*. Les remarques de Rudolf Otto sur l'expérience paradoxale du *numineux* seront sollicitées pour mettre en lumière ces deux approches.

⁵⁰ Nous aurons d'ailleurs amplement l'occasion de rappeler que le néoplatonisme lui-même a souvent été taxé de syncrétisme.

1.1 Le symbolisme non imitatif chez les néoplatoniciens

Les analyses qui suivent doivent beaucoup à David Williams et à son essai *Deformed Discourse. The Function of the Monster in Mediaeval Thought and Literature*. Le titre de ce remarquable ouvrage précise l'objectif de l'auteur : il s'agit pour lui d'approfondir la fonction accordée au monstre dans la pensée — philosophique, théologique, artistique — du Moyen Âge; bref, il entend approfondir « the operation of the deformed as a symbolic language within the cultural and intellectual context of the Middle Ages⁵¹ ». Il ne peut procéder à cette analyse qu'après avoir mis en lumière l'origine philosophique et théologique d'un discours qui fait du monstre une figure emblématique. Selon Williams en effet, on ne peut comprendre les représentations monstrueuses du Moyen Âge qu'en effectuant un voyage dans le temps. Son essai prend donc le relais d'autres études sur la fonction du monstre dans la culture médiévale, en lui fournissant cette fois un socle néoplatonicien.

L'objectif de notre propre travail se rapproche et s'éloigne à la fois de celui de *Deformed Discourse*. Comme Williams, nous n'entendons pas aborder le symbolisme ancien exclusivement pour lui-même : nous entendons aussi prendre la mesure de sa postérité et de son impact. Ce symbolisme étant profondément radical, il n'est pas étonnant de constater que ses applications ultérieures le sont également. Mais là où Williams vise d'une manière très explicite la pensée médiévale, nous visons plutôt le paysage religieux contemporain et les juxtapositions hardies que l'on y trouve. Dès la fin de ce chapitre et dans les chapitres à venir, nous nous intéresserons à diverses formes empruntées par l'expérience religieuse (qu'elle soit ou non institutionnelle), mais aussi au commerce intime entretenu par l'*art* avec certaines notions religieuses (dont le *rite*).

⁵¹ D. Williams, *Deformed Discourse*, p. 10.

À propos de nos approches respectives du néoplatonisme, la différence la plus importante réside probablement dans l'attention que nous accordons à Proclus, l'un des derniers néoplatoniciens d'Athènes, et au Pseudo-Denys l'Aréopagite, un mystérieux auteur chrétien du VI^e siècle. Notre analyse octroie la première place à Proclus, tout en consacrant une section au Pseudo-Denys, que nous considérons d'abord et avant tout comme un brillant continuateur. Pour sa part, Williams consacre l'essentiel de son examen au Pseudo-Denys⁵², tandis que les références à Proclus ne portent que sur huit pages. Cette discordance peut être facilement expliquée et n'implique pas que l'une des deux perspectives soit vraie, et l'autre fautive : Williams admet à plusieurs reprises que la pensée du Pseudo-Denys dépend très fortement de la tradition néoplatonicienne⁵³, mais il soutient que c'est surtout grâce aux écrits dionysiens que le symbolisme étrange dont nous évoquerons les contours s'est propagé dans la pensée médiévale. Cette assertion est tout à fait justifiée : après tout, la pensée médiévale est dominée par la théologie chrétienne — une théologie difficilement envisageable sans l'aristotélisme et le platonisme, bien sûr, mais qui *filtre* constamment ses sources philosophiques afin de respecter les paramètres établis par la révélation; à bien des égards, le Pseudo-Denys fut l'un des filtres les plus efficaces pour amalgamer la philosophie grecque à la théologie chrétienne émergente. Une étude de la monstruosité au Moyen Âge se doit donc d'approfondir le corpus dionysien puisqu'il fut le principal agent de diffusion du symbolisme néoplatonicien. Sans nier l'importance du Pseudo-Denys, notre propre travail le replacera dans l'ensemble des interrogations néoplatoniciennes sur le symbolisme non imitatif, et nous ferons précéder la section qui lui est consacrée par l'examen des réflexions de Proclus.

⁵² Le discours déformé étant selon Williams « most fully articulated » (*Deformed Discourse*, p. 5) chez le Pseudo-Denys.

⁵³ « The cosmos of Pseudo-Dionysius is thoroughly realist and Neoplatonic, as it was in varying degrees for most of his mediaeval followers. » (*Deformed Discourse*, p. 23)

1.1.1 Une définition opératoire du symbole

Avant de poursuivre, il importe de disposer d'une définition opératoire du symbole et du symbolisme afin d'en mesurer la pleine portée. Le *symbole* est après tout une entité fuyante; le *symbolisme* — et les définitions que l'on en propose — ne le sont guère moins. Le terme de « symbole » est à la fois partout et nulle part dans le discours, étant employé dans les contextes les plus variés. Comme le rappelle Gilbert Durand⁵⁴, la plupart des auteurs utilisent indifféremment des termes tels que « signe », « image », « allégorie », « emblème », « parabole », « mythe », « figure », « icône », « idole », etc. Certaines théories du symbole ont une telle amplitude qu'il est difficile de les appliquer sur des objets précis. Chez Ernst Cassirer, par exemple⁵⁵, la fonction symbolique est une fonction par laquelle l'esprit construit ses univers de perception et de discours : le symbole est donc à la base d'une philosophie de la culture; le symbole permet à l'être humain de mieux connaître son monde car, à partir de la perception brute dérivée de la sensation, le donné est structuré par des concepts de plus en plus précis. Lorsqu'il analyse la pensée de Cassirer dans *De l'interprétation*, Ricœur préfère caractériser le problème « par la notion de signe ou de fonction signifiante⁵⁶ », réservant au symbole une autre définition.

La définition du symbole que nous retiendrons dans ces pages découle notamment de sa signification dans la pensée ancienne. De par sa définition originelle, le symbole *renvoie à quelque chose* : « il porte toujours la référence à une part manquante, qui peut être matérielle ou intellectuelle⁵⁷ ». Ce renvoi est moins abstrait qu'on pourrait le croire. Dans la littérature ancienne, on s'en souviendra, le *sumbolon* était une des deux parties d'un objet brisé; la réunion de ces parties

⁵⁴ G. Durand, *L'imagination symbolique*, Paris, PUF, 1964, p. 7.

⁵⁵ Voir E. Cassirer, *La philosophie des formes symboliques* (trois tomes), Paris, Éditions de Minuit, 1972.

⁵⁶ P. Ricœur, *De l'interprétation. Essai sur Freud*, Paris, Seuil, 1965, p. 21.

⁵⁷ Y. de Andia, *Denys l'Aréopagite. Tradition et métamorphoses*, Paris, Vrin, 2006, p. 59.

prouvait à ses deux propriétaires qu'ils étaient bel et bien ceux qu'ils prétendaient être. Les deux morceaux de médaille (le *signe* et le *signifié*) seront reconstruits sans ambiguïté le jour où on les mettra en présence mutuelle l'un de l'autre; ainsi compris, le symbole, quel qu'il soit, connote une certaine vérité — il propose une voie vers cette vérité, vers cet ensemble.

La matérialité du symbole ne saurait minimiser son potentiel d'abstraction, et la *présence* recherchée est moins attrayante que son *manque*, dans le symbolisme : « ce qui fascine dans chacun de ces éléments séparés, c'est justement l'absence de l'autre⁵⁸ ». Le symbole implique une représentation indirecte du monde car, « pour une raison ou pour une autre, la chose ne peut se présenter “en chair et en os” à la sensibilité⁵⁹ ». Il est un signe qui ne se réfère pas nécessairement à une chose sensible : il peut prendre la place de ce qui ne peut être évoqué autrement. Cette caractéristique du symbole est très présente dans la philosophie platonicienne, qui fait la part belle aux mythes symboliques pour aborder des thèmes qui dépassent le langage lui-même. Le mythe eschatologique qui conclut la *République*, par exemple, est symbolique en ce qu'il décrit un domaine qui dépasse toute existence humaine : la mort, ou l'après-vie. Il évoque « quelque chose d'absent, d'impossible à percevoir⁶⁰ ». Mais l'appréhension indirecte du monde par le symbole est également présente dans l'*art*. Le mouvement artistique portant le nom de « symbolisme⁶¹ » se définit par cette indirection même : son idéal est l'expression d'une idée; il s'agissait, pour les symbolistes, de vêtir cette idée d'une forme sensible, agréable d'un point de vue esthétique. Le but n'est plus de rendre fidèlement un objet, comme dans le naturalisme, mais de privilégier l'expression d'un état d'esprit.

⁵⁸ U. Eco, « Sur le symbole », dans *De la littérature*, Paris, Grasset, 2003, p. 182.

⁵⁹ G. Durand, *L'imagination symbolique*, p. 8.

⁶⁰ G. Durand, *L'imagination symbolique*, p. 11.

⁶¹ Voir N. Wolf, *Symbolisme*, Cologne et Paris, Taschen, 2009 (tr. J. Günastel).

Ce potentiel d'abstraction du symbole ne concerne donc pas seulement la philosophie et la religion : il concerne aussi l'*art*, et les symboles employés par les artistes — écrivains, poètes, peintres, etc. — dans leurs œuvres, quel que soit le courant auquel on les associe. Dans l'*art* et la psychanalyse, selon Durand, le domaine d'élection du symbole reste « le non-sensible sous toutes ses formes : inconscient, métaphysique, surnaturel et surréel⁶² ». Même si sa définition implique un renvoi, une incomplétude, le symbole paraît également valoir *pour lui-même*; cette valeur intrinsèque est particulièrement évidente dans le domaine des arts.

Le symbolisme s'identifie à l'existence de sens multiples, toujours « seconds », sans cesse différés, pour employer une expression derridienne. Selon Ricœur, par exemple, « il y a symbole lorsque le langage produit des signes de degré composé où le sens, non content de désigner quelque chose, désigne un autre sens qui ne saurait être atteint que dans et par sa visée⁶³ ». Si le symbole « donne à penser » — une expression que l'on associe presque abusivement à la réflexion ricœurienne sur le symbole —, c'est parce qu'il est une opération *du sens, sur le sens*. Une telle définition pourrait toutefois ramener le symbole dans le giron de la métaphore et de l'allégorie, ce qui ne convainc pas tous les analystes contemporains⁶⁴; Ricœur suggère que l'analogie devrait être considérée comme *une* des modalités du symbole : « l'analogie n'est qu'une des relations mises en jeu entre le sens manifeste et le sens latent⁶⁵ ». En revanche, dans le contexte de la philosophie de l'Antiquité tardive, l'équivalence entre le symbole et l'allégorie était postulée par des penseurs anciens comme Philon, Plotin, Jamblique et le Pseudo-Denys. Selon ceux-ci, le symbole doit être abordé à l'aune des *correspondances* : correspondances entre des choses, des êtres, des mondes. Ce n'est pas un hasard si la notion dominante du « mouvement symbolique » — incarné par Baudelaire et Rimbaud, notamment — est la

⁶² G. Durand, *L'imagination symbolique*, p. 12.

⁶³ P. Ricœur, *De l'interprétation*, p. 26.

⁶⁴ À ce propos, voir les remarques d'U. Eco, « Sur les symboles », p. 184 et suivantes.

⁶⁵ P. Ricœur, *De l'interprétation*, p. 27.

correspondance. Tout le romantisme est traversé par la reconnaissance de correspondances entre les couleurs et d'autres entités (comme les lettres de l'alphabet chez Rimbaud). Les correspondances sont en outre absolument cruciales dans la tradition platonicienne. Chez Platon, comme nous le verrons dans la section suivante, toute chose sensible n'est ce qu'elle est que parce qu'elle imite une forme intelligible; dans la pensée de Proclus, quelques siècles plus tard, le réel se déploie selon des *séries* qui réunissent des êtres analogiquement apparentés (le tournesol et le soleil, par exemple).

1.1.2 Le symbolisme imitatif chez Platon

S'il existe bien un symbolisme chez Platon, on ne saurait le comprendre sans faire référence à la notion de *participation*. Cette notion est approfondie dans un certain nombre de dialogues et permet de saisir le rapport entre le monde sensible et le monde intelligible. Dans ses dialogues plus tardifs, Platon a tenté d'atténuer le gouffre entre ces deux règnes, mais s'il avance l'hypothèse de réalités intelligibles, c'est parce que le monde sensible ne se suffit pas à lui-même. Cette problématique ontologique est aussi *épistémologique* : l'intelligible intervient dans la mesure où la connaissance, pour s'exercer, exige une stabilité que ne saurait fournir le sensible, en constante évolution. L'hypothèse des formes intelligibles permet ainsi à Platon d'expliquer les caractéristiques que partagent des choses pourtant distinctes⁶⁶ : il s'agit de comprendre le multiple à partir d'un modèle unique et immuable; un modèle « anhypothétique », fondement suprême et autarcique, accessible par la dialectique⁶⁷.

⁶⁶ C'est aussi ce qui rend la pensée de Platon proprement *métaphysique*; voir L.-A. Dorion, « Métaphysique et autarcie chez les Grecs », dans *La métaphysique : son histoire, sa critique, ses enjeux* (dir. L. Langlois et J.-M. Narbonne), Québec et Paris, Presses de l'Université Laval et Vrin, 2000, p. 194-201. La pensée d'Aristote sera elle aussi métaphysique dans sa postulation d'un premier moteur, mais cette cause ultime est d'abord et avant tout requise pour expliquer le *mouvement*, et non pour permettre une véritable épistémologie.

⁶⁷ Dont l'exemple le plus « affectif » se trouve dans le *Banquet*, où Socrate, guidé par Diotime, gravit une à une les marches qui vont du sensible à l'intelligible.

Cette hypothèse implique une « distinction radicale entre l'être véritable et la réalité sensible⁶⁸ », une discontinuité entre deux mondes⁶⁹; elle implique aussi un rapport causal, puisque « l'intelligible joue un rôle essentiel en ce monde sensible⁷⁰ ». Chez Platon, l'intelligible *intervient* dans le sensible, mais l'adéquation entre les deux mondes n'est pas totale. Les choses sensibles sont des images; or, dans la pensée platonicienne, les images n'ajoutent rien — elles « présentent un déficit de réalité et de valeur par rapport à leur modèle⁷¹ ». L'image est rapidement rebattue du côté de la *copie* : elle n'a pas de vie autonome puisqu'elle doit son existence à un modèle auquel elle participe. Dans la *République*, Platon propose une distinction célèbre entre trois ordres de réalité en utilisant l'exemple d'un lit : le lit qui existe par nature (sa forme intelligible), le lit fabriqué par le menuisier et le lit créé par le peintre⁷²; trois itérations qui s'éloignent par degrés de la réalité véritable. Comme le suggère Leszl, « le relativisme auquel donnent lieu les choses sensibles est associé à une forme d'illusion⁷³ ». Cette illusion se décuple dans le monde des formes engendrées par l'artiste, qui sont doublement éloignées du vrai.

L'exemple du lit pose deux types d'imitation ou *mimésis* : le sensible imite l'intelligible, tandis que la création artistique imite cette imitation. La dialectique proposée dans le *Banquet* nous met également en présence d'un symbolisme fondé tout entier sur la *mimésis*. À chaque entité du monde sensible correspond une entité du monde intelligible; c'est ce qui incite un des interlocuteurs de Socrate, dans le

⁶⁸ L. Brisson, « Comment rendre compte de la participation du sensible à l'intelligible chez Platon? », dans *Platon : les formes intelligibles* (dir. J.-F. Pradeau), Paris, PUF, 2001, p. 56.

⁶⁹ Cette séparation entre deux mondes commande la séparation entre l'âme et le corps, chez Platon.

⁷⁰ L. Brisson, « Comment rendre compte de la participation du sensible à l'intelligible chez Platon? », p. 61.

⁷¹ L. Brisson, « Comment rendre compte de la participation du sensible à l'intelligible chez Platon? », p. 63.

⁷² *République*, 597b et suivantes (tr. G. Leroux).

⁷³ W. G. Leszl, « Pourquoi des formes? Sur quelques-unes des raisons pour lesquelles Platon a conçu l'hypothèse des formes intelligibles », dans *Platon : les formes intelligibles* (dir. J.-F. Pradeau), p. 94.

Parménide, à s'interroger avec dérision s'il existe une forme intelligible du cheveu, de la boue ou de la crasse⁷⁴. Il est manifeste que le symbole (ce beau corps) est lié à la vérité vers laquelle il dirige notre regard (la forme intelligible de la beauté) dans une relation de stricte dépendance puisqu'il doit sa subsistance à cette réalité intelligible dont il participe. Le rapport du Beau et des choses belles en est un de *similitude*, puisque l'un et les autres partagent une qualité, un même attribut; c'est précisément ce partage qui fonde la beauté des choses belles.

1.1.3 Le discours hénologique des néoplatoniciens et la crise du symbole

Le discours dominant, dans la tradition néoplatonicienne, n'est pas un discours théologique ou ontologique, mais bien *hénologique* : il se préoccupe moins d'un dieu ou de l'être que de l'Un⁷⁵. Ce principe suprême se laisse difficilement cerner puisqu'il échappe, comme par avance, à tout ce que nous pouvons dire de lui. Le discours hénologique des néoplatoniciens est à ce point radical qu'il refuse tout prédicat (fût-ce même l'être) au principe suprême. Il ne s'agira pas, ici, d'approfondir le discours hénologique des néoplatoniciens; une tâche trop imposante qui, en outre, nous éloignerait des thèmes de ce travail. En revanche, nous devons nous interroger à propos de l'impact d'un discours aussi radical sur le symbolisme qu'il implique.

Au sens strict, le symbolisme platonicien fondé sur l'imitation paraît irrecevable. En effet, la transcendance absolue du principe suprême ne semble pas admettre le symbolisme propre aux formes intelligibles puisque l'Un pur est *imparticipable*. Il faut bien « parler de l'Un », et donc user de symboles, mais dans l'optique du discours hénologique, le symbole « renvoie » (d'une façon nécessairement imparfaite) à « quelque chose » qui n'« est » pas à proprement parler.

⁷⁴ *Parménide*, 130b.

⁷⁵ Dans son livre *Hénologie, ontologie et Ereignis (Plotin — Proclus — Heidegger)* (Paris, Les Belles Lettres, 2001), J.-M. Narbonne a minutieusement étudié la genèse (p. 21-70) et l'approfondissement (p. 71-186) de ce discours hénologique. Les remarques qui suivent lui doivent beaucoup.

Comme ce « quelque chose » ne saurait tomber sous le joug de la représentation, il demeure ultimement à l'abri des discours que l'on tente de prononcer sur lui. Le sensible ne peut donc pas *imiter* l'Un imparticipable comme il imite les formes intelligibles, chez Platon.

De telles apories rejoignent un thème-clé du néoplatonisme, soit l'insuffisance des discours et de la raison, qui demeurent incapables de circonscrire le principe suprême. Même si les néoplatoniciens en sont venus à élaborer un symbolisme original qui, à bien des égards, rompt avec celui de Platon, force est d'admettre que cette méfiance vis-à-vis des discours est éminemment platonicienne. Son fondement philosophique se trouve dans quelques textes de Platon : l'*epekeina* (« au-delà ») du sixième livre de la *République*⁷⁶; la seconde hypothèse de la deuxième partie du *Parménide*⁷⁷; mais aussi et surtout, peut-être, cet extrait de la *Lettre VII* :

Sur ce qui fait l'objet de mes préoccupations [...] de moi du moins, il n'y a aucun ouvrage écrit, il n'y en aura même jamais, car il s'agit là d'un savoir qui ne peut absolument pas être formulé de la même façon que les autres savoirs, mais qui, à la suite d'une longue familiarité avec l'activité en quoi il consiste, et lorsqu'on y a consacré sa vie, soudain, à la façon de la lumière qui jaillit d'une étincelle qui bondit, se produit dans l'âme et s'accroît désormais tout seul⁷⁸.

La *Lettre II*, très importante pour les néoplatoniciens en raison du fameux passage sur les trois rois⁷⁹, comporte une expression semblable à propos des sujets les plus élevés. Après avoir mis en garde le destinataire de la lettre contre le fait de

⁷⁶ *République* VI, 509b.

⁷⁷ À ce propos, on consultera l'étude synthétique de J. Trouillard, « Le "Parménide" de Platon et son interprétation néoplatonicienne », dans *Études néoplatoniciennes* (dir. J. Trouillard et al.), *Revue de Théologie et de Philosophie*, Lausanne, Suisse, 1972, p. 9-26.

⁷⁸ *Lettre VII*, 341c-d.

⁷⁹ *Lettre II*, 312e.

partager ses recherches avec la foule, l'auteur (qui n'est probablement pas Platon⁸⁰) dit : « Voilà pourquoi je n'ai jamais rien écrit, moi, sur ces questions; de Platon, il n'y a aucun traité les concernant et il n'y en aura pas non plus⁸¹ ».

La radicalité du discours hénologique des néoplatoniciens renforce, à bien des égards, ce vœu de silence des *Lettres*. Et si l'Un⁸² échappe toujours au langage, il en va de même de l'union mystique avec l'Un qui couronne la vie du philosophe. Il lui faudra toutefois partager cette expérience indicible avec les autres. Ce partage s'effectuera discursivement, donc imparfaitement. Plotin évoque une telle redescente dans la caverne (pour employer la célèbre image platonicienne) lorsqu'il écrit : « S'étant uni à lui, ayant en quelque sorte suffisamment eu commerce avec lui, il faut revenir annoncer à d'autres, si cela est possible, ce qu'est le commerce de là-haut⁸³ ».

« *Si cela est possible* »... l'est-ce vraiment? On pourrait croire que non, en vertu de la radicalité du discours hénologique. Et pourtant, comme bien d'autres mystiques, les néoplatoniciens ont beaucoup écrit. Les écrits néoplatoniciens prennent la forme d'un enseignement et élaborent, comme le souligne Jean-Marc Narbonne, « une syntaxe de l'ineffable, un vocabulaire expressément forgé pour l'indicible⁸⁴ ». Mais ces écrits n'indiquent que la route que devra emprunter l'étudiant : il n'en tient qu'à lui d'en atteindre le terme ultime⁸⁵.

⁸⁰ À ce sujet, voir les commentaires de L. Brisson dans son édition des *Lettres* (Paris, Garnier-Flammarion, 1997), p. 82-83.

⁸¹ *Lettre II*, 314c.

⁸² Comme on le verra plus loin, Proclus parlera souvent du « divin », sans plus de précision.

⁸³ VI 9, 7, 21-23. La nuance plotinienne — « si cela est possible » — a selon nous une double portée : 1) ce ne sont pas tous les philosophes qui consentiront d'emblée à redescendre au milieu des hommes après avoir vécu une telle expérience (voir *République VII*, 520b-d); 2) le « commerce de là-haut » est impossible, au sens strict, à traduire par le discours.

⁸⁴ J.-M. Narbonne, « Éléments de réflexion sur l'ETTEKEINA néoplatonicien », dans *Une philosophie dans l'histoire : hommages à Raymond Klibansky* (dir. B. Melkevik et J.-M. Narbonne), Québec, PUL, 2000, p. 102.

⁸⁵ Plotin écrit : « Car l'enseignement ne peut indiquer que la route et le chemin; la contemplation elle-même, c'est à celui qui veut contempler qu'il revient de la mettre en œuvre » (IV 9, 4, 15-16).

Comment doit-on envisager cette évocation? Comment le symbole pourrait-il renvoyer à un signifié absolument transcendant? L'hénologie négative n'admettant aucune affirmation eu égard au principe, le clivage entre le symbole et le « signifié » paraît abyssal, voire insurmontable : nul symbole, à proprement parler, n'est parfaitement adéquat. Comme l'écrit Derrida à propos de la théologie négative, « nous parlons dans et sur un langage qui dit l'inadéquation de la référence⁸⁶ ». À ce titre, nous pouvons soutenir que la radicalité inouïe de l'hénologie néoplatonicienne provoque une véritable *crise du symbole* puisqu'elle remet en cause la capacité même du symbole à renvoyer à quelque chose, à proposer une voie vers cette chose. Quelques siècles après Plotin, un autre penseur néoplatonicien — Proclus — allait proposer une solution hardie. Mais avant de mettre en lumière le symbolisme tout à fait original développé par Proclus, il faut dire quelques mots sur sa conception du mythe.

1.1.4 La figure du mythe dans la tradition platonicienne

Dans la fresque ambitieuse qu'est son *Commentaire sur la République*, Proclus est très souvent préoccupé par les *mythes*. Cela n'est guère étonnant. Il s'agit là, après tout, d'un thème central de la *République* de Platon : en vertu des mythes proposés par Socrate, ici et là pendant les discussions⁸⁷, mais aussi à la lumière des critiques très sévères adressées par Socrate aux grands mythologues de la Grèce ancienne, au premier chef Homère, dans le dernier livre. La *République* est donc traversée à la fois par une *mythographie* (un discours mythique) et par une *mythologie* (un discours sur les mythes). Le rapport complexe entre ces deux aspects a durablement fasciné les commentateurs anciens et modernes.

⁸⁶ J. Derrida, *Sauf le nom*, Paris, Galilée, 1993, p. 62.

⁸⁷ On pensera, en particulier, à l'allégorie de la caverne (livre VI) et au mythe d'Er (livre X).

La réflexion sur les mythes, chez Proclus, est aussi une réflexion *sur les symboles*. Il est naturel qu'une œuvre préoccupée par le mythe soit aussi très attentive aux symboles. L'exégèse des mythes exige des sens multiples; des sens qui peuvent être compris grâce à des données symboliques qu'il s'agit d'interpréter. Proclus rappelle lui-même que l'étude des mythes et l'étude des symboles vont de pair. Dans le *Commentaire sur la République*, il fait allusion à un ouvrage malheureusement perdu dont le titre est révélateur : *Sur les symboles mythiques*⁸⁸. D'autre part, lorsqu'il distingue dans sa *Théologie platonicienne* les modes d'exposition de la théologie retenus par Platon, il établit un lien entre mythes et symboles. À propos des mythes du *Gorgias*, du *Banquet* et du *Protagoras*, il écrit en effet : « c'est d'une manière symbolique [que Platon] cache la vérité au sujet des principes divins⁸⁹ ».

Dans son *Commentaire sur la République*, Proclus s'efforce de préciser la nature des mythes inspirés⁹⁰ en général, et des mythes homériques en particulier. Le sens littéral de ces mythes fut souvent mis en cause pendant l'Antiquité — tout d'abord par le présocratique Xénophane, qui a produit la première critique directe des mythes anciens. Cette critique a deux grandes orientations théologiques qui entretiennent entre elles un rapport certain. Xénophane souligne d'abord l'anthropomorphisme *physique* des dieux de la mythologie, les hommes soutenant, dit-il, que les dieux sont « nés, qu'ils ont des vêtements comme les leurs et une voix

⁸⁸ *In Remp.*, II, 109.1-2. Les références aux œuvres de Proclus adopteront la forme habituellement employée dans la littérature secondaire, faisant successivement référence au titre, au livre, à la page et à la ligne.

⁸⁹ *Théol. plat.*, I 4, 19.3-4.

⁹⁰ Dans la sixième dissertation du *Commentaire sur la République* (I, 76.17-81.27), Proclus distingue les mythes *éducatifs* (qui peuvent s'adresser aux jeunes) et les mythes *inspirés* (qui ne s'adressent qu'aux initiés); dans le premier groupe, il inclut, au premier rang, ceux de Platon, tandis que le second groupe accueille les mythologies grecques classiques (homérique, hésiodique, orphique). Plus loin dans son *Commentaire*, Proclus accordera aussi l'inspiration aux mythes qui parsèment les dialogues de Platon.

et un corps⁹¹ ». Puis il souligne l'anthropomorphisme *moral* perpétré par les poètes, en ce que les dieux sont investis des pires travers des hommes (« voler, commettre l'adultère et se tromper les uns les autres⁹² »). La critique la plus ancienne de la mythologie que nous connaissons prend donc pour foyer la *représentation* des dieux qu'ont proposée les auteurs de mythes⁹³ : la critique est d'emblée symbolique.

Platon a largement repris les critiques xénophaniennes sur l'anthropomorphisme physique *et* moral des dieux dans ses propres dialogues⁹⁴. Or, le corpus platonicien comporte en outre de nombreux mythes forgés par Platon lui-même. Ces morceaux denses et évocateurs, qui occupent parfois la plus grande partie des dialogues (c'est surtout le cas du *Timée* et du *Critias*), portent en eux les thèmes les plus vitaux du platonisme⁹⁵ : des thèmes qui échappent aux critères habituels de vérifiabilité, mais qui illustrent justement la nécessité, pour l'âme humaine, de passer à un cadre spatio-temporel dépassant les seuls sens. Par le recours exclusif à l'expérience, « on méconnaîtrait ce qui fait la différence entre la nature d'un être humain et celle d'un être divin », écrit Platon; on projetterait dans l'intelligible notre propre incapacité à « mêler les multiples choses en une seule et inversement de résoudre l'un dans le multiple⁹⁶ », confondant deux cadres distincts et séparés.

⁹¹ Fragment DK 21B14. Sur les fragments des présocratiques, voir l'édition établie par J.-P. Dumont, *Les écoles présocratiques*, Paris, Gallimard, 1991.

⁹² Fragment DK 21B11.

⁹³ Voir D. Babut, *La religion des philosophes grecs, de Thalès aux Stoïciens*, Paris, PUF, 1974, p. 21-26.

⁹⁴ Voir D. Babut, *La religion des philosophes grecs*, p. 75-104.

⁹⁵ Mentionnons, entre autres, les mythes eschatologiques du *Gorgias* (523a-524a), du *Phédon* (113d-114c) et de la *République* (617d-621b); le mythe cosmologique du *Timée*; des passages clés du *Ménon*, du *Phèdre* et du *Banquet*, posés comme mythes dans le texte même de Platon, nous révèlent des pans importants de l'épistémologie platonicienne et sa conception du monde intelligible comme cause du monde sensible.

⁹⁶ Les deux dernières citations : *Timée*, 68d.

La tradition platonicienne dans son ensemble a elle aussi été attentive aux récits mythiques. Plutarque de Chéronée leur a consacré maintes réflexions⁹⁷; Plotin a plus d'une fois pris appui sur un mythe pour préciser sa pensée⁹⁸; Porphyre, entre autres considérations, a rédigé un commentaire sur un passage de l'*Odyssée*⁹⁹. Dans ce texte, Porphyre fait référence à Numénius et à Cronius en tant que ses prédécesseurs dans l'exégèse des mythes; le *Commentaire sur la République* de Proclus nous informe qu'ont étudié le mythe d'Er non seulement Porphyre et Numénius, mais aussi Albinus, Gaïus, Maxime de Nicée, Harpocraton et Eucélidès¹⁰⁰. Et avant d'aborder l'allégorie de la caverne¹⁰¹, Proclus indique qu'il est loin d'être le premier à s'aventurer sur ce terrain¹⁰².

Afin de mieux saisir l'effort de Proclus, il n'est pas inutile de rappeler que le contexte historico-culturel dans lequel il s'insère voit la tradition hellénique menacée par la montée croissante du christianisme; il devient crucial de montrer la cohérence et la puissance de cette tradition. Homère en constituant un maillon essentiel, ses mythes devront, selon l'expression de Luc Brisson, être « sauvés¹⁰³ ». La défense des mythes homériques prend chez Proclus, comme chez ses prédécesseurs stoïciens et néoplatoniciens, la forme d'une exégèse allégorique. Le mythe est un contenu qui doit être décrypté, et l'on doit comprendre ce qui se cache derrière ses « écrans visibles ». Cela explique pourquoi on a parfois réduit la portée de ce *Commentaire* à la tentative purement défensive de récupérer allégoriquement les mythes homériques

⁹⁷ Notamment dans les traités *Comment lire les poètes* et *Isis et Osiris*.

⁹⁸ À titre d'exemple, voir l'article de P. Hadot, « Le mythe de Narcisse et son interprétation par Plotin », *Nouvelle Revue de Psychanalyse* 13, 1976, p. 81-108. Sur la conception plotinienne du mythe, voir J. Pépin, *Mythe et allégorie : les origines grecques et les contestations judéo-chrétiennes*, Paris, Études augustiniennes, 1976, p. 190-202.

⁹⁹ *L'Antre des Nymphes dans l'Odyssée* a été édité en 1989 chez Verdier dans une édition bilingue (tr. Y. Le Lay).

¹⁰⁰ *In Remp.* II 96.12-14.

¹⁰¹ *In Remp.* I, 287.20 et sq.

¹⁰² Entre autres noms, il faut aussi mentionner celui du néoplatonicien latin Macrobe, auteur du célèbre *Commentaire sur le Songe de Scipion*.

¹⁰³ L. Brisson a consacré tout un ouvrage à ce thème : *Introduction à la philosophie du mythe I : sauver les mythes*, Paris, J. Vrin, 1995.

en proie aux critiques formulées par Platon dans la *République*. Bien que la dimension défensive de l'œuvre ne saurait être remise en question, une approche aussi restrictive sous-estime la place du mythe dans la pensée de Proclus. Comme le souligne Jean Trouillard, « dans son univers le mythe est non seulement indispensable, mais même supérieur sous certaines conditions à la plus pure contemplation¹⁰⁴ ».

1.1.5 L'émergence d'un symbolisme non imitatif

Proclus soutient que les mythes homériques, insufflés par une inspiration divine, évoquent le divin. Or, comment ces mythes peuvent-ils évoquer ce qui dépasse, par nature, toutes les catégories humaines? Autrement dit, quel symbolisme peut-il y avoir à partir du moment où ce qui est visé paraît échapper, par avance, à toute symbolisation? Cette question est cruciale pour au moins deux raisons : 1) l'hénologie négative radicale des néoplatoniciens semble mettre en doute la possibilité même d'évoquer, par le discours (fût-il inspiré), ce qui transcende tout discours; 2) le sens littéral des mythes homériques, vivement contesté, paraît contrevenir aux attributs que l'on octroie généralement au divin.

La réponse de Proclus ne manque pas d'audace. Celui-ci ne s'en tient pas à la remarque propre au discours négatif selon laquelle aucun signe n'est parfaitement adéquat. Il va jusqu'à soutenir que les signes les plus valables sont *ceux qui sont les plus éloignés de ce vers quoi ils tendent*. Pratiquer la voie négative, cela peut être évoquer symboliquement une nature telle qu'elle ne peut être proprement exprimée, sans avilir cette nature par l'essai futile d'une expression ressemblante. Cela n'est possible que si l'évocation symbolique *n'est pas* conçue comme une imitation. On le comprend aisément à la lecture de ce passage du *Commentaire sur la République* :

¹⁰⁴ J. Trouillard, « Les fondements du mythe selon Proclus », dans *Le mythe et le symbole. De la connaissance figurative de Dieu*, Paris, Beauchesne, 1977, p. 11.

Comment d'ailleurs pourrait-on nommer « imitation » la poésie qui interprète les choses divines au moyen de symboles? Car les symboles ne sont pas des imitations. Le contraire ne saurait jamais être une imitation de son contraire, l'obscène une imitation du beau, le conforme à la nature une imitation du contre-nature. Or la doctrine symbolique indique la nature du réel par les oppositions même les plus fortes¹⁰⁵.

Le symbolisme non imitatif avancé par Proclus exerce une influence incontournable sur son allégorisme. En fait, ce symbolisme marque un écart décisif entre l'allégorisme de Proclus, celui des premiers néoplatoniciens et celui des stoïciens. Dans son *Commentaire*, Proclus propose une exégèse allégorique de mythes homériques, platoniciens et orphiques. Ce faisant, il accorde évidemment une importance capitale aux sens cachés des mythes inspirés — sens supérieurs qui dépassent la seule lettre du texte. Mais, contrairement à plusieurs allégoristes qui expulsent un sens littéral inacceptable (souvent pour des considérations morales), Proclus soutient que ce sens premier n'est pas aussi choquant qu'on le croit. Il ne cherche donc pas, comme la plupart des allégoristes, à faire exclusivement reposer sa défense des mythes anciens sur un sens second qui corrigerait le sens premier. Il s'oppose en effet à ceux qui prétendent que la teneur souvent brutale des récits mythiques fait violence à la nature intime des choses. Bien au contraire, de tels récits, par leur inadéquation apparente, nous font nous ressouvenir de la *transcendance absolue* du divin. L'objet des mythes transcende radicalement le sensible et la pensée discursive; c'est pourquoi il faut adopter un symbolisme qui admet la rencontre des contraires.

L'allégorisme de Proclus est à la fois radical et réservé. *Radical*, puisqu'il reconnaît une profonde communauté de sens à des couples de contraires : un sens

¹⁰⁵ *In Remp.*, I, 198.13-19. Comme l'explique J. Trouillard dans *La mystagogie de Proclus* (Paris, Les Belles Lettres, 1982, p. 49) : « Ce mode d'expression est celui de la procession universelle, dans laquelle la meilleure image implique une inversion ».

littéral et un sens figuré qui semblent s'opposer sont tous deux recevables. Mais cet allégorisme est également *réserve*, car le sens littéral, en vertu du symbolisme non imitatif, est lui aussi investi d'une valeur certaine. Il ne s'agit pas de remplacer systématiquement le sens littéral par un sens supérieur, mais d'allouer à chacun une part de vérité en ce que l'un et l'autre évoquent le divin. Si des couples de contraires peuvent s'évoquer mutuellement dans la pensée néoplatonicienne, c'est parce qu'on y postule une sympathie profonde entre toutes choses, des plus basses aux plus élevées; la réalité est perçue comme étant incluse dans autant de séries qui réunissent des êtres partageant certaines caractéristiques¹⁰⁶.

*

Les néoplatoniciens héritent des Formes intelligibles platoniciennes et du symbolisme participatif qui leur est propre, l'assumant pleinement dans leurs écrits. Cependant, le symbolisme non imitatif décrit dans le *Commentaire sur la République* de Proclus reconfigure significativement cet héritage. Chez Platon, on l'a vu, le sensible *imite* l'intelligible, il en est une copie : une chose est belle parce qu'elle participe à l'Idée du Beau qui lui confère cette beauté sensible. Par la transcendance radicale qu'elle confère au premier principe, l'hénologie négative des néoplatoniciens requiert un lien plus complexe entre le symbole et ce à quoi il renvoie. Le symbolisme non imitatif, s'il permet au symbole d'évoquer le divin, ne présuppose aucunement la *mimésis* : le divin est évoqué par quelque chose qui paraît contrevenir aux notions les plus élémentaires sur la divinité puisque ces notions elles-mêmes n'ont plus cours. Le divin surpassant par nature la raison et la beauté, tout effort d'imitation ressemblante est voué à l'échec; il faut donc l'évoquer par le contre-raison et par la laideur. D'une manière insoupçonnée, le symbolisme non

¹⁰⁶ La notion de « séries » et de « correspondances » n'est pas étrangère au climat religieux et philosophique de l'époque, mais elle a par ailleurs plusieurs points en commun avec la théorie platonicienne des formes intelligibles, telle que nous l'avons décrite plus haut.

imitatif mis de l'avant par Proclus parvient à résoudre la crise du symbole provoquée par la radicalité inouïe du discours hénologique des néoplatoniciens.

1.1.6 Un symbolisme christianisé : le Pseudo-Denys et son impact sur les penseurs chrétiens

Ce symbolisme non imitatif a connu une postérité assez remarquable. Son premier — et plus important — agent fut un auteur entouré de mystère : celui que l'on surnomme le Pseudo-Denys. Les œuvres qui lui sont attribuées comportent quatre traités¹⁰⁷ et dix lettres. Comme le rappelle Maurice de Gandillac dans son introduction aux *Œuvres complètes* de ce philosophe, on ne peut établir la « biographie » du personnage qu'à partir de son œuvre; ceux et celles qui ont voulu relater les péripéties de son existence n'ont fait qu'élaborer un « mythe dionysien¹⁰⁸ ». Cet auteur a emprunté les traits de l'aréopagite converti par Paul à Athènes¹⁰⁹ et, pendant le Moyen Âge, ses exégètes n'ont jamais remis cette identité en question — notamment parce qu'ils étaient intimidés par une biographie que lui avait consacré Hilduin, abbé de Saint-Denis¹¹⁰, allant jusqu'à faire l'homme un martyr. Nous savons cependant que le corpus dionysien n'est entré dans l'histoire qu'en 533, lors d'un colloque tenu à Constantinople¹¹¹. Le corpus lui-même comporte des indices clairs sur le moment de son insertion dans le temps¹¹².

¹⁰⁷ *Les noms divins, La théologie mystique, La hiérarchie céleste et La hiérarchie ecclésiastique.*

¹⁰⁸ M. de Gandillac, *Introduction*, dans Pseudo-Denys, *Œuvres complètes*, Paris, Aubier Montaigne, 1943, p. 7.

¹⁰⁹ *Actes*, 17, 34 : « Certains pourtant s'étaient attachés à [Paul] et étaient devenus croyants : parmi eux il y avait Denys l'Aréopagite... »

¹¹⁰ M. de Gandillac, *Introduction*, p. 11-12.

¹¹¹ M. de Gandillac, *Introduction*, p. 14.

¹¹² Dans la *Hiérarchie ecclésiastique*, l'auteur décrit en détail les cérémonies de la profession monacale; or, les ermites ne sont apparus qu'au troisième siècle, et les premiers cénobites au quatrième.

Par ailleurs, le lien intime qui unit le corpus dionysien au néoplatonisme tardif a été progressivement reconnu par les interprètes : « Avec Proclus les ressemblances sont nombreuses. Il semble même qu'il lui ait emprunté dans les *Noms divins* toute une dissertation sur la nature du mal¹¹³. » En vertu du mythe dionysien, on a longtemps cru que le Pseudo-Denys avait alimenté les néoplatoniciens, et non le contraire¹¹⁴. Pendant le Moyen Âge, on a fait du Pseudo-Denys l'inventeur d'idées qu'il avait largement adaptées et christianisées. Les correspondances ne manquent pas entre le symbolisme non imitatif de Proclus et le corpus dionysien. Lisons d'ailleurs ces réflexions qui doivent presque tout à Proclus : « puisque les négations sont vraies en ce qui concerne les mystères divins, tandis que toute affirmation demeure inadéquate, il convient mieux au caractère secret de Celui qui reste en soi indicible de ne révéler l'invisible que par des images sans ressemblance¹¹⁵ ». Le symbolisme non imitatif, suggère-t-il un peu plus loin, « empêche notre tendance vers la matérialité de se contenter paresseusement d'images insuffisantes, et en même temps élève la partie de l'âme qui tend vers les hauteurs par la laideur même de ces métaphores¹¹⁶ ». Umberto Eco décrit avec justesse cette démarcation volontaire entre le signe et le signifié : « il sera opportun qu'ils [les symboles] soient le plus possible difformes, incroyablement inadaptés, presque offensants de manière provocatrice, extraordinairement énigmatiques¹¹⁷ ».

En dépit d'une affiliation au néoplatonisme qui ne fait plus de doute aujourd'hui, on ne saurait réduire le statut du Pseudo-Denys à celui d'un piètre épigone. Proclus et le Pseudo-Denys puisent tous les deux dans une très riche banque

¹¹³ M. de Gandillac, *Introduction*, p. 17.

¹¹⁴ « Hypothèse romanesque qui expliquerait en outre, si nous ne connaissons par ailleurs l'histoire interne du néo-platonisme et les rapports réels de Plotin avec la gnose comme avec le christianisme, que Proclus apparaisse souvent si proche de Denys. Ingénieux procédé pour retourner contre les Grecs l'accusation même dont Luther se fera l'interprète et qui indignera la Sorbonne : "Denys parle en platonicien plutôt qu'en chrétien." » (M. de Gandillac, *Introduction*, p. 20)

¹¹⁵ *Hiérarchie céleste*, 141a.

¹¹⁶ *Hiérarchie céleste*, 141b.

¹¹⁷ U. Eco, « Sur le symbole », p. 188.

de symboles déjà constituée : tandis que Proclus s'est beaucoup intéressé aux textes rédigés par ceux qu'il appelait les « théologiens » (Homère et Hésiode au premier chef), le Pseudo-Denys s'est naturellement tourné vers la Bible — un texte rempli d'images étranges et monstrueuses, du déluge à l'*Apocalypse* en passant par les visions d'Ezéchiel. Ces images ne sont pas condamnées par le Pseudo-Denys, qui les approche toutefois autrement. Dans sa neuvième lettre, il explique quelques-unes des images de Dieu les plus choquantes du Livre — « les colères qu'on lui prête, les douleurs, les serments de toutes sortes, les repentirs, les malédictions, les ressentiments, les sophismes multiples et équivoques¹¹⁸ ». Le Pseudo-Denys s'élève contre les critiques de ces images, comme Proclus s'élevait contre les critiques présocratiques et platoniciennes des images homériques.

Comme on l'a vu, l'allégorisme de Proclus nous a paru à la fois radical et réservé. Similairement, on a pu dire que la sémiologie dionysienne était une sémiologie *pessimiste*¹¹⁹ parce qu'elle insiste constamment sur l'inadéquation du signe et du signifié; mais, dans la même foulée, cette sémiologie est aussi très *optimiste*, puisqu'elle permet une autre approche du symbole, ouvrant par là de nouvelles possibilités. Cette ouverture est rendue possible par la distinction entre le dehors (« les symboles sensibles dont on les a revêtus¹²⁰ », les « apparences allégoriques¹²¹ ») et le dedans; le dehors est souvent de nature fantastique et, au sens strict, toute image souffre d'une certaine déformation. Mais, si ce dehors est monstrueux, c'est parce qu'il est un bouclier; il repousse ceux qui sont incapables d'aller au-delà du sens littéral et permet aux autres d'aller plus loin.

Les symboles restent une avenue privilégiée pour l'âme qui désire s'élever vers le principe suprême; quelle que soit leur nature apparente, ils portent l'empreinte

¹¹⁸ *Lettre 9*, 1105b.

¹¹⁹ D. Williams, *Deformed Discourse*, p. 26.

¹²⁰ *Lettre 9*, 1104 b.

¹²¹ *Lettre 9*, 1105 c.

des caractères divins. Tout comme la philosophie de Proclus, le corpus dionysien admet à la fois une réflexion philosophique procédant par démonstrations et une réflexion symbolique supposant l'initiation¹²². On distingue couramment l'approche affirmative ou *cataphatique* de l'approche négative ou *apophasique*, mais, chez le Pseudo-Denys, elles ne s'opposent pas radicalement. C'est que l'affirmation n'est pas purement affirmative, selon lui : « affirmation has within it a negative propriety¹²³ ». Dire ce qu'une chose est, c'est aussi dire ce qu'elle n'est pas; en ce sens, *nommer*, c'est aussi *différencier*.

Si la pensée du Pseudo-Denys a joui d'une place aussi importante au Moyen Âge, c'est notamment parce qu'elle a été adaptée par ses interprètes, comme le Pseudo-Denys avait lui-même adapté la pensée néoplatonicienne de son temps. Williams justifie cette adaptation en suggérant que le corpus dionysien était jusqu'à un certain point une *menace* à cause du rôle qu'il conférait à des voies irrationnelles comme celle de l'initiation : il évoque en outre « the powerful threat it posed to the development of rational systems aimed at the explication of the world¹²⁴ ». On peut suggérer que l'impact considérable de ce corpus sur la pensée médiévale a provoqué un déséquilibre entre la raison et l'irrationnel que la pensée de la Renaissance s'est ensuite efforcée de rectifier.

1.2 La laideur : art et esthétique

À bien des égards, le symbolisme non imitatif procède à la réhabilitation du laid. Traditionnellement, le laid servait surtout de repoussoir; il valait par son opposition au beau, seul défini par des termes positifs¹²⁵. Le symbolisme non imitatif

¹²² *Lettre 9*, 1105 d.

¹²³ D. Williams, *Deformed Discourse*, p. 33.

¹²⁴ D. Williams, *Deformed Discourse*, p. 25.

¹²⁵ Cette intrication de deux visées contraires n'est pas sans rappeler les recherches de Ricœur sur le symbolisme du mal, qui dépend d'un autre symbolisme : « le symbolisme du salut confère son sens

suppose pour sa part que le laid n'est pas forcément mauvais; il peut être un tremplin vers le beau, mais il est en outre porteur d'une valeur intrinsèque (car le sens littéral n'est pas rejeté, rappelons-le encore une fois). Cette réhabilitation s'énonce sur un terrain philosophique et religieux, mais elle ne s'y cantonne pas; lorsque David Williams étudie la prégnance du monstrueux dans la pensée médiévale, il ne peut évacuer l'*art* médiéval, l'un des principaux médiateurs du monstre. La réflexion philosophique et religieuse sur la laideur côtoie donc une *esthétique* faisant du laid son objet d'élection.

Murielle Gagnebin rappelle que « les traités d'esthétique abordent la philosophie de l'art par le biais exclusivement — ou presque! — de la beauté¹²⁶ ». Mais si les traités d'esthétique expulsent volontiers la question du laid au profit du beau, on doit tout de même admettre que le laid parvient néanmoins à s'introduire dans les œuvres, sous la forme d'êtres grotesques et vulgaires ou de paysages méconnaissables. Mais on distinguera, alors, la laideur pure et simple et les belles — brillantes et adroites — représentations de choses laides. Mettre en relief la laideur humaine est une chose choquante, mais acceptable — Rembrandt l'avait bien montré dans ses portraits de femmes dont le physique ne correspondait guère aux critères de beauté de son temps; cela fait partie du métier d'artiste. Mais le fait de se détourner complètement de l'idée selon laquelle l'art doit idéaliser la nature a été plus difficile à recevoir.

véritable au symbolisme du mal » (*De l'interprétation*, p. 50); « les symboles du mal, tant au niveau sémantique qu'au niveau mythique, sont toujours l'envers d'un symbolisme plus vaste, d'un symbolisme du Salut » (*ibid.*, p. 49).

¹²⁶ M. Gagnebin, *Fascination de la laideur. L'en-deçà psychanalytique du laid*, Seyssel, Champ Vallon, 1994, p. 77.



FIGURE 1.1
Francisco Goya, *Saturne dévorant un de ses enfants* (1819-1823)

L'art est-il encore le « miroir de la nature », comme il le fut jadis? La modernité a paru remettre en cause un tel point de vue : l'art contemporain n'en finit plus de provoquer les spectateurs par la teneur de ses matériaux, du sang aux excréments; la matière même des œuvres choque avant que leur contenu soit appréhendé. On peut toutefois aborder ce problème par l'autre bout de la lorgnette et avancer que c'est peut-être la nature elle-même — ou, plus précisément, sa *perception* — qui a changé; et qui a entraîné, à sa suite, de profondes transformations dans l'histoire de l'art.



FIGURE 1.2
James Ensor, *La mort et les masques* (1897)

Le mouvement le plus souvent lié à l'exploration systématique de la laideur est l'*expressionnisme*. Selon Gombrich, « ce qui a agacé le public, dans l'art expressionniste, ce n'est sans doute pas tellement le fait d'y trouver la nature déformée, mais plutôt de voir l'artiste s'écarter de la beauté¹²⁷. » Si l'on y reconnaît fréquemment la prépondérance de la révolte et de la violence, l'on y reconnaît, aussi, une véritable « fascination du laid¹²⁸ ». Les déformations caricaturales y sont légion — de Goya à Grosz en passant notamment par Dix, Kirchner et Kokoschka. Le *masque* est un des motifs récurrents de l'expressionnisme; il introduit une déformation dans une peinture qui pousse la figuration jusqu'à ses derniers retranchements. Les masques foisonnent dans l'univers d'Ensor; en fait, le masque investit à ce point son univers pictural qu'Ensor s'affaire à « masquer le masque¹²⁹ ». Le monde expressionniste est hanté par des monstres et autres créations infernales : « hommes animalisés, plantes humanisées, morts-vivants, nains, géants, formes molles et souples, régissent un espace tantôt grotesque, évoquant les tours et les clowneries propres à la vie du chapiteau, tantôt inquiétant et glacé, tout chargé de soupirs et de frôlements mystérieux¹³⁰ ». Le fantastique rôde toujours, parfois en toute impunité, parfois dans l'ombre.

On a coutume de définir le laid par opposition au beau; de ne lui donner aucune valeur propre puisqu'il n'est pas abordé de façon immédiate. Une histoire de la beauté peut être écrite à partir des témoignages théoriques sur le beau dans une époque donnée; il n'en est pas de même pour une histoire de la laideur, bien que son objet soit encore plus complexe et bariolé. Est-il possible d'envisager le laid pour lui-même, ou faut-il nécessairement l'opposer au beau dont il serait le reflet inversé? Autrement dit, y a-t-il une telle chose qu'une « autonomie du laid¹³¹ » comme celle

¹²⁷ E. H. Gombrich, *Histoire de l'art*, Paris, Phaidon, 2001, p. 436.

¹²⁸ M. Gagnebin, *Fascination de la laideur*, p. 159.

¹²⁹ M. Gagnebin, *Fascination de la laideur*, p. 166.

¹³⁰ M. Gagnebin, *Fascination de la laideur*, p. 169.

¹³¹ U. Eco, *Histoire de la laideur*, p. 16.

que recherche Karl Rosenkranz¹³² dans *L'esthétique du laid*? C'est alors seulement que le laid serait suffisamment riche pour être plus qu'une simple perversion de la beauté.

Bien que Rosenkranz ait soulevé la question d'une autonomie possible du laid, son ouvrage — dense et très fouillé — fournit une réponse négative. Le laid est dans une relation dialectique avec le beau; il lui est subordonné puisque le laid est d'abord et avant tout ce que le beau n'est pas — qu'on le considère comme une perversion ou comme une simple modification¹³³. Le beau contient en lui-même son négatif : la possibilité de la laideur. Les titres des diverses sections de l'ouvrage de Rosenkranz confirment que le laid est privé de quelque chose : « le négatif en général », « l'absence de forme », « l'amorphie », « l'asymétrie », « la disharmonie », « l'incorrection », etc. La laideur est un des moments du processus qui débouche sur le beau; simple étape d'un parcours, elle n'a donc pas de fin en soi. Les objets laids ont leur propre rayonnement, mais celui-ci dépend d'autres objets puisqu'ils accentuent la beauté des objets qu'ils jouxtent. La laideur permet ultimement de mieux comprendre et de mieux définir la beauté. Le plaisir esthétique du laid pour lui-même — et non en tant que simple (et étrange) reflet du beau — est pathologique, selon Rosenkranz.

Le livre de Rosenkranz est une phénoménologie patiente et attentive du laid : il accumule les cas de figure relatifs à la nature, au corps humain, à l'art et à la culture pour en dégager des constantes. Ces choix ne sont pas aléatoires, et une lecture attentive à ce qui se joue entre les lignes pourra dénoter un projet social et politique sous-jacent dans *L'esthétique du laid* : de nombreux exemples du laid traduisent de

¹³² Rosenkranz fut l'un des plus brillants disciples de Hegel, auquel il a d'ailleurs consacré une biographie.

¹³³ Rosenkranz le dit en toutes lettres : « le laid est quelque chose de négatif » (*Esthétique du laid*, Belval, Circé, 2004, p. 46).

vives critiques contre l'époque de Rosenkranz. L'ouvrage a paru en 1853, quelques années à peine après l'échec de la vague révolutionnaire de 1848¹³⁴.

L'intégration de la laideur dans l'esthétique soulève plusieurs interrogations. Certaines ont trait au statut même du laid : le laid ainsi classé et domestiqué perd son poison; il réintègre un ensemble auquel au moins certaines de ses caractéristiques semblaient s'opposer. L'approche de la laideur reste difficile, puisque ce qui provoque le dégoût dans une culture donnée n'a pas forcément le même effet dans toutes les autres. Afin d'y voir plus clair, Umberto Eco propose une distinction entre le « laid en soi » et le « laid formel ». Bref, entre ce que nous pourrions appeler le *laid naturel*, trouvé tel quel (charogne, excréments, pourriture, plaies, etc.), et le *laid synthétique*, source de déséquilibre entre une partie (une bouche édentée, par exemple) et le tout. « Le laid artistique est un laid formel¹³⁵ », suggère Eco, mais selon lui, ces deux catégories ne se recoupent pas complètement. Suivant Aristote, Eco rappelle que, selon certains penseurs anciens, l'imitation impressionnante du laid et du repoussant peut être qualifiée de *belle* et trouver une espèce de rédemption dans l'art. C'est ce troisième type du laid qui traverse l'*Histoire de la laideur*, car, selon Eco, on peut « presque toujours inférer ce qu'étaient, dans une culture donnée, les deux premiers types de laideur rien qu'en se fondant sur des témoignages du troisième type¹³⁶ ». L'histoire de la laideur devient une histoire des choses laides : bien plus, une histoire des choses laides telles qu'elles ont été représentées dans l'art. Nous procéderons de cette manière dans les sections suivantes en considérant une production culturelle articulée autour de la chose laide par excellence, comme l'a bien montré l'*Histoire de la laideur* d'Umberto Eco : le *monstre*.

¹³⁴ Cette perspective qui associe la laideur à une certaine forme de monstruosité morale a ses antécédents dans l'Antiquité classique — on peut penser, par exemple, au Thersite d'Homère dans l'*Iliade*.

¹³⁵ U. Eco, *Histoire de la laideur*, p. 19.

¹³⁶ U. Eco, *Histoire de la laideur*, p. 20.

1.3 Évoquer ou montrer le monstre? *Night of the Demon* (1957), de Jacques Tourneur

À proprement parler, cette section ne portera pas seulement sur le monstre : elle abordera ensemble quelques-uns des thèmes qui nous ont interpellé jusqu'ici — le symbole, le fantastique, le monstrueux et la laideur. Le monstre est un symbole privilégié dans toute esthétique des contraires; il stimule toute réflexion portant sur un symbolisme qui récuse l'imitation. Comme le suggère David Williams, « the monster functions to negate the similitudes of mimesis¹³⁷ »; il accentue le gouffre entre le signifiant et le signifié. C'est un symbole paradoxal entre tous, car « inadequacy, paradox, and reversal are the hallmark of the poetics of deformation¹³⁸ ». Le monstre opère bien souvent la réunion des contraires, comme ces figures liant l'homme et la femme, l'humain et l'animal dans l'art de diverses cultures, des Amériques à l'Océanie.

Les pages qui suivent poursuivent nos interrogations précédentes sur la monstruosité; elles tirent par ailleurs leur source d'une énigme : un réalisateur de cinéma qui croit ouvertement aux forces occultes¹³⁹ est célèbre parce qu'il *évoque* le surnaturel au lieu de le *montrer*¹⁴⁰. L'œuvre du Franco-Américain Jacques Tourneur (1904-1977), tout particulièrement dans son versant fantastique¹⁴¹, est orientée par une véritable *esthétique de l'évocation* — une esthétique faisant en sorte que le surnaturel, le plus souvent hors champ, est *éprouvé* avant d'être décrit, s'il l'est

¹³⁷ D. Williams, *Deformed Discourse*, p. 48.

¹³⁸ D. Williams, *Deformed Discourse*, p. 58.

¹³⁹ J. Tourneur, « Propos », dans *Positif* no. 132, novembre 1971, p. 14 : « Moi je fais des films sur le surnaturel et je les fais parce que j'y crois. Je crois au pouvoir des morts, aux sorcières. [...] Je possède moi-même certains pouvoirs. »

¹⁴⁰ J. Tourneur, « Propos », p. 15 : « J'ai toujours essayé dans mes films de suggérer ce monde surnaturel et de ne pas le caricaturer. »

¹⁴¹ Parmi la trentaine de longs métrages réalisés par Tourneur, six appartiennent explicitement au genre fantastique : *Cat People* (1942), *I Walked with a Zombie* (1943), *The Leopard Man* (1943), *Night of the Demon* (1957), *Comedy of Terrors* (1964) et *War-Gods of the Deep* (1965).

jamais. Comme le note fort justement Chris Fujiwara, « Tourneur's cinema, obsessed with the unshowable and with the conditions of its own impossibility, is the antithesis of the cinema of spectacle¹⁴² ». Il y a ici l'apparence d'un paradoxe : Tourneur croit sans montrer, alors même que son médium de prédilection, le cinéma, est à bien des égards l'art par excellence de la monstration.

Si l'œuvre de Tourneur est largement traversée par cette énigme, *Night of the Demon* le montre avec une acuité singulière. À proprement parler, on pourrait soutenir que *Night of the Demon* vit de cette énigme, qui le constitue jusque dans ses détails les plus infimes et les plus contrastés; croyance et savoir, raison et déraison, évocation et monstration sont autant de dialectiques qui s'y côtoient. Il s'agit d'un film qui n'en demeure pas moins *multiple*, puisqu'il se veut le résultat d'une confrontation entre deux approches contradictoires du fantastique, celle de Tourneur et celle du producteur et co-scénariste Hal E. Chester. L'œuvre a par ailleurs donné lieu à deux versions distinctes qui furent réunies pour la première fois lors d'une édition en format DVD (2002); ces versions n'obéissent pas aux mêmes impératifs car la seconde résulte de coupures perpétrées par Chester¹⁴³.

Nous mettrons d'abord en lumière l'émergence de l'esthétique tourneurienne de l'évocation en abordant brièvement les premiers films fantastiques du réalisateur. Puis, nous étudierons attentivement *Night of the Demon* à l'aune de la lutte entre évocation et monstration qui s'y joue à chaque instant. Afin d'éclairer cette lutte, nous aurons recours à la théorie de la religion développée par Rudolf Otto, brièvement abordée dans notre introduction. Nous tenterons de montrer que si la posture tourneurienne se rapproche beaucoup de celle d'Otto en ce qu'elle traduit une modestie non dépourvue d'ambiguïté à l'égard de l'indicible, l'approche revendiquée

¹⁴² C. Fujiwara, *Jacques Tourneur : The Cinema of Nightfall*, Baltimore and London, The John Hopkins University Press, 1998, p. 12.

¹⁴³ 1) *Night of the Demon* (version britannique, 1957, quatre-vingt-quinze minutes); 2) *Curse of the Demon* (version américaine, 1958, quatre-vingt-deux minutes).

par Chester, tout comme celle du personnage principal John Holden au début du film, s'efforce au contraire de *réifier* cette puissance obscure pour ainsi mettre à nu son mystère.

1.3.1 L'émergence d'une esthétique de l'évocation

La genèse des premiers longs métrages importants réalisés par Jacques Tourneur dépend d'une collaboration décisive avec le producteur, scénariste et romancier Val Lewton (1904-1951). Après avoir été le bras droit du producteur américain David O. Selznick pendant une dizaine d'années chez Metro-Goldwyn-Mayer, Lewton migra vers la RKO Pictures, où on lui confia une nouvelle unité de production. On lui donna carte blanche quant au contenu artistique des films à produire, à quelques exceptions près : les titres seraient fournis à l'avance par les dirigeants de la RKO, et le budget ne devrait pas dépasser la somme de 150 000\$ par film. Il fallait aussi — les titres imposés le trahissaient d'emblée — que les films appartiennent explicitement aux genres de l'horreur et du fantastique. Afin de relever ce défi, Lewton mit sur pied une équipe dont chaque membre occupait un rôle bien défini. Jacques Tourneur, autrefois responsable de la deuxième unité du film *A Tale of Two Cities* (1935) co-produit par Lewton chez MGM, fut choisi. Les scénaristes Ardel Wray et DeWitt Bodeen se joignirent au groupe, tout comme les monteurs et futurs réalisateurs Mark Robson et Robert Wise.

Avec la création de cette nouvelle unité de production, la RKO espérait ébranler le monopole des studios Universal — producteurs de *Frankenstein* (1931), *Dracula* (1931), *The Invisible Man* (1932), etc. — dans le genre du fantastique, aux États-Unis. *Cat People* (1942), le premier titre fourni à Lewton après sa mise sous contrat, rappelait immanquablement un film des studios Universal tout juste sorti en salles, *The Wolf Man* (1941). Dans l'optique de ce qui nous intéresse ici, cette compétition fut cruciale. Les studios Universal étaient reconnus pour leurs films

baroques, fortement influencés par l'expressionnisme allemand¹⁴⁴. Ces films hésitaient rarement à montrer des monstres et d'autres créatures difformes. Lewton souhaitait pour sa part instaurer une approche plus subtile du fantastique :

« We tossed away the horror formula right from the beginning », Lewton said. « No grisly stuff for us. No masklike faces, hardly human, with gnashing teeth and hair standing on end. No creaking physical manifestations. No horror piled upon horror¹⁴⁵. »

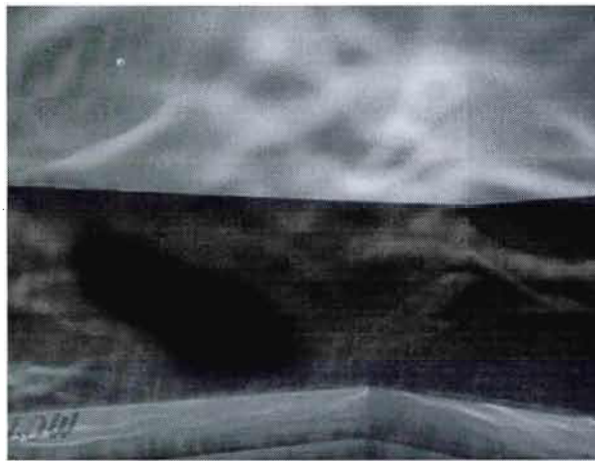


FIGURE 1.3
Une ombre, dans *Cat People* (1942)

Ainsi, dans *Cat People*, un film produit par Lewton et réalisé par Tourneur, la transformation de l'héroïne en panthère est suggérée et non montrée. Lors d'une scène célèbre se déroulant près d'une piscine, la présence inquiétante de la femme-panthère est illustrée par des ombres fuyantes. Le contraste avec l'approche des studios Universal est indubitable : « This discretion characterized the film's attitude toward the fantastic and clearly distinguished the Lewton unit's approach from that of Universal, which had made two films that used makeup and lap dissolves to show

¹⁴⁴ Notamment parce que certains films fantastiques des studios Universal furent réalisés par des émigrés autrichiens et allemands, dont *The Mummy* (1932) par Karl Freund et *The Black Cat* (1934) par Edgar G. Ulmer. Avant d'émigrer aux États-Unis, Freund et Ulmer avaient travaillé sous les ordres de réalisateurs de marque tels que Fritz Lang et F.W. Murnau.

¹⁴⁵ J. Siegel, *The Reality of Terror*, Viking Press, New York, 1973, p. 31

men becoming monsters¹⁴⁶. » Jacques Tourneur reconnaîtra toute sa vie durant l'influence de Lewton sur son style sobre et elliptique. Dans un entretien accordé à Jacques Manlay quelques semaines avant sa mort, Tourneur « attribue à Val Lewton cette poésie qui lui manquait¹⁴⁷ ».

*

Telles sont donc, en gros, les conditions dans lesquelles sont nés les premiers films fantastiques de Tourneur¹⁴⁸. Après *The Leopard Man* en 1943, Tourneur a délaissé le fantastique pour exploiter d'autres genres populaires à Hollywood, dont le western, le film d'aventures, le film d'espionnage et le film noir. Quand le producteur anglais Hal E. Chester lui proposa de renouer avec le fantastique en tournant *Night of the Demon*, il accepta aussitôt.

1.3.2 L'incroyant au pays des fantômes

L'intrigue de *Night of the Demon* s'inspire d'une histoire de Montague R. James intitulée « Casting the Runes ». L'instigateur du récit, dans le film comme dans la nouvelle, est le mystérieux docteur Julian Karswell. Cet homme reclus et spécialiste des sciences occultes vainc ses ennemis en leur confiant un parchemin orné de symboles runiques; par ce geste, Karswell peut provoquer leur mort en convoquant un démon. Sa plus récente victime est le professeur Henry Harrington, dont les recherches étudient le culte du diable présidé par Karswell. Après avoir imploré Karswell de retirer le mauvais sort pesant sur lui, Harrington s'enfuit dans la forêt, mais il est tué par les attaques du démon. Dans la presse, toutefois, on parlera

¹⁴⁶ C. Fujiwara, *Jacques Tourneur : The Cinema of Nightfall*, p. 72.

¹⁴⁷ P. Alferi, « Tourneur, le goût de laisser voir », dans *Cahiers du cinéma*, 586, janvier 2004, p. 82.

¹⁴⁸ Notons qu'en plus des trois premiers films fantastiques réalisés par Tourneur, Val Lewton en produisit six autres pour la RKO : *The Seventh Victim* (1943), *The Ghost Ship* (1943), *The Curse of the Cat People* (1944), *The Body Snatcher* (1945), *Isle of the Dead* (1945) et *Bedlam* (1946).

d'un décès par électrocution car Harrington, pris de panique quelques instants avant sa mort, avait heurté un poteau électrique avec son automobile. Le conflit entre la raison et l'irrationnel est d'ores et déjà bien installé, puisqu'une explication logique se substitue à l'élucidation des véritables circonstances du drame.

Presque au même moment, le psychiatre américain John Holden débarque en Angleterre afin de donner une conférence sur les phénomènes paranormaux — une conférence s'insérant dans la foulée des recherches du professeur Harrington. Alors qu'il fouille les archives d'une bibliothèque locale pour en apprendre davantage sur les cultes démoniaques, Holden rencontre Karswell qui lui glisse subrepticement le parchemin fatidique entre les mains. Lorsque Holden pénètre par effraction dans la demeure de Karswell quelques scènes plus tard, le sorcier lui prédit sa mort, trois jours plus tard, à dix heures. Holden le condamné n'en croit rien, mais la nièce du défunt, Joanna Harrington, est plus méfiante et tente (sans grand succès) de convaincre l'Américain.

Jusqu'à la fin du film, des événements exceptionnels ébranleront progressivement le scepticisme de John Holden, qui en viendra bien malgré lui à reconnaître les pouvoirs redoutables de Karswell. Deux découvertes inattendues lui permettent toutefois d'avoir la vie sauve : dans un premier temps, un ancien adepte de Karswell lui apprend que sa seule chance d'échapper au sort est de remettre le parchemin au sorcier; par ailleurs, la mère de Karswell informe un collègue que son fils doit s'embarquer le soir même dans un train à destination de Southampton. Holden retrouve le wagon de Karswell et lui refile le parchemin avant l'heure fatidique. Il soumet ainsi son adversaire à la fin atroce qui aurait pu être la sienne : le film s'achève sur la mort de Karswell sous les griffes du démon. Les autorités concluent à un accident de train, réitérant ainsi le geste rationnel de la presse au début du film. John Holden et Joanna Harrington devinent le sort de Karswell, mais ils

refusent de vérifier leurs présuppositions (la dernière réplique, sur laquelle nous reviendrons sous peu : « maybe it's better not to know »).

1.3.3 Évoquer ou montrer le démon : Tourneur contre Chester

Dans un vivant contraste avec la limpide collaboration entre Jacques Tourneur et Val Lewton se dresse l'alliance difficile entre Tourneur et un autre producteur/co-scénariste, Hal E. Chester. Si Tourneur, en réalisant ses premiers films fantastiques à la RKO Pictures, semble avoir hérité d'une esthétique qui existait déjà en germe dans l'esprit de son producteur, ce n'est manifestement pas le cas une quinzaine d'années plus tard. Sa propre *esthétique de l'évocation* entre en lutte avec l'*esthétique de la monstration* de Chester. Les commentateurs ont souvent rappelé cette lutte, dont nous reprendrons ici les grandes lignes.

La genèse de *Night of the Demon* remonte à l'achat, par le scénariste Charles Bennett, des droits cinématographiques du récit « Casting the Runes » de Montague R. James. Le scénario original écrit par Bennett ne montrait pas le démon, et Tourneur entendait respecter cette précaution. Conformément au style épuré des films fantastiques produits par Lewton, Tourneur et Bennett souhaitaient *suggérer* ces forces troublantes qui servent de catalyseur au récit, et non les montrer. Ainsi, « *Night of the Demon*, as [Tourneur] says he wanted it, would have been a film in which the objective reality of demonic forces remains, to the very end, undemonstrated¹⁴⁹. » La dernière réplique (« maybe it's better not to know »), d'abord prononcée par Joanna Harrington puis relayée par Holden, incarne cette relativisation d'un savoir trop sûr de lui.

¹⁴⁹ C. Fujiwara, *Jacques Tourneur : The Cinema of Nightfall*, p. 246.



FIGURE 1.4
La créature-titre de *Night of the Demon* (1957)

Rejetant une telle approche, Hal Chester a modifié le scénario pour que le démon y jouisse d'une place encore plus grande (le générique indique que les auteurs du scénario sont « Charles Bennett and Hal E. Chester¹⁵⁰ »); des plans du démon ont donc dû être tournés après la fin du tournage principal¹⁵¹, puis utilisés à plusieurs reprises au montage. Le démon, personnifié par un acteur portant masque et costume, ressemble à un loup et rappelle les films des studios Universal auxquels ont précisément voulu s'opposer Tourneur et Lewton, au début des années quarante. Il apparaît vers le début et vers la fin de *Night of the Demon*.

Distribué dans les salles britanniques en 1957 dans une version de quatre-vingt-quinze minutes, *Night of the Demon* mit plusieurs mois avant de traverser l'Atlantique. La version américaine fut amputée de treize minutes, et bénéficia d'un nouveau titre : *Curse of the Demon*. Les impératifs de ce remaniement furent en partie commerciaux : désormais plus courte, cette nouvelle mouture fut jumelée par Chester à *The Revenge of Frankenstein* pour la distribution aux États-Unis. Les versions

¹⁵⁰ Le cinéaste Cy Endfield, placé sur la liste noire par les studios hollywoodiens pendant les années cinquante, a lui aussi travaillé sur le scénario, sans en recevoir le crédit.

¹⁵¹ C. Fujiwara (*Jacques Tourneur : The Cinema of Nightfall*, p. 245) rappelle en effet que le tournage des plans du démon a eu lieu « after the completion of principal shooting ».

écourtées, dans le genre de l'horreur et du fantastique, manquent habituellement leurs scènes les plus explicites, mais le cas de *Night/Curse of the Demon* est atypique. Hal Chester ayant lui-même orchestré la remise en forme, il a conservé toutes les images du démon déjà présentes dans la version originale. Les coupures sévissent surtout durant la première moitié du film. Ainsi, une longue scène se déroulant dans un avion — lieu d'un échange entre Holden et Joanna Harrington — est sensiblement réduite. L'appel téléphonique de Karswell à Holden, peu après l'arrivée du psychiatre en Angleterre, ne figure pas non plus dans la version raccourcie¹⁵². Lors d'une séance présidée par un médium excentrique, la version américaine omet le moment au cours duquel ce dernier est possédé par une fillette. Les coupures de *Curse of the Demon* morcellent donc des scènes qui visaient à mieux établir les divers personnages, et non des scènes d'horreur.

1.3.4 Expérience du fantastique, expérience du numineux

À la lumière de ce qui précède, on peut faire l'hypothèse que *Night of the Demon* est le lieu d'une lutte entre deux approches du monstre : une approche qui tente de préserver le mystère dans toute son ambiguïté (Tourneur et Bennett), et une autre qui s'efforce au contraire de le réifier afin d'atteindre la certitude la plus objective possible (Chester). Pour mieux comprendre cette confrontation, nous nous tournerons vers *Le sacré*, de Rudolf Otto.

1.3.4.1 Rudolf Otto et l'expérience du numineux : fascination et répulsion

Le sous-titre du livre de Otto — *L'élément non rationnel dans l'idée du divin et sa relation avec le rationnel* — annonce le contenu de l'ouvrage. Contre ceux qui

¹⁵² Omission importante, puisque cet appel téléphonique établit une espèce d'équivalence entre les deux personnages et leurs savoirs respectifs. Pendant cette conversation, « the shots of the two men are elaborately complementary » (C. Fujiwara, *Jacques Tourneur : The Cinema of Nightfall*, p. 245).

réduisent la religion aux dogmes rationnels et aux préceptes moraux, Otto avance que celle-ci relève d'une *expérience*. Cette expérience irrationnelle et indescriptible échappe à toute maîtrise. Otto suggère en effet que les prédicats rationnels, avec le dogmatisme et le moralisme qu'ils peuvent impliquer, se rapportent à un élément, le *numineux*, qui n'est pas d'ordre rationnel. On ne se situe donc pas du côté du *concept*, mais du côté du *sentiment* puisque l'objet qui sert de support aux prédicats rationnels ne peut être saisi : « cet objet doit être perçu, mais d'une façon différente et particulière¹⁵³ ». Sa perception ne relève pas d'un enseignement : « à vrai dire, il ne se transmet pas au sens propre du mot; il ne peut s'enseigner, il ne peut que s'éveiller dans l'esprit¹⁵⁴ ».

Le rationnel prendra le relais, il fixera l'irrationnel pour « opposer aux extravagances de l'«irrationalisme» la solidité d'une «sainte doctrine¹⁵⁵» »; il donnera naissance à toute une série de figures, dont les dieux et les démons de la mythologie, qui ont pour fonction d'objectiver le sentiment originel. Le surgissement du numineux, selon Otto, ne peut être décrit que si l'on note la réaction affective qu'il provoque. Afin de caractériser cette réaction, Otto emploie un certain nombre de termes latins : le numineux suscite le sentiment du mystère qui fait frissonner (*mysterium tremendum*); il implique une puissance, une majesté, une prépondérance (*majestas*); il provoque un étonnement, un interdit, il coupe le souffle (*stupor*); il captive et fascine (*fascinans*). Cette réalité correspond à un « tout autre » (*ganz andere*) qui transcende les catégories. Le contenu conceptuel du numineux est *négatif* : des prédicats tels que « surnaturel » ou « transcendant » sont « exclusifs par rapport à la nature et au monde¹⁵⁶ ». Mais le contenu sentimental est quant à lui éminemment *positif*, même s'il ne peut être analysé rationnellement.

¹⁵³ R. Otto, *Le sacré*, p. 16.

¹⁵⁴ R. Otto, *Le sacré*, p. 97.

¹⁵⁵ R. Otto, *Le sacré*, p. 95.

¹⁵⁶ R. Otto, *Le sacré*, p. 49.

Or, l'expérience du *numineux*¹⁵⁷ semble très proche de l'expérience du *fantastique*. Le rapprochement entre le *sentiment de l'étrange* au cœur du fantastique et le *sentiment du numineux* au cœur de la religion selon Otto a d'ailleurs été proposé par quelques chercheurs. Considérons ces réflexions de Louis Vax :

L'analyse que Rudolf Otto a donnée du sentiment du Sacré (*das Heilige*) s'applique *mutatis mutantis* au sentiment de l'étrange. Créature consciente de sa fragilité (*Kreaturgefühl*), l'homme religieux se sent pénétré d'un frisson sacré (*das Schauervolle*) devant la toute-puissance (*das Übermächtige*) et le mystère impénétrable (*das Ganz Andere*) de la divinité. Comme l'amateur de fantastique, il connaît l'attrait (*das Fascinans*) de l'Énorme (*das Ungeheuer*¹⁵⁸).

Selon Otto, le numineux suscite chez celui qui l'éprouve une réaction en apparence paradoxale : la puissance du numineux est telle que le témoin souhaite le fuir, mais il souhaite aussi l'accueillir et va jusqu'à nourrir le désir de se l'approprier. Bref, « autant le divin, sous la forme démoniaque, est pour l'âme objet de terreur et d'horreur, autant, en même temps, il charme et attire¹⁵⁹ ». À strictement parler, il n'y a pas de paradoxe ici : comme l'indique Otto, la fascination et la répulsion s'éprouvent dans un seul et même mouvement qui opère la réunion des contraires. Ce mouvement s'immisce également dans l'art fantastique, comme le rappelle Vax en comparant l'expérience du fantastique et l'expérience du numineux : « Son ambivalence n'est point quelque plaisir gâté par la souffrance, ou quelque souffrance

¹⁵⁷ Avec le *noumène*, Otto hérite d'un terme-phare de la tradition kantienne dont il infléchit toutefois le sens. Pour Kant, le *noumène* peut être défini de manière négative ou positive. Selon sa définition négative, le noumène est « une chose en tant qu'elle n'est pas objet de notre intuition sensible » ; selon sa définition positive, c'est l'« objet d'une intuition non sensible » (*Critique de la raison pure*, B 307). Cette intuition, pour Kant, est intellectuelle, et les noumènes sont des « êtres de l'entendement » (B 308). On mesure ici l'écart entre le noumène kantien et le numineux tel que l'entend Rudolf Otto. Comme nous le soulignerons plus loin, toutefois, la théorie de la religion défendue par Otto reste fondamentalement kantienne. À propos des références à Kant, voir *Critique de la raison pure*, Paris, Garnier-Flammarion, 2001 (tr. A. Renaut).

¹⁵⁸ L. Vax, *Les chefs-d'œuvre de la littérature fantastique*, Paris, PUF, 1979, p. 123 (tous les termes allemands sont tirés tels quels du texte de Vax). Plus tard, N. Carroll (*The Philosophy of Horror, or: Paradoxes of the Heart*, New York, Routledge, 1990) invoquera Rudolf Otto dans ses réflexions sur l'horreur, non sans certaines réserves.

¹⁵⁹ R. Otto, *Le sacré*, p. 57-58.

atténuée par le plaisir : loin de se combattre et de se neutraliser, les deux impressions s'appellent et se complètent pour se fondre¹⁶⁰. »

Les péripéties de John Holden, dans *Night of the Demon*, se prêtent bien au thème de l'attraction et de la répulsion à l'égard de l'« étrange » et de l'« énorme ». À la suite de sa vision d'une entité indistincte dans la forêt, Holden qualifie cette violente expérience par les expressions « trick gadget » et « bad Halloween joke ». En nous inspirant des remarques d'Otto sur le numineux, nous devons distinguer ici deux moments successifs : un *moment irrationnel*, celui d'une expérience dont l'intensité remue visiblement le psychiatre; puis un *moment rationnel* au cours duquel Holden congédie l'expérience fondatrice en lui appliquant la grille démystificatrice de la science. La scène qui suit se déroule dans un poste de police (un symbole du rationalisme), et nous apprend que la réaction de John Holden est conditionnée par sa vie même. Holden confie en effet à Joanna Harrington que s'il a écrit des livres qui portent sur le surnaturel, ce fut moins pour prouver *leur* inexistence que pour *se* convaincre qu'il n'était pas superstitieux. Holden a donc édifié son œuvre sur une fascination mêlée de haine et de méfiance à l'égard du surnaturel. Ce surnaturel qui terrifiait ses proches, il souhaite le mater, le maîtriser, le réduire au néant. Il est fasciné par l'étrange dans la seule mesure où cette force obscure menace les principes rationnels qui dictent sa vie; il la traque pour mieux la nier.

1.3.4.2 Quête d'une expérience (Otto/Tourneur), quête de l'objet (Holden/Chester)

La radicalité de la théorie de Rudolf Otto (et peut-être aussi son impasse) réside certes en ceci que *le numineux lui-même demeure indéterminé*. Les mots que nous employons pour le dire n'atteignent pas sa nature ou son essence : tout au plus

¹⁶⁰ L. Vax, *Les chefs-d'œuvre de la littérature fantastique*, p. 123.

parviennent-ils à évoquer ce que *nous* sommes, ce que *nous* percevons. Cet objet, écrit Otto, a beau être « extérieur au moi », il reste que « nous ne pouvons indiquer ce qu'il est qu'en notant la réaction affective particulière que son contact provoque en nous¹⁶¹. » Le numineux est mystérieux, terrifiant, fascinant, transcendant et tout autre parce que nous l'éprouvons comme tel, et non parce qu'il se conforme à ces catégories dans son être même. En toute rigueur, on ne peut même pas affirmer que le numineux « est » puisque toute tentative d'explicitation débouche ultimement sur une allusion à notre propre (im)puissance. Otto le dit clairement : s'il y a transcendance, dépassement, paradoxe ou opposition au sein du tout autre, c'est « par rapport à nos catégories¹⁶² ».

Profondément kantienne, la théorie de la religion développée par Otto oriente le regard non pas vers un *objet* posé de manière absolue, mais bien vers l'*individu* qui éprouve un objet échappant d'avance à toute saisie. Cette approche correspond à celle de Tourneur, dont les films fantastiques refusent de mettre à nu le mystère et préfèrent souligner l'*expérience* qu'en font les protagonistes. L'objet fantastique, s'il suscite toute une gamme de réactions dans les films de Tourneur, est bien souvent *absent*, ou à tout le moins hors de l'écran. Comme le souligne à juste titre J. P. Telotte, « In spite of their sensationalistic titles, films like *Cat People*, *I Walked with a Zombie* and *The Leopard Man* are most marked by a lack — of monsters, of gruesome presences, and even of concrete evidence of a malevolent force at work in the human environment¹⁶³. » Mais si l'objet est manquant, les réactions qu'il provoque sont vives et accablantes.

¹⁶¹ R. Otto, *Le sacré*, p. 27.

¹⁶² R. Otto, *Le sacré*, p. 51.

¹⁶³ J. P. Telotte, *Dreams of Darkness: Fantasy in the Films of Val Lewton*, Urbana, University of Illinois Press, 1985, p. 12.

Comme l'écrit Fujiwara, l'un des thèmes les plus cruciaux de *Night of the Demon* est « the splitting between knowledge and belief¹⁶⁴ ». Pour Tourneur, le *croire* est autosuffisant dans la mesure où le fait de *croire* aux forces occultes n'entraîne pas la nécessité de *savoir* qu'elles existent; si le croire est associé à une certaine qualité d'expérience difficile à définir, le savoir, au contraire, domestique, contrôle, maîtrise — bref, il ramène l'*autre* au *même*. *Night of the Demon* s'achève sur le refus du savoir (« maybe it's better not to know »); autrement dit, sur l'échec de l'entreprise positiviste et scientifique de John Holden. Contre les prétentions du psychiatre, le fantastique tourneurien n'a pas à être *prouvé* ou *démontré*, mais *vécu*, *ressenti* : « il s'agit de ce qu'on ne sait pas : pas de fantastique qui ne suppose de l'inconnu¹⁶⁵ ».

Tourneur veut donc *croire*, mais il ne veut pas *savoir*. La quête de John Holden, quant à elle, n'est pas la *quête d'une expérience* : c'est la *quête de l'objet*. Le scepticisme exacerbé du psychiatre dans *Night of the Demon* est d'autant plus important qu'il ne figurait pas, à l'origine, dans le récit de Montague R. James :

The character of Holden has so little in common with the equivalent figure in James's story as to be a completely new creation. Holden's skepticism, which he brandishes from the start as self-definition and existential defiance, is original — and central — to the film¹⁶⁶.

Américain débarqué dans une Angleterre noyée par le brouillard et l'indistinction, Holden veut des preuves là où il n'y a que de l'incertitude. L'Angleterre est d'emblée présentée comme un terrain vague, *une terre de fantômes*¹⁶⁷. Un journaliste anglais prie Holden de ne pas être trop dur envers les

¹⁶⁴ C. Fujiwara, *Jacques Tourneur : The Cinema of Nighfall*, p. 251.

¹⁶⁵ C. Grivel, « Horreur et terreur : philosophie du fantastique », dans *La littérature fantastique* (Colloque de Cerisy), Paris, Albin Michel, 1991, p. 171.

¹⁶⁶ C. Fujiwara, *Jacques Tourneur : The Cinema of Nighfall*, p. 243.

¹⁶⁷ Dans l'histoire du fantastique, l'Angleterre n'a pas toujours été posée comme un symbole de ce qui est flou, indistinct et irrationnel. Dans un article portant sur l'évolution de la littérature vampirique,

fantômes qui hantent le pays et ses habitants : « Take it kind of easy on our ghosts. We English are sort of fond of them. » Holden n'en fait rien, renversant la mise en garde à son avantage : « Sure, some of my best friends are ghosts ». Cette scène, rayée de *Curse of the Demon*, ne fait qu'accentuer le pragmatisme du personnage. Holden ne veut pas *croire* mais il veut *savoir*, et ce savoir relève essentiellement de la vue sensible; une analogie déjà présente dans la philosophie grecque : *connaître* un objet, c'est le *voir*. L'homme de science, explique Holden à des collègues, a deux principales exigences en ce qui a trait aux manifestations les plus extraordinaires : « Show me! » et « Look twice ». Ce qui est vrai et réel, c'est ce que l'on peut voir et toucher (« logic : the reality of the seeable and touchable », dit Holden d'un ton admiratif); le vrai s'oppose au *mythe*, entendu par Holden comme un récit invérifiable et, de ce fait, nécessairement faux.

Or, la quête de l'objet qui anime John Holden est aussi celle d'Hal Chester. Il n'est pas inutile de rappeler que Chester est un producteur d'origine américaine installé en Angleterre à l'époque de *Night of the Demon*. En ordonnant à Tourneur que des plans du démon soient tournés, Chester tient à ce que le démon-objet soit la véritable vedette du film. Cette présence physique du démon a d'importantes répercussions sur *Night of the Demon* puisqu'elle fait basculer le film du *fantastique* — un genre qui ne rompt jamais les ponts avec une certaine ambiguïté¹⁶⁸ — vers l'*horreur*. Tourneur, qui a toujours insisté pour que l'on n'associe pas ses œuvres les plus sombres au cinéma d'horreur plus explicitement commercial, soutient dans une

Eve Paquette (« La fiction vampirique, de la "xénophobie" de Bram Stoker au "mysticisme" d'Anne Rice : Un cas de passage à la postmodernité », *Religiologiques*, 19, 1999, p. 97-110) a souligné que l'Angleterre, dans le *Dracula* de Bram Stoker, est une terre résolument moderne et rationnelle qui s'oppose aux mystères de la Transylvanie, lieu d'une altérité radicale. Dans les deux cas, cependant, le conflit entre la raison et l'irrationnel demeure.

¹⁶⁸ Quelles que soient les limites de ses analyses par ailleurs, Tzvetan Todorov (*Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970, p. 29) a bien montré que le fantastique, lié à l'*hésitation*, est hostile à la certitude : « Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel. »

entrevue que « the one-fourth of the film which had to do with the delineation of that monster belonged to another type of film which is the teenager horror film¹⁶⁹ ».

Selon Tourneur, l'attention accordée à la présence du démon sème de l'incohérence dans un film qui se voit miné, de l'extérieur, par la raison calculatrice de Chester. Nous avons rappelé, plus haut, que *Curse of the Demon*, tout en étant privé de treize minutes de la version originale, conserve toutes les images du démon. Proportionnellement, le démon occupe donc une plus grande place dans la version américaine, dont Chester revendique la paternité. Le producteur a ainsi pu réduire le délai entre les apparitions du démon-objet, considérées par lui comme le principal attrait de l'œuvre.

1.3.4.3 De la négation à l'affirmation de l'expérience : le parcours de John Holden

La perspective de John Holden subit une lente évolution au gré des dures épreuves semées sur sa route. À ce titre, *Night of the Demon* est un film initiatique.

La seconde moitié du film soumet le psychiatre à toute une série d'expériences traumatisantes : de violentes secousses de vent, la disparition inexplicable de lettres inscrites sur une carte, la vision angoissante d'une entité indistincte en pleine forêt et d'images se désagrégant sous ses yeux, la subtilisation d'une partie de son agenda, une séance présidée par un médium qui emprunte la voix du défunt professeur Harrington, etc. À chaque fois, Holden retire tout poids ontologique à ces événements en leur imposant le langage démystificateur de la science. En tant que psychiatre, Holden a l'habitude de nier les soi-disant expériences surnaturelles des autres en y voyant des cas d'autosuggestion et d'hystérie. Or, le

¹⁶⁹ J. Tourneur, « Taste without clichés », dans *Films and Filming*, 12, novembre 1965, p. 10.

voilà maintenant soumis à ce même type d'expériences; rationaliste convaincu, il va jusqu'à les nier. Sa quête de l'objet devient donc une quête de négation de l'expérience qui renverse la position d'Otto et de Tourneur. La vision dans la forêt, qui paraît pourtant satisfaire à ses exigences visuelles concrètes, est sommairement condamnée par Holden en tant que « trick gadget » et « bad Halloween joke », comme on l'a vu. En vertu de sa profession, Holden renonce au privilège de vivre jusqu'au bout ce qui met sa raison en déroute et ramène systématiquement l'autre au même, l'inconnu au connu.

Lors des dernières scènes du film, Holden accorde enfin à Karswell les pouvoirs occultes qu'il lui avait si longtemps refusés. Ce faisant, il réinvestit rétroactivement ses propres expériences passées. Ce réinvestissement est provoqué par le sombre savoir qu'il a enfin obtenu des conditions du sort qu'on lui a lancé. Dans une certaine mesure, l'homme de science a atteint son but, il a laissé derrière lui l'ignorance pour pénétrer plus avant dans la connaissance vraie. Cependant, Holden, à la fin du film, n'est plus tout à fait le même homme : s'il se dirige initialement vers le corps sans vie de Karswell pour constater empiriquement — scientifiquement — la cause du décès, il suit ultimement le conseil de Joanna Harrington (« maybe it's better not to know ») et recule. Soudainement, le savoir lui paraît intolérable, et la croyance désormais attirante, apaisante; préférable, en tout cas, à une connaissance faussement assurée.

Passer de la *croyance* au *savoir*, dans *Night of the Demon*, c'est acquérir un pouvoir, mais c'est aussi et surtout s'exposer à un grave danger. Karswell refile le parchemin à Henry Harrington puis à John Holden puisque les recherches de ces deux hommes le menacent; et si elles le menacent, c'est bien parce qu'elles tendent vers un savoir compromettant. Compromettant pour Karswell, dont le culte pourrait s'écrouler, mais aussi pour les deux chercheurs, dont le savoir équivaldrait à la mort. En comprenant les rouages occultes manipulés par le sorcier, Holden frôle la limite

d'un savoir qui a emporté Henry Harrington tout comme il emportera Karswell. Mais en obéissant au tout dernier moment à Joanna Harrington, il s'abstient de franchir cette limite entre *croyance* et *savoir* qui est également une limite entre *vie* et *mort*¹⁷⁰.

L'affirmation de la croyance et de l'expérience passe par la négation du savoir comme saisie scientifique d'un objet; par la *négation du visible*. Si « Tourneur soumet le récit filmé à un régime ascétique pour centrer l'attention sur l'indice de son au-delà¹⁷¹ », cet au-delà reste hors d'atteinte. Les quelques indices semés ici et là par Tourneur sont ainsi, selon la belle formule d'Alferi, autant d'indices « dans l'image du sans-image¹⁷² ».

La conclusion de *Night of the Demon*, en ce sens, est éminemment tourneurienne. Cette négation dernière, ce silence ultime si caractéristique du cinéma de Jacques Tourneur rappelle la *ténèbre mystique* évoquée par le courant de la voie négative, dont l'origine, en Occident, remonte à la tradition platonicienne, comme on l'a vu dans la première partie de ce chapitre. Cette ténèbre rejette le savoir conventionnel et vise plutôt, dans les termes de Rudolf Otto, une perception « différente et particulière¹⁷³ ». La négation ainsi entendue est plus forte que toute affirmation; par son vide même, elle aménage un espace à ce que le langage est incapable de circonscrire. Dans cette ténèbre obscure se manifeste l'altérité la plus radicale : « elle exclut toute présence concrète de telle sorte que le “tout autre” se réalise en acte¹⁷⁴ ».

Réfractaire au silence du mystère pendant la majeure partie du film, John Holden choisit de s'y abandonner au moment même où il effleure la frontière entre

¹⁷⁰ C. Fujiwara (*Jacques Tourneur : The Cinema of Nightfall*, p. 255) a bien noté « the connection between knowledge and death » dans *Night of the Demon*.

¹⁷¹ P. Alferi, « Tourneur, le goût de laisser voir », p. 83.

¹⁷² P. Alferi, « Tourneur, le goût de laisser voir », p. 83.

¹⁷³ R. Otto, *Le sacré*, p. 16.

¹⁷⁴ R. Otto, *Le sacré*, p. 107.

croyance et savoir, entre vie et mort. Pour Fujiwara, la dernière image de *Night of the Demon* reprend visuellement cette « négation épistémologique » :

Standing on the train-station platform after Karswell's death, Holden concedes to Joanna that « it's better not to know ». This line comes just before a passing train erases both of them from view; the shot is held until after the train has passed, leaving the platform empty. The disappearance of the characters signals the final triumph of Tourneur's cinema, its absolute control over the conditions of visibility used to create a space in which there is, at the end, nothing to see¹⁷⁵.

Si *Night of the Demon* est une œuvre-clé dans la filmographie de Jacques Tourneur, ce n'est pas seulement parce qu'elle marque le retour de son réalisateur au genre fantastique, après une éclipse de quatorze ans. La lutte entre l'homme et les forces surnaturelles au centre de la trame narrative masque un autre affrontement : celui de deux esthétiques qui adoptent des postures opposées vis-à-vis de l'*objet fantastique*. L'esthétique tourneurienne de l'évocation, étudiée ici à travers le prisme de la phénoménologie religieuse de Rudolf Otto, se fonde sur un objet qui échappe à toute saisie. Cet objet indistinct — un « objet métaphorique¹⁷⁶ » — est toujours déjà hors champ, hors d'atteinte, et on ne peut que décrire le sentiment qu'il provoque chez l'individu. L'esthétique de la monstration que revendique Hal Chester entend au contraire assimiler et connaître l'objet : appliquée au genre fantastique en général et à *Night of the Demon* en particulier, c'est une *esthétique du monstre* qui élève le démon-objet au statut de vedette et qui, par la même occasion, le rabaisse au statut de chose assimilable. Le conflit de ces deux esthétiques se résorbe dans l'évolution du personnage principal, John Holden, qui parvient à réunir les contraires : une évolution allant de la quête du savoir à sa négation, de la soif de certitude au respect du mystère.

¹⁷⁵ C. Fujiwara, *Jacques Tourneur : The Cinema of Nightfall*, p. 255.

¹⁷⁶ P. Alferi, « Tourneur, le goût de laisser voir », p. 83.

Conclusion

Cette première étape de notre parcours a introduit la problématique des contraires par le biais de la philosophie ancienne. Nous avons mis en lumière un symbolisme que l'on peut qualifier à la fois de pessimiste et d'optimiste : *pessimiste* parce qu'il remet en question la possibilité même d'une adéquation stricte entre le symbole et ce à quoi il renvoie, mais *optimiste* parce qu'il envisage une autre manière de penser ce rapport. La proposition la plus fondamentale d'une telle pensée du symbole est certes que l'*imitation* n'est plus recherchée; bien plus, qu'elle doit être rejetée au profit d'un symbolisme autorisant un commerce entre les contraires.

Fort de cette posture radicale, nous nous sommes ensuite intéressé à une catégorie mise en valeur par le symbolisme non imitatif lui-même : la laideur. Tel qu'il intervient dans l'art, le laid peut concerner le contenu même d'une œuvre, ou la représentation d'un contenu donné. Parmi tous les exemples du laid, nous avons privilégié celui du *monstre* puisqu'il a été très présent dans la culture médiévale (comme l'a bien montré David Williams), mais aussi dans la culture contemporaine. C'est pour approfondir cette prévalence contemporaine du monstre — et la complexité de sa réception — que nous avons analysé un film fantastique de Jacques Tourneur. Dans *Night of the Demon*, le monstre et sa menace planent sur tous les personnages, mais aussi sur les artisans du film; nous avons insisté sur le conflit d'approches — qui n'est rien moins qu'un conflit d'interprétations — ayant opposé Tourneur et Hal Chester. Ce conflit nous a permis de décrire deux perspectives sur le monstre en tant que figure de l'extrême : une perspective phénoménologique axée sur l'expérience du tout autre qui fascine et effraie; une perspective réificatrice et pragmatique qui entend élucider le mystère et le réduire au statut d'objet connaissable. Ces deux perspectives contraires se rejoignent dans le parcours initiatique du héros, John Holden.

CHAPITRE 2

ÉCLECTISME, SYNCRÉTISME, BRICOLAGE

Ce chapitre est en quelque sorte un « pont » dressé entre la première et la seconde partie de notre travail. Le propre du pont, après tout, est de prendre appui à la fois sur ce qu'il laisse derrière lui et sur ce vers quoi il oriente. Ce chapitre ne fait pas autre chose : il prolonge le premier chapitre en ce qu'il fournit de nouvelles notions — l'éclectisme, le syncrétisme et le bricolage — pour mieux comprendre les contraires. Or, dans la mesure où l'éclectisme, le syncrétisme et le bricolage ne sont pas seulement des outils théoriques permettant de *classer* les contraires mais aussi des moyens pratiques permettant de les *produire*, il anticipe les trois derniers chapitres de la thèse, dont la perspective sera plus explicitement *appliquée* : lorsque nous aborderons les nouveaux rites contemporains, la création artistique et le phénomène des figures et des œuvres cultes, nous verrons jusqu'à quel point ces notions s'incarnent dans des productions culturelles significatives.

D'ici là et à cette fin, nous tenterons de mieux cerner les trois notions d'éclectisme, de syncrétisme et de bricolage. Si nous les évoquons en succession, c'est à la fois pour montrer ce qui les réunit et ce qui les distingue. Là où l'éclectisme concerne d'abord et avant tout le libre choix, le syncrétisme implique davantage : une synthèse et un système. Après avoir mis en lumière l'éclectisme et le syncrétisme, nous nous pencherons sur les diverses utilisations de la notion de bricolage dans les sciences sociales. Notre examen nous amènera d'abord à considérer les réflexions de Lévi-Strauss; nous reviendrons ensuite sur l'influence des recherches lévi-straussiennes sur Genette, Derrida, Deleuze et Guattari, tout en précisant l'apport d'auteurs comme de Certeau et Lyotard. En dernier lieu, nous nous tournerons plus

directement vers la prégnance de la notion de bricolage dans la recherche sur la *religion*; nous insisterons aussi sur les réactions contrastantes suscitées par ce bricolage, qui est diversement apprécié selon la perspective que l'on revendique.

L'éclectisme, le syncrétisme et le bricolage sont souvent posés comme des équivalents dans le discours sur la philosophie, la religion et la culture en général. La principale limite d'un article de Françoise Champion à propos du paysage religieux contemporain¹⁷⁷ est justement de tenir pour équivalentes des expressions comme « religieux flottant », « éclectisme », « syncrétisme » ou « bricolage ». Cet avis est largement partagé et envisage ces notions comme autant de variations sur un même thème — des variations qui font référence à un mélange, à un pot-pourri d'éléments qui ne vont pas forcément très bien ensemble. Pour citer Jacques Billard, qui résume de telles postures, cela renverrait à « une collection rhapsodique d'idées toutes faites, sinon incohérentes, du moins non reliées entre elles¹⁷⁸ ». Nous verrons pourtant, dans les pages qui suivent, que des nuances doivent être apportées.

2.1 De l'éclectisme au syncrétisme

L'*éclectisme* se traduit par une ouverture aux différences, par la volonté d'accueillir des idées très diverses sans envisager l'exclusivité. Comme le révèle l'étymologie du mot, l'éclectisme (du grec *eklegein*) est le fait de *choisir*. L'éclectique refuse de se faire imposer autoritairement une vue aux dépens des autres et revendique le droit de « penser de lui-même », ainsi que le rappelle Diderot dans l'article qu'il consacre à ce mot dans son *Encyclopédie*.

¹⁷⁷ F. Champion, « Religieux flottant, éclectisme et syncrétismes », dans *Le fait religieux* (dir. J. Delumeau), Paris, Fayard, 1993, p. 741-772.

¹⁷⁸ J. Billard, *L'éclectisme*, Paris, PUF, 1998, p. 3.

Comme le souligne Jacques Billard en parlant de l'art, l'artiste éclectique est celui qui « ne se laisse enfermer dans aucune école ni aucun style, tout en n'en refusant aucun. Il prend ici et là, selon son gré, de quoi produire¹⁷⁹. » On pourrait sans doute ajouter : de quoi *penser*. Billard ajoute que la pensée éclectique est une pensée particulière et domestique. Dans la mesure où l'on ne vise pas un système et une compréhension totale du monde, on se satisfait de buts plus modestes, à savoir de « vivre et bien vivre¹⁸⁰ ». À travers la mise entre parenthèses de toute ambition systémique, l'éclectique pratique le *doute*. Mais ce doute n'est pas aussi radical que celui de Descartes et n'est pas utilisé comme une fin en soi; c'est plutôt un moyen, une méthode. L'éclectique vise un « exercice salutaire du doute¹⁸¹ », et non un exercice stérilisant qui l'empêcherait d'accomplir quoi que ce soit.

Le syncrétisme a d'importants points en commun avec l'éclectisme, mais il ne s'y réduit pas; les différences entre les deux termes sont suffisamment claires pour qu'on ne les utilise pas comme des synonymes. Le syncrétisme est principalement apparenté à l'éclectisme en ce qu'il présuppose lui aussi un ensemble d'idées très différentes, potentiellement contradictoires, puisées dans des systèmes et des contextes variés. L'éclectique et le syncrétiste refusent tous les deux de ne s'en tenir qu'à une tradition, un ensemble d'idées. Le syncrétisme fait toutefois un pas de plus que l'on doit bien saisir si l'on souhaite comprendre l'ampleur du *travail syncrétique* en tant que tel.

L'éclectisme concerne essentiellement le *libre choix*, par la personne, d'idées diverses qui peuvent appartenir à des univers très différents. L'éclectique adhère à ces idées diverses puisqu'elles lui semblent envisageables, valables, voire agréables. Ce n'est pas nécessairement parce que, *prises ensemble*, elles font sens ou s'arriment

¹⁷⁹ J. Billard, *L'éclectisme*, p. 3.

¹⁸⁰ J. Billard, *L'éclectisme*, p. 25.

¹⁸¹ J. Billard, *L'éclectisme*, p. 29.

bien les unes aux autres. Autrement dit, l'éclectique ne s'efforce pas de développer un *système cohérent*. Or, un système cohérent, c'est précisément ce que le syncrétiste tente d'obtenir. Les idées puisées dans des traditions multiples ne doivent pas seulement coexister, mais bien s'agencer. Il s'ensuit que le syncrétisme ne se limite pas à un simple choix, mais à une synthèse (*sunthesis*, « mise ensemble ») qui débouche ultimement sur la fusion de doctrines qui, à première vue, ont peu de choses en commun. Les critiques les plus sévères du syncrétisme, tel Diderot, soutiendront qu'il s'agit d'un « processus de fusion par conciliation¹⁸² », car le propre de chacune des idées retenues est moins important que la cohérence de l'ensemble. Mais la cohérence a beau ne pas être perçue par tous les témoins, il reste que, pour le pratiquant, cette cohérence est réelle : comme le souligne Raymond Lemieux, « Du point de vue d'une orthodoxie, les menus constitués peuvent sembler incohérents; du point de vue des utilisateurs, ils sont toujours des productions de cohérence, fût-elle utilitaire et provisoire¹⁸³ ».

Bref, le libre choix¹⁸⁴ n'est pas effectué pour lui-même, mais pour *faire système*. Là où l'éclectisme est le lieu de *juxtapositions* souvent hardies, le syncrétisme est le lieu de *synthèses* non moins audacieuses¹⁸⁵. Mais si les syncrétistes recherchent la cohérence, plusieurs les taxent plutôt d'*incohérence*. Les critiques du syncrétisme soutiennent que les individus qui s'en réclament sacrifient la vérité. Plus encore, ils sacrifient la vérité pour chercher la *paix*. Nous reviendrons, un peu plus loin, sur les critiques suscitées par les efforts syncrétistes.

¹⁸² Cité par J. Billard, *L'éclectisme*, p. 22.

¹⁸³ Cité par F. Champion, « Religieux flottant, éclectisme et syncrétismes », p. 749.

¹⁸⁴ La nature de ce choix fait l'objet de débats; certains considèrent le syncrétisme comme étant « le choix paradoxal de ne pas choisir, la décision déconcertante de garder tout en composant tout » (A. Mary, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, Paris, Éditions du Cerf, 2000, p. 13).

¹⁸⁵ F. Champion présuppose cette position quand elle écrit, à propos des religiosités parallèles : « il s'agit plutôt d'éclectisme car il n'y a pas synthèse mais juxtaposition des différents éléments empruntés aux traditions les plus hétérogènes » (« Religieux flottant, éclectisme et syncrétismes », p. 746).

Dans l'étude de l'histoire des religions, le syncrétisme tend à être abordé selon deux perspectives qui diffèrent quant à leur niveau de généralité. On peut considérer le syncrétisme comme étant le dispositif à la base de religions instituées — dans « les lectures du christianisme primitif comme expression d'un syncrétisme grandiose¹⁸⁶ », par exemple. Le syncrétisme n'est pas ici une sous-catégorie quelconque, mais le catalyseur d'une tradition forte; bien des religions semblent en effet avoir assimilé des croyances et des rites appartenant à une religion dite « populaire », ou à des religions étrangères. Mais placer le syncrétisme à l'*origine* des religions n'est pas sans poser problème, selon certains chercheurs. Postuler que le syncrétisme est partout, c'est peut-être aussi postuler qu'il n'est nulle part; une telle perspective court le risque de « diluer l'objet¹⁸⁷ ». On peut par ailleurs souligner le caractère polémique de ce retour à l'origine : c'est un pied de nez à la conception plus largement partagée du syncrétisme comme ce qui intervient toujours *après coup*; ce qui récupère les miettes de traditions menacées, en voie d'extinction¹⁸⁸.

L'emploi le plus répandu du syncrétisme, quant à lui, le considère plutôt comme le principal agent dans l'élaboration de courants plus marginaux, quel que soit leur lien avec les courants majeurs; ainsi considéré, le syncrétisme est « toujours pour les clercs la religion des autres¹⁸⁹ ». Le syncrétisme est ainsi rabattu du côté de l'adversaire, il est visé par une critique avant même d'être l'objet d'une compréhension.

C'est surtout depuis quelques décennies que des courants se réclament ouvertement du syncrétisme au lieu d'en être taxé de l'extérieur. Lorsque des courants religieux ou philosophiques ne camouflaient guère leurs influences, ils

¹⁸⁶ A. Mary, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, p. 9.

¹⁸⁷ A. Mary, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, p. 20.

¹⁸⁸ Une perspective critique souvent adoptée dans les recherches sur Proclus, comme nous l'avons indiqué dans notre premier chapitre.

¹⁸⁹ A. Mary, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, p. 9.

accentuaient la cohérence de leurs rapprochements. Les exemples de syncrétisme sont nombreux, dans la philosophie grecque ancienne. Platon et Aristote ont beau avoir développé des pensées différentes à plus d'un titre, certains — dont les néoplatoniciens — se sont efforcés de montrer qu'au bout du compte, on pouvait parvenir à concilier leurs doctrines. Les néoplatoniciens ont suggéré que les pensées de Platon et d'Aristote se rejoignaient constamment; plus encore, que ces pensées étaient tout à fait cohérentes, et qu'on pouvait aller jusqu'à les réunir. Cette assertion est ambitieuse et problématique car il est beaucoup plus facile de signaler les différences entre Platon et Aristote que ce qui les rapproche. Pour montrer l'entente essentielle qui aurait existé entre les deux philosophes, les néoplatoniciens ont dû infléchir leurs commentaires; modifier sensiblement certains aspects de la pensée de Platon ou de la pensée d'Aristote pour montrer hors de tout doute que les deux pensées étaient fondamentalement équivalentes. Ces raccourcis correspondent précisément à ce que dénonce Diderot : la *fusion par conciliation*¹⁹⁰. On comprend aussi pourquoi Diderot soutient que l'individu syncrétiste recherche avant tout la paix : en prétendant que des penseurs aussi différents (en apparence) que Platon et Aristote s'entendent parfaitement, on empêche qu'il y ait des débats; les partisans de Platon et les partisans d'Aristote ne forment plus deux groupes distincts, mais un groupe harmonieux.

L'histoire fournit de nombreux cas de syncrétismes religieux et philosophiques : contentons-nous de rappeler les synthèses complexes opérées par certains penseurs néoplatoniciens comme Proclus ou Damascius, qui font converger Platon, Aristote, Homère, Hésiode, les rhapsodies orphiques, le pythagorisme, les *Oracles chaldaïques*, les écrits attribués à Hermès Trismégiste, les ouvrages des astronomes et des mathématiciens, etc. L'objectif de ces penseurs est ultimement de montrer que toutes ces doctrines peuvent coexister et, plus encore, se fortifier entre

¹⁹⁰ A. Mary résume ainsi cet avis critique : « en cherchant la fusion, on installe la confusion » (*Le bricolage africain des héros chrétiens*, p. 12).

elles. La pensée judéo-chrétienne des premiers siècles — celle de Philon, celle d'Augustin — traduit elle aussi l'effort de souligner la convergence de doctrines religieuses et philosophiques appartenant à des traditions différentes; on pourrait en dire de même de la pensée arabe ultérieure — par le truchement d'Avicenne, d'Al-Farabi et d'Averroès —, en partie inspirée par la traduction et l'assimilation d'œuvres philosophiques occidentales.

Les exemples de syncrétismes contemporains ne manquent pas. Dans le monde occidental, depuis les années soixante, l'un des exemples les plus révélateurs est sans doute celui du *nouvel âge*. Le mouvement est éclectique en ce qu'il puise des idées et des figures dans des traditions religieuses très diverses, au gré des intérêts de ses pratiquants; mais, par extension, son but est de montrer que toutes ces idées peuvent être arrimées les unes aux autres, qu'elles sont cohérentes entre elles. On peut donc parler de syncrétisme, ici, car on ne se contente pas de puiser librement des idées et des concepts — on soutient que ces idées et concepts « tiennent bien ensemble », pour ainsi dire.

De nombreux chercheurs se sont efforcés de mettre au jour le génie syncrétiste à l'œuvre au Brésil — à travers le candomblé, surtout. Le candomblé est également pratiqué dans d'autres pays sud-américains, et il a longtemps été prohibé par l'Église catholique, qui le balayait dans l'Autre. Roger Bastide, qui a détenu un poste à l'Université de Sao Paulo de 1938 à 1954, lui a consacré plusieurs études¹⁹¹; sa thèse de doctorat de 1960 portait également sur cette religion. Sa découverte du candomblé fut si déterminante qu'elle « fit sauter les cadres de sa théorie de la religion¹⁹² ».

¹⁹¹ Voir notamment R. Bastide, *Les religions africaines au Brésil*, Paris, PUF, 1998.

¹⁹² M. Despland, « Des jeux qui n'en sont pas. Les rituels dans le parcours intellectuel de Roger Bastide », dans *Des jeux et des rites* (dir. P. St-Germain et G. Ménard), Montréal, Liber, 2008, p. 134.

Michel Despland rappelle à juste titre que les recherches de Bastide sur le candomblé ont durablement influencé ses projets ultérieurs. Un recueil rétrospectif comme *Le sacré sauvage*, son tout dernier livre (paru après sa mort en 1975), aurait été impensable sans son séjour au Brésil. Ce séjour le convainc que l'homme est une « machine à fabriquer des dieux¹⁹³ », selon l'affirmation de Bergson. La religion gagne alors à être abordée selon son aspect le plus *sauvage* : la mort des dieux institués n'entraîne pas « la disparition de l'expérience instituante du Sacré à la recherche de nouvelles formes où s'incarner¹⁹⁴ ». Le sacré s'incarne dans de multiples phénomènes, aujourd'hui, comme en réaction à la crise des religions instituées, mais d'une façon immédiate. Les quêtes de sacré des contemporains effectuent selon Bastide le parcours inverse de ce que l'on observait dans les sociétés traditionnelles : tandis que ces dernières s'attachaient à passer du sacré sauvage au sacré domestiqué (pour « transformer le spontané en institutionnel¹⁹⁵ »), la société contemporaine paraît plutôt désagrégier « le sacré domestiqué pour faire jaillir, par en dessous, le sacré sauvage et toute sa furie¹⁹⁶ ».

C'est précisément cette furie qui nous interpellera dans le chapitre suivant; pour l'instant, il s'agit surtout de souligner le rapport crucial qui se noue, selon Bastide, entre le *sacré sauvage* et une certaine forme de *synchrétisme* et de *bricolage*. Dans ses recherches sur le candomblé, Bastide a surtout été interpellé par le destin d'hommes contraints à l'immigration forcée : que se passe-t-il lorsque des individus quittent leur patrie pour entrer dans l'esclavage? Le rapport au passé paraît dangereusement menacé, mais les Africains parviennent néanmoins, à partir d'éléments sauvés de l'oubli, à célébrer une sorte de continuité. Tout cela est permis par « l'extraordinaire plasticité des cultures africaines, qui savent s'adapter aux plus

¹⁹³ R. Bastide, « L'homme, cette machine à fabriquer des dieux », dans *Le sacré sauvage et autres essais*, p. 75.

¹⁹⁴ R. Bastide, « Le sacré sauvage », dans *Le sacré sauvage et autres essais*, p. 209.

¹⁹⁵ R. Bastide, « Le sacré sauvage », p. 214.

¹⁹⁶ R. Bastide, « Le sacré sauvage », p. 210.

divers milieux sociaux et culturels pour pouvoir survivre dans d'autres environnements que leur environnement originel¹⁹⁷ ». Le rite religieux devient « un langage et une activité de survie¹⁹⁸ ». À travers cette religion recomposée, « les vieilles légendes reprennent vie sous la forme d'images et de rêves¹⁹⁹ »; les cultes s'interpénètrent, s'intègrent les uns aux autres jusqu'à former un ensemble foisonnant d'idées et de symboles.

2.2 Le bricolage dans les sciences humaines

Le bricolage est une notion assez particulière. À première vue, elle ne semble pas avoir le poids historique de l'éclectisme et du syncrétisme. Elle a cependant été de plus en plus utilisée dans les sciences humaines, au XX^e siècle. Sans proposer un panorama exhaustif des différents usages de la notion de bricolage dans la recherche, la prochaine section s'attardera à quelques auteurs cruciaux. Notre parcours débutera avec Lévi-Strauss, dont les analyses sur le bricolage ont alimenté les réflexions subséquentes de Genette, Derrida, Deleuze, Guattari, de Certeau et Lyotard.

2.2.1 Claude Lévi-Strauss : bricolage et pensée sauvage

C'est surtout dans *La pensée sauvage* que Lévi-Strauss fait référence à la notion de bricolage. Cette pensée sauvage, c'est une pensée élémentaire, brute, mythique; mais contrairement à ce qui serait attendu, Lévi-Strauss ne fait pas seulement référence aux sociétés dites « primitives » lorsqu'il parle de pensée sauvage — selon lui, on peut noter une pensée sauvage même dans des milieux où une réflexion scientifique commence à se développer.

¹⁹⁷ R. Bastide, « La rencontre des dieux africains et des esprits indiens », dans *Le sacré sauvage et autres essais*, p. 183.

¹⁹⁸ M. Despland, « Des jeux qui n'en sont pas », p. 136.

¹⁹⁹ R. Bastide, « L'homme, cette machine à fabriquer des dieux », p. 76.

C'est au fond ce qui rend la thèse principale de Lévi-Strauss à la fois stimulante et controversée : son but n'est pas d'opposer la pensée sauvage des soi-disant « primitifs » à la pensée scientifique et technique des sociétés industrialisées; bien au contraire, il soutient que la pensée sauvage elle-même a des visées scientifiques. Ce n'est pas une pensée aléatoire, fondée sur la pure intuition ou sur la superstition. Elle cherche à codifier et à classer; elle souhaite comprendre les réalités les plus concrètes. Tout classement, même le plus hétéroclite en apparence, est considéré comme supérieur au pur chaos. La pensée sauvage manifeste « une attitude d'esprit véritablement scientifique, une curiosité assidue et toujours en éveil, un appétit de connaître pour le plaisir de connaître²⁰⁰ » — proche, en ce sens, de la définition de la philosophie selon Aristote.

Nous sommes donc très loin, ici, de la conception classique du « bon sauvage », qui serait complètement étranger à la science, à la raison, à la réflexion²⁰¹. Quand il soutient que la pensée sauvage est logique et rationnelle, Lévi-Strauss s'oppose radicalement à cette idée. S'il admet que la pensée sauvage accorde beaucoup d'importance aux *mythes*, il n'entend cependant pas le mythe d'une manière péjorative (comme un récit fictif et mensonger). Il ne réunit pas davantage *mythe* et *superstition*. Selon lui, le mythe ne s'oppose pas à la réalité : il est plutôt

²⁰⁰ C. Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, p. 23. Dans la section 2.2.1, les références à *La pensée sauvage* seront signalées dans le corps même du texte.

²⁰¹ Cette conception remonte aux Lumières. Pour Rousseau, l'homme est bon par nature; c'est la société qui le corrompt. On comprend donc facilement pourquoi Rousseau voyait dans le « sauvage » un véritable idéal : il s'agit d'un être qui n'est pas encore corrompu par la société; il est encore « pur » de toute influence. Dans un stimulant article (« Le mythe du bon sauvage ou les prestiges de l'origine », dans *Mythes, rêves et mystères*, Paris, Gallimard, 1957, p. 40-59), Mircea Eliade a retracé cette « invention du sauvage », au fil des siècles; le sauvage étant un personnage dont le peuple serait sans histoire (pour que l'Occident puisse plus facilement lui en construire une); un personnage qui ne serait jamais entré en contact avec des « civilisations évoluées », et qui serait donc pur de toute influence : l'espèce de témoin d'un paradis terrestre à jamais perdu. Selon Eliade, le « bon sauvage » est un mythe créé par l'homme moderne : un récit inventé de toutes pièces qui traduit cependant les aspirations profondes de l'homme, et auquel il adhère par la croyance. Pour Eliade, l'homme moderne a projeté sur cet idéal du « bon sauvage » toutes ses aspirations frustrées : celle d'accéder à un autre temps, une autre époque en communion parfaite avec la nature, avec les animaux; celle de revenir au commencement, au « primordial », à ce qui s'est produit au tout début.

construit de rapports logiques qui font référence à des notions éminemment *concrètes*, surtout à des oppositions de contraires (le cru et le cuit, le mouillé et le brûlé, le frais et le pourri, etc.).

La pensée mythique s'exprime à partir d'un répertoire d'éléments très variés; elle doit *se servir* de ces éléments. Le bricoleur est celui qui puise dans un ensemble limité (quoique vaste) d'éléments pour les recombinaison à sa guise. Comme le dit Lévi-Strauss, il doit toujours « s'arranger avec les "moyens du bord" : un ensemble à chaque instant fini d'outils et de matériaux » (p. 27). Les éléments sont *permutables* (p. 31), susceptibles d'entretenir d'autres rapports avec d'autres éléments. Le bricoleur s'oppose à l'*ingénieur*, qui est en mesure de *créer* ses propres outils en fonction de ce qu'il désire accomplir; peu importe son projet, du plus modeste au plus ambitieux, il pourra créer des outils qui faciliteront sa réalisation. Le bricoleur, en revanche, ne crée rien, ni ses outils, ni ses projets : c'est-à-dire qu'il recombine des éléments préexistants; des éléments qui ont été conservés parce que « ça peut toujours servir » (p. 27). Tandis que l'ingénieur tente de se situer *au-delà*, le bricoleur demeure *en deçà* (p. 30).

Bref, la pensée mythique combine divers éléments pour *construire du sens* : le bricolage permet de se servir d'éléments préexistants en leur donnant un autre sens que celui qu'ils avaient au départ; la genèse d'une structure ne peut donc se concevoir qu'à partir d'une *autre* structure. Au sens strict, il n'y a pas de *création* ici, comme on peut le dire en art, quand un peintre couvre sa toile de couleurs, quand un écrivain couvre sa feuille de mots; néanmoins, quelque chose de nouveau a tout de même surgi grâce au bricolage : en combinant l'élément « A » et l'élément « B », le bricolage a peut-être modifié le sens qu'avaient « A » et « B », pris isolément. Le bricolage « "parle", non seulement avec les choses [...] mais aussi au moyen des choses » (p. 32).

Lévi-Strauss ne cantonne pas le bricolage à la seule pensée mythique. Pour lui, le bricolage est à la source de tout *travail intellectuel* : toute activité intellectuelle dépend de la *mise ensemble* et de la *combinaison* d'éléments souvent disparates, dont le rapport ne s'impose pas d'emblée; des éléments que l'on peut puiser dans des textes, mais aussi dans le monde. Même lorsqu'il y a une prétention d'originalité, cette originalité n'est pas absolue : on se sert d'éléments préexistants pour construire quelque chose, pour comprendre des phénomènes ou pour vivre. Selon Lévi-Strauss, « la science tout entière s'est construite sur la distinction du contingent et du nécessaire » en utilisant « des résidus et des débris d'événements » (p. 32).

Force est d'admettre qu'avant d'être une philosophie, le bricolage est une *esthétique* — l'esthétique étant ici entendue comme l'ensemble des principes qui gouvernent une forme d'expression donnée. Soutenir que le bricolage n'est pas seulement un outil théorique mais aussi une esthétique entraîne quelques conséquences. Contrairement à l'éclectisme et au syncrétisme, le bricolage n'est pas spontanément associé à la philosophie, à la théologie, à l'anthropologie ou à la sociologie : il évoque plutôt l'*art*, ou, à tout le moins, l'artisanat.

Comment définir l'esthétique du bricoleur? Cette esthétique repose sur l'utilisation d'éléments préexistants; il ne s'agit donc pas de créer des outils, des instruments, mais de se servir de ce qui existe déjà. Plus encore, cette esthétique se fonde sur la combinaison, sur la *recombinaison* de ces éléments, et se déploie en deux temps. C'est d'abord une *analyse*, puisque le bricoleur extrait divers éléments d'ensembles déjà constitués. Le premier moment de sa démarche pratique est nécessairement *rétrospectif* : « il doit se retourner vers un ensemble déjà constitué²⁰² ». Mais c'est aussi une *synthèse*, car ces éléments hétérogènes constituent

²⁰² C. Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, p. 28. Tout comme Georges Dumézil, Lévi-Strauss suppose « l'existence d'un vieux fonds syncrétique commun à toutes les cultures indigènes de l'Amérique tropicale » (A. Mary, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, p. 47).

par la suite un nouvel ensemble — il s'agit de choisir entre les réponses possibles, d'interroger les objets qui constituent son trésor « pour comprendre ce que chacun d'eux pourrait "signifier" » (p. 28). Les éléments de ce nouvel ensemble n'accomplissent pas forcément leur fonction originelle. Les réflexions de Lévi-Strauss insistent donc sur la part *active* du bricolage, qui ne se réduit pas à la saisie d'éléments : il se réalise complètement dans une sorte d'acte créatif. Même si le bricolage n'est pas une *création* au sens strict (entendue comme une production *ex nihilo*), quelque chose de nouveau surgit néanmoins à travers lui : un sens qui n'était pas présent quand les éléments dont le bricoleur s'est servi étaient encore isolés les uns des autres.

Les sections et les chapitres à venir insisteront beaucoup sur la liberté permise par le bricolage, mais nous devons apporter quelques nuances à propos des tenants et aboutissants de la pensée de Lévi-Strauss à ce sujet. On ne doit pas perdre de vue que ses réflexions sont profondément *structuralistes* : les combinaisons effectuées par le bricoleur prennent donc appui sur l'univers *clos* des signes pré-existants (p. 27) et elles sont pleinement engagées dans l'ensemble des rapports entre *structure* et *événement*. Le bricoleur n'a pas la pleine maîtrise des éléments dont il se sert : « il y a bien des opérateurs, mais utilisables en vue d'opérations quelconques au sein d'un type » (p. 27), et le bricoleur travaille avec « des messages en quelque sorte pré-transmis » (p. 30).

La liberté du bricoleur a donc ses limites, dans la pensée de Lévi-Strauss. Sans forcément cautionner la totalité des développements ultérieurs de la notion de bricolage en ce qui a trait à la liberté de création, les réflexions de Lévi-Strauss ont néanmoins inspiré un certain nombre d'auteurs qui ont appliqué cette notion à leurs propres objets d'étude.

2.2.2 Gérard Genette : bricolage et critique littéraire

Dans la pensée de Lévi-Strauss, le bricolage occupe une place précise et exerce son action dans un univers bien délimité : celui de la pensée mythique. Certes, les frontières ne sont pas entièrement étanches, et la pensée mythique ne doit pas être cantonnée aux préjugés largement partagés sur les « sociétés primitives » — Lévi-Strauss a beaucoup insisté sur l'intellectualité du bricolage. Cela dit, les réflexions de Lévi-Strauss portent d'abord et avant tout sur l'invention mythologique que retrouve l'ethnologue en étudiant des civilisations traditionnelles. D'autres penseurs ont toutefois récupéré les analyses lévi-straussiennes en s'efforçant de mesurer leur potentiel heuristique dans d'autres domaines. Ces extensions, comme on le verra, sont plus ou moins globalisantes, selon le cas. L'extension à laquelle procède Gérard Genette dans son article « Structuralisme et critique littéraire » est de nature spécialisée, dans la mesure où elle s'insère dans le lieu d'expertise de son auteur : la critique littéraire.

La spécificité de la critique littéraire, dans le champ plus vaste des discours critiques, est qu'elle « parle la langue de son objet²⁰³ ». Le matériau de la critique littéraire est celui-là même dont se servent les œuvres littéraires qu'elle étudie. Mais Genette va plus loin en affirmant que la critique littéraire est un méta-langage, une littérature sur la littérature. Loin de mettre dos-à-dos — ou même côte à côte — la littérature et le discours critique sur la littérature, Genette insiste sur le « spectacle » de l'ouvrage de critique littéraire; un ouvrage rédigé par ce que Barthes appelle un *écrivain*, par opposition au simple *écrivain*²⁰⁴. Le critique compose une œuvre au même titre que le littérateur; il n'y a pas d'« objet littéraire » (et d'autres objets qui ne le sont pas, qui ne l'ont jamais été et ne le seront jamais), mais bien plutôt « une

²⁰³ G. Genette, « Structuralisme et critique littéraire », dans *Figures I*, Paris, Seuil, 1966, p. 146.

²⁰⁴ Voir R. Barthes, « Écrivains et écrivains », dans *Essais critiques*, Paris, Seuil, 1971, p. 147-154.

fonction littéraire qui peut investir ou délaisser tour à tour n'importe quel objet d'écriture²⁰⁵. »

La statut littéraire de la critique ne peut être mieux démontré qu'en adaptant une des propositions les plus fortes de Lévi-Strauss sur ce qui distingue l'ingénieur et le bricoleur : l'ingénieur « interroge l'univers, tandis que le bricoleur s'adresse à une collection de résidus d'ouvrages humains, c'est-à-dire à un sous-ensemble de la culture²⁰⁶ ». Selon Genette, on peut, dans cette citation, remplacer « ingénieur » par *romancier* et « bricoleur » par *critique*. Les « résidus d'ouvrages humains » sur lesquels se penche le critique sont bien sûr les œuvres, réduites en thèmes, en motifs, en références. L'ensemble que constitue l'œuvre originale est *pillée* par le critique/bricoleur qui en extrait des éléments pour façonner son propre discours, son propre ensemble. Les « résidus » dont il est question peuvent donc être recombinaisonnés et agencés pour créer une unité nouvelle qui s'abreuve cependant à un texte ancien.

Tout comme le bricoleur, le critique dispose d'une matière finie. Le critique vient toujours après l'écrivain, et ses propres choix dépendent, en partie, des choix qui ont déjà été effectués par l'écrivain : l'écrivain procède lui aussi à un tri, à un choix lorsqu'il compose son œuvre, mais là où l'écrivain interroge l'univers, le critique interroge ce que l'écrivain aura tiré de ce matériau illimité; il interroge la *littérature* — un univers de signes déjà constitués, déjà agencés. Mais ces *signes*, chez l'écrivain, deviennent du *sens*, chez le critique : « les signifiés se changent en signifiants, et inversement²⁰⁷ ». Le critique littéraire fait donc du sens avec l'œuvre des autres, mais il fait aussi une œuvre avec le sens des autres. Genette admet la *créativité* de l'activité critique tout comme Lévi-Strauss admettait, jusqu'à un certain point, la créativité de l'activité bricoleuse.

²⁰⁵ G. Genette, « Structuralisme et critique littéraire », p. 147.

²⁰⁶ G. Genette, « Structuralisme et critique littéraire », p. 147.

²⁰⁷ G. Genette, « Structuralisme et critique littéraire », p. 148.

2.2.3 Jacques Derrida : jeu, bricolage et discours

Dans « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », un des articles recueillis dans *L'écriture et la différence*, Derrida reconnaît à Genette le mérite d'avoir mis en lumière que « le bricolage était le langage critique lui-même²⁰⁸ ». Genette s'en tient avant tout au langage de la critique *littéraire*, mais, selon Derrida, c'est le rapport du bricolage et de la critique dans son ensemble qui s'impose d'abord : le bricolage est une critique du langage.

Derrida va encore plus loin. C'est que, pour lui, le lien fondamental est moins celui qui existe entre le bricolage et la critique que celui qui unit le bricolage et le *discours* : « tout discours est bricoleur²⁰⁹ », soutient-il sans ambages. La perspective philosophique de Derrida l'amène à remettre en question un certain nombre d'oppositions à l'œuvre dans les analyses des autres penseurs du bricolage. Tandis que, dans les réflexions de Lévi-Strauss et de Genette, le bricoleur était opposé à l'ingénieur quant à leurs manières respectives d'envisager le monde et les outils, l'ingénieur, chez Derrida, est rien moins qu'un mythe produit par le bricoleur lui-même. Puisque « tout discours fini est astreint à un certain bricolage²¹⁰ », l'ingénieur et le savant sont *eux aussi* des bricoleurs. La problématique de l'ingénieur et de son langage parfaitement adapté à sa tâche tombe d'elle-même, mais cette opposition déconstruite menace aussi le statut du bricolage : après tout, le bricolage fondait sa signification sur son opposition à l'ingénierie; qu'advient-il du bricoleur quand on ne peut plus l'opposer à son contraire?

²⁰⁸ J. Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », dans *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967, p. 418.

²⁰⁹ J. Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », p. 418.

²¹⁰ J. Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », p. 418.

L'existence même d'un rapport entre le signe et le signifié est remise en cause dans la pensée de Derrida. La déconstruction, comme on le sait, postule l'écart perpétuel entre le signe et le signifié; elle récuse l'adéquation directe entre le signe et un sens établi une fois pour toutes. Les mots et les signes ne parviennent jamais vraiment à exprimer ce qu'ils signifient; cette signification peut seulement être éclairée (en apparence) par l'emploi d'*autres* mots et signes. Le sens est ainsi sans cesse différé, suspendu à une chaîne infinie de signifiants. À maints égards, cette *différance* contribue à établir la primauté du bricolage dans la culture : elle suppose l'absence d'un fondement ultime, et maintient plutôt les relais infinis entre les signes.

La possibilité du bricolage est ultimement ouverte par le *jeu*. Le jeu, pour Derrida, est un champ qui permet un nombre infini de substitutions; il s'insère pourtant dans un ensemble fini, mais il exclut la totalisation. La limite de la totalisation peut être pensée de deux manières. Classiquement, tout d'abord, quand on suppose que le sujet fini ne pourra jamais maîtriser une richesse infinie, quels que soient ses efforts : « il y a trop et plus qu'on ne peut dire²¹¹ ». Mais la limite de la totalisation peut aussi être indiquée par (et accomplie dans) le jeu. La nature même du champ dans lequel s'exerce le jeu (un langage fini) exclut la totalisation, selon Derrida; elle autorise en revanche un nombre infini de substitutions. L'infinité des substitutions n'est pas permise par un quelconque caractère « inépuisable » de l'univers, mais par son *manque de centre*; par cette béance faisant en sorte qu'il lui manque toujours quelque chose. C'est « le mouvement de la *supplémentarité*²¹² ». Paradoxalement, la surabondance du signifiant et son caractère supplémentaire « tien[nen]t donc à une finitude²¹³ ». Comme on l'a vu avec Lévi-Strauss, cette finitude est nécessaire au bricolage.

²¹¹ J. Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », p. 423.

²¹² J. Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », p. 423.

²¹³ J. Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », p. 425.

2.2.4 Deleuze et Guattari : le bricolage des machines désirantes

Dès le début de l'*Anti-Œdipe*²¹⁴, Deleuze et Guattari affirment avec force : « on est tous des bricoleurs ». Ils enchaînent avec une précision qui en dit davantage sur leur perspective : « chacun ses petites machines » (p. 7). Les machines dont il est question dans l'*Anti-Œdipe* incluent, mais ne se limitent pas, aux « machines technologiques » fabriquées (et prétendument impersonnelles); elles comptent aussi ce que les auteurs appellent les *machines-organes*, très humaines. Tout le premier chapitre est consacré à ces *machines désirantes* qui produisent, reçoivent et couplent des éléments divers; qui agissent et désirent. La machine est toujours couplée avec une autre — une « machine productrice d'un flux et une autre qui lui est connectée, opérant une coupure, un prélèvement de flux » (p. 11). C'est le désir qui effectue le couplage des machines — il « fait couler, coule et coupe » (p. 11).

Le cas du schizophrène est exemplaire²¹⁵ puisque cet individu vit « la nature comme processus de production » (p. 9). Les auteurs refusent de tenir pour acquis l'avis largement partagé selon lequel la nature se distinguerait de l'industrie, tandis que l'homme serait distinct de la nature. L'homme et la nature sont « une seule et même réalité essentielle du producteur et du produit » (p. 10). Le processus n'a ni de but ni de fin autre que tendre vers son accomplissement : « tout est production » (p. 10). Il n'est plus utile de distinguer le producteur du produit, puisque le produit engendre un nouveau produit; « la table continue sa "propre affaire" » (p. 13). C'est cet aspect d'une production perpétuelle que les auteurs retrouvent dans la conception lévi-straussienne du bricolage, cette « capacité de faire entrer les fragments dans des fragmentations toujours nouvelles » (p. 13). La machine désirante est lancée dans une

²¹⁴ Dans la section 2.2.4, les références à l'*Anti-Œdipe* (Paris, Éditions de Minuit, 1973) seront incluses dans le corps même du texte.

²¹⁵ Rappelons le sous-titre du livre : *Capitalisme et schizophrénie*.

production qui n'a pas de fin : une « production de production » (p. 13) qui greffe sans cesse du produire sur le produit.

2.2.5 Michel de Certeau : bricolage et arts de faire

La pensée de Michel de Certeau sur le bricolage s'insère dans le projet global d'une analyse de ce qu'il appelle des *arts de faire* : les voies multiples par lesquelles l'« homme ordinaire », sans complètement échapper au rôle qui lui a été assigné par la raison technicienne, parvient néanmoins à *inventer le quotidien*. Il ne s'agit pas pour lui d'inventer de nouveaux objets, mais de *détourner* les objets et les codes existants de leur usage habituel; de se réapproprier l'espace à sa façon.

De Certeau prend à contre-pied le point de vue qui fait des consommateurs les récepteurs passifs d'un contenu servi de force. Sans nier que la société de consommation impose son lot de produits, il admet aussi que les usagers façonnent une culture en vertu de « combinatoires d'opérations²¹⁶ » qu'il est crucial de bien mettre en lumière. La production rationalisée, expansionniste et centralisée existe bel et bien, mais on trouve, en parallèle, une *autre* production; une production rusée et dispersée qui « s'insinue partout, silencieuse et quasi invisible, puisqu'elle ne se signale pas avec des productions propres mais en *manières d'employer* les productions imposées par un ordre économique dominant » (p. XXXVII).

On se situe donc ici dans la conception du bricolage telle qu'elle a été approfondie dans les sections précédentes puisque le bricoleur puise dans un univers fini d'objets pour les soumettre à d'innombrables combinaisons. La perspective certalienne sur le bricolage n'est toutefois pas rigoureusement identique à celle de Genette ou Derrida. Chez ces deux penseurs, le bricolage paraît être le lot de

²¹⁶ M. de Certeau, *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990, p. XXXVI. Dans la section 2.2.5, les références à cet ouvrage seront effectuées dans le corps même du texte.

l'individu — du critique littéraire chez Genette, du producteur (et du récepteur) de discours chez Derrida. Chez de Certeau, en revanche, le bricolage est moins nécessaire que contingent; sans être un choix pleinement conscient (c'est une « pensée qui ne se pense pas » [p. XLI]), il reste un mode de réception de la culture qui coexiste avec d'autres modes, plus passifs.

Dans son examen des manières de faire, de Certeau prend le soin de distinguer les stratégies et les tactiques. La *stratégie*, suprêmement rationnelle, est un calcul des rapports de forces qui implique un sujet de vouloir et de pouvoir; c'est le « geste de la modernité scientifique, politique ou militaire » (p. 59). La *tactique*, contrairement à la stratégie, n'a pas de lieu propre : elle « n'a pour lieu que celui de l'autre » (p. 60). Elle joue donc sur un terrain qui n'est pas le sien; elle ne peut se tenir à distance ou en retrait, s'insérant plutôt dans un espace rigoureusement contrôlé. Elle saisit les occasions lorsqu'elles se présentent et profite des failles intermittentes dans la surveillance. La tactique suppose l'absence de pouvoir : « c'est un art du faible²¹⁷ » (p. 61). Un art rusé aux nombreux tours et détours : « tours du "faible" dans l'ordre établi par le "fort" » (p. 65). Si la stratégie produit, quadrille et impose, la tactique, quant à elle, utilise, manipule et détourne.

Adopter une tactique bricoleuse, c'est donc prendre position par rapport aux produits; il s'agit de les subvertir, non en les rejetant, mais en les utilisant de telle ou telle façon. Ce n'est pas un art de *sortir* de la société de consommation, mais un art de la *vivre*, de la transformer; de faire fonctionner l'ordre dominant sur un autre registre. Les pratiquants ne sont pas les fabricateurs des produits; en les faisant traverser le prisme de l'usage, ils se les réapproprient cependant. Les tactiques dépendent jusqu'à un certain point des circonstances, mais elles « n'obéissent pas à la loi du lieu »

²¹⁷ Cette caractéristique est loin d'être négative pour de Certeau, dont la recherche est marquée par l'« érosion et [la] dérision du singulier ou de l'extraordinaire » (p. 13) annoncée par *L'homme sans qualités* de Musil.

(p. 51); le champ régule les tactiques, mais elles introduisent une façon de tirer partie des produits grâce à diverses manières de faire. L'ordre régissant n'est pas forcément hostile à toute liberté : de Certeau propose de percevoir l'ordre comme les règles de mètre et de rime pour les poètes classiques — « un ensemble de contraintes stimulant les trouvailles » (p. L). Un *écart* s'installe entre la production première, celle de l'objet, et « la production secondaire qui se cache dans les procès de son utilisation » (p. XXXVIII). C'est précisément à cet écart que s'intéresse de Certeau puisque c'est là que se situe la créativité quotidienne des usagers. Ces derniers sont pris dans les filets de la surveillance, mais cela ne les empêche pas de mettre en œuvre une créativité tactique et bricoleuse.

Si, pour Derrida, tout discours relève ultimement du bricolage, on constate que, chez de Certeau, la *lecture* elle-même est peut-être la tactique bricoleuse par excellence. Selon lui, le sens littéral, « cette barrière constituant le texte en île toujours hors de portée pour le lecteur » (p. 247) « est le produit d'une élite sociale » (p. 246) : l'édification de cette barrière engendre la « fiction du "trésor" caché dans l'œuvre, coffre-fort du sens » (p. 248). Les privilégiés font du livre un *secret* dont ils sont les véritables interprètes. Le fléchissement de l'institution fait cependant apparaître « entre le texte et ses lecteurs la réciprocité qu'elle cachait » (p. 249). La perte de puissance de l'institution a pour corrolaire une plus grande liberté du lecteur. Encore une fois, le consommateur affronte son adversaire sur son propre terrain : de Certeau avoue que cette lecture tactique est une « nouvelle orthodoxie », mais que celle-ci traduit une « activité silencieuse, transgressive, ironique ou poétique » (*ibid.*). Le lecteur se laisse ainsi entraîner dans des « envols imaginaires ou méditatifs à partir de quelques mots » (p. 246); la lecture « constitue une scène secrète, lieu où l'on entre et d'où l'on sort à volonté » (p. 250).

Dans l'optique de notre recherche, l'intérêt des figures étudiées par de Certeau est double : dans un premier temps, les usages dont il analyse la nature et la fonction

relèvent du bricolage puisque ce sont des opérations de *réemploi* (p. 52); dans un deuxième temps, ces opérations se rattachent à la problématique des contraires puisqu'on y note des « inversions discrètes et pourtant fondamentales » (p. 53).

2.2.6 Jean-François Lyotard : l'affrontement postmoderne des discours désacralisés

Dans *La condition postmoderne*, Lyotard s'efforce de mettre en lumière la condition du savoir dans des sociétés dites « postmodernes ». Ce qualificatif désigne pour lui « l'état de la culture après les transformations qui ont affecté les règles des jeux de la science, de la littérature et des arts à partir de la fin du XIX^e siècle²¹⁸ ». C'est plus précisément la « crise des récits » (p. 7) qu'il tente de décrire.

De quels récits d'agit-il au juste? Toute science tend à tenir sur elle-même un discours de légitimation : en se justifiant, en établissant ses critères et sa valeur, elle acquiert le statut de *norme*; elle se situe elle-même « dans un processus universel d'engendrement » (p. 64). Dans une société moderne, le métadiscours scientifique recourt volontiers à ce que Lyotard appelle un « grand récit » : la dialectique de l'Esprit, l'herméneutique du sens, l'émancipation du sujet raisonnable, le développement de la richesse, etc. Ces grands récits peuvent être explicitement religieux, comme les textes sacrés, mais ils peuvent aussi être les idées phares de la modernité, dont l'Universalité, la Raison, le Progrès et la Science.

Dans une société postmoderne, en revanche, ces récits ne connaissent pas le même succès que jadis. Qu'il soit « récit spéculatif [ou] récit de l'émancipation » (p. 63), le métarécit ne parvient plus à légitimer le savoir qu'il prétend définir; et, par là, à obtenir l'adhésion du grand nombre. La fonction narrative qui parvenait jusque-

²¹⁸ J.-F. Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris, Éditions de Minuit, 1979, p. 7. Dans la section 2.2.6, les références à cet ouvrage seront effectuées dans le corps même du texte.

là à exercer son autorité tend alors à se disperser jusqu'à ne plus être vraiment opératoire. Chaque domaine de compétence semble désormais séparé des autres, sans manifester une autorité dictatoriale; les différents discours coexistent dans une société fragmentée dont les codes moraux sont à la fois nombreux et souvent incompatibles. Les sciences ne dépendent plus d'un récit structurant et extérieur, mais se développent plutôt selon leurs règles propres. Cet éclatement — issu à maints égards des « transformations technologiques » (p. 12) — empêche qu'un seul et unique discours soit érigé en récit structurant. Ce chamboulement n'est pas complètement distinct du modernisme scientifique comme tel : selon Lyotard, ce sont les progrès de la science qui ont à la fois permis et exigé la fin de cette crédulité à l'égard des récits de légitimation. C'est donc moins une rupture radicale que l'évolution naturelle d'une idéologie marquée par une certaine idée du progrès. Autrement dit, selon Lyotard, l'érosion du principe de légitimité du savoir est éminemment interne (p. 65).

Depuis quelques décennies, les sciences et les techniques de pointe, selon Lyotard (les théories linguistiques, la cybernétique, l'informatique, etc.), portent d'abord et avant tout sur le *langage*, qui acquiert une importance énorme. Mais le langage n'est pas que l'objet d'une recherche; il est aussi travaillé de l'intérieur. Lyotard puise volontiers chez Wittgenstein pour montrer que le langage lui-même se compose de formes et d'usages multiples, chacun de ces jeux de langage étant régi par des règles qui ne sont pas celles des autres jeux. Selon lui, « les actes de langage relèvent d'une agonistique générale » (p. 23) : sans nécessairement jouer pour gagner, on joue pour que nos « coups de langage » établissent un véritable lien social²¹⁹.

Lyotard n'utilise pas le terme précis de « bricolage » dans ses analyses, mais il en offre des variantes significatives — lorsqu'il écrit, par exemple, que « nous ne formons pas des combinaisons langagières stables nécessairement, et les propriétés de

²¹⁹ Voir P. Lucier, « Jeux et rites : de la règle à la vie », dans *Des jeux et des rites* (dir. P. St-Germain et G. Ménard), Montréal, Liber, 2008, p. 21-30.

celles que nous formons ne sont pas nécessairement communicables » (p. 8). Sous l'effet de ces combinaisons inédites, « des disciplines disparaissent, des empiètements se produisent aux frontières des sciences, d'où naissent de nouveaux territoires » (p. 65). Les investigations ne sont plus hiérarchisées mais partagent le même niveau. Comme nous le verrons bientôt en nous penchant sur quelques théories contemporaines de la religion, cette apparente relativité des différents discours semble autoriser les synthèses les plus étonnantes.

2.2.7 Le bricolage dans quelques théories contemporaines de la religion

Dans cet examen sur les usages de la notion de bricolage dans les sciences humaines, nous avons considéré les réflexions de penseurs appartenant à diverses disciplines, de l'ethnologie à la critique littéraire en passant par l'anthropologie, la philosophie, la sociologie et la psychanalyse. Nous avons retardé à dessein l'étude du bricolage tel qu'il a été employé dans certaines théories de la religion²²⁰. La plupart des chercheurs s'entendent pour accorder au bricolage une grande importance pour qui souhaite comprendre l'évolution du paysage religieux contemporain. L'importance du bricolage et du syncrétisme, dans les théories récentes, est liée au contexte d'une hypothétique postmodernité : André Mary n'hésite pas à soutenir que « la réhabilitation symbolique la plus récente du syncrétisme est liée incontestablement à l'émergence de la thématique de la "postmodernité"²²¹ ».

On a évoqué plus haut l'article de Champion sur le bricolage qui, même s'il manque certaines distinctions cruciales, réussit cependant à bien situer la mouvance de ce « religieux flottant » dans l'histoire récente; une mouvance remplie

²²⁰ Certes, la majorité des auteurs abordés dans les sections précédentes ont été interpellés par la question religieuse, mais nul n'en a fait son champ d'élection.

²²¹ A. Mary, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, p. 12.

d'« adhésions religieuses souples²²² ». Ces adhésions seraient à la fois *multiples*, dans la mesure où les participants ne sont pas tenus de rejoindre un seul courant; elles seraient par ailleurs *peu contraignantes*, puisque les participants peuvent passer d'un courant à un autre, ou conjuguer divers courants sans une obligation d'exclusivité. De telles conclusions se rapprochent des réflexions du sociologue Michel Maffesoli à propos de l'adhésion « tribale²²³ ». Selon Maffesoli, l'individualisme exacerbé des sociétés contemporaines n'empêche pas l'émergence de nouveaux rassemblements; non pas des rassemblements totalisants, mais des groupements qui permettent à des gens qui partagent certaines valeurs de participer à des projets communs. Le terme de « tribu » est empreint d'un certain primitivisme, mais il est pourtant revendiqué par des groupes très marginaux et au fait des plus récents développements technologiques. La tribu se distinguerait doublement des groupes plus formels : elle est généralement assez peu volumineuse; l'appartenance aux nouvelles tribus n'est pas *exclusive*, ni *figée*. Faire partie d'une tribu n'exclut pas la possibilité de faire partie d'un autre groupe, et l'adhésion à un groupe n'est pas marquée du sceau d'éternité. Le coefficient d'appartenance n'est pas absolu et les adhérents peuvent facilement passer d'un groupe à un autre au gré de leur enthousiasme, la liberté de choix étant encouragée.

Selon Champion, l'émergence d'un certain engouement pour le bricolage religieux résulte de deux développements parallèles qui restent assez différents dans leur nature; deux développements surgis pendant les années cinquante, mais surtout pendant les deux décennies suivantes. Elle évoque d'abord la sécularisation progressive de la société. Cette sécularisation marque d'abord une évolution du rapport entre les individus et les institutions religieuses; ce rapport ne va plus de soi et n'est pas imposé comme auparavant — remis en cause, il doit être reconquis, ou installé sur de nouvelles bases. Cette évolution serait aussi celle des institutions

²²² F. Champion, « Religieux flottant, éclectisme et syncrétismes », p. 741.

²²³ Voir M. Maffesoli, *Le temps des tribus*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1988.

religieuses elles-mêmes : l'évolution ne plaît guère à tous, qui peuvent la trouver trop lente ou trop rapide. La modernisation des institutions religieuses et de leurs discours se traduit souvent par un réflexe interprétatif : celui de repousser (ou de taire) les aspects qui offusquent le plus la sensibilité contemporaine. L'exemple le plus probant est celui des représentations de Satan, de l'Enfer et du purgatoire dans la tradition judéo-chrétienne; une vision *morale* de la religion exige une espèce d'« assainissement » des sources pour que le contenu de la doctrine soit plus facile à recevoir. Si une telle décision permet aux institutions d'attirer de nouvelles recrues, il y a fort à parier que quelque chose se perd : la puissance des images et des représentations qui, aussi fantastiques soient-elles (peut-être aussi *parce qu'elles sont fantastiques*), restent très évocatrices.

Ce premier facteur qui pave la voie vers le syncrétisme et le bricolage s'inscrit dans la foulée du projet moderne qui s'efforce de démystifier et de rationaliser ce qui est obscur et paraît échapper aux explications rationnelles. Il y a en outre un second facteur qui, pour sa part, s'oppose assez clairement aux idées modernes : l'émergence d'une multitude de nouveaux groupes religieux; aux États-Unis surtout, mais également ailleurs dans le monde. Chaque nouveau groupe offre un nouveau choix à l'individu qui cherche une religion, une vision du monde. Qu'il en soit conscient ou non, chaque groupe mine le monopole des autres : il est de plus en plus difficile de soutenir qu'un courant religieux donné est le seul valable lorsque les choix s'accumulent. Tout en relativisant les courants religieux, l'émergence de tous ces groupes remet aussi en question le « déclin » de la religion, dans le monde contemporain.

Plusieurs chercheurs se sont intéressés à l'émergence et au développement des groupes religieux. Le sociologue canadien Reginald Bibby a étudié la question dans son livre *Fragmented Gods*. Son enquête s'échelonne sur une vingtaine d'années et traite surtout de groupes religieux marginaux, au Canada : des groupes qui se

réclament d'une tradition donnée, sans toutefois en respecter tous les dogmes. Il s'intéresse à la « migration » des croyants pratiquants; il ne s'agit donc pas d'observer le comportement religieux d'individus étant toujours demeurés étrangers à la religion institutionnelle, mais d'individus qui entretiennent un rapport complexe avec leur tradition d'adoption. L'expression choisie pour traduire le titre de son ouvrage — « La religion à la carte » — est loin d'être fautive; elle est fidèle à l'idée (exprimée par Bibby comme par bien d'autres) selon laquelle la religion serait devenue, à bien des égards, un produit de consommation, de nos jours. Mais elle ne rend pas pleinement justice au titre original. Les deux expressions supposent un choix libre et éclectique dans la somme des doctrines et des symboles religieux; mais là où la « religion à la carte » paraît poser des traditions et courants déjà constitués — parmi lesquels il ne resterait qu'à choisir, comme un client devant son menu —, la notion de « dieux fragmentés » suppose que ces divers courants et traditions s'émiettent; ils peuvent être choisis, mais ils peuvent surtout être *déconstruits*.

Si la notion de « dieux fragmentés » se veut encore plus stimulante, l'usage qu'en fait Bibby reste assez restreint. La déconstruction appelle bien sûr une *reconstruction*, car les pièces restantes risquent fort d'être mêlées aux pièces d'autres courants, engendrant par là un véritable casse-tête culturel et religieux dont la règle de composition semble être celle du bricolage. Or, Bibby insiste davantage sur la première étape du processus, qui « affaiblirait » la force et la puissance des dieux de jadis²²⁴. *Fragmented Gods* propose ainsi une théorie de la fragmentation sans approfondir la reconstruction éventuelle.

Dans un article, Raymond Lemieux s'est précisément attaché à bien saisir le passage de la *fragmentation* à la *reconstruction* (ou *recomposition*). La fragmentation résulte d'un processus social affectant les sociétés modernes dominées par la techno-

²²⁴ Le sous-titre de son livre rend une partie de son inquiétude; voir R. Bibby, *La religion à la carte. Pauvreté et potentiel de la religion au Canada*, Montréal, Fides, 1988 (tr. L.-B. Raymond).

rationalité et par l'impératif de performance — un impératif qui brise nécessairement les solidarités en inventant la catégorie du *privé* (ce qui n'a pas de pertinence pour la lutte sociale). « La société est mise en miettes²²⁵ » et l'individu est laissé à lui-même pour faire sa place et s'accomplir. Le sens devenant un objet à consommer dans la société du marché, aucune expérience partagée ne peut désormais servir de socle.

Si la fragmentation est un *processus*, la reconstruction, elle, est un *projet*; « elle suppose un *sujet* qui prend des *décisions*²²⁶ ». Ce sujet advient et « se construit dans et par cet acte performatif et affirmatif de sa volonté d'être²²⁷ ». Lemieux insiste sur le fait que la recomposition n'est pas un retour au même : le projet possède une histoire différente de celle du processus antérieur; il ne peut jamais le reproduire en tant que tel. La recomposition « produit une nouvelle vie qui ajoute à l'histoire l'acte et le désir du restaurateur lui-même²²⁸ ». Il ne s'agit donc pas d'un retour à ce qui fut, quoi que pensent les bricoleurs de sens ou ceux qui s'opposent à leur approche. Le choix dont il est question n'est pas purement arbitraire, mais il s'intègre dans une quête à long terme — dans un *itinéraire de sens*²²⁹, le sens n'étant plus garanti par une institution autoritaire. Les choix s'insèrent donc dans une trajectoire dont ils balisent les étapes; ils marquent les relectures successives d'une route déjà parcourue.

Si de nouveaux groupes apparaissent constamment et entrent en compétition avec les institutions religieuses déjà établies, ces institutions religieuses elles-mêmes restent éminemment concernées par le bricolage ambiant. On peut en effet observer cet engendrement de nouvelles significations dans des traditions religieuses existantes. Françoise Champion rappelle à juste titre que le christianisme est le lieu de recombinaisons importantes depuis les années 1970. Les éléments constitutifs du

²²⁵ R. Lemieux, « Bricolage et itinéraires de sens », *Religiologiques*, 26, 2002, p. 12.

²²⁶ R. Lemieux, « Bricolage et itinéraires de sens », p. 15.

²²⁷ R. Lemieux, « Bricolage et itinéraires de sens », p. 15.

²²⁸ R. Lemieux, « Bricolage et itinéraires de sens », p. 15.

²²⁹ R. Lemieux, « Bricolage et itinéraires de sens », p. 17 et suivantes.

christianisme — ses symboles, ses attitudes, ses sentiments religieux — ont été désancrés par rapport aux institutions; c'est-à-dire que l'institution n'encadre plus autant les différentes interprétations possibles des textes et des rites, ce qui a permis l'apparition de tout un ensemble d'exégèses plus variées les unes que les autres. La Bible, par exemple, n'a plus un seul et unique « sens véritable » qui aurait été donné une fois pour toutes par l'orthodoxie : elle est « offerte à toutes les interprétations et réinterprétations, scientifiques, sociales — par des artistes, des publicistes... — ou strictement individuelles²³⁰. »

Autrement dit, les symboles, les dogmes *se disséminent* : ils suivent un autre chemin, ils s'offrent à de nouvelles combinaisons. La perspective de Champion — « tout se passe donc comme si le christianisme avait cessé d'être un système globalisant et unifié, à prendre en bloc, pour devenir un ensemble de "pièces détachées", offert aux libres compositions personnelles, aux adhésions sélectives à un nombre limité de croyances, de pratiques, de prescriptions²³¹ » — rejoint celle de Guy Ménard : « Tout se passe dès lors comme si leurs éléments constitutifs [aux institutions] flottaient en quelque sorte, délestés des dogmes et des institutions qui en assuraient la cohérence, disponibles à des combinatoires inédites²³². »

2.2.7.1 Les critiques du syncrétisme et du bricolage

Nous avons rapidement évoqué, un peu plus tôt, la *réception* de l'éclectisme, du syncrétisme et du bricolage. L'attrait d'une pensée qui accueille en toute liberté des idées appartenant à bien des traditions religieuses est compréhensible, mais cette

²³⁰ F. Champion, « Religieux flottant, éclectisme et syncrétismes », p. 745. Le succès obtenu par la nouvelle traduction de la Bible dirigée par Frédéric Boyer et publiée aux éditions Bayard et Médiaspaul, en 2001 (surnommée la « Bible des écrivains »), témoigne de la prégnance de ces nouvelles interprétations des textes sacrés.

²³¹ F. Champion, « Religieux flottant, éclectisme et syncrétismes », p. 749.

²³² G. Ménard, *Petit traité de la vraie religion : à l'usage de ceux et celles qui souhaitent comprendre un peu mieux le vingt et unième siècle*, Montréal, Liber, 2007 [1999], p. 148.

pensée suscite également des critiques assez sévères. Ces notions sont parfois employées péjorativement et vont jusqu'à servir de repoussoir. L'ensemble des critiques formulées contre le syncrétisme et le bricolage religieux peut être classé dans deux types : les critiques du premier type relèvent de la critique savante et remettent en cause le « confusionnisme » potentiel des vues syncrétiques; les critiques du second type, qui manifestent un point de vue évangéliste (et parfois fondamentaliste), envisagent les approches bricoleuses comme autant d'*écarts* par rapport au sens orthodoxe, seul valable.

Le geste syncrétiste par excellence — celui de soutenir, par exemple, que Jésus et Bouddha livraient essentiellement le même message (par-delà toutes les différences historiques et contextuelles entre ces deux figures), ou que le taoïsme et le bouddhisme zen reviennent pratiquement au même — s'expose aux critiques des chercheurs dont l'effort exégétique porte sur les traditions visées. Tandis que le réflexe syncrétiste est d'insister sur tous les points en commun que partageraient des courants pourtant différents, le réflexe de la critique savante, tout au contraire, est plutôt d'insister sur tout ce qui distingue les courants en question. Ceci les incitera à accorder une plus grande attention aux détails que les syncrétistes ont tendance à négliger : les particularités historiques et culturelles, les voies par lesquelles une tradition donnée a été transmise au fil des siècles, etc. La tâche du syncrétiste et celle du chercheur en sciences des religions (ou de l'anthropologue, de l'ethnologue, du sociologue, etc.) paraissent donc s'opposer sur bien des points. Tandis que le syncrétiste, par-delà les différences, souhaite montrer que des penseurs, des traditions reviennent pratiquement au même²³³, le chercheur va au contraire insister sur les différences afin d'octroyer à chaque penseur, à chaque tradition, ce qui lui revient.

²³³ On dépasse ici la seule prétention à la *ressemblance*.

La critique savante n'est pas la seule adversaire de ceux qui revendiquent le bricolage religieux de façon positive. Sur un tout autre plan, une perspective croyante et orthodoxe a elle aussi de fortes chances de récuser une approche qui ne se contente pas d'une seule et unique signification; les « libertés » prises avec les sources deviennent autant d'écarts par rapport au sens officiellement admis. L'étude du bricolage religieux ne devient donc une *étude des écarts* que si l'on postule une ligne de conduite; une voie orthodoxe censée représenter le Vrai et le Juste. Gérard Leclerc défend un tel point de vue dans un bref ouvrage polémique intitulé *Le bricolage religieux*. Le bricolage lui-même n'est qu'un des thèmes qui intéressent Leclerc : rédigeant son ouvrage pendant les semaines suivant le 11 septembre 2001, il s'efforce surtout de saisir le sens du « retour du religieux », qui s'opposerait à une éclipse précédemment prophétisée par bien des observateurs.

Dans ses remarques sur le bricolage proprement dit, Leclerc concentre sa critique sur les courants issus du nouvel âge. Il dénonce « la destruction de tous les repères structurants²³⁴ », qui entraîne le bricolage le plus fantasmagorique qui soit (or Dieu, insiste-t-il, « n'est pas un objet de fantasme » [p. 69]). Leclerc établit un rapport direct entre le nouvel âge et le gnosticisme ancien; sa posture à l'égard du nouvel âge et de ses dérivés fait écho à la posture d'Irénée de Lyon dans son *Contre les hérésies* — d'autant plus que les partisans du nouvel âge tentent de rendre les hérésies attirantes. Selon Leclerc, la « libération » dont il est question dans ces quêtes bricoleuses n'en est pas vraiment une : elle « exclut la perspective d'un salut » (p. 67) et fait son deuil de l'effort moral habituellement attendu dans une quête religieuse digne de ce nom. Leclerc cite positivement Philippe Murray qui « débusque les ressorts d'une société festive » (p. 68), dans laquelle on ne retrouve rien de « l'extrême rigueur d'un christianisme qui jamais ne triche avec le réel de l'existence » (p. 69). La rigueur du dogme n'est contraignante que selon un certain

²³⁴ G. Leclerc, *Le bricolage religieux*, Monaco et Paris, Éditions du Rocher, 2002, p. 63. Les prochaines références au livre de Leclerc seront signalées dans le corps même du texte.

angle : selon Leclerc, le dogme n'empêche pas de penser, mais il donne à penser, au sens ricœurrien de l'expression.

Ces avis amènent Leclerc à rejeter en bloc toutes les tentatives qui s'efforcent de penser le religieux hors de ses assises institutionnelles. Les expériences d'élargissement du religieux « constituent autant de tromperies » (p. 71); il faut donc aborder avec méfiance le supermarché des religions colporté par des « camelots insidieux » (p. 72). On doit réagir à « la menace de dissolution de la personne » en entendant « l'appel d'un Dieu qui ne nous trompe pas » (p. 72). Leclerc manifeste ainsi une hostilité générale au bricolage et à ses principales caractéristiques (dont le *jeu*, qui sera abordé plus en détail dans notre quatrième chapitre²³⁵).

Les deux perspectives critiques abordées successivement ici — la perspective anthropologique et la perspective croyante — se rejoignent à plus d'un titre : les uns et les autres sont importunés par la destruction des frontières et l'indistinction des divers éléments assimilés par la culture syncrétique. André Mary rappelle que les cultes syncrétiques « ont souvent provoqué chez les anthropologues — pour des raisons diamétralement opposées — la même horreur du mélange que celle qui scandalisait les évangélistes²³⁶ ». Raisons opposées, puisque les anthropologues recherchaient précisément ce que les évangélistes s'efforçaient de déplacer ou remplacer : une culture indigène dite « authentique » ou « pure ». Ces connotations négatives du syncrétisme et du bricolage dépendent surtout d'un « mythe de la pureté²³⁷ ». Mary parle d'un *mythe* puisque la culture savante opère un tri plus ou moins conscient « entre l'originaire et le dérivé, le pur et l'impur, l'intègre et le

²³⁵ Bien que sa propre perspective soit moins militante que celle de Leclerc, Georges Balandier dénonce la pratique du « collage » qui, selon lui, est le symptôme d'un épuisement et d'un désespoir du sens (voir *Le détour. Pouvoir et modernité*, Paris, Fayard, 1985).

²³⁶ A. Mary, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, p. 10.

²³⁷ A. Mary, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, p. 15.

dégradé²³⁸ » alors que de tels partages paraissent souvent assez compliqués. Cette posture agit nécessairement dans la construction de l'objet de recherche, qui s'en trouve directement affecté. Le syncrétisme est ainsi condamné d'avance, réduit à l'imitation et au simulacre. Bref, « pour les clercs comme pour les savants, le syncrétisme est la contamination par l'autre²³⁹ ».

Conclusion

Après avoir introduit la thématique des contraires selon une perspective philosophique dans notre premier chapitre, nous avons cette fois approfondi trois notions omniprésentes dans les sciences sociales : l'éclectisme, le syncrétisme et le bricolage. Le rapport entre ces notions et les contraires est particulier : elles ne présupposent pas les contraires — elles impliquent d'abord et avant tout un *choix* (éclectisme), puis une *synthèse* entre des éléments puisés dans des sources diverses (syncrétisme et bricolage). Le contexte de la modernité tardive ou « postmodernité » fait toutefois en sorte qu'aucun discours ne semble disposer du monopole de la vérité et du sens; les synthèses opérées par les individus — en fonction de nombreux facteurs (bagage personnel, influence des tiers, etc.) — sont souvent hardies et paraissent défier toute logique. Une logique sous-jacente peut pourtant être identifiée : la logique d'un bricolage culturel attentivement étudié par Lévi-Strauss dans *La pensée sauvage*. Cette étude anthropologique a durablement inspiré d'autres chercheurs dans les sciences sociales, d'où notre survol des réflexions de Genette, Derrida, Deleuze et Guattari, de Certeau et Lyotard sur le sujet.

Comme on l'a vu, le bricolage peut être envisagé selon deux vues successives qui en viennent à se compléter. On remarque d'abord la *fragmentation* ou *déconstruction* des grands courants de pensée, qui ne sont plus acceptés tels quels

²³⁸ A. Mary, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, p. 16.

²³⁹ A. Mary, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, p. 21.

mais comme un ensemble dont on peut choisir certaines pièces et en rejeter d'autres; ces courants deviennent disponibles à de nouvelles combinaisons — une situation qui passionne les uns, mais exaspère les autres (surtout les garants de la tradition en proie à la fragmentation). Mais on remarque, aussi, une *reconstruction* ou *recombinaison*. La reconstruction suppose un sujet qui agit, qui se construit au fur et à mesure qu'il construit du sens. La fragmentation est un processus, mais la recombinaison est un projet : un projet qui, même s'il puise dans un ensemble fini d'éléments, ne recrée pas ce qui fut; c'est une activité *créative*, si tant est que l'on considère la créativité autrement qu'une pure production *ex nihilo*²⁴⁰.

L'approche plus théorique du bricolage dans ce deuxième chapitre met la table pour les études appliquées des chapitres à venir. Après avoir précisé le sens de notions comme celles du syncrétisme et du bricolage, nous devons considérer leurs « incarnations » dans la culture elle-même et voir jusqu'à quel point elles permettent le commerce des contraires.

²⁴⁰ La notion de créativité nous interpellera longuement dans le quatrième chapitre.

CHAPITRE 3

L'EXTRÊME ET LA LIMITE : AUTOUR DES RITES CONTEMPORAINS

Un travail portant sur la culture des contraires ne peut faire l'économie des *extrêmes*; de toutes ces conduites qui, de diverses manières, s'approchent de la limite en prétendant parfois la dépasser. Or, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'extrême a la cote, dans nos sociétés. Les sports extrêmes sous toutes leurs formes — de l'escalade aux combats ultimes²⁴¹ — suscitent l'engouement d'un grand nombre de nos contemporains en plus de fréquemment défrayer la manchette, depuis plus d'une dizaine d'années.

Une telle percée ne fait toutefois pas l'unanimité. Pendant la rédaction de ce travail, une série d'événements ont remis les conduites extrêmes au centre des débats, au Québec. L'été 2009 fut le théâtre de quelques tragédies causées par une activité qui prend de plus en plus d'ampleur auprès des jeunes (et des moins jeunes) : le *car surfing*, qui voit des individus se tenir sur le toit ou le capot d'une automobile en marche. Kevin Ducharme, 38 ans, est décédé au début du mois de juillet, quelques jours après avoir chuté d'une automobile; environ un mois plus tard, Gabrielle Dionne, 17 ans, est décédée des suites d'une chute à Drummondville le 27 juillet, alors que l'automobile était conduite par son amie de 18 ans.

Le *car surfing* est né en Californie, et il a inspiré nombre de chansons, de films et de jeux vidéo. Son rayonnement problématique est également assuré par des

²⁴¹ Il n'est pas inutile de rappeler que l'une des figures les plus connues des arts martiaux mixtes (dont les combats sont organisés par l'UFC, ou Ultimate Fighting Championship) est un Québécois dont la renommée internationale dépasse — et de loin — la renommée locale : Georges St-Pierre (né en 1981).

dizaines de vidéos sur YouTube; en contrepartie, les sites internet soulignant les dangers de cette activité sont également nombreux²⁴². Ces deux perspectives opposées à propos d'un même phénomène sont emblématiques d'un conflit profond, d'une tension entre le désir d'ordre et la volonté de vivre certaines expériences extrêmes (que ce soit dans l'excès ou dans l'abstention, comme on le verra). Dans une des sections de ce troisième chapitre, nous aborderons d'ailleurs deux postures contrastées face à l'extrême : étudiant un ouvrage récent de Solange Lefebvre sur la culture et la spiritualité des jeunes, nous évoquerons une approche préventive s'appuyant sur des préceptes moraux pour endiguer l'excès; puis, en nous tournant vers les réflexions de Georges Bataille sur l'expérience intérieure, nous mettrons en lumière une approche octroyant la première place à l'expérience elle-même, quel que soit son contenu.

Si l'extrême suscite un enthousiasme mâtiné de questionnements quant à ses aspects destructeurs, le *rite*, lui, ne semble pas soulever autant de passions. Cette apathie apparente découle notamment du fait que les rites traditionnels emportent moins l'adhésion que jadis; les pronostics pessimistes sur la fréquentation des Églises se multiplient. En parallèle, nous constatons pourtant l'émergence de nouveaux rites, surtout chez les jeunes; ces rites fraient régulièrement avec l'extrême et la limite. À la lumière du climat social et culturel contemporain, il nous apparaît donc nécessaire d'envisager ensemble l'*extrême* et le *rite*. Nous justifierons d'abord ce parallèle en montrant que la notion d'*initiation*, auparavant confinée à la seule religion institutionnelle (et à une part privilégiée de cette religion), tend à qualifier une très grande variété de phénomènes, de nos jours. Dans un deuxième temps, nous approfondirons le couple de contraires le plus pertinent pour analyser les conduites extrêmes : la *vie* et la *mort*. Il apparaît en effet que ceux qui pratiquent des conduites à risque le font pour confronter le tabou par excellence qu'est la mort. Mais si des

²⁴² Un exemple : <http://carsurfingkills.com>. [Consulté le 18 janvier 2010.]

tragédies se produisent parfois (comme nous l'avons vu plus haut), le but des participants semble être de *braver* la mort; de frôler la mort pour revenir à la vie. C'est en proposant ce retour à la vie — cette *renaissance* — que les conduites à risque se rapprochent le plus des rites initiatiques traditionnels.

Dans la dernière section de ce chapitre, nous aborderons trois phénomènes riches en thèmes initiatiques. Nous étudierons d'abord l'engouement des jeunes pour les jeux vidéo de combat — un sujet qui nous met sur la piste des plus récents développements technologiques, mais aussi d'arts martiaux millénaires. Il appert en effet que la teneur même des jeux de combat *et* le parcours des joueurs experts empruntent la pente initiatique des arts de combat orientaux. Nous approfondirons ensuite deux phénomènes qui font la part belle aux conduites à risque : celui des tags et des graffiti et celui des arts du corps. Puisque ces deux phénomènes se situent à la jonction du rite et de la création artistique, cette ultime section nous permettra d'anticiper les analyses des deux derniers chapitres de ce travail, qui seront surtout consacrés à diverses formes d'art; mais puisque les créations des tagueurs et des graffiteurs sont profondément *synthétiques*, subissant de multiples influences, nous reprendrons en outre le thème du *bricolage*, déjà analysé dans le deuxième chapitre et qui nous interpellera à nouveau dans le chapitre suivant.

3.1 La démocratisation progressive de la notion d'initiation

L'initiation est une notion utilisée de plus en plus fréquemment; son extension est beaucoup plus grande aujourd'hui qu'à d'autres époques. Par le passé, la notion d'initiation opérait une double discrimination : elle ciblait surtout les traditions religieuses, mais à l'intérieur même de ces traditions, elle visait certaines figures privilégiées. Comme le souligne David Le Breton, l'initiation servait surtout « pour

caractériser des moments d'exception chez des individus quelque peu hors du commun²⁴³ ».

Quelle que soit la religion qui nous intéresse, les exemples foisonnent. On peut penser, par exemple, aux figures qui ont fait l'objet d'une *vie de saint* (ou *hagiographie*). Ces textes montrent les étapes d'une progression, chez un individu qui passe d'un état banal et ordinaire à un état *extraordinaire*, presque inhumain; ils sont remplis d'allusions à des moments exceptionnels pendant lesquels la personne dont on trace la biographie semble atteindre un niveau inaccessible aux simples mortels. On peut parler de *pratiques hagiographiques* puisque l'hagiographie est devenue un véritable genre littéraire, avec ses codes et ses modèles. En dépit de la perspective adoptée par le lecteur croyant, la vérité historique la plus stricte paraît moins importante, dans une hagiographie, que le portrait global : c'est le parcours initiatique qui importe avant tout le reste. Les événements vécus sont inscrits dans une histoire qui est tout autant *story* qu'*history*; un récit autant qu'une période historique²⁴⁴.

De nos jours, en revanche, la notion d'initiation est utilisée beaucoup plus librement : on se sert volontiers du terme « initiation » pour qualifier l'apprentissage de nouvelles données ou d'un nouveau langage, qu'il s'agisse de l'informatique, de la danse ou du poker. Le terme semble ainsi avoir quitté le monde religieux dans lequel il avait été opératoire jusque-là. Une enquête plus approfondie nous assure pourtant du contraire : l'initiation selon son sens plus religieux — comme bouleversement intérieur, changement de statut, nouvelle naissance, etc. — est encore très présente aujourd'hui. Comme le rappelle Le Breton, les témoignages d'individus qui affirment avoir été profondément transformés par une expérience marquante sont de plus en plus nombreux; ces individus prétendent avoir vécu la *mutation ontologique*

²⁴³ D. Le Breton, *Passions du risque*, p. 164.

²⁴⁴ Sur les hagiographies, voir J. Dubois et J.-L. Lemaître, *Sources et méthodes de l'hagiographie médiévale*, Paris, Cerf, 1993.

provoquée par tout rite efficace, selon Mircea Eliade. Nous pourrions ainsi parler d'une démocratisation progressive de la notion d'initiation : « l'initiation devient démocratique, elle ne touche plus seulement l'homme d'exception²⁴⁵ », comme c'était le cas dans l'hagiographie classique. De plus en plus d'expériences et d'épreuves — la maladie, le deuil et l'accident, pour suggérer seulement trois exemples — peuvent devenir des défis suffisamment imposants pour octroyer à l'existence un *surcroît de sens*. L'expérience initiatique transforme un malheur apparent en une « rénovation intérieure²⁴⁶ ».

La démocratisation de la notion d'initiation se déploie en parallèle avec d'autres types de démocratisations, dans la culture ambiante²⁴⁷. Les témoignages de l'initiation ne sont plus transmis par un intermédiaire (le biographe ou chroniqueur), mais par l'initié lui-même; sa tâche est facilitée par la prolifération des tribunes disponibles, depuis l'avènement d'Internet. Le Web permet à pratiquement n'importe qui de « publier » des textes, de présenter une expérience à des lecteurs éventuels. Tous peuvent laisser des textes, des images : des *traces*. L'initiation semble ainsi plus disponible que jamais dans l'expérience vécue, mais, par la suite, il est aussi plus facile de diffuser cette expérience initiatique pour la communiquer aux autres — à ces autres qui n'y étaient pas. Le vécu et la réception se commandent donc mutuellement.

3.2 L'impact du manque d'encadrement sur les rites contemporains

Nous avons suggéré, jusqu'ici, que les nouveaux rites contemporains concernaient les jeunes, au premier chef. La catégorie des « jeunes » est toutefois plus difficile à cerner qu'à première vue.

²⁴⁵ D. Le Breton, *Passions du risque*, p. 165.

²⁴⁶ D. Le Breton, *Passions du risque*, p. 164.

²⁴⁷ Nous n'approfondirons pas ici la démocratisation de la culture elle-même, qui nous interpellera dans le quatrième chapitre lorsque nous évoquerons les surréalistes.

Les « ados », rappelle Thierry Goguel d'Allondans²⁴⁸, sont une invention de la deuxième moitié du XX^e siècle. En effet, la catégorie « adolescence » ne s'est pas toujours imposée, comme c'est le cas de nos jours : elle a été progressivement construite par les sciences sociales. D'ailleurs, lorsqu'il est question de « passages » et de « rites de passage », il est généralement question du passage de l'enfance à l'âge adulte. Parler du passage « de l'enfance à l'âge adulte », c'est occulter, d'une certaine manière, le moment intermédiaire; un moment « interminable²⁴⁹ », dit Goguel d'Allondans : *l'adolescence*. L'adolescence est un « entre-deux extensible²⁵⁰ »; un « moment de suspension où les anciens repères de sécurité disparaissent tandis que les nouveaux ne sont pas encore instaurés²⁵¹ », comme le soutient Le Breton. Difficile, ici, de ne pas mettre ces réflexions en parallèle avec la terminologie utilisée par Arnold van Gennep pour décrire son concept de *marge*. Pour van Gennep, après tout, la marge est un « flottement » entre deux mondes; un moment pendant lequel l'individu ne se situe ni complètement dans un monde, ni complètement dans l'autre. L'adolescence correspond à cet état indéterminé puisqu'elle ne correspond ni à l'enfance, ni à l'âge adulte, même si elle communique avec ces deux moments. Elle est *sur le seuil*²⁵².

Goguel d'Allondans propose sur les rites de passage deux points de vue qui semblent initialement se contredire. Dans un premier temps, il affirme que les rites de passage n'ont plus autant la cote, aujourd'hui : « la disparition progressive des rites de passage, dans des sociétés modernes qui isolent de plus en plus l'individu,

²⁴⁸ T. Goguel d'Allondans, « Des rites de passage aux passages sans rite : anthropologie de l'adolescence », p. 37.

²⁴⁹ T. Goguel d'Allondans, « Des rites de passage aux passages sans rite : anthropologie de l'adolescence », p. 38.

²⁵⁰ T. Goguel d'Allondans, « Des rites de passage aux passages sans rite : anthropologie de l'adolescence », p. 38.

²⁵¹ D. Le Breton, *Conduites à risque. Des jeux de mort au jeu de vivre*, Paris, PUF (Quadrige), 2004, p. 50.

²⁵² Sur ces notions, voir A. van Gennep, *Les rites de passage*, Paris, Picard, 1981.

explique, pour partie, cet entre-deux extensible, cette interminable adolescence²⁵³ ». Si l'adolescence se prolonge, si l'individu demeure longtemps dans cette marge (et sur le seuil), cela implique un manque flagrant en ce qui a trait aux rites de passage. Après tout, le but des rites est de faire passer l'individu d'un lieu à un autre, d'un moment à un autre; plus encore, *d'un état à un autre*. Par-delà la phase intermédiaire et liminaire, il doit y avoir réintégration au milieu. Le titre choisi par Goguel d'Allondans pour son article (« passages sans rites ») est à cet égard assez révélateur. Quoi que l'on dise à propos des *rites* (qui peuvent être plus ou moins en vogue ou encouragés), les *passages*, eux, demeurent et doivent tout de même être négociés. Au sens strict, ils ne dépendent pas des rites; qu'il y ait ou non un rite, le passage devra être effectué. Le passage préexiste donc par rapport au rite, mais le rite peut faciliter le passage et le rendre encore plus signifiant pour l'individu.

Goguel d'Allondans ne s'en tient pas au seul constat selon lequel les rites de passage sont en péril : il suggère que de nouveaux modes de ritualisation sont en train de voir le jour. Des modes liés aux développements qui ébranlent le monde des adolescents du XXI^e siècle, dont celui des technosciences. Les quêtes de sens adolescentes, de nos jours, sont plus violentes, extrêmes et enthousiastes que jamais. Parce que le jeune est dans une zone de turbulence, parce que son équilibre est toujours menacé à travers toutes les *mutations* qu'il doit vivre à un rythme très rapide, il *expérimente*. Il se met lui-même à l'épreuve : il mesure ses limites et souhaite connaître son véritable potentiel. Il se lance donc dans des épreuves qui semblent offrir un certain contraste par rapport au quotidien qui, si difficile qu'il soit par moments (examens, ruptures parentales et amoureuses, etc.), ne sort jamais vraiment de l'ordinaire. Et dans la mesure où les institutions, où les aînés ne parviennent plus

²⁵³ T. Goguel d'Allondans, « Des rites de passage aux passages sans rite : anthropologie de l'adolescence », p. 38.

autant à encadrer ces expériences initiatiques, c'est le jeune qui doit lui-même les... initier. Peut-être même « dans la maladresse²⁵⁴ ».

Les deux principaux constats évoqués plus tôt se complètent donc : les rites de passage ne vont plus autant de soi, aujourd'hui; les modèles classiques n'ont plus la même popularité, la même efficacité, et l'adolescence est ainsi prolongée. Cela ne signifie pas pour autant que les rites de passage ont complètement disparu. Il suffit de scruter les événements les plus immédiats pour constater la présence de nouveaux rites de passage.

Le ton de Goguel d'Allondans n'est toutefois pas aussi optimiste qu'on pourrait le croire. On remarque des carences importantes dans les nouveaux rites de passage. Le seul fait que l'adolescence paraisse se prolonger exagérément, aujourd'hui, nous en donne un très bon indice; cela suggère que les nouveaux rites ne sont pas complètement efficaces. Goguel d'Allondans précise son point de vue : « si nous avons là des mécanismes inhérents aux rites de passage, nous n'en avons définitivement plus les structures socialisantes²⁵⁵ ». Bref, si les rites de passage « nouveau genre » sont efficaces, c'est peut-être surtout d'un point de vue personnel et intime. D'un point de vue collectif et social, en revanche, la relation ne semble plus s'établir comme auparavant. Or, la dimension collective des rites de passage ne doit pas être sous-estimée. Si l'initiation touche toujours un individu et si elle le modifie profondément, elle modifie aussi son statut et son rôle dans la société. Pour recevoir le droit d'être admis par les adultes dans certaines cultures, par exemple, l'adolescent doit affronter une série d'épreuves — s'il réussit à les franchir, il sera reconnu comme un membre à part entière de la société à laquelle il appartient; comme un membre *responsable*. C'est le rite qui aura permis au sujet de rejoindre la communauté, d'y

²⁵⁴ D. Jeffrey, « Conduites à risque et rites de passage à l'adolescence », dans *Jeunesse à risque, rite et passage* (dir. D. Jeffrey, D. Le Breton et J. Lévy), p. 50.

²⁵⁵ T. Goguel d'Allondans, « Des rites de passage aux passages sans rite : anthropologie de l'adolescence », p. 39.

jouer un rôle important et de s'accomplir. La dimension collective du rite de passage est donc très claire, puisqu'à travers le rite, il y a un « changement de statut social²⁵⁶ ».

Dans les rites de passage contemporains, en contrepartie, Goguel d'Allondans suggère que ce rapport à la société ne s'impose guère. À titre d'exemple, l'entrée dans la sexualité adulte est très peu balisée; les jeunes s'avancent en tâtonnant, en expérimentant, parce qu'ils ne disposent plus vraiment de modèles. Pour Goguel d'Allondans, « la sexualité se lit partout et ne se dit nulle part. Les adolescents ont accès à une pléthore d'images et de représentations, mais les adultes ne se mêlent plus de leur en donner les clés²⁵⁷ ». Bref, l'entrée dans la sexualité adulte est un moment crucial qui « peine à se ritualiser²⁵⁸ ».

Denis Jeffrey émet lui aussi certaines réserves sur les nouveaux rites. Selon lui, l'épreuve elle-même ne suffit pas pour effectuer le passage; les épreuves n'ont pas toutes la même valeur et ne réussissent pas de toute nécessité à favoriser le passage. Pour que l'épreuve soit *aussi* un rite de passage, dit Jeffrey, il faut qu'elle amène le jeune à s'éloigner de ses expériences de jeunesse; en fait, l'éloignement doit être tel qu'il pousse le jeune à penser qu'*il ne peut plus revenir en arrière*. Il doit avoir franchi « pour de bon » une nouvelle étape — une sorte de point de non-retour. En outre, une même épreuve peut avoir une valeur différente pour différents individus. La première relation sexuelle, par exemple, peut être vécue de bien des manières; tout dépend du contexte familial et social et des expériences antérieures de l'individu. Ce qui, pour une personne donnée, sera un événement marquant pourrait, pour une autre personne, être un événement assez banal. Pour la première personne,

²⁵⁶ T. Goguel d'Allondans, « Des rites de passage aux passages sans rite : anthropologie de l'adolescence », p. 36.

²⁵⁷ T. Goguel d'Allondans, « Des rites de passage aux passages sans rite : anthropologie de l'adolescence », p. 41.

²⁵⁸ T. Goguel d'Allondans, « Des rites de passage aux passages sans rite : anthropologie de l'adolescence », p. 41.

on soutiendra que cela aura été un rite de passage; pour la deuxième, cela est moins sûr. Les facteurs sont multiples : « Ce qui confère le statut d'épreuve à un événement dépend notamment des dispositions psychologiques et physiques d'un jeune, de la préparation qu'il reçoit de ses parents et tuteurs, de son sentiment de sécurité et de sa confiance en lui²⁵⁹. » Il est donc hasardeux de prédire à l'avance l'efficacité d'une épreuve particulière, d'autant plus que le passage, aujourd'hui, se caractérise par « une surenchère de l'indécis sur le probable²⁶⁰ ».

Le regard des adultes reste important, pour Jeffrey. Un encadrement et une reconnaissance au moins partielle sont nécessaires pour que l'épreuve devienne une véritable épreuve *rituelle*. Les adultes doivent jouer le rôle de « passeurs²⁶¹ » : s'ils jouent bien leur rôle, ils seront les « agents du passage » et le favoriseront. Jeffrey renoue ici avec une approche plus classique — et éliadienne — des rites de passage. Il souligne que les jeunes doivent apprendre les récits relatifs au « savoir important », aux choses que tout adulte doit connaître pour être pleinement responsable. Des histoires qui ont un sens *littéral*, mais qui ont surtout une efficacité *symbolique*. Comme c'était le cas dans les sociétés plus traditionnelles, les histoires fournissent aux jeunes des modèles pour les aider dans leurs conduites futures.

3.3 L'ordalie, d'hier à aujourd'hui

Afin de comprendre les expérimentations des jeunes dans leur extrémisme même, David Le Breton a employé une figure ancienne : l'*ordalie*. Si l'ordalie est une figure très utile pour comprendre les quêtes de sens des jeunes d'aujourd'hui, elle nous fait cependant pénétrer dans un monde étrange, dont l'histoire est longue et

²⁵⁹ D. Jeffrey, « Conduites à risque et rites de passage à l'adolescence », p. 51.

²⁶⁰ D. Le Breton, *Conduites à risque*, p. 54.

²⁶¹ D. Jeffrey, « Conduites à risque et rites de passage à l'adolescence », p. 53.

vivante; l'ordalie antique et médiévale n'est pas la même que l'ordalie contemporaine.

À des époques plus anciennes, l'ordalie avait lieu dans une société « où tout se tient, sans hasard²⁶² »; une société dans laquelle l'individu est « subordonné au collectif » (p. 48). On peut donc supposer un écart assez important entre ces sociétés axées sur le collectif et les sociétés occidentales actuelles, beaucoup plus éclatées et individualistes. Mais avant d'en arriver à l'ordalie contemporaine, il faut bien saisir la nature et la fonction de l'ordalie dans les sociétés traditionnelles.

L'ordalie était d'abord un *rite judiciaire*. Dans le haut Moyen Âge, elle jouait surtout deux rôles : elle permettait de se prononcer sur la culpabilité ou l'innocence d'un individu soupçonné d'un méfait, mais elle permettait aussi de se prononcer sur la légitimité d'un droit revendiqué ou mis en litige par un plaignant (ici, on ne jugeait pas un individu, mais la pertinence d'un droit). Dans les deux cas, l'ordalie avait pour but de résoudre une tension; c'est pourquoi Le Breton la qualifie de « rituel de conciliation » (p. 49). Elle devait trancher un dilemme prétendument insoluble et le faisait d'une manière spectaculaire, obligeant la personne concernée à subir un test. Ces tests prenaient diverses formes : l'individu devait plonger sa main dans un réceptacle d'eau bouillante, par exemple; être submergé par trois cascades d'eau glacée; tendre les bras à l'horizontale et soutenir cette position pendant plus longtemps que son rival. Des animaux étaient par ailleurs impliqués dans certains types d'ordalie.

Le test implique des *résultats*. Si le test est accompli avec succès, l'accusé sera jugé innocent. À première vue, l'accusé est jugé à la lumière de son résultat au test. Mais, comme le rappelle Le Breton, l'instance qui juge et décrète n'est pas

²⁶² D. Le Breton, *Passions du risque*, p. 48. Dans la section 3.3, les références à *Passions du risque* seront signalées dans le corps même du texte.

vraiment *humaine*; les juges sollicitent une « puissance tutélaire » (p. 48). Ils se déchargent donc de la responsabilité de la décision ultime et instituent plutôt comme juge une force, une entité dont personne — ou presque — n'oserait contester l'autorité. Dans le haut Moyen Âge, c'est Dieu qui était systématiquement appelé pour résoudre un problème traitant d'affaires humaines. À travers l'ordalie, la divinité reste le juge omniscient et actif de tout agir humain problématique; à certains égards, l'ordalie suppose le miracle : une intervention de l'ordre divin dans l'ordre humain, une rupture temporaire dans l'ordre quotidien.

Le rôle attribué à la divinité soulève certaines difficultés. Les résultats ne dictent-ils pas eux-mêmes la décision ultime? Après tout, l'ordalie semble très souvent liée à des réactions purement physiques (douleur, blessures, etc.). On fait cependant de Dieu le responsable de ce qui incombe, physiquement, à l'individu; les résultats sont ainsi filtrés par la présence divine qui supervise et oriente les réactions physiques et le rendement des participants. L'intrication du divin et de l'humain est donc assez complexe, au cœur de l'ordalie médiévale. Si l'on s'en tient à son sens le plus littéral, on met l'accent sur la soumission humaine à la décision d'un tiers. Et si l'on fait peser le poids de la décision sur quelqu'un d'autre, c'est d'abord pour ne pas porter la responsabilité du verdict; c'est aussi pour soustraire la cause aux intérêts humains, lui octroyant ainsi un semblant d'objectivité. Mais cette objectivité, justement, est surtout *apparente* : les humains ont un poids énorme sur l'issue de l'ordalie, même s'ils ne veulent pas le reconnaître ouvertement. Dans son texte, Le Breton rappelle que la foule pèse beaucoup sur le verdict; bref, on pourrait presque affirmer qu'on « force la main du ciel » pendant l'ordalie!

Malgré son côté tumultueux et violent, l'ordalie a un effet d'apaisement sur le groupe social : elle ritualise le désordre inhérent aux choses humaines; elle permet un dépassement symbolique en sollicitant une figure divine qui prend la décision ultime, et elle débouche sur une *solution* qui met temporairement fin aux tensions qui rongent

les membres de la communauté. C'est un désamorçage du problème : une *mise en scène* qui permet d'envisager une autre avenue. Le désordre est non seulement *résolu* par l'ordalie; il est aussi et surtout *dramatisé* : on peut y voir un indice sur le lien étroit entre l'*ordalie* et le *théâtre*²⁶³.

Les différences sont nombreuses, entre les sociétés traditionnelles et la société contemporaine; il est donc naturel que l'ordalie n'ait pas tout à fait la même fonction (ou la même forme) dans les unes et dans l'autre. Si les sociétés sont de plus en plus individualistes, on peut dire que l'ordalie subit elle aussi une évolution apparentée : de rite social, elle est devenue un rite beaucoup plus intime. Elle n'existe plus sous la forme d'un rite judiciaire; elle devient une *épreuve existentielle*. Dans une société où les liens sociaux ont tendance à se relâcher, où les acteurs ne se sentent plus autant soutenus par leur communauté d'appartenance, l'individu cherche de plus en plus en lui-même ce qu'il cherchait ailleurs.

Le Breton emploie plusieurs expressions qui ramènent l'ordalie dans la catégorie des *rites de passage*. Un rite de passage entraîne des conséquences importantes à la fois sur le plan individuel et sur le plan collectif; le participant n'est plus le même après le rite, il subit une mutation profonde et il n'est plus perçu de la même façon car son rôle dans la société a été transformé. Le participant ne peut franchir la limite ordalique « sans s'en trouver peu ou prou modifié » (p. 54). Mais la modification s'étend aussi au registre collectif : l'ordalie, nous dit Le Breton, est « une procédure de réconciliation avec le monde et les autres » (p. 53). La collectivité

²⁶³ Il y aurait sans doute lieu ici d'établir un parallèle entre cette union de l'ordalie et du théâtre et le rapport privilégié qu'entretiennent le rite et le théâtre dans les réflexions d'Antonin Artaud sur le théâtre de la cruauté. Tout en s'opposant au théâtre de son temps, qui était selon lui un banal « théâtre de distraction », Artaud voulait travailler à l'avènement d'un nouveau théâtre qui puisse répondre aux interrogations des individus pendant une période angoissante (l'entre-deux-guerres). Un théâtre qui n'est pas complètement nouveau, car Artaud admettait lui-même qu'il tentait de revenir aux sources et aux origines du théâtre : à l'expérience violente, étonnante, effrayante des spectateurs des tragédies antiques. À propos de la cruauté chez Artaud, voir « Le théâtre et la cruauté » et « Lettres sur la cruauté », dans *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, 1982, p. 131-136 et 157-161.

ne joue cependant pas le même rôle dans l'ordalie ancienne et dans l'ordalie contemporaine. Aujourd'hui, ce n'est plus la collectivité qui décide et oriente la « mise en péril » au cœur de l'ordalie. L'ordalie devient une sorte de réponse à la crise de sens vécue par l'individu; une crise qui dénonce le vide, l'abandon dans lequel flotte l'« individu postmoderne ». La communauté semble absente et l'individu a l'impression de se diriger vers une impasse. Ce n'est peut-être plus Dieu qui décide de l'issue de l'ordalie, de nos jours, mais ce n'est pas non plus l'individu lui-même. L'instance n'est pas proprement humaine : Le Breton parle d'une « intuition du destin » (p. 55), il propose que, dans l'ordalie contemporaine, « l'individu s'en remet à un hasard qui se transforme dès lors en destin » (p. 54-55). Il dit plus loin qu'il y a une « remise de soi au destin » (p. 62) dans l'ordalie.

Pour Le Breton, l'ordalie contemporaine provoque « un affrontement symbolique à la mort » (p. 53); « elle introduit à la mort » (p. 54). Ce n'est pas complètement nouveau par rapport à l'ordalie judiciaire, mais l'accent est désormais placé encore plus explicitement sur le rapport avec la mort. C'est justement cette confrontation à la mort, à la *limite*, qui fait de l'ordalie la figure par excellence des *conduites à risque* qui interpellent tant Le Breton. L'ordalie n'appartient pas au registre du banal, du quotidien, de l'habituel. Le Breton se réfère à Bataille quand il parle de la « part maudite » (*ibid.*); un sens du sacré que l'on retrouve seulement dans les plus grandes épreuves. Le Breton cite Hölderlin qui écrivait : « là où croît le danger croît aussi le salut » (*ibid.*). Le salut ne se situe plus dans un univers calme et paisible : il émerge dans un monde brûlant, sauvage, non domestiqué et imprévisible.

La figure la plus représentative de la « part maudite » à laquelle peut nous confronter une épreuve est certes la *mort*. Mais la mort est ultimement visée pour son contraire : la *vie* — deux morceaux indissociables d'une expérience complète. Le but n'est pas de sombrer dans la mort, mais de sortir vainqueur de cette épreuve; et si l'on joue sa vie, c'est pour mieux la sauver — pour mieux la *vivre*. La confrontation

efficace à la mort entraîne une « éventuelle métamorphose » (p. 58), un goût retrouvé de vivre. Le jeu avec la mort au cœur de l'ordalie est donc un jeu d'*esquive*²⁶⁴. Les effets de l'ordalie ne sont pas toujours immédiats : « la signification de l'ordalie vient *après* », elle sème une puissance « qui peut éclore *ensuite* » (p. 54). L'expérience est si déterminante qu'elle permet de parler d'un « avant » et d'un « après ». Et l'on peut dire, suivant Le Breton, que l'*événement* devient *avènement*; que le présent met la table pour le futur. L'expérience ordalique sème donc les germes de quelque chose de plus grand encore; l'approche de la mort modifie la relation aux autres, elle ouvre l'individu au monde et permet une « rénovation intérieure » (p. 61).

Se confronter à la mort, c'est déjà braver un interdit et approcher l'innommable. La mort est l'un des grands tabous de la société; il ne faut pas trop en parler ou lui accorder trop d'attention. Et si l'on en parle, c'est souvent parce qu'on veut la repousser et l'éloigner — que ce soit grâce à un régime de vie équilibrée, aux découvertes de la science et de la médecine, etc. Mais l'interdit exerce une grande puissance de fascination; il suffit d'interdire quelque chose pour lui octroyer un statut qui attire ceux et celles qui ne se satisfont plus du banal et de l'ordinaire. Tout interdit est une *tentation* : « tout interdit rayonne de la transgression dont il peut être l'objet » (p. 56). En outre, la mort n'est pas un interdit comme les autres : c'est « l'interdit suprême » (p. 57), la limite ultime. La vie et la mort sont intimement reliées, et c'est peut-être en défiant la mort que l'on affirme la vie avec le plus de force. Seul est sans prix ce qui peut être perdu; en faisant miroiter la perte de la vie et l'entrée dans la mort, l'ordalie octroie du sens et du poids à cette vie qu'elle met en danger.

²⁶⁴ Il peut bien sûr arriver qu'un individu trouve effectivement la mort dans l'ordalie — Le Breton rappelle l'exemple d'un homme décédé pendant une séance d'escalade (*Passions du risque*, p. 57) — mais ces cas sont minoritaires.

3.3.1 *Descensus ad inferos* : le passé dans le langage du présent

Afin d'exprimer la confrontation avec la mort à laquelle exposent les épreuves difficiles et les comportements à risque, Le Breton utilise une image évocatrice : la *descensus ad inferos* — la « descente aux enfers ». Plus précisément et littéralement, *inferos* signifie « ceux d'en bas » : descendre vers les enfers, c'est quitter un monde pour en visiter un autre; quitter le quotidien pour s'exposer à une réalité plus sombre et hostile.

Le motif de la descente aux enfers traverse toute l'histoire des religions. Les textes des traditions religieuses comportent leur part de descentes aux enfers, d'images qui ont influencé nombre d'artistes au fil du temps. Deux exemples de la Torah méritent d'être rappelés : le célèbre (mais très court) livre de Jonas, dans lequel un homme s'enfuit d'un bateau et est avalé par un monstre marin (entre autres œuvres, le roman *Moby Dick*, de Melville, lui doit beaucoup); le livre de Daniel, aussi, lorsque Daniel descend dans la fosse aux lions. Ces deux personnages *descendent*, au propre comme au figuré; ils sont emprisonnés dans un environnement inquiétant où ils vivent de terribles tourments. La descente appelle toutefois son contraire : la *remontée*. Les personnages parviennent après tout à s'en sortir sains et saufs, à revenir à la terre ferme, contre toute logique. Mais ils ne reviennent pas tels qu'ils étaient au tout début : leur épreuve initiatique les a profondément transformés.

La descente aux enfers effectuée par Orphée est sans doute la plus connue de toutes, dans la mythologie. Orphée est un poète et un musicien mythique, mais il est aussi l'inspirateur d'une tradition religieuse très forte dans la Grèce de l'Antiquité : l'*orphisme*. Le mythe proprement dit s'ébranle depuis la mort de la compagne d'Orphée, Eurydice, qui périt lorsqu'un serpent la mord au talon. On connaît la trame : Orphée est inconsolable et descend aux enfers pour la ramener à la vie. Afin d'y entrer, il parvient à endormir le chien des enfers en chantant et en jouant de la

musique. Hadès, le maître du monde souterrain, se fait convaincre de libérer Eurydice, mais à une condition — Orphée ne doit pas se retourner et la regarder avant d’être sorti des enfers. Il ne peut évidemment pas résister, se retourne, et perd Eurydice une deuxième fois. La confrontation à la mort est double, ici : Orphée est confronté à la mort de sa propre épouse, mais il se mesure aussi à la mort en osant pénétrer dans les enfers alors qu’il est encore vivant.

Le mythe de la descente aux enfers d’Orphée a connu une postérité assez exceptionnelle²⁶⁵. Par-delà les multiples illustrations artistiques, plusieurs penseurs s’ont réclamés au XX^e siècle, sans l’utiliser de la même façon. Maurice Blanchot en a fait la pierre de touche de sa conception de la littérature, dans *L’espace littéraire* : Orphée représente pour lui l’écrivain qui descend dans les profondeurs de l’être et qui s’oublie dans l’œuvre qu’il crée; il doit regarder son œuvre (Eurydice) pour la réaliser et la détruire²⁶⁶.



FIGURE 3.1
Orphée (1950), de Jean Cocteau

²⁶⁵ La trame du film *Vertigo* (1958), d’Alfred Hitchcock (elle-même inspirée du roman policier *D’entre les morts* [1954], de Boileau-Narcejac), est très proche du mythe orphique : on y voit un héros (James Stewart) incapable de sauver par deux fois la même femme (Kim Novak).

²⁶⁶ Voir M. Blanchot, « Le regard d’Orphée », dans *L’espace littéraire*, Paris, Gallimard, 1955, p. 227-234. On consultera également avec profit le quinzième numéro de la revue *Religiologiques* (sous la direction de Metka Zupancic), consacré à la présence des mythes d’Orphée et d’Eurydice dans la littérature contemporaine.

On trouve en outre un très bel exemple de réappropriation d'un mythe au cinéma, dans le film *Orphée* (1950), de Jean Cocteau. Cocteau était fasciné par ce thème et y avait consacré une pièce de théâtre, vingt-cinq ans auparavant. Il y a transposition, jusqu'à un certain point, puisque Cocteau colle d'assez près au mythe orphique. Mais c'est une transposition symbolique et les choix de Cocteau sont très personnels : il prend certaines libertés par rapport au mythe, la principale touchant la descente aux enfers elle-même (Eurydice quitte les enfers avec Orphée, mais une fois dans le monde terrestre, il n'a pas le droit de la regarder). D'autre part, Cocteau réactualise le mythe en l'incarnant dans la société de son temps : Orphée devient un poète parisien en temps de guerre; il est oublié par le public, qui lui préfère une nouvelle étoile venant tout juste de débarquer dans le monde littéraire; le corps disciplinaire qui rôde autour des personnages rappelle assez clairement les officiers allemands; les messages codés et oraculaires ne sont pas entendus par Orphée dans un lieu de culte, mais sur une onde radiophonique mystérieuse²⁶⁷. Orphée devient donc un poète de l'avant-garde, en France, dans le *présent* du film, dans le présent de son réalisateur.

Cette réappropriation des mythes anciens — et leur traduction dans le langage du présent — rejoint la temporalité que semblent revendiquer bien des jeunes, aujourd'hui, selon Jocelyn Lachance. En opposition à un temps linéaire et irréversible, « le sujet contemporain s'est approprié [...] la capacité de relire le passé²⁶⁸ ». Cette relecture n'appréhende pas le passé pour lui-même, mais pour ce qu'il est susceptible de révéler à propos du présent : « son passé est subordonné à son présent²⁶⁹ ». L'engouement pour des motifs d'un autre temps — qu'il s'agisse de

²⁶⁷ Entre 1940 et 1944, la BBC avait ouvert ses ondes aux résistants français ayant fui l'occupation allemande.

²⁶⁸ J. Lachance, « La nostalgie du présent », dans *Des jeux et des rites* (dir. P. St-Germain et G. Ménard), Montréal, Liber, 2008, p. 219.

²⁶⁹ J. Lachance, « La nostalgie du présent », p. 219.

mythes comme celui d'Orphée ou d'une atmosphère vaguement médiévale — traduit le passé dans le langage du présent; il manifeste une nouvelle relation imaginaire au passé, au présent et à l'avenir. Bien que Lachance établisse un lien direct entre cette temporalité et les jeunes générations, à bien des égards, il serait possible, à la manière de Gilles Lipovetsky, d'en faire l'horizon temporel d'une culture dite « postmoderne ». S'interrogeant sur la nature de la culture postmoderne, Lipovetsky demande : « décadence d'une époque sans tradition ou revitalisation du présent par une réhabilitation du passé²⁷⁰? » Ce qui est sûr, en tout cas, c'est qu'il s'agit d'une *culture des contraires* à plusieurs titres : comme on le verra dans le chapitre suivant, certains des mouvements artistiques les plus radicaux — et les plus anti-religieux en apparence — se sont néanmoins réclamés de thèmes religieux, parfois en toute conscience.

Par-delà les mythes anciens et leur réactualisation, le motif de la descente aux enfers continue d'interpeller nos contemporains. Aussi difficile et éprouvante soit-elle, cette descente devient fondamentale pour certains individus, qui peuvent *ne pas* vouloir renoncer au mal, à la maladie qui les ronge. Le Breton cite une femme qui affirme : « je ne veux pas vivre sans le sida, je ne veux pas vivre comme avant²⁷¹ ». Cela ne signifie pas qu'elle « aime » sa maladie; la maladie a cependant réorienté sa vie, en lui donnant un nouveau sens — un sens lourd et difficile, sans doute, mais plus profond que tout ce qu'elle avait vécu auparavant. Ce phénomène peut être observé chez plusieurs individus : dans l'épreuve, un éveil se produit et le malheur se transforme en « chance », conformément à la phrase de Nietzsche dans *Le crépuscule des idoles* : « tout ce qui ne me détruit pas me renforce ».

²⁷⁰ G. Lipovetsky, *L'ère du vide. Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, 1983, p. 113-114.

²⁷¹ D. Le Breton, *Passions du risque*, p. 166-167.

Dans plusieurs cas, la *mort* elle-même n'est plus vraiment envisagée comme une fin, mais comme un passage initiatique, un pont; « l'enjeu n'est pas de mourir mais de vivre plus²⁷² », et l'on contourne symboliquement la mort en la mettant en scène et en jeu. Le Breton rappelle la fascination des gens pour les *near death experiences*, surtout depuis les témoignages recueillis par Raymond Moody dans les années soixante-dix²⁷³. Traditionnellement perçue comme le tabou suprême, la mort acquiert un sens et une valeur, elle devient l'objet d'une recherche, d'une quête. En fait, si le « thème initiatique » en général est aussi populaire aujourd'hui, c'est justement parce qu'on y voit une forme incontournable de quête de sens. La souffrance peut être convertie en épreuve, mais il n'appartient qu'à l'individu concerné d'en décider : c'est l'individu lui-même qui est le meilleur juge de l'expérience qu'il a vécue. Si la signification de l'expérience est entièrement due à l'« autoévaluation » de la personne concernée, on en déduit qu'une même épreuve n'a pas forcément la même valeur pour tous, comme nous l'avons suggéré plus tôt. La première expérience sexuelle, par exemple, ou la première peine d'amour aura un impact différent sur différents individus, en fonction du bagage, de la personnalité de la personne.

Si certaines expériences approchent la mort sans la rejoindre, d'autres, au contraire, y trouvent leur aboutissement. Sans forcément inclure le suicide dans la catégorie des conduites à risque, on peut cependant observer qu'on y distingue, là aussi, le désir de *vaincre* la mort : de vivre alors même que la vie n'est plus. Dans sa contribution à un collectif consacré aux ultimes messages laissés par les suicidés, Éric Volant n'hésite pas à parler d'un *moi posthume*. Ce moi posthume survit de deux manières : il peut concerner une vie post mortem vers laquelle tend le suicidé de tous ses vœux, mais il survit aussi au suicidé lui-même, puisque toute sa vie (et son

²⁷² D. Le Breton, *Conduites à risque*, p. 10.

²⁷³ Ce n'est sans doute pas un hasard si l'intérêt pour ce genre d'expériences coïncide avec le sommet de popularité atteint par le mouvement du nouvel âge.

hypothétique dernier message) poursuivent leur existence dans la mémoire de ses proches. Comme le rappelle Jacques Pierre, « le suicide ouvre dans le confort lisse et tranquille des vivants une béance depuis laquelle le trépassé vient hanter ses proches²⁷⁴ ». Ce moi posthume n'est pas la reproduction du moi physique : « dans l'imaginaire du suicidant, le moi posthume est donc un renversement du moi qui de faible devient fort, une reconquête du moi perdu, une survie du moi dans la mémoire d'autrui ou dans un nouveau mode d'existence²⁷⁵ ».

Pour exprimer ce qui se retrouve au cœur d'expériences du genre, on peut, comme Le Breton, choisir la notion de « sacré ». C'est toutefois un sacré qui ne relève plus aussi clairement des institutions religieuses et qui n'est plus aussi directement géré par elle; certains théoriciens contemporains de la religion la définissent d'ailleurs comme étant « ce qui gère le sacré » et son expérience²⁷⁶). Le Breton va jusqu'à soutenir que « le sacré est une valeur et une projection individuelle²⁷⁷ ». L'expérience du sacré serait de plus en plus privée et intime; de plus en plus *extrême*, aussi, dans son rapport avec la mort. Chacun est en quête d'une légitimité personnelle, et la perception du risque est « la conséquence d'une projection de sens et de valeur sur certains événements, certaines pratiques²⁷⁸ »; elle « relève aussi d'un imaginaire [...] d'une représentation personnelle²⁷⁹ ».

²⁷⁴ J. Pierre, « Régression et transformation : le paradoxe dans la lettre d'adieux », dans *Adieu, la vie... Étude des derniers messages laissés par des suicidés* (dir. É. Volant), Montréal, Bellarmin, 1990, p. 168.

²⁷⁵ É. Volant, « Mourir pour vivre : le moi posthume », dans *Adieu, la vie... Étude des derniers messages laissés par des suicidés* (dir. É. Volant), p. 128.

²⁷⁶ Voir G. Ménard, *Petit traité de la vraie religion*, p. 30.

²⁷⁷ D. Le Breton, *Passions du risque*, p. 178.

²⁷⁸ D. Le Breton, *Conduites à risque*, p. 30.

²⁷⁹ D. Le Breton, *Conduites à risque*, p. 31.

3.4 L'ambivalence face aux extrêmes

De telles expériences extrêmes provoquent naturellement des réactions extrêmes. Les pages qui suivent aborderont successivement deux points de vue rivaux sur les quêtes extrêmes : tout d'abord, celui de Solange Lefebvre qui, replaçant ces quêtes dans l'ensemble plus vaste des « cultures et spiritualités des jeunes », exprime un certain nombre de réserves à propos des conduites les plus exacerbées; celui de Georges Bataille ensuite, qui accorde une grande valeur à l'expérience déliée de ses préceptes moraux.

Avant d'en arriver là, nous pouvons cependant offrir un autre éclairage sur cette polarité des avis sur la prise de risque chez les jeunes. Dans son livre *The Culture of Adolescent Risk-Taking*, Cynthia Lightfoot propose un survol historique qui rappelle les postures philosophiques, esthétiques et socio-économiques qui ont durablement influencé les réflexions sur les activités les plus extrêmes des adolescents. Elle place côte à côte deux points de vue : une première interprétation, issue des écrits des moralistes et du théâtre classique, est particulièrement attentive aux troubles sociaux engendrés par ces activités; une autre interprétation, plus positive, perçoit plutôt ces conduites comme autant d'occasions permettant aux jeunes de façonner leur propre identité.

L'intérêt pour la prise de risque des adolescents précède l'avènement proprement dit de la catégorie « adolescence » pour qualifier cet espace trouble entre l'enfance et la maturité; un avènement que Lightfoot fait remonter à G. Stanley Hall (en 1904), tout en admettant comme Goguel d'Allondans que son adoption générale est liée à des processus socio-économiques plus globaux. Les références à cet entre-deux âges ne manquent pas dans les réflexions de penseurs ayant écrit bien avant qu'on parle d'« adolescence » : chez Platon, Aristote et Rousseau par exemple, des règles morales sont instituées comme autant d'avertissements par rapport à un

« impending disaster²⁸⁰ » attendu et redouté. Ces règles morales, qui concernent notamment les passions et l'âge minimal requis pour boire, insistent sur l'ingouvernabilité de bien des proto-adolescents. Les images sombres et violentes de l'adolescence abondent aussi dans la littérature anglaise, du Moyen Âge à nos jours. De grands auteurs tels que Chaucer, Shakespeare, Milton et Wordsworth décrivent cette période comme étant hautement affective, « excessive, passionnée, proud [and] sensual²⁸¹ ». Ces aventures débouchent sur l'amour mais aussi sur la guerre, et parfois même sur le suicide, comme dans le *Roméo et Juliette* de Shakespeare. Source de santé mauvaise, l'émotion extrême exalte mais détruit. L'approfondissement de la prise de risque adolescente va presque toujours de pair avec des conseils visant à éviter le pire.

Les sources antiques d'une interprétation plus positive du risque adolescent sont liées aux aventures et aux épreuves considérées comme de véritables tests de valeur et de bravoure (semblables à l'ordalie telle que la définit David Le Breton). Cette interprétation hérite aussi d'une perspective romantique à propos d'un héros moderne qui se développe au fil d'événements marquants; des événements qui ne sont pas seulement subis mais activement recherchés. La prise de risque devient ici une chance à saisir. Chez G. Stanley Hall, l'adolescence signale un temps nouveau; c'est une période « of unprecedented flexibility and plasticity of thought, feeling and behavior²⁸² ». Un tel point de vue incite les parents « to give adolescents a loose rein and thereby enable their personal exploration and experimentation²⁸³ ». Nous sommes bien loin, ici, de la campagne anti-drogue « Just say no! », pendant les années quatre-vingt et quatre-vingt dix, aux États-Unis²⁸⁴; comme le rappelle Lightfoot en revanche,

²⁸⁰ C. Lightfoot, *The Culture of Adolescent Risk-Taking*, New York, The Guilford Press, 1997, p. 15.

²⁸¹ C. Lightfoot, *The Culture of Adolescent Risk-Taking*, p. 16.

²⁸² C. Lightfoot, *The Culture of Adolescent Risk-Taking*, p. 19.

²⁸³ C. Lightfoot, *The Culture of Adolescent Risk-Taking*, p. 19.

²⁸⁴ Les origines de cette campagne remontent à 1982, quand Nancy Reagan, visitant une école d'Oakland et répondant à la question d'une jeune fille s'interrogeant sur la conduite à adopter si on

cette interprétation bienveillante de la prise de risque a influencé bien des perspectives exprimées par ceux qui revendiquent le courant des *cultural studies* anglo-américaines, qui manifestent une « optimistic curiosity about young people's creativity²⁸⁵ ».

Dans l'introduction de *Conduites à risque*, David Le Breton distingue deux sociologies du risque qui sont assez proches des perspectives décrites par Lightfoot. La première fait du danger — et de ses suites — son objet d'étude; à partir de l'analyse d'un problème, elle élabore des systèmes de prévention et d'information. Le risque est ici conçu comme un péril qu'il faut comprendre, mais aussi dominer — cette sociologie espère et entend conjurer le péril par l'organisation sociale. L'autre sociologie du risque est surtout attentive au sens des conduites extrêmes dans la vie des individus concernés; il ne s'agit pas de réagir devant un phénomène pressenti comme une *menace* (pour l'individu, et surtout pour la société), mais de saisir ce phénomène en tant qu'il est un vecteur de sens. Le passage à l'âge adulte impliqué par de telles conduites, selon Le Breton, est peut-être moins un passage traditionnel que « l'accès possible à une signification enfin touchée²⁸⁶ ».

3.4.1 La menace de l'extrême et la réaction morale

L'alliance de la *prise de risque* et de la *morale* mise en lumière par Cynthia Lightfoot a fait son chemin jusque dans certaines approches contemporaines des quête de sens adolescentes. Elle est très présente dans *Cultures et spiritualités des jeunes*, un ouvrage richement documenté de Solange Lefebvre.

voulait lui vendre des drogues, a répondu : « Just say no ». Des comités ont été immédiatement établis dans plusieurs écoles.

²⁸⁵ C. Lightfoot, *The Culture of Adolescent Risk-Taking*, p. 17.

²⁸⁶ D. Le Breton, *Conduites à risque*, p. 113.

Dans ce livre, l'auteure s'efforce de comprendre la pluralité des quêtes de sens qui animent les jeunes. Dans les analyses qui leur sont consacrées, ces quêtes sont parfois considérées à l'aune de leur éclatement, de leur éparpillement apparent; mais elles sont parfois considérées, aussi, comme les résultantes d'une époque au cours de laquelle les frontières se brouillent complètement, entraînant par là une certaine homogénéisation culturelle. La perspective de l'auteure s'insère entre ces deux extrêmes et avance plutôt qu'un « excès de “possibles”²⁸⁷ » oblige les jeunes à exercer leur faculté de choisir d'une manière inédite. Ces possibles appartiennent à la fois aux religions traditionnelles et à des univers qui semblent se situer à l'écart des traditions religieuses reconnues.

Selon une approche qui n'est pas très éloignée de celle de Goguel d'Allondans entrevue plus tôt, l'auteure présente d'abord la jeunesse comme un « entre-deux », un moment de transition, un passage qui suppose une « marginalité pour ainsi dire intrinsèque » (p. 30) puisque la différenciation est la première étape du processus par lequel le jeune acquiert son identité. Ce processus est négocié par des essais et des erreurs, loin d'une simple reproduction de l'héritage. Le passage en question est marqué plus discrètement de nos jours, notamment parce que les rites de passage traditionnels s'imposent moins que jadis. Le processus est censé déboucher sur une « unité intérieure » (nous reviendrons plus loin sur cette expression et son économie dans l'ouvrage), mais il n'est pas purement égoïste, le regard des autres étant crucial pour qu'il y ait reconnaissance du nouveau statut. Le deuxième chapitre poursuit la caractérisation de la jeunesse, en insistant cette fois sur la notion de *génération*. À la division par *classes* succède une division par *classes d'âge*, en tenant compte du fait que de nombreux facteurs influencent les choix d'une génération — ou « cohorte » — donnée. Les frontières entre ces cohortes sont de moins en moins précises et l'extensibilité de l'adolescence provoque par la même occasion le raccourcissement

²⁸⁷ S. Lefebvre, *Cultures et spiritualités des jeunes*, Montréal, Bellarmin, 2008, p. 9. Les références aux pages de cet ouvrage dans les paragraphes suivants sont incluses dans le corps même du texte.

de l'âge adulte. Dans un troisième chapitre portant sur les cultures des jeunes, l'auteure aborde avec acuité la tension existant entre la marginalité foncière des quêtes de sens des jeunes et le conformisme (ou l'« homogénéisation ») qui guette sans cesse ces expérimentations. Bien souvent, « on se démarque en se conformant » (p. 68) et « le conformisme [est] déguisé en non-conformisme » (p. 72), car diverses industries exploitent à dessein les intérêts des jeunes à des fins mercantiles.

À bien des égards, un des projets du livre paraît être de réhabiliter la notion de *tradition* en prenant le contre-pied d'une perspective faisant d'elle un bloc figé et monolithique; non pas en opposant tradition et innovation, mais en aménageant, dans la tradition elle-même, une force innovante. Il existerait en effet un « rapport de force fécond » (p. 80) entre tradition et modernité. La transmission a beau ne plus aller de soi aujourd'hui, on constate néanmoins une « coexistence entre héritage et innovation » (p. 82). On tente donc ici de penser une tradition qui n'exclut pas une large part d'autodéfinition, ce qui remet en question un « mythe de la jeunesse » (p. 99) associant les jeunes à la déviance, à la rébellion, au défaut d'appartenance. Il s'agit ainsi d'éviter « de confondre la modernité qu'on valorise avec la réalité elle-même », et de vaincre une « amnésie tenace » (p. 295). Les *valeurs* dont il est question dans le cinquième chapitre ne sont pas toujours inédites; elles le sont en fait assez rarement puisqu'on y note souvent une tension entre deux ordres de valeurs, la continuité ne s'opposant pas à l'innovation.

Le livre, rappelle l'auteure dans le prologue et, plus loin, dans un chapitre expressément consacré aux deux ouvrages, a été écrit à l'ombre des vastes cathédrales que sont les *Confessions* d'Augustin et l'*Émile* de Rousseau. À ses yeux, le pluralisme religieux vécu par Augustin s'apparente à bien des égards à ce que vivent les jeunes, de nos jours. Elle insiste sur les vaines expériences auxquelles renonce Augustin après son éveil, qui l'amène à se détourner des choses et à s'éloigner de la dispersion. Tout se passe comme si les « essais et erreurs » des jeunes (p. 169)

seraient d'abord et avant tout des erreurs qu'il faudrait à tout prix corriger. Quant à Rousseau, il aurait créé la figure du jeune romantique dans son *Émile*, en représentant le périlleux passage de l'enfance à l'« âge de la vertu » (p. 171) : un passage qui va de la dispersion à la modération. Sans la remettre en question, l'auteure rappelle la recommandation de Rousseau « d'exercer un grand contrôle sur les expériences des adolescents » (p. 174) — une sentence moralisatrice qui amenuise l'univers des possibles parmi lesquels les jeunes sont censés naviguer et exercer leur faculté de choisir. Les expériences et les quêtes de sens des jeunes sont associées à une quête spirituelle dont le modèle est fourni par la double influence d'Augustin et de Rousseau, dans la mesure où de telles œuvres classiques mettent à jour « les dimensions constantes composant une anthropologie de la jeunesse » (p. 295). Cela va très loin : selon l'auteure, on retrouverait dans ces livres « les mêmes agitations, les mêmes quêtes, les mêmes errances, une seule jeunesse » et les expériences des jeunes seraient subordonnées à une « foi fondamentale » (*ibid.*).

Cette double influence explique en bonne partie pourquoi l'auteure fait plusieurs fois référence à l'« unité intérieure » qui serait le point culminant de la quête identitaire du jeune²⁸⁸. La quête de sens serait souvent liée à l'aspiration à la cohérence, car « le désir d'unité constitue la visée de toute aspiration spirituelle » (p. 189). Or, si l'unité intérieure s'impose selon une vision qui privilégie l'unité au profit de l'éclatement et l'ordre au profit du désordre, comme celles d'Augustin et de Rousseau, elle est toutefois plus difficile à envisager à la lumière du vécu bigarré des jeunes contemporains; un vécu que l'auteure approfondit au demeurant de manière judicieuse d'un bout à l'autre de son ouvrage, alors qu'elle précise que les jeunes « estiment avoir la responsabilité d'expérimenter » (p. 190). Bref, le pont tracé entre

²⁸⁸ Voir, par exemple, les pp. 12, 24, 28 et 193-194, où l'auteure dit s'inspirer d'une formule d'Erickson (voir E. H. Erickson, *Adolescence et crise. La quête de l'identité*, Paris, Flammarion, 1978).

les époques ne convainc pas totalement, surtout lorsque l'on prend acte des réflexions de penseurs tels que Georges Bataille et David Le Breton sur l'expérience.

Quant à lui, le pont qui unit certaines formes prises par la quête de sens des jeunes d'aujourd'hui et la *spiritualité* mérite quelques précisions. Il est certes défendable — surtout si l'on considère cette dernière comme étant axée sur une *expérience*, de caractère individuel et pluraliste, en marge des institutions, comme le fait Solange Lefebvre —, mais le rapport à l'*esprit* qui y est supposé pose problème, même si l'auteure suggère aussitôt que la spiritualité des jeunes est « transitionnelle » (p. 200), puisqu'elle se déploie à travers des médiations. Après tout, ces quêtes semblent être davantage axées sur le *corps* et la *matière*, et orientées autour de formes expérientielles comme celle du *rite* : par-delà les exemples bien connus du tatouage ou de la scarification, que nous reprendrons plus loin, l'auteure souligne le « besoin d'objets » (p. 199) manifesté par les jeunes générations²⁸⁹.

Le corps reste la matière première du rapport au monde éprouvé par le jeune; or, pendant les dernières décennies (depuis les percées du féminisme et de la révolution sexuelle), ce corps devient l'objet vivant et sans cesse mouvant d'un véritable bricolage identitaire. Si la corporalité de l'expérience des jeunes est évoquée ici et là dans l'ouvrage sans que toutes ses ramifications soient reconnues à leur juste valeur, c'est peut-être surtout parce que l'approche choisie ne permet pas de prendre la pleine mesure de ce qui s'y *joue*, au sens le plus fort du terme. Après tout, le livre s'efforce d'atténuer tout ce qui pourrait avoir l'air d'une tension. Selon l'auteure, les quêtes de sens des jeunes peuvent être mal canalisées, ce qui amène des débordements qui sont autant d'obstacles. Elle insiste sur l'importance « d'acquérir un sens de la limite » (p. 133) pour parer aux excès, et ses préoccupations s'incarnent

²⁸⁹ Nous insisterons nous-même sur l'importance accordée au corps dans les quêtes des jeunes générations; tout particulièrement dans la dernière section de ce chapitre, qui portera sur les arts du corps.

de façon manifeste dans le précepte « Attention, sois prudent » (p. 138), qui correspond selon elle à une éducation réussie. Il s'agit d'endiguer l'excès, de prévenir tout ce qui menace d'excéder la limite. L'« union intérieure » dont il est question est moins l'union des contraires que le choix d'un extrême — la paix, le calme — aux dépens de l'autre.

L'auteure dénonce à de multiples reprises l'« illusion » dont sont victimes les jeunes qui s'abandonnent aux produits les plus en vue de la culture populaire. On peut certes y voir, comme elle, une « fuite du réel » (p. 144), une « fuite dans l'imaginaire » (p. 146), mais l'étymologie d'*illusion* révèle que le terme traduit une *entrée dans le jeu*; peut-être s'agit-il donc plutôt, pour ces jeunes, de voir et d'habiter le réel autrement, car le jeu ne s'oppose pas forcément au sérieux, comme l'ont montré bien des chercheurs, dont Huizinga et Caillois (nous y reviendrons dans le prochain chapitre). L'auteure le souligne elle-même car elle évoque ailleurs de façon positive les « expériences ludiques et esthétiques captivantes » (p. 141) et l'« imagination symbolique effervescente » (p. 196) des jeunes. Selon elle, cependant, ces expériences ont pour fonction de canaliser les passions, et non de les provoquer; les rites de passage contemporains semblent donc être de « pâles reflets » (p. 149) des rites de passage traditionnels.

3.4.2 « L'expérience seule autorité, seule valeur » : vers une autonomie de l'expérience

Les expérimentations souvent forcenées des jeunes contemporains gagnent à être approfondies à l'aide des réflexions de Georges Bataille sur l'*expérience intérieure*.

Cette expérience, chez Bataille, entretient un lien trouble avec la religion. Le langage commun relie volontiers l'expérience intérieure à une expérience *religieuse*,

surtout dans les discours qui portent sur la « spiritualité ». Bataille rapproche quant à lui l'expérience intérieure telle qu'il la conçoit de l'expérience *mystique*. Le choix n'est pas anodin puisque la mystique, même si elle s'insère souvent dans la foulée d'une tradition religieuse donnée, est située dans ses marges; elle aménage un espace vertigineux au sein duquel l'adhérant peut vivre des expériences très personnelles, liées à la tradition sans être à sa remorque — c'est un espace propice aux découvertes, aux envolées poétiques.

Mais Bataille va encore plus loin et il insiste pour affirmer que l'expérience intérieure se ramène à une expérience mystique *non confessionnelle*, ne devant donc rien aux traditions religieuses établies : une expérience « nue, libre d'attaches, même d'origine²⁹⁰ ». Cette liberté n'est jamais aussi claire que dans la formule « L'expérience seule autorité, seule valeur » (p. 18); une formule qui paraît résumer, à elle seule, tout le propos de Bataille dans *L'expérience intérieure*. Elle s'insère en outre dans le long et fructueux dialogue entretenu par Bataille et Maurice Blanchot jusqu'à la mort du premier. Dans les termes mêmes de Bataille, son livre jette les bases d'une nouvelle théologie mystique « qui n'a que l'inconnu pour objet » (p. 120). Cette nouvelle théologie, selon lui, avait été évoquée à mots couverts dans le roman *Thomas l'obscur*, de Blanchot; à mots couverts, parce qu'il n'y a aucune autre façon d'en parler.

Qu'entend Bataille, au juste, par l'autorité et la valeur suprêmes de l'expérience? Entre autres choses, que l'expérience n'a nul compte à rendre à quoi ou qui que ce soit : elle est à elle-même sa propre fin, elle « ne peut avoir d'autre souci ni d'autre fin qu'elle-même » (p. 18). Elle ne participe donc d'aucun *projet*, le projet étant selon Bataille « la remise de l'existence à plus tard » (p. 59). L'expérience est au contraire l'existence vécue complètement, immédiatement. À certains égards, le

²⁹⁰ G. Bataille, *L'expérience intérieure*, Paris, Gallimard, 1978, p. 15. Les références aux pages de cet ouvrage dans les paragraphes suivants sont incluses dans le corps même du texte.

projet est incontournable; mais, dit Bataille, « j'atteins l'expérience à l'encontre du projet que j'avais de l'avoir » (p. 69). Le projet est peut-être inévitable, mais il est toujours possible de lui faire violence.

L'expérience ne repose sur aucune conviction; bien au contraire, dit Bataille, elle « répond à la nécessité où je suis — l'existence humaine avec moi — de mettre tout en cause (en question) sans repos admissible » (p. 15). On croit spontanément que l'expérience débouche sur des réponses claires ou, à tout le moins, sur une connaissance; mais l'expérience bataillienne se fonde plutôt sur la *suspension* et la remise en cause de toutes les réponses possibles. Elle ne débouche pas plus sur le savoir, mais sur le non-savoir, et Bataille revient constamment sur cette non connaissance, dans son ouvrage : il faut « que la limite qu'est la connaissance comme fin soit franchie » (p. 20), car c'est « le non-savoir [qui] communique l'extase » (p. 144).

Bataille discrédite en outre ce qui est généralement attendu d'une expérience que l'on pourrait qualifier de *religieuse* : elle ne mène pas à un but visé à l'avance, elle n'a aucun souci d'un *salut* quelconque — en fait, selon Bataille, « elle ne mène à aucun havre ». Le havre est un refuge, un lieu calme et abrité qui protège et console; or, l'expérience n'est rien de tout cela, elle est une *mise en question* qui devient une *mise à l'épreuve* : elle se déploie dans la fièvre et l'angoisse, elle implique une « part d'inconnu » (p. 17) qu'on ne saurait négliger parce qu'elle est intrinsèque à l'expérience elle-même. L'expérience *est* une contestation, à l'opposé d'une « morale du salut » grâce à laquelle certains privilégiés « savent », et les autres — tous ceux qui vivent, rient, séduisent, expérimentent — sont dans l'erreur et dans l'errance. Les « privilégiés », pour Bataille, ce ne sont pas ceux qui savent ou qui prétendent savoir, mais ceux qui ne savent pas; ce ne sont pas ceux qui s'empêchent de vivre dans l'espoir d'accéder à un statut plus élevé, mais ceux qui vivent sans retenue.

Certaines évidences méritent d'être rappelées et (re)dites : l'expérience intérieure n'est saisissable que de l'intérieur; il faut la *vivre*. Elle remet en question à la fois les certitudes de la religion et la pensée discursive préconisée par la philosophie qui, toutes deux, reposent sur un *projet* précis. Si l'expérience intérieure est une expérience religieuse, c'est une expérience religieuse « mutilée d'un Dieu et faisant table rase » (p. 21). Selon Bataille, la faillite de la religion crée un manque que l'on doit combler. Il faut *dramatiser* l'existence — c'est pourquoi l'amour et la poésie ont pu permettre d'échapper à l'isolement, ne serait-ce que temporairement). « En toute religion la dramatisation est essentielle » (p. 23), dit Bataille; l'expérience elle-même ne devient accessible qu'en vertu de cette capacité à dramatiser (p. 136). Mais le manque créé par la religion est plus crucial encore — il est *intrinsèque à l'homme*. Tandis que l'animal ne connaît pas le tragique²⁹¹ parce qu'il ne connaît pas le *moi*, l'homme, pour sa part, vit dans un monde tragique; « il existe à la base de la vie humaine, un principe d'insuffisance » (p. 97). Chercher la suffisance, dans la religion notamment, c'est un leurre.

La dramatisation dont il est question est le lieu d'une extase, d'une sortie de soi qui n'est pas opposée à une entrée en soi parce que la dramatisation doit se faire intérieure. « *Il faut rejeter les moyens extérieurs* » (p. 24), jusqu'au langage lui-même, parce qu'il faut faire « taire en nous le discours » (p. 27), tendre vers le silence qui « est lui-même un pinacle et, mieux, le saint des saints » (p. 82). Une tâche ardue car on n'arrive pas si facilement à se taire²⁹², « l'être [étant pour l'homme] médiatisé

²⁹¹ À propos de cette tragédie humaine, on trouve un beau passage dans le *1984* de George Orwell. L'avenir terrible décrit par le roman l'est notamment en vertu du contrôle exercé par les autorités; mais s'il est terrible, c'est aussi parce que l'existence est fade, terne, sans saveur. La nostalgie du personnage principal porte principalement sur un aspect de la vie passée : « il comprit que le tragique était un élément des temps anciens, des temps où existaient encore l'intimité, l'amour et l'amitié » (*1984*, Paris, Gallimard, 1950, p. 48). Chez Bataille comme chez Orwell, le tragique est loin d'être un aspect exclusivement négatif ou inquiétant : il est la trame même d'une existence pleine et assumée.

²⁹² Ces réflexions de Bataille peuvent être mises en parallèle avec l'injonction célèbre de Wittgenstein, dans la conclusion de son *Tractatus logico-philosophicus* (Paris, Gallimard (Tel), 1993 [tr. G. Gaston

par les mots » (p. 99); il faut lutter avec soi-même pour qu'apparaisse le silence — ce « mot qui n'est pas un mot », comme le souffle est un « objet qui n'est pas un objet » (p. 29).

On pourrait soutenir que l'écart qui s'installe progressivement entre le rite de passage et les traditions religieuses reconnues paraît octroyer à l'*expérience* un rôle absolument central, quelles que soient les carences sociales et anthropologiques de ces rites contemporains. Et c'est justement parce que l'expérience est instituée comme autorité suprême que l'expérimentation en vient à prendre les visages les plus étonnants : les plus *extrêmes*. Georges Bataille a beau ne pas être un « chef d'école », on a tout de même l'impression que bien des jeunes s'efforcent de le suivre à la lettre quand il écrit : « sans l'extrême la vie n'est que longue tricherie, suite de défaites sans combat suivies de débandade impuissante, c'est la déchéance. » (p. 52) Selon David Le Breton, le manque d'encadrement est justement ce qui place les quêtes de sens de bien des jeunes sous le signe du *bricolage*. Il évoque le « déracinement des anciennes matrices de sens²⁹³ » qui provoque l'éparpillement des références et la fragmentation des valeurs. Mais ce déracinement entraîne de nouveaux modes de création : chaque acteur est aujourd'hui amené à une production de sa propre identité à travers un bricolage; l'individu devient donc l'artisan de son existence et, partant, de son identité. Nous aurons amplement l'occasion de revenir sur l'aspect bricoleur de cette quête identitaire, dans la triple enquête qui clôt ce chapitre.

*

Avant d'en arriver là, cependant, nous souhaitons revenir brièvement sur un autre texte de Bataille; un texte *littéraire*, cette fois. Ce détour apparent se justifie

Granger] à propos du langage employé par les mystiques qui s'efforcent de dire l'indicible : « Ce dont on ne peut parler, il faut le taire. »

²⁹³ D. Le Breton, *Signes d'identité. Tatouages, piercings et autres marques corporelles*, Paris, Métailié, 2002, p. 15.

d'au moins deux manières. Dans un premier temps, on ne s'étonnera guère si les versants théorique et littéraire de l'œuvre d'un même auteur entretiennent un rapport important. Dans sa synthèse de l'œuvre de Mircea Eliade, Jacques Pierre a observé jusqu'à quel point l'œuvre littéraire éliadienne, de par son langage, échappe « à la rigueur et au mutisme que d'office la science assigne à son propre langage, autorise à penser cette coulisse et à énoncer le système de ce qui, ailleurs, s'écrit en silence et pèse sur la part conceptuelle de l'œuvre²⁹⁴ ». L'œuvre littéraire d'Eliade propose ainsi des « variations figuratives » sur l'opposition fondamentale du Même et de l'Autre, qui traverse tous ses ouvrages théoriques²⁹⁵.

Cette interaction continuelle entre la théorie et une fiction qui déploie narrativement les tenants et aboutissements de cette théorie est également présente chez Bataille, qui a toujours pris soin de brouiller les frontières entre les genres et les types d'enquête. Mais, dans un deuxième temps, l'étude partielle de l'œuvre littéraire de Bataille est d'autant plus nécessaire que le thème qui nous occupe ici — l'expérience — paraît trouver une place de choix dans la fiction. Là où la théorie s'efforce surtout de comprendre des expériences déjà vécues, la littérature crée elle-même ses formes expérientielles; elle ne les « invente » pas forcément, mais elle en fait la trame même de son discours, et son efficacité dépend en partie de la puissance de ces expériences engendrées. Chez un auteur ayant rédigé des œuvres théoriques *et* des œuvres littéraires, il est possible — et même probable — que l'œuvre littéraire approfondisse des thèmes déjà présents dans l'œuvre théorique à un plus grand degré d'abstraction.

Il ne sera évidemment pas question d'aborder avec exhaustivité une œuvre littéraire presque aussi prolifique que l'œuvre théorique. Nous traiterons surtout d'un

²⁹⁴ J. Pierre, *Mircea Eliade. Le jour et la nuit*, Montréal, Hurtubise HMH, 1989, p. 10.

²⁹⁵ À ce sujet, voir J. Pierre, « L'herméneutique et sa matrice langagière : l'exemple de Mircea Eliade », *Religiologiques*, 2, 1990.

roman que Bataille a publié en 1950 aux Éditions de Minuit : *L'abbé C.* Le roman est construit de plusieurs parties (une préface, des lettres et des journaux intimes contribuent à la structure en collage) exprimant des points de vue multiples sur une situation troublante : deux frères, un prêtre (Robert) et un libertin (Charles), s'éprennent tous les deux d'une femme aux mœurs légères (Éponine). L'entrée de cette femme dans leur étroite relation fraternelle les plonge dans l'abîme.

Le roman est aussi la principale contribution de Bataille à la littérature du double — un groupe sélect comprenant, entre autres, « William Wilson » de Poe, *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* de Stevenson, *Le double* de Dostoïevski et *La méprise* de Nabokov, comme nous l'avons rappelé en introduction; ce type de littérature est particulièrement à même d'approfondir le thème des contraires (et de leur possible rencontre) puisque les deux éléments du double sont très souvent opposés. Il en va de même dans *L'abbé C.*, dont les personnages principaux sont deux frères. Le premier, Robert, est un prêtre tellement dévot qu'on le surnomme l'abbé; le deuxième, Charles, semble être son contraire sur tous les points — ce pur libertin voue sa vie aux vices les plus extrêmes. Or, l'opposition, comme c'est souvent le cas chez Bataille, est seulement apparente; les deux frères sont beaucoup moins éloignés qu'on le pense d'abord. La tension entre l'ascèse et l'extase intervient fréquemment dans *L'abbé C.*, sous la figure des deux frères et de leurs ambitions respectives.

Si l'expérience est l'un des thèmes les plus fondamentaux de toute l'œuvre de Bataille, l'érotisme reste l'une des formes expérientielles sur lesquelles il s'est le plus souvent penché. L'érotisme est lié à la mort, dans *L'abbé C.*; il en va de même dans l'œuvre théorique de Bataille (nous y reviendrons plus loin, dans la section sur les arts du corps). Moins évident que dans *Histoire de l'œil* (1928), l'érotisme est toutefois très présent dans *L'abbé C.* : il naît de la tension entre les désirs charnels et les désirs plus vertueux, liés au monde de la religion; il naît aussi des relations que nouent les deux frères avec Éponine. La morale d'Éponine est beaucoup plus proche

de celle du libertin, mais c'est pourtant le prêtre qui la fascine et l'attire (le libertin en est bouleversé). C'est ce qui permet un autre type de transgression : l'homme religieux n'arrive pas à résister à l'attrait des plaisirs du corps.

3.5 L'extrême et les rites contemporains : trois cas de figure

Nous terminerons ce troisième chapitre en étudiant trois phénomènes contemporains qui font la part belle à l'extrême et qui, chacun à sa façon, amènent certains jeunes (et moins jeunes) à vivre des expériences marquantes : celui des jeux vidéo, celui des tags et des graffiti et, enfin, celui de ce que nous appellerons les arts du corps (tatouages, modifications corporelles, etc.). Nous verrons que les trois phénomènes entretiennent un lien complexe avec l'initiation : tous trois sont des cas exemplaires en ce qui a trait à la démocratisation de l'initiation signalée plus tôt; mais tous trois, aussi, réactivent une vision assez traditionnelle de ce que représente l'initiation. Cet aspect sera particulièrement clair dans notre enquête sur les jeux vidéo puisque la hiérarchie entre les joueurs (et les tests visant à l'établir) rappellent des processus analogues dans les arts martiaux orientaux. L'autre point en commun entre les trois phénomènes réside dans la forte présence d'aspects en apparence contradictoires chez les participants : la *singularisation*, par laquelle l'individu désire se distinguer des autres; l'*affiliation*, par laquelle l'individu désire se rapprocher de ses semblables et partager une expérience.

Dans la section sur les jeux vidéo, nous mettrons l'accent sur les jeux de combat puisque le genre fait intervenir l'extrême par diverses voies : par son *contenu*, tout d'abord, puisque le bon déroulement du jeu dépend d'une violence souvent brutale; mais aussi par le rapport qui s'établit entre le joueur et le jeu — un rapport qui rappelle à maints égards la dimension initiatique que l'on observe dans les arts de

combat traditionnels, tout particulièrement en Asie²⁹⁶. L'étude des jeux de combat débouchera inmanquablement sur l'étude de l'expérience des joueurs, et un va-et-vient du jeu au joueur (puis au jeu) sera inévitable. Dans notre analyse du phénomène des tags et des graffiti, la figure de l'extrême transparaîtra surtout dans l'évaluation de la légalité (ou de l'illégalité) du geste. La notion de bricolage interviendra quant à elle dans nos remarques sur la récupération des symboles par les graffiteurs. En dernier lieu, la section sur les arts du corps opérera une sorte de synthèse entre les deux phénomènes précédents, puisque nous évoquerons à la fois le caractère extrême de l'activité, ainsi que son rapport trouble avec les arts (ce qui nous amènera à certains des principaux thèmes du prochain chapitre).

3.5.1 Les dimensions du secret : violence et sacralité dans les jeux de combat²⁹⁷

Que les jeux vidéo fassent bon ménage avec un certain extrémisme est clair. Après tout, le débat sur les jeux violents et leur impact sur les jeunes est désormais trentenaire. À proprement parler, la violence fait partie des jeux vidéo depuis les débuts du médium, dans la mesure où plusieurs des premiers jeux — *Spacewar* (1962), par exemple — sont traversés par des thèmes guerriers. Le débat portant sur cette violence et ses possibles répercussions est cependant né en 1976. Son catalyseur fut le jeu *Death Race*, produit par la compagnie Exidy. Ce titre s'inspirait lui-même d'un film d'anticipation puissamment contre-utopique, *Death Race 2000* (1975), dans lequel les participants d'un sport automobile extrême obtenaient des points en renversant des piétons. Reprenant telles quelles ces règles brutales, le jeu a provoqué un tollé de protestations et une couverture médiatique sévère.

²⁹⁶ Comme on le verra, ce n'est pas un hasard si le genre des jeux de combat a d'abord été développé par des compagnies japonaises.

²⁹⁷ Cette section reprend — en les approfondissant — les analyses d'un article précédemment publié : « Les dimensions du secret : violence et sacralité dans les jeux de combat », dans *La religion à l'extrême* (dir. M. Geoffroy et J.-G. Vaillancourt), Montréal, MédiasPaul, 2009, p. 101-124.

Présent de manière souterraine pendant les années suivantes, le débat est revenu en force au tournant des années 1990. En 1993, le sénateur démocrate Joseph Lieberman fut renversé par des jeux tels que *Mortal Kombat*²⁹⁸ (1992) et *Night Trap*²⁹⁹ (1993). Pour en discuter, il mit sur pied une audience à laquelle participèrent non seulement les représentants des principales compagnies de jeux, mais aussi des experts en pédagogie juvénile. Lors de leurs présentations, les spécialistes déplorèrent le sexisme, le racisme et la violence des jeux vidéo, ainsi que leur effet pernicieux sur les jeunes joueurs³⁰⁰. L'événement fut fortement médiatisé aux États-Unis. Le but premier du sénateur Lieberman était de bannir les jeux vidéo violents; il a graduellement adouci sa position³⁰¹, obtenant des compagnies de jeux l'assurance qu'un système d'évaluation uniforme allait être employé pour que le « taux de violence » des jeux soit d'emblée reconnu³⁰².

À la lumière de l'énorme succès remporté ces dernières années par des séries telles que *Grand Theft Auto* (depuis 1997) ou *Halo* (depuis 2001), on ne peut plus soutenir, aujourd'hui, que « les jeux violents sont une proportion nettement minoritaire et en déclin des jeux, tant offerts qu'utilisés³⁰³ ». Mais penser la violence des jeux vidéo, ce n'est pas seulement étudier les manifestations violentes dans les jeux eux-mêmes; c'est aussi tenir compte des rapports qui ont été établis, au fil du

²⁹⁸ Un jeu de combat excessivement violent sur lequel nous reviendrons sous peu.

²⁹⁹ Un film interactif dans lequel le joueur doit vaincre des vampires et protéger des jeunes femmes.

³⁰⁰ Sur l'audience, voir S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, New York, Three Rivers Press, 2001, p. 466-478.

³⁰¹ En Angleterre, toutefois, la ligne dure fut conservée : le 25 mai 1993, le British Board of Film Classification a formellement interdit le jeu *Night Trap* aux moins de quinze ans (A. et F. Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo?*, Paris, Éditions La Découverte, 1993, p. 151-152).

³⁰² Le gain de Lieberman ne fut que partiel. Au cours de de la semaine suivant les discussions au sénat, Sega vendit environ 50 000 copies de *Night Trap*, qui n'avait pas obtenu beaucoup de succès auparavant; quant à lui, *Mortal Kombat* vit augmenter sa popularité déjà appréciable. Le monde du dangereux et du défendu exerce un attrait certain sur les joueurs : suivant Huizinga (*Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p. 33), les joueurs éprouvent « le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales ».

³⁰³ A. et F. Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo?*, p. 155.

temps (et à tort ou à raison), entre la *violence vidéoludique* et des *événements violents*.



FIGURE 3.2
Grand Theft Auto III (2001), de Rockstar Games

Depuis une dizaine d'années surtout, la trajectoire du débat sur la violence des jeux vidéo est majoritairement orientée par des tragédies qui, parce qu'elles comportaient une référence quelconque à l'univers des jeux, ont jeté un grave discrédit sur l'industrie. On se rappellera notamment les tueries de la Columbine High School, au Colorado³⁰⁴, le suicide d'un jeune joueur compulsif de vingt et un ans, Shawn Woolley³⁰⁵, deux événements liés à la série controversée *Grand Theft*

³⁰⁴ Le 20 avril 1999, Dylan Klebold (dix-sept ans) et Eric Harris (dix-huit ans) abattent treize personnes, dont douze étudiants, avant de s'enlever la vie. Lorsqu'on eut vent de leur passion pour les jeux *Doom* (1993) et *Duke Nukem 3D* (1996), il n'en fallut pas davantage pour remettre le débat sur la violence des jeux vidéo à l'ordre du jour. Un an avant les massacres, en effet, Harris avait écrit dans son journal : « It'll be like the LA riots, the Oklahoma bombing, WWII, Vietnam, *Duke [Nukem]* and *Doom* all mixed together... I want to leave a lasting impression on the world. » Dans un enregistrement vidéo effectué en mars 1999, Harris a de nouveau insisté sur les parallèles entre *Doom* et le sombre projet qu'il élaborait avec son camarade. Dans *Elephant* (2004), le très beau film qu'il a consacré à cette tragédie, Gus Van Sant inclut une scène fantasmagique pendant laquelle les deux protagonistes abattent des gens; ces scènes adoptent un point de vue identique à celui de jeux de tir tels que *Doom*.

³⁰⁵ Le 22 novembre 2001 au Wisconsin, Woolley est retrouvé mort devant son ordinateur au milieu d'une partie d'*EverQuest* (1999). Quelques semaines avant son décès, il consacrait quotidiennement une douzaine d'heures à ce jeu.

*Auto*³⁰⁶ ainsi que la mort d'une fillette sud-coréenne de quatre mois causée par la négligence de ses parents joueurs³⁰⁷.

Force est de constater que plus les tragédies s'accroissent, plus la tentation est grande d'incriminer les jeux. Aussi, les rapprochements effectués entre des tragédies et les jeux vidéo sont parfois forcés et sans réel fondement. Après que Seung Hui Cho eut tué trente-trois personnes sur le campus de l'Université Virginia Tech en avril 2007, l'avocat Jack Thompson, bien connu pour son opposition aux jeux vidéo³⁰⁸, a suggéré que le tueur avait sans doute été inspiré par des jeux vidéo violents; peu de temps après, Thompson est allé plus loin en affirmant que *Counter-Strike* (2000) avait aidé le jeune homme à parfaire son « entraînement ». Or, il fut éventuellement révélé que Seung Hui Cho n'avait pratiquement jamais joué à *Counter-Strike*. Malgré cette vérification, le mal était fait et les jeux furent à nouveau liés à la violence dans l'opinion publique.

Y a-t-il un rapport indubitable entre le fait de jouer à des jeux vidéo violents et le fait de réaliser cette violence de manière concrète dans la vie de tous les jours? Les pages qui suivent n'entendent pas répondre à cette question épineuse. En privilégiant un genre particulier (et violent) de jeux vidéo — les jeux de combat —, nous tenterons plutôt de comprendre la quête qui semble *se jouer dans le jeu*, pour un type de joueurs : le *joueur expert*. Nous supposons qu'une juste compréhension de cette quête nous amènera à mieux saisir l'attrait exercé par certains jeux violents sur les

³⁰⁶ Pendant le mois de juin 2003 en Alabama, Devin Moore (alors âgé de dix-huit ans) est arrêté parce qu'il conduit une automobile volée et tue trois policiers. Après avoir été rattrapé, il avoue son intérêt pour *Grand Theft Auto* et affirme : « Life is like a video game. Everybody has to die sometime. » À peine quelques semaines plus tard, le 25 juin, William et Joshua Buckner, âgés respectivement de seize et de quatorze ans, ouvrent le feu sur des véhicules au Tennessee; une personne est tuée, une autre grièvement blessée. Aux officiers qui les ont arrêtés, les garçons confient que, par ennui, ils ont décidé de simuler leur jeu favori, *Grand Theft Auto*.

³⁰⁷ En juin 2005, ses parents l'ont laissée seule à la maison pendant cinq heures afin d'aller jouer à *World of Warcraft* (2004) dans un café Internet.

³⁰⁸ Il a été impliqué dans l'un des procès relatifs à la série *Grand Theft Auto*.

jeunes joueurs. À travers un survol historique retraçant la genèse et l'évolution des jeux de combat, principalement de 1984 à 1992, nous constaterons que la quête du joueur expert s'articule autour de la notion de *secret*. Cette notion l'amène à acquérir progressivement une connaissance d'une redoutable technicité, tout en l'orientant dans les méandres d'un parcours aux forts accents initiatiques. Dans la dernière partie de notre étude, nous mettrons à profit les données d'un entretien réalisé avec un joueur montréalais de haut calibre afin de saisir les dimensions multiples de son expérience. Cet entretien nous permettra en outre de préciser les éléments d'analyse dégagés au préalable.

3.5.1.1 La genèse et l'évolution d'un genre

La genèse des jeux de combat est relativement facile à établir : on s'entend généralement à faire de *Heavyweight Champ* (1976) et *Warrior* (1979) les premiers jeux qui permettent à deux adversaires de s'affronter dans un combat à finir. C'est toutefois *Karate Champ* qui jette les bases du genre naissant. Créé en 1984 par la compagnie Data East, ce jeu est constitué d'éléments promis à une grande postérité : les combattants s'affrontent dans un tournoi d'arts martiaux selon la formule classique « un contre un »; les affrontements sont limités par le temps; durant des séquences parallèles, le joueur peut accumuler des points en détruisant des briques ou en évitant des attaques³⁰⁹. *Yie Air Kung-Fu* (réalisé par Konami), qui paraît l'année suivante, comporte peu d'innovations, si ce n'est l'irréalisme de certains mouvements et l'ajout de barres rectangulaires représentant l'énergie de chacun des combattants — ces caractéristiques allaient également être reprises dans les années à venir.

³⁰⁹ Sur ces sujets, voir S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, p. 368-369.

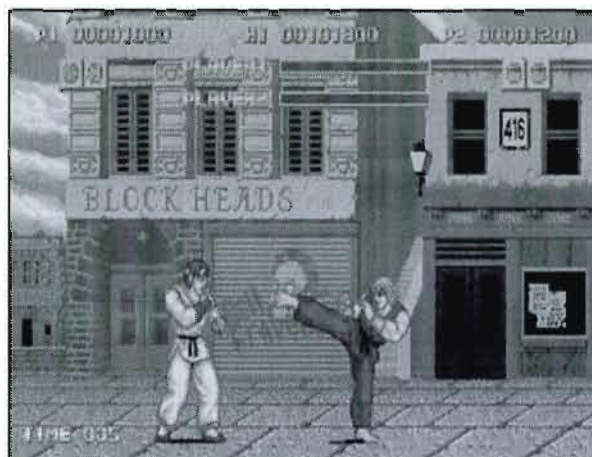


FIGURE 3.3
Street Fighter (1987), de Capcom

Une étape décisive est franchie en 1987, avec la sortie de *Street Fighter*. Créé par Yoshiki Okamoto pour la compagnie Capcom, ce jeu s’insère dans la voie tracée par ses deux prédécesseurs en ce qu’il met en scène des combattants qui s’affrontent dans un tournoi. Il greffe toutefois au genre un élément fondamental : des mouvements secrets (*secret moves*) de nature irréaliste. Contrairement aux coups de pied ou de poing usuels, qui sont obtenus en appuyant sur un bouton, ces mouvements s’accomplissent par l’intermédiaire de commandes plus complexes.

Portant bien leur nom, les mouvements secrets n’étaient pas connus de tous les joueurs. *Street Fighter* ayant d’abord paru dans les arcades, lieux publics dans lesquels la performance du joueur ne passe presque jamais inaperçue³¹⁰, la transmission du savoir s’effectuait plus souvent qu’autrement par le bouche-à-oreille, ou par observation. En fait, le clivage entre le débutant et l’expert relativement à *Street Fighter* s’opère à partir de la connaissance — ou de l’ignorance — de ces techniques cachées. Si, dans *Karate Champ* et *Yie Air Kung-Fu*, le joueur pouvait l’emporter par sa seule vitesse d’exécution, *Street Fighter* accorde au contraire une

³¹⁰ À ce propos, voir J. Newman, *Videogames*, London and New York, Routledge, 2004, p. 15. Nous y reviendrons plus loin.

importance majeure à la connaissance des mouvements secrets. Cette connaissance ne s'adresse donc qu'aux joueurs les plus habiles, puisque les mouvements secrets ne peuvent être appris et assimilés sans une formation préalable.



FIGURE 3.4
Street Fighter II : The World Warriors (1991), de Capcom

La révolution technique amorcée par *Street Fighter* est couronnée en 1991 par *Street Fighter II : The World Warriors*. Tandis que les deux personnages de *Street Fighter* (les champions de karaté Ken et Ryu) partageaient tous leurs mouvements et se voulaient par là interchangeables, les huit combattants de *Street Fighter II* sont dotés de leurs propres mouvements secrets. Qui plus est, ces personnages ne se ressemblent guère et offrent un vaste étalage de professions et nationalités. La profusion des personnages et des mouvements secrets a une incidence quantitative *et* qualitative sur l'expérience du joueur. Si le choix d'un personnage est entièrement libre dans *Street Fighter II* (comme dans les jeux de combat subséquents), il obéit néanmoins à certains présupposés. Le débutant aura tendance à choisir un personnage plus facile à maîtriser, ou dont l'aspect physique lui plaît d'emblée. Les experts, de leur côté, « select on the basis of information derived from continued play of the game, analysis of the demands of particular opponents or scenarios, and critical

reflection on their own strengths, weaknesses and prowess³¹¹ ». Au fur et à mesure que le joueur se familiarise avec l'univers du jeu, son choix devient ainsi de moins en moins intuitif puisqu'il résulte d'une connaissance croissante.



FIGURE 3.5
Le choix d'un personnage, dans *Street Fighter II : The World Warriors*

Les multiples personnages et mouvements secrets de *Street Fighter II* ouvrent au joueur un ample éventail de possibilités, dans la mesure où celui-ci, au lieu de disputer les combats au hasard et sans trop s'investir, peut mettre à profit des manœuvres dont l'obscurité n'a d'égale que leur efficacité. La difficulté, l'obscurité des mouvements secrets lancent le joueur sur un itinéraire assez mystérieux qui s'éloigne des sentiers battus. Comme l'écrit l'historien des jeux vidéo Steven L. Kent³¹², le créateur de *Street Fighter II* était au courant du prestige accordé aux joueurs qui maîtrisent des mouvements cachés et des jeux difficiles. Cette maîtrise s'édifie sur deux connaissances : a) celle de l'existence réelle des mouvements secrets et des commandes qui leur donnent naissance; b) une connaissance, une *expertise* telle que l'exécution de ces mouvements, trop ardue pour le débutant, est rendue

³¹¹ J. Newman, *Videogames*, p. 136.

³¹² S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, p. 446.

possible, et peut être réitérée d'un combat à l'autre. La maîtrise d'un système, c'est aussi « le plaisir d'être à l'aise dans un univers dont on domine les règles³¹³ ».

Le succès effectif, dans les jeux de combat, se traduit par une *violence* effective à l'écran; par la victoire qui implique l'anéantissement de l'adversaire. Les voies vers cette victoire présupposent, de par leur diversité même, une grande variété d'expériences. En fait, le joueur ne perfectionne son rendement que s'il franchit une à une les étapes d'une initiation : après avoir joué dans l'ignorance des techniques avancées, il devra apprendre les mouvements secrets et les employer correctement; puis, s'il en est capable, il greffera les combinaisons à son arsenal. Cet apprentissage exige des heures de pratique. Dans la célèbre classification quadripartite des jeux proposée par Caillois dans son livre *Les jeux et les hommes — agôn* (compétition), *alea* (hasard), *mimicry* (imitation) et *ilinx* (vertige) —, les jeux de combat relèvent de l'*agôn*. Or, selon Caillois, « la pratique de l'*agôn* suppose une attention soutenue, un entraînement approprié, des efforts assidus et la volonté de vaincre. Elle implique discipline et persévérance³¹⁴. »

L'initiation n'est pas strictement personnelle, car elle amène le joueur à observer ses pairs, puis à se mesurer à eux et ainsi mettre son cheminement à l'épreuve. D'ailleurs, c'est depuis la parution de *Street Fighter II* que sont organisés de vastes tournois réunissant des joueurs experts provenant de divers pays et continents. Nous aurons l'occasion d'y revenir dans la deuxième partie de cette section sur les jeux de combat, mais une constatation s'impose déjà : c'est parce que *Street Fighter II* a octroyé aux mouvements secrets et aux modes compétitifs une importance telle que les experts/initiés éprouvent le besoin de se mesurer entre eux, d'accroître leurs connaissances en côtoyant leurs semblables. Après tout, comme le suggère Caillois, « l'*agôn* se présente comme la forme pure du mérite personnel et

³¹³ A. et F. Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo?*, p. 116.

³¹⁴ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p. 52.

sert à le manifester³¹⁵ ». Huizinga écrit pour sa part que « la réussite permet au vainqueur d'assurer sa réputation vis-à-vis d'autrui. [...] Qu'est-ce que gagner? Et que gagne-t-on? Gagner, c'est "manifester sa supériorité" à l'issue d'un jeu. [...] L'instinct agonale ne comporte pas au premier chef de désir de puissance ni de volonté dominatrice. L'impulsion primaire est de surpasser les autres, d'être le premier, et d'être honoré³¹⁶. »

De 1984 à 1991, soit de *Karate Champ* à *Street Fighter II*, le marché des jeux de combat a été dominé par les compagnies japonaises. Si, par la suite, des créateurs ont suivi la même voie — pensons, surtout, à la compagnie nipponne SNK —, d'autres ont revendiqué le droit à la différence, et ce à maints égards. Ce fut le cas de la compagnie américaine Midway et de sa création la plus ambitieuse : *Mortal Kombat* (1992).

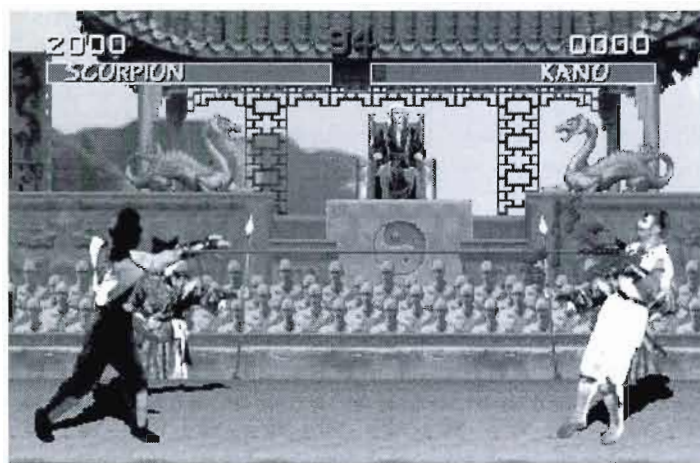


FIGURE 3.6
Mortal Kombat (1992), de Midway

Tout en voulant se démarquer de *Street Fighter II*, les créateurs de *Mortal Kombat* ont pris note de ses enseignements en incluant des mouvements secrets, des

³¹⁵ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, p. 52.

³¹⁶ J. Huizinga, *Homo Ludens*, p. 90-91.

combinaisons et des personnages multiples. Mais spectaculaires entre tous sont les coups mortels (*fatalities*), qui justifient à eux seuls le titre du jeu. Ce sont eux aussi des mouvements secrets, mais ils ne peuvent être effectués qu'après le combat, lorsque le vaincu, désormais impuissant, s'offre à une dernière attaque. La brutale injonction « *Finish him!* » est alors inscrite en rouge à l'écran et prononcée d'une voix gutturale par le narrateur omniscient; le vainqueur, s'il en connaît les commandes, peut accomplir une torture fatale pendant ce court délai. Ces mouvements sont d'une violence dépassant de loin tout ce que le genre avait connu jusque-là³¹⁷.



FIGURE 3.7
Un coup mortel dans *Mortal Kombat*

Comme *Street Fighter* et *Street Fighter II*, *Mortal Kombat* a initialement paru dans les arcades : les faits et gestes des joueurs étaient donc épiés par de nombreux curieux. La fascination exercée par les coups mortels³¹⁸ fut d'autant plus exceptionnelle que ces mouvements, du fait de leurs commandes difficiles à effectuer, ne s'exécutaient qu'au prix d'une grande patience : exécuter un coup mortel devint

³¹⁷ Décapitations, électrocutions et incinérations sont le lot des personnages de *Mortal Kombat*. Comme nous l'avons rappelé en introduction, ce jeu fut l'une des deux principales cibles du sénateur Joseph Lieberman dans sa croisade contre les jeux vidéo violents, en 1993.

³¹⁸ Rappelée dans S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, p. 464.

rapidement un signe de *prestige*. Il ne faut pas oublier que, dans un jeu de type agonal, « la satisfaction de l'issue augmente avec la présence de spectateurs³¹⁹ ». Les créateurs de *Mortal Kombat* étaient conscients du désir intime, éprouvé par les meilleurs joueurs, de se séparer de la masse des profanes. Ils ont étendu la maîtrise recherchée par l'expert au-delà des seuls mouvements secrets et combinaisons, ajoutant une autre voie au terme du combat. Désormais, il ne suffit plus de remporter l'affrontement par l'adresse technique, la pureté du style; il faut en outre *achever* son adversaire et répondre à l'injonction « *Finish him!* ».

L'auteur de ces lignes a fréquemment visité les arcades en 1993 et 1994, soit au sommet de la popularité de *Mortal Kombat II* (1993), qui poussa encore plus loin le concept des coups mortels. La salle d'arcade est en général un lieu sombre, mal éclairé, garni de dizaines de machines; elle s'avère un *lieu ludique* avec son atmosphère propre. Il suffit d'en sortir pour « rompre le charme » et rejoindre le monde ordinaire. La salle d'arcade peut être envisagée à la lumière de ces analyses de Huizinga³²⁰ :

De même qu'il n'existe point de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, à savoir que l'action sacrée s'accomplit sous des formes identiques à celles du jeu, de même le lieu sacré ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières.

Le jeu comme l'action sacrée se déroulent donc dans un lieu consacré et symbolique. C'est bel et bien sous cet angle, nous semble-t-il, qu'il faut considérer la salle d'arcade; et ce, pour saisir non seulement la portée sacrale des jeux vidéo auxquels on joue dans cette aire séparée, mais aussi (et surtout) la pleine portée des

³¹⁹ J. Huizinga, *Homo Ludens*, p. 90.

³²⁰ J. Huizinga, *Homo Ludens*, p. 29-30.

coups mortels figurant dans *Mortal Kombat*. Si le joueur qui effectue un coup mortel opère un sacrifice à l'écran, les observateurs fascinés qui en constatent l'exécution précisent la dimension fortement rituelle du jeu. « Assister à quelque chose, rappelle Gadamer, c'est plus que la simple co-présence à quelque chose qui est également là. Assister à, c'est prendre part. [...] Être spectateur est donc un mode authentique de participation³²¹. » Il n'était pas rare qu'une dizaine de jeunes spectateurs s'amoncellent près des joueurs, guettant l'apparition des tortures sacrificielles. Qui plus est, il suffisait qu'un joueur particulièrement habile entre en scène pour que tous les yeux convergent à l'unisson vers l'écran — vers *lui* : en plus de son expertise technique, il devenait à la fois un pontife³²² et un mentor, d'autres joueurs osant le consulter pour obtenir des conseils après sa performance. Grâce à sa connaissance des arcanes du jeu, le joueur-virtuose acquérait un statut privilégié : le savoir confère au joueur un *pouvoir* certain³²³.

L'invention la plus marquante de *Mortal Kombat* est sans contredit celle des coups mortels, qui ont changé à jamais le profil des jeux de combat³²⁴. Mais on doit aussi s'attarder à une autre de ses innovations : si les jeux d'action et d'aventure étaient majoritairement constitués par ce que les joueurs et critiques anglophones qualifient d'*Easter Eggs*, soit une variété de lieux ou personnages secrets³²⁵, *Mortal Kombat* est quant à lui le premier jeu de combat à en avoir fait usage. Les dimensions du secret se multiplient : le joueur connaissant le code à effectuer pourra jouer une partie de *Pong* (1972), titre essentiel dans l'histoire des jeux vidéo; en remportant un

³²¹ H.-G. Gadamer, *Vérité et méthode*, Paris, Seuil, 1996, p. 142.

³²² À propos des *nouveaux pontifes* qui s'imposent de nos jours grâce à leur charisme et leurs accomplissements singuliers, on consultera G. Ménard, *Petit traité de la vraie religion*, p. 109-116.

³²³ Il n'est pas inutile de souligner que *Mortal Kombat 3* (1995) s'ouvre sur une pensée qui rappelle à la fois Emerson et Foucault : « There is no knowledge that is not power. »

³²⁴ Des titres tels que *Time Killers* (Strata, 1992) et *Eternal Champions* (Sega, 1993) — deux jeux américains (une analyse sociologique s'imposerait sans doute ici) — ont immédiatement incorporé les coups mortels à leur structure. Fait à noter, la compagnie Capcom s'est montrée imperméable à ce raz de marée : aucun jeu *Street Fighter* ne comporte de coups mortels proprement dits.

³²⁵ Les pionniers à cet égard sont *Adventure* (1980) et *Super Mario Bros.* (1985); là-dessus, voir S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, p. 188-189 et 299-300.

combat dans un endroit précis sans recevoir de coups, le joueur peut se mesurer à Reptile, un personnage redoutable et mystérieux; dans *Mortal Kombat II*, le visage du compositeur de la trame sonore apparaît parfois au bas de l'écran, et le joueur peut alors exécuter une commande lui donnant le droit d'affronter un autre personnage secret.

Ces instances ne représentent qu'une faible partie des secrets de *Mortal Kombat*. Leur puissance de fascination est d'autant plus forte qu'ils sont plus difficiles à atteindre. Considérons ces remarques d'Ed Boon, co-créateur du jeu :

Someone came up with the idea of doing a green [ninja] as opposed to the yellow [Scorpion] and the blue [Sub-Zero], and having him be this hidden feature that is seen very rarely. We knew that the rumors were running kind of rampant about the game and as a last ditch effort we just threw Reptile in, saying, « Let's make this come out very rarely so only a few people will see it. » [...] The things that had to happen to make Reptile come out were so rare... You had to have flawless victories as you defeated opponents, do a fatality, and something had to fly in front of the moon. It was a very rare occurrence that all three things happened, but they happened³²⁶.

Occurrence très rare, donc, mais possible : aussi rare soit-elle, elle doit se produire de temps à autre pour que les joueurs lui accordent du crédit. *Mortal Kombat* opère ainsi un nouveau clivage entre le profane et l'initié, puisque seulement quelques élus parviennent à lever le voile reposant sur ces secrets. La rareté des épiphanies ne fait qu'accroître le *désir de voir* qui anime les joueurs les plus curieux. Il ne faut pas oublier que l'intérêt du secret, c'est aussi — et surtout — d'être *découvert*. Ce paradoxe apparent est pourtant constitutif du secret dans son être même : Gilbert Maurey a noté avec pertinence que « la divulgation, nécessaire complément du secret, comporte largement autant de séduction que la détention du

³²⁶ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, p. 463.

secret, sinon plus³²⁷ ». Le secret, ajoute-t-il, « est aussi *un moyen de pouvoir du fait qu'il peut être divulgué*³²⁸ ».

Si l'apparition tangible de Reptile valide les rumeurs qui se rapportent à lui, il s'en faut de beaucoup pour que tous les mystères prêtés à *Mortal Kombat* aient été élucidés. La sortie de *Mortal Kombat II* a accru ce phénomène. Ajoutant des personnages, des mouvements secrets et des coups mortels, la suite comporte également des combattants cachés à découvrir. Il ne s'agit plus de Reptile, mais de trois guerriers — Smoke, Jade et Noob Saibot. Un autre personnage, Goro, a passionné les joueurs. Dans *Mortal Kombat*, Goro, monstre géant à quatre bras, était l'avant-dernier adversaire, en tant que garde du corps du maître suprême Shang Tsung. À première vue, Goro semble absent dans *Mortal Kombat II* puisqu'il y est remplacé par une autre créature gigantesque, Kitaro. Néanmoins, plusieurs amateurs du jeu étaient persuadés que Goro y figurait, et ils consacrèrent de vaillants efforts pour résoudre l'enquête. Le magazine britannique *GamesMaster* reçut des dizaines de lettres envoyées par des joueurs recherchant désespérément le monstre, mais la publication fut forcée de conclure en 1995 : « We are positive Goro isn't to be found in *Mortal Kombat II*; we are positive he would have been found by now ».

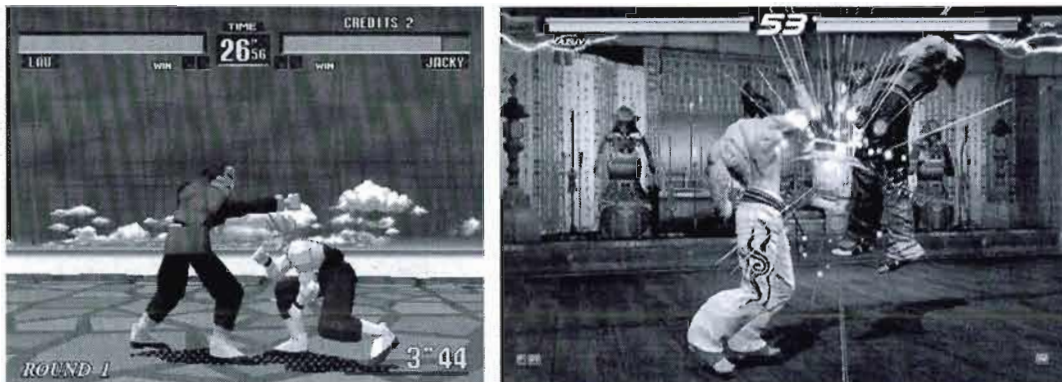
Le « mystère Goro » de *Mortal Kombat II* n'a donc pas pu être résolu, pour la bonne et simple raison qu'il avait été fabriqué de toutes pièces par les joueurs eux-mêmes. Il n'en était pas moins réel, palpable. Le mystère transparaît du jeu, mais il émane aussi du joueur qui entre dans cet univers de fiction — l'un et l'autre s'alimentent mutuellement. À la suite de Huizinga³²⁹, nous pouvons avancer que « le caractère exceptionnel et exclusif du jeu revêt sa forme la plus frappante dans le mystère dont celui-ci s'enveloppe volontiers ». Il suffit que certains mystères aient été

³²⁷ G. Maurey, *Secret, secrets. De l'intime au collectif*, Bruxelles, De Bœck Université, 1999, p. 115.

³²⁸ G. Maurey, *Secret, secrets*, p. 111.

³²⁹ J. Huizinga, *Homo Ludens*, p. 33.

élucidés — celui de Reptile, celui de Noob Saibot — pour que d'autres soient immédiatement enfantés; pour que *Mortal Kombat* et *Mortal Kombat II* acquièrent aux yeux des joueurs-initiés un potentiel infini de connaissances accessibles aux seuls élus.



FIGURES 3.8 et 3.9

Dans la troisième dimension : *Virtua Fighter* (1993), de Sega et *Tekken 6* (2007), de Namco

À partir de 1993, les jeux de combat entrent dans la troisième dimension : *Virtua Fighter* (1993) permet aux combattants de se mouvoir dans toutes les directions sur une surface rectangulaire; des séries comme *Tekken* (depuis 1994), *Dead or Alive* (depuis 1997) et *Soul Calibur* (depuis 1998) sont représentatives de cette nouvelle orientation. La troisième dimension modifie sensiblement le déroulement des combats, mais les paramètres des affrontements — personnages multiples, mouvements et combattants secrets, combinaisons, etc. — héritent largement des jeux de combat produits de 1984 à 1992.

Qu'ils se déploient sur deux ou trois dimensions, les jeux de combat produits après 1992 poursuivent en effet l'approfondissement de leurs prédécesseurs au point de vue de la technique. Comme on l'a vu plus haut à propos de *Street Fighter II*, plus les jeux de combat se complexifient, plus il devient impératif d'opérer un classement parmi les meilleurs joueurs. Essentiellement locaux au milieu des années quatre-

vingt-dix, les tournois prennent une ampleur considérable à la fin de la décennie. Depuis 2002, on organise annuellement le tournoi Evolution, qui réunit les meilleurs joueurs d'Amérique, d'Europe et d'Asie. Pendant les premières années du tournoi, des DVD archivant les principaux combats pouvaient être achetés sur Internet, tandis que plusieurs sites³³⁰ distribuaient gratuitement des vidéos particuliers; c'est désormais YouTube qui a pris la relève, avec des centaines de vidéos disponibles pour ceux qui souhaitent les visionner. Le cyberspace permet ainsi aux experts de montrer leur savoir-faire sur la place publique; il permet aussi aux débutants de s'inspirer des performances des maîtres.

*

Deux points doivent être retenus au terme de ce survol historique. Dans un premier temps, la notion de *secret* est non seulement intrinsèque au genre des jeux de combat depuis l'apparition de la série *Street Fighter*, mais elle explique aussi, pour une large part, l'attrait qu'exerce ce type de jeux auprès des joueurs les plus adroits. À partir de 1987, le débutant *peut* trouver du plaisir à ces jeux sans approfondir les techniques avancées, mais l'expert, lui, devra nécessairement les découvrir et les apprendre. Le plus souvent, cet apprentissage dépend d'un contact avec d'*autres* experts qui acceptent de partager leur savoir. Dans la même optique — et c'est le deuxième aspect que l'on peut dégager du survol —, le genre s'est épanoui dans les arcades, lieux publics qui impliquent une *performance*, un *regard*. Il ne s'agit pas seulement d'offrir un bon *rendement*, mais de donner un bon *spectacle* aux témoins qui scrutent les faits et gestes des joueurs de marque. Dans les arcades, le joueur acquiert donc un statut qui n'est pas le sien dans la vie de tous les jours. Avec l'avènement d'Internet, les experts jouissent d'une visibilité encore plus grande qui affecte directement leur statut.

³³⁰ Les deux sites les plus populaires étaient Combo Videos (<http://www.combovideos.com>) et Go For Broke News (<http://gfb.combovideos.com>). [Consultés le 18 janvier 2010.]

3.5.1.2 L'expérience des joueurs experts

Le secret entourant les activités des meilleurs joueurs évolue sensiblement depuis l'écllosion de sites Internet comme YouTube. Le cyberspace n'est pas le seul lieu d'élection des experts qui souhaitent partager le fruit de leurs expériences. David Sirlin est un cas particulier : d'abord reconnu comme l'un des meilleurs joueurs de la série *Street Fighter*, il est en outre un programmeur de jeux et un théoricien des jeux vidéo. Son expérience vidéoludique est donc triple, puisqu'elle réunit la compétition, la conception et la théorisation. En 2006, Sirlin a réuni les versions révisées d'articles rédigés au fil des ans dans un livre disponible gratuitement sur Internet³³¹. Dans cette étude, il met l'expérience des experts en jeux vidéo en parallèle avec celle des experts du jeu d'échecs. Son cadre théorique fait référence à des articles récents dans la recherche sur les jeux vidéo, mais aussi à un traité japonais classique sur la stratégie militaire : *L'art de la guerre*, de Sun Zi. Selon Sirlin, le traité de Sun Zi en dit long sur les tactiques et stratégies employées pendant une partie³³².

Dans la mesure où le concept d'*expérience* est à ce point central, il nous a semblé utile de mener une enquête sur le terrain afin de mieux saisir le propre de l'expérience d'un joueur de haut calibre. Montréal fait partie des villes qui recèlent le plus d'experts de jeux de combat, de par le monde. Comme on le verra sous peu, le cercle montréalais est assez fermé, mais la plupart de ses membres communiquent néanmoins au vu de tous sur les forums du site spécialisé Shoryuken³³³. C'est sur ces forums que j'ai³³⁴ échangé pour la première fois avec Alexandre Duong, qui emploie

³³¹ D. Sirlin, *Playing to Win : Becoming the Champion*, 2006, 142 pages.

³³² Cette référence japonaise n'est pas étrangère au rapport intime entre les jeux de combat et la culture japonaise — qu'il s'agisse de jeux vidéo ou d'arts martiaux. Nous avons souvent insisté sur cette particularité jusqu'ici, mais il n'est pas inutile de rappeler que Sirlin a effectué plusieurs voyages au Japon pour participer à des tournois.

³³³ Adresse URL : <http://forums.shoryuken.com>. [Consulté le 18 janvier 2010.]

³³⁴ On comprendra mon passage au *je* dans cette deuxième et dernière partie.

le surnom d'*Arcadekid* en compétition. En août 2006, soit quelques jours après avoir célébré son vingt-deuxième anniversaire, Alexandre m'a accordé une entrevue dans un café Internet situé près de l'arcade Mira Amusement, dans l'ouest de Montréal.

Le lieu n'est pas anodin, car c'est dans cet endroit — qui s'appelait autrefois Amusement Décarie — qu'Alexandre a été initié aux jeux de combat par un ami, alors qu'il était âgé d'à peine dix ans³³⁵. Selon lui, Mira est une arcade à part, à Montréal³³⁶. Son entraînement sérieux remonte à 1995. Dès le début, il a l'habitude de rater des cours pour aller perfectionner son jeu chez Amusement Décarie (« ce n'est pas quelque chose que je recommande³³⁷ », suggère-t-il comme pour s'excuser). À cette époque, il commence déjà à fréquenter ceux qui sont encore aujourd'hui ses partenaires d'entraînement. Des rivalités sont établies, ainsi qu'un rapport assez trouble : les partenaires d'entraînement sont au fond de grands amis, dit Alexandre, mais quand ils vont dans les arcades pour s'affronter, ils deviennent des ennemis et ne visent que la victoire.

À la fin des années quatre-vingt-dix, Alexandre participe à ses premiers tournois; ces compétitions mettent généralement aux prises les représentants d'arcades rivales : Amusement Décarie et Daniel Amusement, par exemple. Son « premier vrai tournoi » est consacré au jeu *Marvel vs Capcom 2*³³⁸ (2000). La rivalité est alors très « ethnique » et oppose les joueurs d'origine asiatique (auquel appartient Alexandre) aux « blancs ». Après que le groupe d'Alexandre eut perdu deux tournois

³³⁵ Quelques mois après notre entretien, l'endroit a fermé ses portes. Il faut y voir un indice supplémentaire à propos de la baisse progressive de popularité des arcades; baisse de popularité qui peut notamment être expliquée par l'avènement des jeux en ligne, sur Internet, et la popularité stable des jeux sur console.

³³⁶ Évoquant sa vaste expérience des arcades, Alexandre suggère: « On est la meilleure arcade à Montréal. On le sait parce qu'on a fait toutes les arcades. »

³³⁷ Tous les passages entre guillemets d'ici la fin citent directement les propos d'Alexandre.

³³⁸ Un jeu qui demeure la spécialité (le *main game*) d'Alexandre, en 2007. Les experts sont entièrement libres de jouer aux jeux qu'ils préfèrent, mais ils ont habituellement ce qu'ils appellent un *main game* : un jeu qu'ils maîtrisent plus complètement que les autres.

contre le second, les vaincus choisissent de s'entraîner avec les membres du camp adverse pour s'améliorer. L'entraînement devient plus méticuleux : Alexandre et ses partenaires se mettent à visionner les films de combats livrés par de grands maîtres internationaux, et ils lisent de nombreux articles afin d'en apprendre davantage sur les techniques les plus avancées. Cet apprentissage permet au groupe d'Alexandre d'impressionner ses adversaires lors de compétitions subséquentes.

Montréal possède une bonne réputation dans les cercles de compétiteurs, mais c'est en affrontant les experts d'autres villes — Toronto, New York, Chicago, Los Angeles, Paris, Tokyo³³⁹ — qu'un joueur parvient à connaître son véritable potentiel. Le groupe montréalais dont fait partie Alexandre part au New Jersey au tournant des années 2000 pour participer aux East Coast Championships (ECC); Alexandre a lui-même fait belle figure au tournoi consacré à *Street Fighter III : 3rd Strike*³⁴⁰ (1999).

Peu après, Alexandre effectue son premier voyage en Californie pour y affronter quelques-uns des joueurs les plus respectés au monde, dont Justin Wong, Arturo Sanchez et Ricky Ortiz. Ce voyage lui permet de se faire connaître à la fois pour son rendement et pour sa théâtralité : pendant le tournoi, il s'improvise « Capitaine Canada » et revêt un vaste drapeau canadien qui l'accompagne dans tous ses déplacements. Ce *jeu théâtral* est une composante cruciale de la vie du joueur expert. Comme on l'a entrevu plus tôt, les joueurs revendiquent habituellement un surnom (*nickname*) qui, parce qu'il n'est pas choisi au hasard, définit la personnalité publique du joueur³⁴¹. Même quand ils communiquent sur le forum Shoryuken, les

³³⁹ Avec ses joueurs quasi légendaires, le Japon prend des allures de terre sacrée — ou de passage obligé — pour les experts : selon Alexandre, « si tu veux vraiment devenir bon, il faut aller au Japon ».

³⁴⁰ Le classement final, accessible sur Internet, est le suivant : 1) Ricky Ortiz; 2) John « Flash G » Gordon; 3) Alexandre « Arcadekid » Duong; 4) Edward Ma; 5) Justin Wong. Ortiz, Ma et Wong, tous Américains, sont reconnus comme trois des meilleurs joueurs au monde.

³⁴¹ Le surnom d'Alexandre, *Arcadekid*, illustre deux facettes du principal intéressé : 1) sa propension pour les arcades (il ne joue pratiquement jamais à la maison et préfère relever des défis sur la place publique); 2) sa précocité et son aspect juvénile (malgré ses vingt-deux ans, il a encore le visage d'un adolescent).

joueurs se construisent une *autre* identité, ils se créent un personnage (« t'es pas toi-même »). C'est ce personnage qu'ils s'efforcent ensuite de faire vivre, d'une compétition à l'autre. Créer un personnage, c'est aussi s'imposer une certaine pression puisque le joueur doit *défendre* — et par là, *justifier* — sa nouvelle identité lors de chaque apparition publique.

Le personnage public ainsi créé permet à l'expert de se séparer de la masse des joueurs au talent ordinaire. Le terme le plus communément employé pour parler du joueur débutant est *scrub*. Qu'est-ce qu'un *scrub*? Quelqu'un « qui nettoie la machine, qui fait n'importe quoi ». Bref, c'est un joueur qui ne met pas à profit les techniques avancées dont font montre les jeux de combat, surtout depuis *Street Fighter II*; un joueur qui *ne joue pas comme il le faut*. L'expert, en revanche, a investi les efforts nécessaires à l'apprentissage de ces techniques cachées.

L'expert peut prendre un certain plaisir à jouer contre un *scrub*. Il ne profite pas de la mauvaise compétition pour expérimenter avec ses personnages et remettre son propre statut en question : il s'efforce plutôt d'*humilier* et d'*intimider* le débutant afin de lui faire réaliser l'écart immense qui les sépare. Pendant les combats, l'expert n'hésite pas à insulter verbalement le débutant, surtout si ce dernier a de grandes ambitions; il s'agit d'une sorte de test pour vérifier si le débutant parvient à composer avec une telle pression.

Quelques minutes à peine après la fin de notre entretien, j'ai franchi le seuil de l'arcade Mira avec Alexandre qui s'est immédiatement dirigé vers la machine *Marvel vs Capcom 2*. Un jeune homme d'aspect sérieux — cheveux courts, épaisses lunettes noires, regard imperturbable — a mis au défi Alexandre à une dizaine de reprises, subissant à chaque fois une violente raclée. Les témoins surveillaient la scène en chuchotant, voire en riant, mais l'aspirant, lui, restait de glace et entraînait deux nouveaux jetons après chaque échec.

Rares sont ceux qui persévèrent après cinq ou six cuisantes défaites parsemées d'insultes, mais Alexandre respecte les débutants qui souhaitent apprendre à la dure. D'ailleurs — et contrairement aux apparences —, *scrubs* et experts ne font pas partie de groupes à jamais inconciliables. Un *scrub* peut devenir un expert, mais il doit accepter de payer le prix. Pendant notre entretien, Alexandre a parlé d'un jeune homme surnommé Sars. Ses premières performances étaient « terribles » selon Alexandre, qui l'a assez rapidement pris sous son aile — ou, ce qui revient en même d'après l'éthique mise en œuvre dans le cercle, *pris en grippe*. Mais Sars « avait la tête dure », et son objectif ultime, en approchant les membres du cercle montréalais, était de battre Alexandre — but qu'il a réalisé après de longues heures d'entraînement. Après s'être acquitté de cette tâche avec succès, Sars a relevé d'autres défis. Les membres du cercle ont accueilli ce succès avec plaisir car, à leur avis, les insultes initiales y ont été pour beaucoup dans sa progression. Les insultes proférées au débutant par l'expert peuvent être envisagées comme une épreuve nécessaire, bien qu'insuffisante. À la fin de notre entretien, Alexandre m'a mis en garde d'une manière toute personnelle : « Si tu veux vraiment faire partie de notre communauté, tu dois être prêt à te faire battre et à te faire écœurer. »

Au fil des ans, certains maîtres ont acquis un statut privilégié aux yeux d'Alexandre : pendant les premières années de son entraînement, il a côtoyé Jean-François Lucier (il le décrit comme « une légende »); plus tard, ses voyages aux États-Unis l'amènent à fraterniser avec Mike Watson (« un dieu »). Dans le cercle montréalais, on trouve un joueur dont le génie est reconnu par ses pairs : l'énigmatique Phoun. Phoun est le « guide de stratégie [...] le *book* » des autres joueurs de Montréal. Son savoir est vaste et ésotérique; il peut expliquer toutes les tactiques, jusqu'aux plus obscures et subtiles. Il enseigne, aux dires d'Alexandre, « des choses qu'on n'est pas susceptible de comprendre ». Quelques jours avant de m'entretenir avec Alexandre, j'ai tenté d'établir un contact avec Phoun sur le forum

Shoryuken, mais il ne m'a pas répondu. Quand je lui apprends cette nouvelle, Alexandre sourit : Phoun lui a parlé de moi, me dit-il, mais il ne savait pas où je voulais en venir et n'a donc pas jugé bon de me répondre. N'entre pas dans le cercle qui veut, et les étrangers ne peuvent y pénétrer qu'à certaines conditions. Le profil de Phoun correspond en gros à celui du *pontife*, mais ce pontife a ceci de singulier qu'il préfère opérer dans l'ombre : il perfectionne un savoir qui lui apporte la reconnaissance de ses pairs plutôt que celle du public en général.

En bref, la hiérarchie entre les adeptes de jeux de combat a deux modalités. D'une part, elle traduit une séparation entre l'*expert* et le *débutant*. Cette séparation est très claire dans les arcades puisque l'accès y est entièrement libre : la qualité des joueurs qui les fréquentent varie donc grandement. Mais, d'autre part, on peut opérer un classement *parmi les experts eux-mêmes*. Les tournois internationaux sont des lieux privilégiés pour départager les maîtres puisque les joueurs qui y évoluent sont presque tous de très haut calibre; la plupart du temps, les joueurs doivent d'ailleurs traverser quelques rondes éliminatoires pour mériter le droit d'être inscrits au tableau principal. Le simple fait de participer à un tournoi international est une marque de prestige; il place les joueurs concernés dans un groupe sélect.

*

Les experts en jeux de combat forment une espèce de *sous-culture* dans la culture vidéoludique dominante — une sous-culture qui affectionne les marges, mais qui fraie volontiers avec les extrêmes. Les pages qui précèdent ont peu insisté là-dessus, mais, en guise de conclusion, on peut néanmoins souligner la filiation qui unit les jeux de combat et les formes les plus abouties de l'*agôn*, qu'il s'agisse des sports extrêmes ou des arts martiaux. Le lien aux arts martiaux est particulièrement important. Après tout, les arts martiaux sont en quelque sorte les *modèles* des jeux de combat. Dès lors, on ne s'étonnera guère en constatant que maintes caractéristiques

sont communes aux deux univers : la notion de secret, un régime d'entraînement spécifique, la transmission des connaissances entre les participants, un rapport maître-disciple très marqué, une dimension *performative* qui suppose et exige le regard de l'autre, etc. Mais si les résonances ésotériques et initiatiques des arts martiaux sont largement attestées³⁴², ces mêmes résonances n'avaient pas encore été mises en lumière dans les jeux de combat. L'étude de cet ésotérisme vidéoludique permet non seulement de mieux comprendre un médium qui n'a pas encore livré tous ses secrets, mais aussi d'orienter la recherche ailleurs que vers l'apologie ou la condamnation.

3.5.2 Des traces sur les murs : le phénomène des tags et des graffiti

Nous poursuivons ce troisième chapitre avec deux sections qui, à bien des égards, anticipent le chapitre suivant, où il sera question de la création artistique. Après tout, le phénomène des tags et des graffiti est situé au croisement du *rite de passage*, qui nous a grandement intéressé jusqu'ici, et de l'*expression artistique*, qui nous occupera plus loin³⁴³. Les pages qui suivent approfondiront donc le phénomène en précisant ce qui, en lui, relève du rite de passage, mais aussi ce qui relève de l'art; plus précisément, nous nous efforcerons de montrer ce qui relie le *rite* et l'*expression artistique*. Le tagueur, comme tout créateur, est porteur d'une culture — d'un *art de la marge* aux ramifications multiples. David Le Breton suggère pour sa part que le phénomène exprime « la double dimension de conduite à risque et d'exercice esthétique³⁴⁴ ».

³⁴² Voir la synthèse que P. A. Riffard consacre à ce thème (*L'ésotérisme*, Paris, Robert Laffont, 1990, p. 387-391).

³⁴³ Le graffiti tient après tout à la fois de la calligraphie et du dessin, unissant le mot et l'image dans un ensemble indissociable : la forme devient le contenu. Un des tagueurs interviewés par Gilles Boudinet parle d'une « motivation artistique qui se développe au fur et à mesure » (*Pratiques tag. Vers la proposition d'une « transe-culture »*, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 26).

³⁴⁴ D. Le Breton, *Signes d'identité*, p. 64.

La marginalité du phénomène découle de l'activité même des graffiteurs : effectuer un tag ou un graffiti, c'est, à bien des égards, remettre en question l'ordre qui régit la vie quotidienne. Le tag et le graffiti tranchent presque toujours par rapport à ce qui est attendu, et ils entretiennent un rapport étroit avec le vandalisme. L'expression murale illicite est aussi ancienne que la culture; la découverte de la grotte de Lascaux, en 1940, a passionné tant les archéologues que les chercheurs dans les sciences sociales, dont Georges Bataille³⁴⁵. Or, cette expression illicite « n'avait jamais atteint les limites de la provocation sociale qu'elle revêt actuellement³⁴⁶ ».

Le graffiti est effectué à l'improviste, dans le secret. La surveillance et la répression se sont accrues au tournant des années quatre-vingt-dix, comme en font foi le nombre et la force des mouvements anti-graffiti. Dans son enquête sur l'importance du graffiti à Denver, Jeff Ferrell s'est penché sur le mouvement Keep Denver Beautiful, lancé suite à un sondage réalisé en 1987 révélant que soixante-cinq pourcent des résidents de Denver qualifiaient les graffiti de « problème majeur » dans leurs quartiers respectifs³⁴⁷. Le nom même de ce mouvement nous aide à préciser l'opinion publique sur les graffiti, qui sont opposés à la beauté et à la propreté; cet avis entre en conflit avec une quête de style qui n'est pas dépourvue d'aspirations esthétiques. Tout comme la croisade contre les jeux violents n'avait pas atteint son objectif, les ventes de ces jeux se multipliant, le mouvement Keep Denver Beautiful a augmenté la visibilité des tags et des graffiti; loin de décourager les principaux intéressés, le mouvement les a motivés à poursuivre leurs activités — rien d'étonnant, après tout, puisque « tagging develops out of anger and resentment³⁴⁸ ».

³⁴⁵ Voir G. Bataille, *Lascaux ou la naissance de l'art*, Genève, Albert Skira, 1980.

³⁴⁶ M. Lani-Bayle, *Du tag au graff'art. Les messages de l'expression murale graffitiée*, Marseille, Hommes & Perspectives, 1993, p. 7.

³⁴⁷ Voir J. Ferrell, *Crimes of Style. Urban Graffiti and the Politics of Criminality*, New York and London, Garland Publishing, Inc., 1993, p. 106-117.

³⁴⁸ J. Ferrell, *Crimes of Style*, p. 148.

La marginalité des graffiteurs a toutefois ses limites. Ceux qui effectuent des tags et des graffiti ne souhaitent pas être *complètement* marginaux : ils désirent se rattacher à un groupe, retrouver des gens qui partagent des buts et des valeurs. Le simple fait d'effectuer un graffiti range le jeune dans le groupe des graffiteurs; il affirme sa différence par rapport à ceux qui ne pratiquent pas son activité, mais au même moment, il affirme aussi un désir d'affiliation. Il y a donc, dans le phénomène des tags et des graffiti, une sorte de va-et-vient entre deux éléments qui semblent initialement contradictoires, et qui étaient également présents dans le phénomène des joueurs-experts abordé dans la précédente section : la *singularisation* et l'*affiliation*³⁴⁹.

Plusieurs indices nous amènent à penser que l'exécution de tags et de graffiti fait partie des modes de ritualisation qui attirent le plus les jeunes, de nos jours. Dans un livre qu'elles ont consacré au rôle des graffiti, Marie-Line Félonneau et Stéphanie Busquets avancent que « les adolescents vont choisir d'inventer eux-mêmes de nouveaux codes langagiers, vestimentaires, culturels ou sociaux³⁵⁰ ». Une telle perspective nous met sur la piste d'une véritable activité de *création rituelle* : une activité qui permet de mieux négocier le passage entre deux moments fondamentaux; un moment transitoire qui assure un passage puisqu'il est un véritable *support d'identité*.

³⁴⁹ La dialectique de la singularisation et de l'affiliation est très présente dans la sociologie. Selon Baudrillard, la tension entre la différenciation et la conformité ordonne la *société de consommation* elle-même : « Il y a *d'abord* une logique structurelle de la différenciation, qui produit les individus comme "*personnalisés*", c'est-à-dire comme différents les uns des autres, mais selon des modèles généraux et selon un code auxquels, dans l'acte même de se singulariser, ils se *conforment*. » (*La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Paris, Gallimard, 1970, p. 133) Il y aurait donc, selon Baudrillard, « le fait d'avoir en commun le même code, de partager les mêmes signes qui vous font différents tous ensemble, de tel autre groupe » (*ibid.*).

³⁵⁰ M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs. Les jeunes à la conquête de la ville*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 132.

3.5.2.1 L'identité et la singularisation : un nom, un style

Si l'identité passe notamment par une autoperception, elle ne s'acquiert pas en vase clos, à l'écart des autres. L'identité s'inscrit dans une dynamique et, très rapidement, un rapport aux autres s'impose. Ce rapport traduit une relation souvent difficile entre deux éléments : la *représentation de soi* et le *regard de l'autre*. On conçoit assez facilement qu'il puisse y avoir un conflit : le jeune veut se donner une identité, jouer un rôle, trouver une place, mais il veut aussi que l'identité qu'il se donne plaise aux autres. Éprouver le « besoin de se sentir exister », comme le disent Félonneau et Busquets, c'est éprouver le « besoin de se sentir exister *aux yeux des autres*³⁵¹ ».

Pour exister pleinement, il faut se singulariser, affirmer sa différence. Le *besoin de singularisation* prend plusieurs formes, dans le phénomène des tags et des graffiti. Il faut d'abord développer son style propre. Le graffiteur accumule les esquisses et les signatures pour maîtriser un langage graphique suffisamment expressif. Il cherche moins à tendre vers un idéal de beauté qu'à trouver sa voie. Il veut trouver sa *voie*, son « chemin »; trouver une place, un rôle dans le monde. Mais plus encore, il veut trouver sa *voix* : son style, son langage; un langage faisant en sorte qu'on pense immédiatement à lui lorsqu'on voit ses illustrations, ses marques. Les tagueurs interviewés par Gilles Boudinet insistent beaucoup sur cette recherche d'un style : « un beau tag a “un style”, le bon tagueur a “le style”, l'objectif c'est “le style”³⁵² ». C'est par ses images que le tagueur parvient à s'exprimer, comme si sa « voix graphique » remplaçait sa « voix orale ». Chercher un style devient donc une

³⁵¹ M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs*, p. 133.

³⁵² G. Boudinet, *Pratiques tag*, p. 26-27. Dans son enquête sur les tagueurs de Denver, Jeff Ferrell ajoute que « for Denver writers, style is as much a part of doing graffiti as is spray paint; it is the writers' essential tool » (*Crimes of Style*, p. 57).

véritable *quête existentielle*, et trouver son style personnel, c'est ultimement « se trouver³⁵³ ».

L'identité du tagueur n'est pas fixée une fois pour toutes. Sa quête débouche bien souvent sur des essais et des erreurs, sur une prolifération de masques qui sont adoptés pendant un certain temps, puis abandonnés quand ils ne conviennent plus. Bref, on n'hésite pas à *jouer* avec son identité. Le phénomène mise sur le *jeu de rôles*; en cela, il correspond « au désir du jeune de marquer ses évolutions successives³⁵⁴ ». La multiplicité des tags atteste leur fluidité, leur adaptabilité. Le tagueur trimballe souvent avec lui un cahier de croquis auquel il se réfère même lorsqu'il est (re)connu, dans lequel il accumule des images qui seront (ou non) exécutées publiquement; ce cahier est une mémoire imprimée qui conserve les traces d'une évolution³⁵⁵. Le jeune se crée des personnages et des styles dans une pratique intensément exploratoire; il joue tour à tour différents *rôles de transition* qui l'aident à négocier le passage souvent douloureux de l'enfance à l'âge adulte. Le tagueur se façonne un personnage pluriforme qui est « héroïque, insaisissable et doté de pouvoirs d'ubiquité³⁵⁶ », présent même quand il n'y est pas; le tagueur rêve secrètement d'omniprésence, favorisant parfois les surfaces mouvantes comme celles du métro ou du train, qui porteront ses marques de ville en ville.

Félonneau et Busquets rappellent qu'un bon nombre des premiers tagueurs ont emprunté l'identité de superhéros de bandes dessinées américaines. Cette référence aux superhéros n'est pas seulement humoristique, car il s'agit de personnages auxquels les tagueurs peuvent facilement s'identifier — ces héros mènent une double vie; une vie diurne, à la vue de tous, banale et ordinaire, la vie de l'école ou du

³⁵³ M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs*, p. 135.

³⁵⁴ M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs*, p. 141.

³⁵⁵ Une mémoire sur papier qui pourra être partagée avec des collègues, mais aussi avec des propriétaires de galeries, des journalistes ou des sociologues, pour reprendre les exemples de J. Ferrell (*Crimes of Style*, p. 69).

³⁵⁶ M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs*, p. 137.

travail; mais une vie nocturne, aussi, fertile en rebondissements et en risques, une vie *extraordinaire*. Pendant leur vie nocturne, les héros de bandes dessinées transgressent toute une série de règles morales qu'ils ne transgressent jamais le jour : la nuit, tout est permis; c'est le monde de la clandestinité, de la liberté.

Le tagueur ne signe pratiquement jamais avec son propre nom : il doit *choisir* un nom. C'est en choisissant un nom, en se forgeant un style qu'il va être reconnu et se reconnaître lui-même. Plus encore que le nom, le *tag* est un double de son auteur, un pseudonyme mystérieux dont il est l'un des témoins; c'est « l'image fantasmatique que le tagueur assigne à sa propre personne et donne aux autres³⁵⁷ », le lieu d'un « jeu de miroir dont le jeune détient les clés³⁵⁸ ». Le tagueur se singularise; il se distingue d'abord des autres jeunes qui ne sont *pas* des tagueurs (c'est donc ici son *appartenance à un groupe* qui le distingue); mais en choisissant un nom et un style, il se singularise par rapport *aux autres tagueurs*. Il se positionne donc à l'intérieur même de son groupe de prédilection.

On ne doit pas sous-estimer le choix du nom et du style, car « dans les discours, tout un jeu de glissement s'opère entre le tag et le tagueur, confondant dans un va-et-vient permanent, l'individu et sa marque³⁵⁹ ». Ce nom fait référence à l'histoire personnelle du tagueur, à ses intérêts, ses envies. Le tag, au sens strict, *c'est* le tagueur. Lorsqu'un spectateur voit une signature, un dessin caractéristique, sa pensée vise immédiatement la personne qui en est responsable; le nom choisi par le tagueur le précède partout il va, puisque, dans la plupart des cas, ce sont ses marques que les gens voient d'abord, et non sa propre personne. Le tagueur qui voit ses propres marques éparpillées dans la ville se voit lui-même.

³⁵⁷ G. Boudinet, *Pratiques tag*, p. 28.

³⁵⁸ D. Le Breton, *Signes d'identité*, p. 63.

³⁵⁹ M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs*, p. 136.

À travers tous ses efforts pour se singulariser, le tagueur sort progressivement du giron familial, réitérant la première étape de la structure tripartite des rites de passage, selon Arnold van Gennep. Selon lui, « entre le monde profane et le monde sacré il y a incompatibilité, et à tel point que le passage de l'un à l'autre ne va pas sans un stage intermédiaire³⁶⁰ ». La séquence du rite de passage suppose trois temps dont le centre est composé du *limen* : du *seuil*. Avant de franchir le seuil, le sujet se sépare du monde qu'il habitait jusque-là; il passe ensuite un certain temps dans un entre-deux, dans une marge, *sur le seuil*. Une fois le seuil franchi, il réintègre son monde en ayant subi une profonde transformation. Pendant la période de marge, le tagueur s'efforce surtout d'affermir sa personnalité et de la développer en échappant à la supervision parentale. La pratique du tag offre aux jeunes « une façon de s'opposer au monde adulte et d'affirmer leur différence³⁶¹ ».

3.5.2.2 L'identité et l'affiliation : influence et bricolage

Petit à petit, des groupes de jeunes se constituent; les groupes fonctionnent « comme de véritables sous-cultures possédant leurs propres normes et valeurs³⁶² ». La sous-culture implique un ensemble de normes, de valeurs et de pratiques communes; un groupe qui s'éloigne de la culture dominante. En quittant le giron familial, le jeune n'abandonne pas toute forme d'autorité : les nouveaux groupes vont eux aussi offrir un cadre. Mais c'est bien sûr un type d'autorité assez différent de l'autorité parentale. Le jeune subit encore une fois l'influence des autres, mais ce n'est plus l'influence du groupe primaire ou imposé; c'est l'influence d'un groupe secondaire, choisi en toute liberté.

³⁶⁰ A. van Gennep, *Les rites de passage*, p. 2.

³⁶¹ M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs*, p. 140.

³⁶² M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs*, p. 139.

Dans le phénomène des tags et des graffiti, le rapport à l'autorité est assez complexe. On ne peut pas vraiment affirmer que le tagueur est à la remorque d'un chef puisque son activité est foncièrement individuelle — un tagueur qui « hériterait » d'un nom et d'un style passerait à côté de son expérience. Félonneau et Busquets l'ont bien compris et soulignent que les pratiques de tag favorisent « les liens *horizontaux* entre semblables³⁶³ ». La communauté des tagueurs n'est pas orientée autour d'une autorité en surplomb : on peut parler d'une « communauté flottante³⁶⁴ ». On y trouve des liens *entre égaux*, et non des liens hiérarchiques (entre le chef et ses assistants ou, selon un point de vue familial, entre les parents et les enfants). Chaque tagueur n'est pas subordonné à une ligne de conduite qui ferait autorité dans le groupe. Par son activité, il prend non seulement ses distances d'avec l'univers familial, mais il abandonne « une subordination de dominé³⁶⁵ ». La marque réalisée par le tagueur « établit une relation d'appartenance à un milieu, celui du tag, alors unifié autour d'un secret commun³⁶⁶ ».

L'éloignement du jeune par rapport à ses parents (et à l'autorité des adultes en général) n'est pas exclusivement d'ordre moral. Il s'éloigne aussi *spatialement* du cercle familial. L'entrée dans le monde des tagueurs, c'est également l'entrée dans l'espace urbain. Le jeune s'approprie de nouveaux territoires puisque sa pratique commande un tel dépaysement. Si les tagueurs sont à ce point libres d'explorer l'espace urbain à leur guise, au gré de leurs désirs, c'est notamment parce que « les jeunes, plus ou moins livrés à eux-mêmes, doivent désormais se débrouiller seuls³⁶⁷ ». En pleine activité de création rituelle, le jeune doit innover, expérimenter, explorer. Le phénomène des tags et des graffiti se prête bien à ce type d'expérimentation, dans la mesure où il se déploie dans l'espace; dans un espace de

³⁶³ M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs*, p. 140.

³⁶⁴ D. Le Breton, *Signes d'identité*, p. 64.

³⁶⁵ M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs*, p. 141.

³⁶⁶ G. Boudinet, *Pratiques tag*, p. 29.

³⁶⁷ M.-L. Félonneau et S. Busquets, *Tags et grafs*, p. 142.

plus en plus vaste qu'il faut toujours reconquérir et réinvestir. Le mot « conquête » n'est pas trop fort, ici, puisque le phénomène des tags et des graffiti est le lieu de véritables luttes territoriales : des groupes concurrents investissent en parallèle divers coins de l'espace disponible (ou défendu). Il s'agit d'une « compétition graphique » qui déploie autrement certaines problématiques soulevées par les gangs de rue³⁶⁸.

Gilles Boudinet emploie d'autres termes pour qualifier cette tension entre la singularisation et l'affiliation : il suggère que l'activité du tagueur joue volontiers entre les deux extrêmes que sont la *rupture* et la *fusion*. La rupture traduit la mise en marge par rapport à la réalité quotidienne et au milieu connu, tandis que la fusion évoque le ralliement autour d'une même cause, d'un mystère partagé. La quête de reconnaissance ne concerne habituellement que la communauté des tagueurs, seuls initiés à même de porter un jugement éclairé sur les pratiques tag³⁶⁹.

L'intérêt du phénomène des tags et des graffiti, dans notre travail, s'explique non seulement par ses aspects plus risqués et extrêmes, mais aussi en vertu de l'importance décisive qu'y prend l'*esthétique du bricoleur* abordée dans le deuxième chapitre. Cette esthétique est présente de multiples manières. Dans un premier temps, comme on l'a vu, le choix d'un nom et d'un style suppose une interaction entre le bagage personnel du jeune et tout un ensemble de références culturelles — qu'elles proviennent de la culture populaire, des autres tagueurs, etc. Nous avons évoqué plus tôt les emprunts de certains tagueurs au monde des superhéros de bandes dessinées, mais nous aurions pu employer d'autres exemples se référant au monde du sport ou à celui des jeux vidéo.

³⁶⁸ On remarque aussi la « lutte territoriale », dans le phénomène des tags et des graffiti, quand un tagueur choisit d'effectuer une illustration par-dessus celle qu'un autre tagueur. Cette pratique est permise parce qu'elle est inévitable, mais une controverse peut surgir lorsque le tagueur dont on recouvre l'image a un statut important dans sa sous-culture (voir J. Ferrell, *Crimes of Style*, p. 87-90).

³⁶⁹ Comme on le verra dans la prochaine section, cette reconnaissance peut déborder le seul milieu des tagueurs et soulever certaines questions.

L'autre mode d'inscription du bricolage dans les pratiques tag concerne la récupération des symboles dans les tags et les graffiti eux-mêmes. Les tagueurs revendiquent systématiquement une certaine originalité (sans quoi ils ne se distingueraient guère de leurs semblables), mais ils admettent aussi l'influence de certains modèles — qu'il s'agisse de slogans publicitaires, de tags déjà réalisés dans les rues ou du patrimoine culturel. L'influence dont il est question ici se décline dans une pratique faisant montre d'« un processus d'imitation créatrice³⁷⁰ ». Jeff Ferrell rappelle que « writers piece not to establish permanent works of art, but to participate in an ongoing process of shared creativity and pleasure of subcultured give and take³⁷¹ ». Les tagueurs reconnaissent la précarité, la vulnérabilité de leurs marques; cela fait tout simplement partie « of the inherently risky process of doing graffiti³⁷² ».

À la fin du second chapitre, nous avons vu que le bricolage provoquait sa part de critiques dans les sciences sociales; il en va de même dans le monde des graffiteurs. À Denver, les graffiteurs ayant plagié se faisaient accuser de « *biting* », dans la mesure où ils auraient « inappropriately taken and used distinctive images or stylistic touches, either from other writers in the scene or from sources outside the scene³⁷³ ». Leur méfait n'est donc pas nécessairement d'avoir emprunté des images à d'autres tagueurs, mais d'avoir puisé dans la marmite culturelle à leur disposition; de s'être réclamés d'un style qui n'est pas le leur et qu'ils n'ont pas le droit de rapatrier.

³⁷⁰ G. Boudinet, *Pratiques tag*, p. 33.

³⁷¹ J. Ferrell, *Crimes of Style*, p. 89.

³⁷² J. Ferrell, *Crimes of Style*, p. 90.

³⁷³ J. Ferrell, *Crimes of Style*, p. 85.



FIGURES 3.10 et 3.11

Keith Haring, de la religion à la culture populaire : la réappropriation des symboles

Quel que soit l'avis des tagueurs sur la question, cette récupération des symboles est incontournable. Nous reviendrons un peu plus loin sur le cas de Keith Haring, un artiste américain qui est passé du statut de graffiteur à celui de vedette du monde de l'art en quelques années à peine; or, l'imagerie de Haring, dans un style transparent qui s'approche de la « ligne claire » telle qu'elle fut pratiquée par les bédéistes belges (dont Hergé), se réfère constamment à des traditions très présentes aux États-Unis et ailleurs. Les symboles qu'il emploie se situent, pour la plupart, dans deux mondes. Haring n'est pas un « peintre religieux » au sens habituel du terme, bien sûr, mais son œuvre est très souvent alimentée par une imagerie explicitement religieuse — explicitement *chrétienne*, pour être précis; les crucifixions abondent, chez lui. L'autre monde symbolique est celui de la culture populaire américaine; celui de Disney, des bandes dessinées. Cette culture fournit des symboles que Haring s'approprie en les détournant de leurs origines (on peut notamment y voir un Mickey et un Pinocchio sexués).

Il suffit de regarder les murs pour s'apercevoir que bien des jeunes fouillent dans la banque des symboles avec un plaisir évident, pigeant ici et là des images bien connues pour les transformer. Cette esthétique se rapproche du bricolage ou du syncrétisme d'une culture dite *postmoderne* : elle est le lieu des combinaisons

narratives les plus étranges et révélatrices. Tout comme le phénomène des tags et des graffiti dans son ensemble, cette esthétique manifeste une tension constante entre la singularisation et l'affiliation : les recombinaisons traduisent une vision du monde que le graffiteur revendique avec force, mais elle traduisent aussi un emprunt, un lien à ce qui a déjà été.

3.5.2.3 La récupération institutionnelle du graffiti : quelques tensions

Au début de cette section sur les tags et les graffiti, nous suggérons que la marginalité du phénomène n'était pas radicale. Si la marginalité des graffiteurs a ses limites, c'est aussi parce que leur activité peut être *récupérée par l'institution*. Quand, par exemple, on demande à un graffiteur de faire une illustration sur la façade d'un commerce; ou quand certains graffiteurs sont repérés par des marchands d'art qui exposent leurs œuvres, près d'autres œuvres beaucoup plus conformes aux critères habituels de ce qui est censé « faire date », dans l'histoire de l'art. Leur exposition dans un musée transforme ces images en œuvres « prêtes à contempler », presque classiques. Des artistes de renom comme Jean-Michel Basquiat et Keith Haring ont vécu leurs premières expériences artistiques dans les rues et le métro de New York³⁷⁴, mais ils sont rapidement devenus des vedettes du monde de l'art. Le graffiti institutionnalisé de la sorte est-il *encore* un graffiti? Change-t-il plutôt de statut?

Notons d'emblée qu'il ne s'agit pas, ici, de choisir un type de graffiti — le « graffiti sauvage », le « graffiti institutionnalisé » — aux dépens (ou au profit) d'un autre. Autrement dit, nous ne tentons pas d'accéder à un « graffiti pur », libre de toute entrave institutionnelle. C'est plutôt la tension même entre le graffiti illicite et le graffiti licite qui nous semble la plus stimulante, puisqu'elle montre bien la complexité d'un phénomène que nous ne saurions réduire à l'un ou à l'autre extrême.

³⁷⁴ D'un point de vue local, il en va de même avec Zilon, à Montréal.

Les cas les plus exemplaires de « transformation graffiti » sont possiblement ceux de Jean-Michel Basquiat (1960-1988) et de Keith Haring (1958-1990); deux artistes qui, avant d'être reconnus par le marché de l'art, ont été des tagueurs et des graffiteurs, à New York. Au lieu d'aborder leurs cas de manière isolée, nous les intégrerons à quatre problématiques essentielles, à propos de la récupération institutionnelle des graffiti : le *jeu des identités*; les rapports entre *légalité et illégalité*, entre *permanence et impermanence* et, enfin, entre *liberté et contrainte*.

Nous avons constaté que l'identité (la *quête* d'une identité) est cruciale pour les graffiteurs. Or, l'identité est également cruciale pour les artistes qui, selon l'expression populaire, tentent de se « faire un nom ». Tandis que le graffiteur utilise un nom qui n'est pas le sien, l'artiste, dans la plupart des cas, adopte son propre nom. Lorsqu'un ancien graffiteur est reconnu en tant qu'artiste, il délaisse le plus souvent son *nom de tagueur* pour plutôt employer un *nom d'artiste*. Le parcours de Jean-Michel Basquiat le confirme. L'aventure graphique de Basquiat débute à New York, en 1977, quand il est encore adolescent : il se met à faire des peintures souvent cryptiques sur les murs de Manhattan; il utilise et récupère des symboles qui appartiennent à des univers très variés, de la religion aux sciences pures en passant par le sport et la politique. Sa signature, pendant ses premières années, fut SAMO©. La signature est liée à l'expression *same old shit...* ou « vieilles rengaines » : un passé ossifié, des idées toujours reprises, vidées de leur contenu. En incluant le sigle du *copyright* dans sa signature, Basquiat vise plus directement encore le matérialisme de ses contemporains. Il ne reste pas graffiteur très longtemps : on lui consacre rapidement des articles (dans le magazine *Artforum* notamment), on le « découvre » pendant une exposition organisée à Times Square en 1980.



FIGURES 3.12
Jean-Michel Basquiat, *Angel* (1982)

En un an à peine, il a déjà trouvé sa niche dans le monde de l'art. Il a développé un style « exploitable » : des thèmes axés sur l'Afrique et les exilés, réalisés à la peinture à l'huile dans une esthétique très proche du graffiti. Une fois reconnu, il n'était plus « Samo », mais « Basquiat »; l'artiste des rues était devenu un artiste *consacré*. Déjà une vedette de son vivant, il a été encore plus célèbre après sa mort des suites d'une overdose, en 1988 : les livres, les catalogues et les expositions qui le concernent ne se comptent plus. Ses tableaux sont entrés dans les musées pour y rester, et son identité de tagueur n'est qu'un chapitre introductif dans le livre de sa vie (ou de sa légende). Mais l'esthétique du graffiti a joué un grand rôle dans sa « canonisation » : on en a fait un emblème, le représentation d'un style.

Le rapport entre *légalité* et *illégalité* est quant à lui trop évident pour qu'on y consacre de longs développements. Selon leur sens le plus strict, le tag et le graffiti sont des marques *illégales*. Le graffiti n'est pas permis; le « vrai tagueur » doit aller le plus loin possible sans se faire prendre : « le "must" de l'épreuve consiste à prendre un maximum de risques, par exemple dans des endroits très passants ou même la

façade d'un poste — voire un véhicule — de police³⁷⁵ ». Il lui faut vaincre les dangers les plus périlleux, mettre sa vie en jeu. On vise parfois « un endroit difficilement accessible, dont l'atteinte est en soi une prouesse³⁷⁶ ». Nous nous situons ici dans l'univers général des conduites à risque mises en lumière par David Le Breton³⁷⁷. Le graffiti commandé, en contrepartie, est d'une tout autre nature : voulu, souhaité, attendu, il est légal et bienvenu. Les chercheurs ont proposé un certain nombre de pistes pour établir une distinction entre ces différents modes graphiques : Martine Lani-Bayle, par exemple, suggère une distinction entre le tag, le graff et le graffiti, selon une progression allant de l'illicite au licite. Gilles Boudinet, quant à lui, s'en tient à la seule distinction entre le tag (un acte rapide et sauvage) et le graffiti (plus proche de la fresque, il implique une recherche plus longue — du tagueur au graffiteur, « le “bon sauvage” s'est alors métamorphosé en un artiste décorateur civilisé³⁷⁸ ... »).

La question de l'*impermanence* du graffiti est intimement liée à son illégalité — c'est bien parce que le graffiti n'est pas attendu et permis qu'il risque toujours d'être détruit et effacé. C'est une action éphémère, un moment fugace : un « acte furtif devant être accompli le plus vite possible, avec le geste le plus efficace, suivi de l'abandon immédiat de sa propre trace³⁷⁹ ». Quelles que soient les ambitions de son auteur, le graffiti « reste soumis au bon vouloir des intempéries et des passants³⁸⁰ » : c'est un spectacle du présent, sans cesse menacé. Le graffiti commandé, en revanche, a de meilleures chances de perdurer : il est habituellement réalisé avec des moyens plus considérables (un matériel plus « professionnel »); les propriétaires des commerces qui l'ont commandé ne le reçoivent pas comme une menace ou une

³⁷⁵ G. Boudinet, *Pratiques tag*, p. 40.

³⁷⁶ M. Lani-Bayle, *Du tag au graff'art*, p. 35.

³⁷⁷ Le Breton a d'ailleurs consacré plusieurs remarques au phénomène des tags et des graffiti; voir notamment *Signes d'identité*, p. 63-65.

³⁷⁸ G. Boudinet, *Pratiques tag*, p. 43.

³⁷⁹ G. Boudinet, *Pratiques tag*, p. 25.

³⁸⁰ M. Lani-Bayle, *Du tag au graff'art*, p. 29.

incursion non voulue, mais comme une œuvre tout à fait valable et utile. La culture du graffiti s'oppose à la culture du musée, dont une des principales visées et de *conserver* les œuvres marquantes; de les entreposer, de favoriser leur pérennité. Le cas de Keith Haring mérite d'être rappelé. Comme Basquiat, Haring s'est fait découvrir parce qu'il « inondait » d'images l'espace public. Or, c'est par des dessins réalisés à la craie dans le métro de New York qu'il s'est fait connaître. En utilisant la craie comme « outil artistique », il se condamnait à l'impermanence : après tout, ses dessins étaient rapidement effacés par les autorités, et il en faisait un nouveau sur l'espace laissé vacant. On est donc loin du musée, qui assure la postérité des œuvres conservées : le graffiti est toujours à refaire, jamais en lieu sûr, comme la quête du jeune qui s'y consacre.

La question de la *liberté*, enfin, ne se pose pas de la même façon chez le graffiteur et chez l'artiste reconnu. Si le graffiteur doit réaliser plusieurs marques pour être vu et frapper le regard, sa quête reste tout de même assez libre; l'exigence d'être vu est surtout celle qu'il s'impose à lui-même. La liberté de l'artiste est un peu plus complexe et fait intervenir de nombreux facteurs. La vente d'un tableau annonce souvent le début d'un cycle puisqu'il faut répondre à une demande; l'activité de l'artiste n'est donc pas aussi libre que celle du tagueur. Il suffit qu'un tableau soit vendu pour que l'artiste ait désormais un « nom », et qu'il doive s'en montrer digne en accumulant les productions. Le rythme de vie effréné de Basquiat (qui provoqua sa mort) n'est pas complètement étranger à la spirale dont on vient de parler. Si l'on considère l'artiste comme celui qui sait utiliser des moyens d'expression pour obtenir un effet, pour traduire extérieurement une impression très intérieure, le tagueur semble s'y apparenter. Mais il s'en distingue aussi, sous d'autres aspects. Les créateurs de fresques s'en rapprochent surtout, produisant (parfois sur commande) une œuvre attendue et souhaitée.

Comme nous l'avons vu, la marginalité du phénomène des tags et des graffiti n'est pas totale : le tagueur s'efforce de se distinguer de ses semblables en développant un style qui lui est propre, mais il subit néanmoins l'influence des autres et souhaite rejoindre un groupe dont les membres partagent certaines valeurs. Après tout, la quête d'identité animant les tagueurs est liée à deux éléments qui semblent se contredire : la singularisation et l'affiliation. Le bricolage intervient dans les deux cas : la quête d'un style mise à la fois sur un bagage personnel et sur une imitation créatrice, inspirée par divers aspects de la culture environnante; ces références assurent aux images un plus grand pouvoir d'évocation auprès des spectateurs puisqu'elles leur soumet des reconfigurations narratives à partir d'éléments connus. Bien que le tag et le graffiti soient des expressions illicites et défendues, ces images peuvent être récupérées par l'institution; le graffiti récupéré paraît changer de nature, transformant le graffiteur en *artiste*. Les pratiques tag se rapprochent et s'éloignent à la fois des pratiques artistiques. Quelles que soient ses formes et les modalités de sa réception, le phénomène des tags et des graffiti est surtout constitué de *tensions* : entre singularisation et affiliation, légalité et illégalité, permanence et impermanence, liberté et contrainte.

3.5.3 Les marques corporelles et le bricolage d'une identité

Si les marques corporelles — des plus acceptées, comme le tatouage, aux plus controversées, comme l'automutilation et les modifications corporelles — ne laissent personne indifférent, c'est parce qu'elles fraient volontiers avec l'extrême. Cette courte section sur les *arts du corps* poursuit à bien des égards la section précédente. Le rapprochement entre les deux phénomènes est dû en partie à de profondes analogies de structure : comme on le verra, la quête d'identité à laquelle se vouent les adeptes des marques corporelles a plusieurs points en commun avec celle des tagueurs et dans les deux cas, le *bricolage* est fondamental. Mais cette séquence —

des tags et des graffiti aux marques corporelles — comporte ses propres justifications souterraines. David Le Breton voit dans ces deux phénomènes deux moments consécutifs d'une quête remontant aux années soixante : « avant de se retourner contre leur corps, les jeunes générations, dans le même désir d'affirmer leur existence, marquent les murs de leur quartier³⁸¹ »; un peu comme si, avant d'agir sur ce qu'ils sont vraiment (un corps dans un espace), ils s'étaient servis d'intermédiaires matériels (les murs).

Les marques corporelles sont, comme le suggère Le Breton dans un livre portant le même titre, autant de « signes d'identité ». Ils concernent l'identité que tente de se donner l'individu (tout en la montrant aux autres), mais ce sont surtout des *signes* — des symboles picturaux sollicitant à la fois le mot et l'image pour exprimer un message plus ou moins facile à décoder. Le décryptage dépend bien souvent d'une familiarité avec l'imaginaire de la personne en question, puisque ses marques sont liées à une vision du monde. Si les pratiques tag permettent aux jeunes de sortir du giron familial, il en va de même avec les marques corporelles : la marque traduit une prise de distance, car « le corps légué par les parents est à modifier³⁸² ».

Le statut des marques corporelles a beaucoup évolué au fil du temps. Dans les religions bibliques, ces marques étaient perçues comme des interventions blasphématoires de l'homme sur son propre corps (contre les décrets divins). « Vous ne ferez pas d'incisions dans le corps pour un mort et vous ne vous ferez pas de tatouage », trouve-t-on dans le Lévitique (19, 28); on trouve un passage analogue dans le Deutéronome (14, 1). Les tatouages furent des marques d'infamie dans la Grèce ancienne, notamment : on marquait les esclaves en fuite et les étrangers coupables de sacrilèges. Pendant longtemps, le tatouage a été associé à un certain *primitivisme*; aux yeux des témoins, l'individu marqué appartenait à une civilisation

³⁸¹ D. Le Breton, *Signes d'identité*, p. 63.

³⁸² D. Le Breton, *Signes d'identité*, p. 11.

« barbare ». Cette perspective est exprimée avec clarté dans *Moby Dick*, d'Herman Melville, lorsque Ishmaël rencontre pour la première fois Queequeg, un harponneur dont le corps est couvert de tatouages. Initialement terrifié par ces marques, Ishmaël les apprivoisera, jusqu'à devenir l'ami du tatoué.

Cette évolution du regard d'Ishmaël sur Queequeg — de la terreur à l'acceptation — est-elle aussi celle du regard de la société contemporaine sur les marques corporelles en général? Si ces marques sont davantage acceptées aujourd'hui, elles ont cependant conservé une bonne part de leur étrange pouvoir. Traditionnellement, le tatouage répétait cependant des formes inscrites dans une *filiation* : l'individu marqué faisait partie d'un groupe, il adhérait à une tradition. De nos jours, les marques semblent plutôt souligner la *sortie* du groupe — elles visent l'individualisation et la distinction des pairs. Mais tout comme nous l'avons observé dans la section précédente, cette tendance pour la singularisation est contrebalancée par une tendance pour l'affiliation; et quels que soient les postulats pessimistes à propos du statut précaire de la filiation dans les rites contemporains, on peut au moins admettre que cette filiation existe encore, mais sous d'autres formes³⁸³. Même si les traditions dont il est question ici n'ont qu'une fraction de l'autorité exercée par les institutions religieuses d'antan, elles exercent cependant une certaine régulation dans l'activité de leurs participants.

Il ne sera pas question, ici, d'approfondir exhaustivement le thème des marques corporelles. En nous inspirant notamment d'un roman récent qui a fait couler beaucoup d'encre, nous mettrons l'accent sur deux aspects : le parcours initiatique

³⁸³ Dans un article alimenté par une observation attentive des Journées Mondiales de la Jeunesse (JMJ), J.-P. Perreault a proposé une conclusion semblable à propos de l'expérience des jeunes catholiques, qui sembleraient vivre autrement le rapport de filiation qui allait de soi, par le passé; voir « Du paradoxe à l'unité : la construction médiatique d'une jeunesse catholique : la réception de la JMJ par des médias québécois francophones », *Laval Théologique et Philosophique*, 61, juin 2005, p. 305-317.

d'une jeune fille qui expérimente sur son propre corps, d'une part, et le jeu constant entre les extrêmes dans cette expérience, d'autre part.

3.5.3.1 L'enfer japonais : *Serpents et piercings*

Plus tôt dans ce chapitre, nous avons évoqué le thème de la *descensus ad inferos* en décrivant certaines de ses formes contemporaines. Nous y revenons maintenant puisque ce motif est très présent dans les arts du corps : les quêtes des individus qui s'y prêtent empruntent plus souvent qu'autrement une pente initiatique, voisinant les lieux sombres et *underground*.

La culture japonaise n'est pas avare de représentations de l'enfer (rendu par le terme japonais *jigoku*). La littérature du Japon regorge d'histoires fantastiques où se relaient les démons et les fantômes (dans le genre des *kaidan*); les récits d'un écrivain moderne comme Ryosuke Akutagawa, dont le sombre « Figures infernales », regorgent d'allusions au monde d'en bas. Le cinéma japonais n'échappe pas à la règle. Entre autres exemples, Nobuo Nakagawa a co-écrit et réalisé *Jigoku* (1960), dans lequel un jeune étudiant en théologie nommé Shiro est impliqué dans un accident d'automobile; il quitte incognito la scène de l'accident, mais il est poursuivi par sa conscience coupable, qui s'incarne dans un étrange double nommé Tamura, dont les pouvoirs demeurent inexplicables. Peu de temps après, perclus de remords, Shiro avoue le crime à sa femme, qui lui recommande d'en informer la police. Ils se rendent au poste en taxi, mais le véhicule subit une embardée et provoque la mort de l'épouse. D'autres décès surviennent ensuite autour de Shiro, jusqu'au sien propre, qui le plonge dans un monde infernal. La descente aux enfers est ici littérale et découle d'un crime inavoué.

Par-delà les références à de telles descentes, la culture japonaise comporte en outre une riche histoire concernant les marques corporelles. Pendant plusieurs siècles,

après tout, « the privileged and royalty in Western societies have sought the services of highly skilled Japanese tattoo artists³⁸⁴ ». Le *tatouage* est rendu en japonais par le mot *irezumi*, qui signifie « insérer ». Ce thème s'est naturellement retrouvé dans la littérature japonaise, comme en fait foi, notamment, « Le tatouage », la célèbre histoire que Junichiro Tanizaki a publiée en 1910 dans la revue *Shinshichô*. Plus près de nous, l'écrivaine japonaise Hitomi Karehara a publié en 2004 (elle avait à peine vingt et un ans) un court roman qui a créé bien des remous sur sa terre natale — un livre qui a raflé le prix Akutagawa et qui s'est vendu à plus de deux millions d'exemplaires. *Serpents et piercings* traite des rites entourant les arts du corps, certains étant généralement assez bien reçus (le tatouage), d'autres étant souvent honnis (les modifications corporelles).

Son héroïne, Lui, a dix-neuf ans et navigue dans un monde *underground* aux personnages vaguement inquiétants. Les expériences de Lui sont de plus en plus hardies tandis que les instruments utilisés sont de plus en plus élaborés : elle passe des boucles d'oreilles au large diamètre au clou planté dans la langue, puis à la langue fendue; c'est l'influence d'un tiers — Ama, un punk aux cheveux rouges — qui l'incite à envisager cette ultime modification (« je crois que je me suis laissé un peu influencer par lui », avoue-t-elle³⁸⁵). La décision d'aller jusqu'au bout n'est pas naturelle et résulte d'une réflexion. Dans un premier temps, elle se rallie à un argument de rationalité religieuse pour s'opposer aux modifications corporelles : « Moi, je ferais jamais ça. Je crois que seul Dieu a le droit de le faire. » (p. 21) Cet argument est très traditionnel car « dans les sociétés marquées par les religions du Livre, le tatouage ou les autres marques corporelles sont proscrites³⁸⁶ », comme le souligne Le Breton. Les précautions morales de Lui s'écroulent toutefois rapidement

³⁸⁴ K. Gay et C. Whittington, *Body Marks. Tattooing, Piercing, and Scarification*, Brookfield, Millbrook Press, 2002, p. 47.

³⁸⁵ H. Karehara, *Serpents piercings*, Paris, Grasset, 2006, p.30 (tr. B. Matthieussent). Dans les prochains paragraphes, nous inclurons les références aux pages de *Serpents piercings* dans le corps même du texte.

³⁸⁶ D. Le Breton, *Signes d'identité*, p. 23.

au contact de Shiba-San, qui va l'entraîner dans une spirale profondément sado-masochiste (p. 32).

Depuis ses toutes premières tentatives, Lui a l'impression d'être entrée dans une fraternité — dans « une sorte de tribu » (p. 10); elle l'affirme sans ambages : « je désirais seulement faire partie d'un monde souterrain » (p. 65). Il ne s'agit plus de viser la beauté³⁸⁷, mais de vivre de nouvelles expériences en les partageant avec des individus aux intérêts apparentés. Cette tribu fréquente son lot d'établissements peu recommandables — dans *Serpents et piercings*, c'est Desire, « une sorte de boutique punk/alternative installée dans l'entresol d'une ruelle » (p. 11) où Lui rencontre Shiba-San pour la première fois.

Tous ses proches la considèrent comme une poupée Barbie (à la p. 12, notamment), mais elle se perçoit elle-même comme une marginale aux goûts étranges. Tout au long du roman, la princesse blonde s'aventure dans le royaume des ombres, explorant un monde radicalement autre. La trajectoire de Lui reprend la séquence des rites de passage selon Arnold van Gennep : elle s'est tellement éloignée du giron familial qu'elle en vient à oublier son propre patronyme (p. 77). Son identité familiale importe moins que l'identité qu'elle se donne dans son nouvel univers. Cette ambivalence à propos de l'identité de l'héroïne concerne aussi les autres personnages du roman : nul n'est vraiment ce qu'il paraît être. Le copain de Lui, Ama, semble être un punk calme et posé, mais il tue un jeune homme qui menace sa copine. Lui a assisté à la scène, mais elle est incapable d'en admettre la réalité : « ce garçon-là ne pouvait absolument pas être un assassin » (p. 74). Plus tard, elle rencontre Shiba-San, propriétaire de la boutique Desire où l'on peut se faire tatouer et percer diverses parties du corps; Shiba-San aime faire souffrir les autres, mais il se

³⁸⁷ D. Le Breton, *Signes d'identité*, p. 125-126 : « L'esthétique n'est pas posée comme fin en soi, elle est même souvent dénoncée, certains voyant avec amertume la banalisation de ce à quoi ils tiennent le plus par ce qu'ils jugent être un "effet de mode". »

considère pourtant comme un enfant de Dieu (p. 21 et p. 62). Lui gagne sa vie en jouant le rôle d'une « jeune Japonaise avenante et polie » (p. 77) dans des soirées organisées par de riches hommes d'affaires. Tous les personnages semblent ainsi être une chose et son contraire, conformément au monde sans assise dans lequel ils évoluent — dans lequel ils *errent*.

Les sensations des personnages se mêlent constamment, condamnant la frontière habituelle entre la douleur et le plaisir. « Te voir souffrir me fait tellement bander » (p. 52), affirme Shiba-San. On remarque qu'un propos « revient souvent chez les adeptes passionnés du tatouage ou du piercing : *No pain, no gain*³⁸⁸ ». Ce rapport entre l'érotisme et la souffrance est au centre des réflexions de Georges Bataille. L'érotisme, soutient-il, a partie liée avec la mort. Cela ne signifie pas que l'érotisme soit hostile à la vie : bien au contraire, l'érotisme est « l'approbation de la vie jusque dans la mort³⁸⁹ ». La violence érotique donne un avant-goût de la mort puisqu'elle est l'éclipse momentanée d'une conscience individuelle constamment centrée sur soi. Par l'érotisme, l'être humain *se perd*, jusqu'à un certain point; il perd son rapport transcendant — et extérieur — au monde³⁹⁰. Bataille rappelle que la *mise à nu*, dans bien des civilisations, est un geste qui n'est guère éloigné de la *mise à mort*; le bonheur extrême dont il est question dans l'érotisme n'est jamais loin de la souffrance en vertu de sa suprême intensité.

Les motifs des tatouages se réfèrent à plusieurs univers culturels : « depuis les motifs d'estampes japonaises destinés aux couches inférieures de la société,

³⁸⁸ D. Le Breton, *Signes d'identité*, p. 99.

³⁸⁹ G. Bataille, *L'érotisme*; Paris, Éditions de Minuit, 1957, p. 15.

³⁹⁰ Tandis que l'animalité est sans cesse associée à l'*immanence* et au *continu* chez Bataille, l'humanité, au contraire, est associée à la *transcendance* et à la *discontinuité* : l'animal est immanent à son monde, il y baigne comme une goutte d'eau dans de l'eau, alors que l'homme pose des objets et élabore des projets. Le sacrifice et l'érotisme lui permettent périodiquement de restaurer la continuité et l'intimité perdues. Bataille est souvent revenu sur ces thèmes dans son œuvre, mais il en offre une synthèse éclairante dans sa *Théorie de la religion* (Paris, Gallimard, 1973).

jusqu'aux crânes et aux dessins occidentaux, par exemple Mickey Mouse » (p. 45). Le tatoueur peut, tout comme Keith Haring sur les murs de New York, récupérer des images qui se sont imposées dans la culture; il peut les subvertir en soulignant un symbolisme latent et peu exploité auparavant. Mais il le fait sur son propre corps, qui devient l'horizon de toute expression : le corps *habité*, qui devient aussi un corps *modifié*.

Conclusion

Ce chapitre s'est penché sur la figure de l'*extrême*, dans son rapport avec une notion importante dans la discipline des sciences des religions : le *rite*. Pour ce faire, nous avons dû introduire notre propos par des remarques sur l'évolution de l'*initiation*. Cette notion s'est progressivement démocratisée au fil des ans, sortant du giron des seules traditions religieuses pour être appliquée aux phénomènes les plus divers. Nous nous sommes référé à l'*ordalie* telle qu'elle fut mise en lumière par David Le Breton pour qualifier les rites initiatiques les plus périlleux de nos contemporains. L'*ordalie* suppose une descente aux enfers qui peut prendre de multiples formes — certaines sont apparentées à des motifs passablement anciens, en vertu d'une réappropriation qui traduit le passé dans le langage du présent.

Ces expériences-limites, qui portent souvent sur les contraires par excellence que sont la vie et la mort, provoquent de très vifs débats, comme l'ont rappelé les cas répétés de *car surfing* au Québec, pendant l'été 2009. Les réactions suscitées par les conduites à risque empruntent deux principales tangentes : la première perçoit le risque comme une menace à éradiquer, et elle lui oppose un correctif d'ordre moral; la seconde, qui octroie à l'expérience l'autorité d'établir sa propre valeur, admet la validité de tels comportements. Georges Bataille est l'un des plus illustres représentants de cette dernière approche puisqu'il élève l'expérience à des hauteurs inouïes dans des écrits théoriques comme *L'expérience intérieure*, mais aussi dans

des textes littéraires comme *Histoire de l'œil* et *L'abbé C.* (les textes littéraires déployant dans le temps et la narration des expériences abordées d'une manière plus abstraite dans les textes théoriques, même si la frontière est mince entre les deux types d'écrits chez Bataille).

Après avoir cerné les enjeux théoriques de ces débats, nous nous sommes arrêté à trois formes de conduites qui se réclament de l'extrême et du risque, chacune à sa façon. Nous avons d'abord analysé l'engouement des jeunes pour les jeux vidéo violents — les jeux de combat, au premier chef. Évitant les mises en garde habituellement formulées contre la violence dans les études portant sur le même sujet, nous avons plutôt précisé la genèse et l'évolution de ce genre de jeux pour ensuite scruter l'expérience des joueurs experts, qui comporte sa part d'aspects initiatiques et qui est beaucoup plus extrême que l'expérience des joueurs d'occasion. En deuxième lieu, nous avons traité du phénomène des tags et des graffiti. Nous avons vu que la *quête d'identité* animant les tagueurs est liée à deux aspects qui semblent se contredire : la singularisation et l'affiliation. Le bricolage intervient dans les deux cas : la découverte d'un nom et d'un style personnel découle d'une vision du monde souvent bigarrée; l'activité des tagueurs implique sa part d'emprunts et une récupération des symboles appartenant à la culture. Bien que le tag et le graffiti soient des expressions illicites et défendues, ces images peuvent être récupérées par l'institution; le graffiti récupéré paraît changer de nature, transformant le graffiteur en *artiste*. Quelles que soient ses formes et les modalités de sa réception, le phénomène des tags et des graffiti est surtout constitué de *tensions* : entre singularisation et affiliation, légalité et illégalité, permanence et impermanence, liberté et contrainte. Enfin, nous avons fait quelques remarques sur les arts du corps. Par leur intermédiaire, les jeunes effectuent sur leur propre corps les marques dont ils inondaient les murs, par le passé; le corps devient l'horizon de toute expression symbolique véritable puisqu'il concerne l'individu dans sa chair même. Cette prévalence du corps nous incite par ailleurs à remettre en question certains postulats à

propos de la « spiritualité » des jeunes d'aujourd'hui : s'il n'est pas nécessaire de complètement évacuer le terme, on gagne à ne pas perdre de vue la *matérialité* de la plupart des quêtes de sens des adolescents et des jeunes adultes. Les deux derniers thèmes abordés dans ce troisième chapitre laissent entrevoir une des pistes que nous nous efforcerons de reprendre dans le chapitre suivant : le rapport de l'artiste au bricolage et au jeu.

CHAPITRE 4

CRÉATION ARTISTIQUE ET RÉUNION DES CONTRAIRES : AUTOUR DU SURREALISME³⁹¹

Il est toutefois évident que le surréalisme mexicain n'a jamais eu besoin de l'aval européen; nous sommes surréalistes par nature, de naissance, comme le prouvent tous les tours que nous avons joués au christianisme, mélangeant les sacrifices humains et l'hostie, déguisant les prostituées en déesses, nous promenant à l'aise entre l'étable et le bordel, l'origine et le calendrier, le mythe et l'histoire, le passé et le futur, le cercle et la ligne, le masque et le visage, la couronne d'épines et la couronne de plumes, la mère et la vierge, la mort et le rire.

Carlos Fuentes, *La Desdichada*³⁹²

Dans notre deuxième chapitre, nous avons surtout abordé le bricolage selon l'optique des sciences humaines. Cette notion déborde toutefois du seul discours critique; ses résonances *esthétiques* et *artistiques* doivent également être mises en lumière. À bien des égards, le bricolage est consubstantiel à l'art. Lévi-Strauss l'admet lui-même puisqu'il envisage l'art comme un pont qui réunit divers éléments : la nature et l'artifice, l'intérieur et l'extérieur, le schème et l'anecdote — plus précisément encore, dans l'optique de sa recherche dans *La pensée sauvage*, la science et la pensée mythique. Selon Lévi-Strauss, « l'artiste tient à la fois du savant et du bricoleur³⁹³ »; il ajoute en outre que « l'art s'insère à mi-chemin entre la connaissance scientifique et la pensée mythique ou magique [...] avec des moyens

³⁹¹ Les réflexions sur le surréalisme développées dans ce chapitre reprennent, en les remaniant, les analyses de deux articles précédemment publiés : « La culture des contraires. Bricolage religieux, bricolage surréaliste », *Cultures & Sociétés*, 6, avril 2008, p. 59-64 et « Plaisirs illuminés ou jeu lugubre? Jeu et rite dans la création artistique surréaliste », dans *Des jeux et des rites* (dir. P. St-Germain et G. Ménard), Montréal, Liber, 2008, p. 185-198.

³⁹² C. Fuentes, *La Desdichada*, Paris, Gallimard, 1992, p. 34-35 (tr. C. Zins).

³⁹³ C. Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, p. 33.

artisans, [l'artiste] confectionne un objet matériel qui est en même temps objet de connaissance³⁹⁴ ».

L'objet d'art est ultimement une *synthèse* : c'est une union d'aspects disparates effectuée par l'artiste et perçue par le spectateur. La création artistique confère un caractère de totalité à des éléments après les avoir puisés « dans un ensemble formé d'un ou de plusieurs objets et d'un ou de plusieurs événements³⁹⁵ ». Elle procède d'un triple dialogue : « soit avec le modèle, soit avec la matière, soit avec l'utilisateur³⁹⁶ ». Selon Lévi-Strauss, le dialogue avec le modèle est surtout entretenu par un large pan des arts plastiques occidentaux, qui se sont longtemps efforcés d'établir une adéquation entre l'œuvre et le modèle; le dialogue avec la matière, quant à lui, est principalement entretenu par les arts primitifs ou anciens; le dialogue avec l'utilisateur, en dernier lieu, concerne les arts appliqués, qui visent plus directement l'*utilité*.

Ce chapitre entend proposer un approfondissement de cette synthèse opérée par la création artistique en s'attardant à un mouvement qui a toujours éprouvé une grande estime pour le bricolage : le *surréalisme*. Le bricolage n'est pas l'apanage du seul surréalisme : comme on le verra, il était tout aussi important dans le cubisme qui, plus que tout autre mouvement, a assuré au collage une présence durable dans l'histoire de l'art. Mais dans la mesure où le surréalisme est un mouvement artistique passionné par le *paradoxe* — dans la mesure, en outre, où l'arbitraire y est toujours préférable au choix effectué de manière consciente —, le bricolage surréaliste multiplie les juxtapositions les plus étranges et les contraires y jouissent d'une énorme importance. Cette propension à réunir les contraires colore l'imagerie surréaliste dans son ensemble, mais elle explique aussi des tensions intérieures au

³⁹⁴ C. Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, p. 33.

³⁹⁵ C. Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, p. 38.

³⁹⁶ C. Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, p. 38.

mouvement : nous verrons notamment que l'œuvre et les réflexions d'artistes surréalistes majeurs comme André Breton et Luis Buñuel manifestent un rapport complexe avec la religion, qui est à la fois une source de fascination et l'objet d'un certain mépris.

En plus du bricolage, ce chapitre sera traversé par une autre notion : celle du *jeu*. Dans notre deuxième chapitre, avec Derrida, nous avons déjà vu que le jeu permet un nombre infini de substitutions, alors même qu'il puise dans un ensemble fini d'éléments. Il nous apparaît essentiel de revenir sur la notion de jeu puisque le surréalisme est l'un des mouvements artistiques les plus ludiques qui soient; ce caractère ludique du surréalisme n'a toutefois pas toujours été apprécié à sa juste valeur, puisque le jeu est parfois réduit à la seule frivolité. Nous tenterons de montrer que, loin d'être un pur loisir, le jeu fournit au surréalisme l'occasion de considérer et de recomposer le monde en insistant sur des correspondances insoupçonnées.

Nous préciserons d'abord le contexte de l'émergence du surréalisme dans l'histoire de l'art et des idées. Loin d'une naissance *ex nihilo*, la genèse du surréalisme n'est explicable que si l'on considère ce qu'il doit au mouvement qui l'a précédé : le *dadaïsme*. Il sera important de bien saisir les points de contact entre les deux mouvements, mais aussi ce qui les distingue. Nous nous attarderons surtout à deux composantes du surréalisme : la *création automatique*, qui, si elle s'inspire des travaux de psychologie et de la psychanalyse, prend néanmoins ses distances d'avec le modèle clinique; nous étudierons ensuite les diverses modalités empruntées par le *bricolage*, dans l'esthétique surréaliste (ce faisant, nous nous intéresserons à quelques grands artistes surréalistes, dont Max Ernst, Salvador Dali, René Magritte et Luis Buñuel). Ce chapitre accordera par ailleurs une attention certaine au rapport entre le surréalisme et la religion; nous nous efforcerons à la fois d'établir le propre du bricolage surréaliste et ce qui le rapproche du bricolage religieux évoqué dans les chapitres précédents, puisque ce parallèle est susceptible de les éclairer tous les deux.

4.1 Du dadaïsme au surréalisme

Le surréalisme est issu du *dadaïsme*, et la plupart des figures les plus marquantes du surréalisme — de Max Ernst à Paul Éluard et Louis Aragon en passant par André Breton — ont auparavant été dadaïstes. À maints égards, le dadaïsme est le mouvement « artistico-ludique » par excellence. Le goût dadaïste pour la contestation a pris d'assaut l'*establishment* artistique en proposant une provocation après l'autre, à la fin des années 1910 et au début des années 1920 — des illustrations mécaniques de Francis Picabia aux fameux *ready-made* de Marcel Duchamp³⁹⁷, pour retenir les exemples les plus perturbants.



FIGURE 4.1
La célèbre *Fontaine* (1917), de Marcel Duchamp

La genèse de ces explorations initiales a été fréquemment racontée : Duchamp se procure un urinoir en porcelaine à New York, y appose la signature en noir de « R. Mutt, 1917 » et envoie l'objet au jury de l'Armory Show de la Société des artistes indépendants, dont il est membre; cet envoi provoque de nombreuses interrogations

³⁹⁷ À propos de la réception du célèbre urinoir soumis par Duchamp sous le nom de Richard Mutt, on lira le compte rendu de M. Dachy, *Dada & les dadaïsmes*, Paris, Gallimard, 1994, p. 137-143.

sur la nature de l'art : l'opposition à la conception largement partagée du *talent* et du *savoir-faire*, en art, n'a peut-être jamais été aussi forte que dans ce fameux *ready-made*³⁹⁸. Ce qui choque le jury avant tout le reste, c'est « l'extravagant pouvoir de nommer³⁹⁹ » : le pouvoir de décréter ce qui est digne de recevoir le titre d'*art*. L'intentionnalité édicte dès lors le caractère artistique de tel ou tel objet.

L'importance de cet envoi inaugural ne saurait être sous-estimée : « le geste de Marcel Duchamp ouvre, si l'on peut dire, une boîte de Pandore qui continue de se déverser⁴⁰⁰ »; l'urinoir « prend valeur de symbole⁴⁰¹ » : le symbole d'un objet familier changeant radicalement de statut. À bien des égards, l'urinoir duchampien paraît anticiper les objets surréalistes. Dans son stimulant ouvrage sur le dadaïsme, Marc Dachy cite l'éditorial du deuxième numéro de la revue *The Blind Man*, assez sympathique au geste de Duchamp : « il a pris un objet de la vie quotidienne, l'a mis en situation au point de faire oublier sa fonction et sa signification utilitaires sous un nouveau titre et un nouveau point de vue — et a créé une pensée nouvelle de cet objet⁴⁰² ». De tels objets n'impliquent pas un *faire* mais un *fait* — un fait trouvé, puis investi d'une portée nouvelle. Comme on le verra plus loin, cette esthétique — qui part d'un objet trouvé pour lui faire subir une espèce de mutation — n'est pas étrangère à celle du bricolage. D'autant plus que, contrairement à ce que l'on croit parfois, les surréalistes étaient très attirés par les objets les plus quotidiens; des objets qu'ils tentaient de représenter d'une manière inédite. Le *Dictionnaire abrégé du surréalisme* (1938) définit ainsi le *ready-made* : « Objet usuel promu à la dignité d'objet d'art par le simple choix de l'artiste⁴⁰³ ».

³⁹⁸ Duchamp avait fait précéder son urinoir par l'exposition d'une pelle à neige dans une galerie new yorkaise, en 1915.

³⁹⁹ M. Dachy, *Dada & les dadaïsmes*, p. 138.

⁴⁰⁰ M. Jimenez, *La querelle de l'art contemporain*, Paris, Gallimard, 2005, p. 43.

⁴⁰¹ M. Dachy, *Dada & les dadaïsmes*, p. 139.

⁴⁰² M. Dachy, *Dada & les dadaïsmes*, p. 139-140.

⁴⁰³ Cité par D. Riout, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, Paris, Gallimard, 2000, p. 176.

Malgré cette parenté évidente entre le dadaïsme et le surréalisme, un fossé demeure — un fossé fondateur puisque c'est lui, au moins autant que les points de convergence entre les deux mouvements, qui a permis la naissance du surréalisme. On a pu déceler dans le dadaïsme une sorte de « nihilisme esthétique ». Un nihilisme très clairement exprimé dans l'extrait suivant d'un manifeste lu par Aragon, lors d'une manifestation tenue le 5 février 1920 au Salon des Indépendants :

Plus de peintres, plus de littérateurs, plus de musiciens, plus de sculpteurs, plus de religions, plus de républicains, plus de royalistes, plus d'impérialistes, plus d'anarchistes, plus de socialistes, plus de bolcheviques, plus de politiques, plus de prolétaires, plus de démocrates, plus d'armées, plus de police, plus de patries, enfin assez de toutes ces imbécillités, plus rien, plus rien, rien, RIEN, RIEN RIEN⁴⁰⁴.

Le dadaïsme peut être qualifié de mouvement « anti-artistique » non parce qu'il nie l'art en général, mais parce qu'il entend détruire les bases de l'« Art » — « il s'agissait surtout de mettre en question le comportement de l'artiste tel que l'envisageaient les gens⁴⁰⁵ ». L'anti-art reste de l'art, mais il s'agit d'un art à la fois méfiant (parce qu'il récuse les ambitions d'un art prisant le talent et le savoir-faire) et subversif (parce qu'il critique l'*establishment* artistique en y trouvant pourtant une place).

Si l'activité d'André Breton s'insère dans la foulée du dadaïsme, elle entend ultimement le dépasser : Dada « ne peut se borner à crier, il lui faut agir⁴⁰⁶ ». La véritable action, pour lui, ne peut se fonder sur la seule anarchie — sur le seul refus de l'art officiel. Il faut en outre attaquer plus directement encore ceux qui incarnent l'ordre établi. Les commentateurs ont insisté avec justesse sur l'importance capitale

⁴⁰⁴ Cité par M. Nadeau (*Histoire du surréalisme*, Paris, Seuil, 1964, p. 26-27). Comme le suggère Anna Balakian (*Surrealism. The Road to the Absolute*, New York, Dutton, 1970, p. 124), « the Dadaists summarized their sense of futility by the word "rien" ».

⁴⁰⁵ D. Riout, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, p. 181.

⁴⁰⁶ M. Nadeau, *Histoire du surréalisme*, p. 29.

du « procès » intenté à Maurice Barrès en 1921 (pour « crime contre la sûreté de l'esprit »). Breton a vu en Barrès le cas typique du jeune révolutionnaire devenu, plus tard, le défenseur « de la terre, des morts, de la patrie⁴⁰⁷ », toutes des valeurs brutalement rejetées par Dada. Mais cette action, fomentée à même les rangs dadaïstes, n'en a pas moins miné les bases. Pendant cette espèce de manifestation judiciaire, le conflit entre le catalyseur de Dada (Tzara⁴⁰⁸) et le futur catalyseur du surréalisme (Breton) éclate comme jamais auparavant. En témoignent ces répliques acides citées par Maurice Nadeau :

Le témoin, Tristan Tzara : Vous conviendrez avec moi, Monsieur le Président, que nous ne sommes tous qu'une bande de salauds, et que, par conséquent, les petites différences : salauds plus grands ou salauds plus petits, n'ont aucune importance.

Le président, André Breton : Le témoin tient-il à passer pour un parfait imbécile, ou cherche-t-il à se faire interner?

Le procès-verbal consigne : « La défense prend acte que le témoin passe son temps à faire de l'humour », péché évidemment capital dans cette entreprise⁴⁰⁹.

Cet échange en apparence inoffensif illustre pourtant avec acuité le schisme qui commençait à s'opérer, dans le dadaïsme, entre deux camps, deux postures. On peut vraiment parler d'une « passe d'armes⁴¹⁰ », et le procès de Barrès était aussi, entre les lignes, le procès de Dada. Le prétendu « passage » du dadaïsme au surréalisme ne suppose pas un « avant » et un « après » clairement délimités. On peut surtout penser que le surréalisme a pris naissance *dans* le dadaïsme. Breton ne dit pas autre chose quand il écrit : « Si je me suis abstenu l'an dernier de prendre part aux manifestations organisées par Dada à la galerie Montaigne, c'est que déjà ce mode

⁴⁰⁷ M. Nadeau, *Histoire du surréalisme*, p. 29.

⁴⁰⁸ Tristan Tzara, né en 1896 (tout comme André Breton) et mort en 1963, fut l'un des fondateurs du mouvement Dada et il a publié de nombreux textes théoriques et poétiques.

⁴⁰⁹ M. Nadeau, *Histoire du surréalisme*, p. 30.

⁴¹⁰ M. Nadeau, *Histoire du surréalisme*, p. 30.

d'activité ne me sollicitait plus, que j'y voyais le moyen d'atteindre sans coup férir ma vingt-sixième, ma trentième année et que je suis décidé à fuir tout ce qui prend le masque de cette commodité-là⁴¹¹. » Ce « mode d'activité » dadaïste, que Breton oppose à ses propres aspirations, est décrit avec des termes qui convergent : « prompte », « tintamarre », « omnipotence », « tyrannie », « futile », « velléité », « commodité ». Breton ne rejette pas complètement l'esprit des manifestations dadaïstes — « il n'y a point d'erreur proprement dite : au plus pourrait-on parler de pari malheureux⁴¹² », écrit-il avec un mélange de respect et de dérision — mais il s'agit pour lui d'envisager un autre type d'activité qui, pour être lui aussi révolutionnaire et (dans une certaine mesure) destructrice, s'avère cependant plus constructive.

4.1.1 Jeu dadaïste, jeu surréaliste

Le rapport intime qui unit le dadaïsme et le surréalisme a fait en sorte que la référence au jeu a survécu, d'un mouvement à l'autre. Lorsqu'il fait simultanément référence à la fin du mouvement Dada et à l'émergence du surréalisme, Breton souligne l'importance accordée aux jeux : « Les jeux aussi, entre nous, vont grand train : jeux écrits, jeux parlés, inventés et expérimentés séance tenante. C'est peut-être en eux que se recrée constamment notre disponibilité⁴¹³. » Breton a insisté plusieurs fois sur le lien positif entre le jeu et la création artistique surréaliste. Au milieu de la courte section qu'il consacre à l'écriture automatique dans son premier *Manifeste*, il emploie en effet l'expression « jeu surréaliste⁴¹⁴ ». Un peu plus loin, il écrit que « l'esprit qui plonge dans le surréalisme revit avec exaltation la meilleure part de son enfance⁴¹⁵ ».

⁴¹¹ A. Breton, *Les pas perdus*, Paris, Gallimard, 1969, p. 106.

⁴¹² A. Breton, *Les pas perdus*, p. 107.

⁴¹³ A. Breton, *Entretiens*, Paris, Gallimard, 1969, p. 77.

⁴¹⁴ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, Paris, Gallimard, 1963, p. 42.

⁴¹⁵ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 54.

Mais le jeu n'a pas tout à fait les mêmes traits dans les deux mouvements. Tandis que le jeu, chez les dadaïstes, est essentiellement contestataire, il prend chez les surréalistes un caractère existentiel : l'artiste s'y investit complètement et peut, par là, renouer avec une faculté originaire et essentielle, reconquérir des pouvoirs qu'il a temporairement perdus. Il y aurait peut-être lieu de soutenir que le passage du dadaïsme au surréalisme ne se produit véritablement qu'à partir du moment où le *jeu* devient aussi un *rite*, sans jamais cesser d'être un jeu; quand le jeu n'est pas seulement une *récréation* ou un moyen de lutte, mais aussi (et surtout) une voie transformante qui permet à l'artiste de réaliser son plein potentiel créateur en agissant dans et sur le monde, grâce à une liberté qui n'exclut pas la règle mais suppose son concours subtil. Nous approfondirons cette dimension du jeu surréaliste dans notre examen ultérieur de la *création automatique*.

4.2 Jeu et création artistique : quatre points de vue

Si le lien entre le jeu et la création artistique semble aller de soi dans le surréalisme, il n'en va pas de même chez tous les chercheurs qui se sont penchés sur la question. Nous aborderons successivement quatre points de vue à ce propos, privilégiant sciemment des auteurs qui ne sont pas étrangers au surréalisme, quelle que soit la nature de ce lien. Les deux premiers points de vue, revendiqués par Huizinga et Caillois, avancent quelques réserves à propos d'un possible rapprochement entre le jeu et la création artistique; Freud et Winnicott consentent pour leur part à admettre un certain rapport entre les deux, sans que leurs réflexions respectives ne se rejoignent complètement.

4.2.1 Huizinga : l'art ouvrier

Le dadaïsme et le surréalisme s'opposent à une certaine conception de l'art qui rapproche la démarche artistique du travail manuel de l'ouvrier. Breton écrit : « Corriger, *se* corriger, polir, reprendre, trouver à redire et non puiser aveuglément dans le trésor subjectif pour la seule tentation de jeter de-ci de-là sur le sable une poignée d'algues écumeuses et d'émeraude, tel est l'ordre auquel une rigueur mal comprise et une prudence esclave, dans l'art comme ailleurs, nous engageant à obtempérer depuis des siècles⁴¹⁶. »

La conception d'un art patient et progressif, rejetée par Breton, a cependant été défendue par Huizinga dans son *Homo Ludens*. Selon Huizinga en effet, l'artiste « travaille comme un ouvrier manuel, sérieux et tendu, s'essayant et se corrigeant sans relâche⁴¹⁷ ». Cette activité est laborieuse, industrielle; elle procède d'essais et d'erreurs, elle vise un but précis. C'est précisément ce travail de l'artiste qui empêche qu'un rapport entre le jeu et la création artistique puisse être établi. Le travail de l'ouvrier est bien loin du jeu entendu comme une activité gratuite et volontaire. Dans le premier chapitre de son ouvrage, il écrit : « Tout jeu est d'abord et avant tout une action libre. Le jeu commandé n'est plus du jeu⁴¹⁸. » Résolument convaincu, Huizinga affirme que « la production de l'art plastique se réalise donc entièrement en dehors de la sphère du jeu⁴¹⁹ ».

Les réserves de Huizinga sont jusqu'à un certain point compréhensibles, et conséquentes avec son parcours d'historien. Ses travaux, qui portent avant tout sur l'histoire du Moyen Âge et de la Renaissance, accordent une attention soutenue à l'art de ces deux périodes. Cette prédisposition naturelle à l'égard de l'art du Moyen Âge

⁴¹⁶ A. Breton, « Le message automatique », dans *Point du jour*, Paris, Gallimard, 1970, p. 165.

⁴¹⁷ J. Huizinga, *Homo Ludens*, p. 269.

⁴¹⁸ J. Huizinga, *Homo Ludens*, p. 25.

⁴¹⁹ J. Huizinga, *Homo Ludens*, 1951, p. 270.

et de la Renaissance explique au moins en partie le silence presque total de Huizinga à propos de l'art des avant-gardes en général et du surréalisme en particulier. Or, le silence de Huizinga à propos du surréalisme devient presque ironique lorsque l'on considère que Breton, lui, a lu et apprécié *Homo Ludens*. On peut le comprendre assez facilement : après tout, le lien entre le jeu et le surréalisme ne fait guère de doute. Le jeu surréaliste le plus célèbre de tous est sans doute le *cadavre exquis*, une technique⁴²⁰ pratiquée à partir de 1925, mais il y en eut bien d'autres. À tort ou à raison, c'est surtout l'aspect ludique du surréalisme que la postérité a retenu quand il s'agissait d'écrire l'histoire du mouvement. Parfois pour en faire l'éloge, mais parfois, aussi, pour réduire le surréalisme à une activité sans grande conséquence sur la vie courante. C'est surtout le cas des commentateurs qui associent le jeu à la frivolité. Une position que ne revendiquent ni Huizinga, ni Breton. Ce dernier va d'ailleurs jusqu'à écrire : « je n'aspire jamais à me distraire⁴²¹ ».

4.2.2 Caillois : le jeu comme transfert

Dans *Les jeux et les hommes*, qui doit beaucoup à Huizinga, Roger Caillois reprend à son compte cette distinction nette entre le jeu et l'art. La classification des jeux opérée par Caillois est particulière puisqu'elle ne se limite pas à un seul et unique classement qui comprendrait tous les types de jeux. Sa classification comprend plutôt trois moments; des moments qui dépendent l'un de l'autre et qui s'« emboîtent », à maints égards. Le premier moment découle de sa lecture du *Homo Ludens* de Huizinga, puisqu'il tente de « préciser la nature, le plus grand dénominateur commun de tous les jeux⁴²² »; c'est ce moment qui nous préoccupe le plus ici. Afin d'épouser du regard la plus grande variété possible de jeux, Caillois retient six caractéristiques — autant de qualités formelles qui ne dépendent pas du

⁴²⁰ Ce jeu, comme on sait, consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles ne soit témoin de la ou des collaboration(s) précédente(s).

⁴²¹ A. Breton, *Les pas perdus*, p. 106.

⁴²² R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p. 42.

contenu des jeux. Le jeu, soutient-il, est une activité *libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive*.

La quatrième caractéristique nous interpelle tout naturellement en regard du rapport entre le jeu et la création. Après tout, le jeu, selon Caillois, opère un déplacement, un transfert de biens; il ne crée aucune œuvre : « À la fin de la partie, tout peut et doit repartir au même point, sans que rien de nouveau n'ait surgi⁴²³. » On parle ici d'une dépense pure qui ne débouche sur aucune compensation engendrée, aucune création. S'il y a déplacement ou transfert de biens, il n'y a pas d'œuvre. Les sommes d'argent circulent, mais aucune n'est véritablement engendrée. C'est surtout sous la rubrique des jeux d'imitation (*mimicry*) que Caillois envisage un rapprochement entre le jeu et l'art : « on *joue* au pirate ou on *joue* Néron ou Hamlet⁴²⁴ ». Plus loin, Caillois suggère que « la *mimicry* est invention incessante⁴²⁵ »; mais cette invention, cette propension aux simulacres ne crée rien. Bref, le jeu, pour Caillois, « se différencie du travail ou de l'art⁴²⁶ », tout comme c'était le cas chez Huizinga.

4.2.3 Freud : le jeu et la fantaisie

Ces réserves de Huizinga et de Caillois ne sont pas celles de Freud. La possibilité d'un rapport entre le jeu et la création artistique est en effet au centre d'un article de 1908 intitulé « Le créateur littéraire et la fantaisie⁴²⁷ ». Une question taraude Freud : comment le profane — celui qui n'est pas un artiste — peut-il

⁴²³ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, p. 35.

⁴²⁴ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, p. 47.

⁴²⁵ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, p. 67.

⁴²⁶ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, p. 35. En cela, Caillois suit Huizinga qui, comme on l'a vu plus haut, associe volontiers le travail et l'art pour les séparer du jeu.

⁴²⁷ Cette traduction rend le titre original allemand *Der Dichter und das Phantasieren*. La traduction de *Phantasieren* par « fantaisie » ne fait pas l'unanimité; voir les notes des traducteurs, S. Freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie », dans *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, p. 32. Nous reviendrons plus loin sur le sens de ce terme.

comprendre la création littéraire? Ce processus est à ce point complexe que l'écrivain lui-même, selon Freud, ne nous donne « pas de renseignement satisfaisant⁴²⁸ » quand on l'interroge. Puisque nous ne pouvons partir de l'art pour aboutir à l'art, il nous faut employer un élément qui, tout en étant extérieur à l'art dans une certaine mesure, lui est cependant apparenté. Cet élément est le *jeu*; plus précisément encore, le jeu de l'enfant. Le jeu véritable est le jeu de l'enfant : l'enfant peut jouer en toute liberté car le jeu est essentiel à son cheminement, à son éducation. Ce jeu enfantin est donc parfaitement légitime au yeux des autres : non seulement l'enfant a le droit de jouer, mais il a presque le *devoir* de jouer. « Chaque enfant qui joue, écrit Freud, se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou, pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance⁴²⁹. » Bref, l'enfant prend possession de ce qui l'entoure pour le soumettre à des permutations, à un « arrangement » qui obéit à des impératifs très personnels. Dans la foulée de Nelson Goodman⁴³⁰, on peut soutenir qu'il s'agit là d'une « manière de faire des mondes ».

Le passage à l'adolescence — et, plus tard, à l'âge adulte — change la donne. Le nouveau statut obtenu par le jeune modifie les attentes de la société à son égard; après tout, l'adolescent acquiert de nouvelles responsabilités, il ne peut plus s'abandonner au jeu comme il le faisait pendant son enfance. Il en va de même pour l'adulte. L'enfant qui joue ne crée pas de remous dans la société puisque ce jeu est attendu et voulu; chez les adolescents et les adultes, en contrepartie, le jeu est décrié et assimilé à une fuite, à une perte de temps. Selon Freud, l'adolescent et l'adulte, parce qu'ils ne sont plus des enfants, ne peuvent donc plus jouer, au sens strict du terme : ils n'en ont plus le droit. Cette fin du jeu n'est pas accueillie avec enthousiasme. L'oppression de la responsabilité est lourde et le souvenir des jeux

⁴²⁸ S. Freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie », p. 33.

⁴²⁹ S. Freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie », p. 34.

⁴³⁰ N. Goodman, *Manières de faire des mondes*, Paris, Gallimard, 2006.

d'enfance subsiste : il n'est pas facile de renoncer à un plaisir déjà connu. Or, l'homme ne renonce pas complètement au plaisir du jeu : il trouve une solution de rechange, que Freud appelle la *fantaisie* (*phantasie*). La fantaisie, parce qu'elle est pratiquée par l'adolescent et l'adulte, n'est plus tout à fait le jeu, mais elle entretient quand même un certain rapport avec lui. La fantaisie est à la fois la *continuation* et le *substitut* du jeu enfantin d'autrefois. Bref, « l'homme ne renonce à rien, mais échange seulement une chose contre une autre en créant des substituts⁴³¹ ».

Le jeu ne s'exercera plus de la même façon. Dans la mesure où l'adolescent et l'adulte ont maintenant un « rôle sérieux » à... jouer, il leur faudra camoufler leurs penchants ludiques. Freud écrit que « l'adulte a honte de ses fantaisies et les dissimule aux autres, il les cultive comme sa vie intime la plus personnelle; règle générale, il préférerait confesser ses manquements plutôt que de communiquer ses fantaisies⁴³². » Si l'adulte doit cacher ses fantaisies, c'est bien parce que la fantaisie perpétue à sa façon le jeu enfantin; un jeu qui n'est plus approprié et qui ne peut être étalé au grand jour sans que le joueur adolescent ou adulte ne se fasse sévèrement rabrouer par les autres.

Où s'exerce donc selon Freud cette fantaisie, qui est aussi un jeu camouflé? L'un des avatars les plus remarquables de la fantaisie est la *création littéraire*. Cette création trouve sa source dans le jeu enfantin et prend le relais de ce jeu. Le recours à la création littéraire implique un manque qui doit être comblé; un *manque de jeu*, de ce jeu qui ne peut plus être pratiqué à partir du moment où l'on quitte l'enfance pour entrer dans l'adolescence, puis dans la vie adulte. La visée de l'œuvre d'art, dans cet article et ailleurs dans l'œuvre de Freud, semble être que « nous puissions jouir de nos propres fantasmes sans scrupule ni honte⁴³³ ». Pour que les rêves diurnes de

⁴³¹ P. Ricœur, *De l'interprétation*, p. 177.

⁴³² S. Freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie », p. 36.

⁴³³ P. Ricœur, *De l'interprétation*, p. 178.

l'écrivain ne soient pas trop égoïstes (purs rêves du Moi-héros), l'écrivain doit se cacher, apporter des modifications et des voiles. Il se cache en réarrangeant son matériau, selon une méthode qui n'est pas éloignée de l'esthétique du bricoleur mise en lumière dans notre deuxième chapitre. Cette plongée dans l'imaginaire n'est pas une pure évasion : selon Freud, le jeu ne s'oppose pas au sérieux, mais bien à la *réalité*. L'on note donc, dans le texte de Freud, une équation forte entre le jeu et la fiction. Dès lors, un rapprochement entre le *jeu* et la *création littéraire* s'impose. Pour Freud, « le créateur littéraire fait donc la même chose que l'enfant qui joue; il crée un monde de fantaisie, qu'il prend très au sérieux, c'est-à-dire qu'il dote de grandes quantités d'affect, tout en le séparant nettement de la réalité⁴³⁴. » En poussant l'analogie suggérée par Freud jusqu'à ses derniers retranchements, on pourrait considérer l'écrivain devant sa feuille blanche comme l'enfant dans son carré de sable : tout est encore possible puisque la matière de son art n'a pas encore reçu de forme. L'analyse de Freud implique un double mouvement qui renforce le rapport entre le jeu et la création artistique : si le créateur littéraire agit comme l'enfant qui joue, l'enfant qui joue, à son tour, agit comme un poète.

4.2.4 Winnicott : le jeu et la créativité

Dans *Jeu et réalité*, Winnicott consacre plusieurs pages à la *culture* et à la *créativité*, qui, selon lui, sont intimement liées au jeu. Son approche de la créativité est cependant assez différente de celle de Freud. Il s'efforce de séparer l'idée de la création de celle des œuvres d'art. Tandis que Freud cible explicitement les jeux et les créations des adultes, Winnicott s'intéresse d'abord et avant tout au jeu et à la créativité des enfants. Et quand il parle de « créativité », il ne vise pas exclusivement la création artistique — contrairement à bien des psychiatres préconisant une approche psychanalytique, Winnicott souhaite moins retracer la « psyché » de

⁴³⁴ S. Freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie », p. 34.

l'artiste à travers ses œuvres que mettre au jour le mécanisme même de la créativité, de ce qu'il nomme la « pulsion créative⁴³⁵ ». Autrement dit, il n'essaie pas de comprendre ou d'interpréter des œuvres artistiques données; il tente plutôt de comprendre le processus créatif en tant que tel. Ce processus est selon lui fondamental dans l'évolution de tout enfant.

Le sous-titre de *Jeu et réalité* (« l'espace potentiel ») est crucial pour comprendre le jeu et la créativité tels que les considère Winnicott. C'est dans cet espace potentiel que se déploie le jeu. Selon lui, le jeu occupe un espace qui n'est ni celui du dedans (l'espace de l'individu — l'espace « intérieur », en quelque sorte), ni celui du dehors (l'espace du monde, tel qu'il se présente à la sensation). Plus précisément, le jeu occupe l'espace qui se déploie *entre* le dedans et le dehors. Il suppose la mise en place d'un espace intermédiaire qui, tout en séparant le dedans du dehors, construit aussi un pont entre les deux.

Selon Winnicott, le jeu intervient très tôt dans la vie de tout être humain : il apparaît lorsque la mère ne suffit plus à répondre à tous les besoins de l'enfant qui, désorienté, doit trouver une autre façon de vivre et d'habiter son monde. Jusque-là, la mère était l'*extension* de l'enfant : elle répondait si efficacement à ses désirs (en lui donnant de la nourriture lorsqu'il avait faim, en lui donnant du lait lorsqu'il avait soif, en lui donnant son jouet lorsqu'il voulait jouer, etc.) qu'elle semblait presque faire partie de lui, satisfaisant toutes ses attentes. C'est une « période d'illusions », car l'enfant croit — à tort — que son corps et celui de sa mère n'ont pas de limites; il vit dans une espèce d'indistinction. Cette étape est nécessaire, mais la bonne mère sera celle qui, éventuellement, acceptera de « frustrer » son enfant. Vient un moment où l'enfant doit reconnaître que sa mère n'est pas lui; que son rapport au monde doit être négocié autrement. L'enfant doit se rendre compte que le monde est là, devant lui;

⁴³⁵ D. W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975, p. 134.

que ce monde est extérieur et autonome. Le choc peut être très grand, et Winnicott insiste beaucoup sur le rôle fondamental de la mère, qui doit s'assurer que l'enfant ne soit pas confronté à cette nouvelle situation d'une manière trop brutale. Le passage de la subjectivité à l'objectivité doit être progressif.

L'enfant n'est pas complètement pris au dépourvu dans sa nouvelle aventure. Il a recours à des objets qui l'aident à établir un pont entre le dedans et le dehors, entre lui et le monde; qui l'aident à apprivoiser un nouveau rapport au monde. Winnicott les appelle des *objets transitionnels*. L'objet transitionnel est un objet privilégié; c'est une première possession qui ne relève pas exclusivement de l'enfant. Cet objet permet à l'enfant de se défendre contre l'angoisse. Il lui permet aussi de plonger dans le jeu, d'expérimenter de nombreuses formes ludiques. Cette conception d'un « espace potentiel » et le rôle que Winnicott réserve au jeu dans l'expérience de l'enfant font en sorte que sa conception du jeu fait la part belle à la créativité. Il insiste souvent sur ce qui unit jeu, créativité et culture. Il va jusqu'à écrire : « c'est en jouant, et peut-être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif⁴³⁶ ». Il écrit aussi : « la créativité que nous avons en vue est celle qui permet à l'individu l'approche de la réalité extérieure⁴³⁷ ». La créativité telle que l'entend Winnicott est avant tout une manière de vivre, une manière d'habiter son monde, d'expérimenter avec ses formes les plus diverses. Pour Winnicott, l'activité créative se manifeste d'une façon particulièrement forte dans le jeu. C'est un « mode créatif de perception⁴³⁸ » qui a un impact crucial sur la vie de l'individu; plus encore, la créativité, selon lui, « est inhérente au fait de vivre⁴³⁹ ». Chez certaines personnes, la pulsion créative est comme freinée, mais elle existe pourtant chez tous et elle doit seulement être réactualisée.

⁴³⁶ D. W. Winnicott, *Jeu et réalité*, p. 108.

⁴³⁷ D. W. Winnicott, *Jeu et réalité*, p. 132.

⁴³⁸ D. W. Winnicott, *Jeu et réalité*, p. 127.

⁴³⁹ D. W. Winnicott, *Jeu et réalité*, p. 132.

*

Ce détour par le rapport entre le jeu et la création artistique n'en est pas vraiment un : cette *ludicité* ouvertement assumée est consubstantielle au bricolage surréaliste. Comme nous l'avons vu, une des pratiques surréalistes les plus célèbres — le cadavre exquis — réunit d'ailleurs le jeu et le bricolage dans son opération même. Nous reviendrons plus loin sur le bricolage et son importance dans le surréalisme, mais auparavant, nous étudierons l'aspect du mouvement dont les dimensions rituelles semblent être les plus fortes : la création automatique.

4.3 L'automatisme surréaliste

Toute compréhension du surréalisme dépend d'une compréhension de l'*automatisme* surréaliste. Après tout, Breton noue ces deux entités dès la première définition qu'il donne de son mouvement : « Automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale⁴⁴⁰. » Ce mode automatique de production (écrite ou picturale) n'est évidemment pas une invention de Breton. En lui octroyant une place centrale dans sa pensée et son art, il a été fortement influencé par la psychologie — par la *psychanalyse*, surtout.

4.3.1 Surréalisme, psychologie, psychanalyse

L'influence de Freud est largement attestée, mais on sous-estime souvent l'influence de Janet sur les premières réflexions théoriques de Breton à propos du surréalisme. Janet a fait paraître en 1889 un livre dont le titre allait devenir très

⁴⁴⁰ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 36.

significatif, pour les surréalistes : *L'Automatisme psychologique*. Janet considérait l'automatisme comme la méthode par excellence pour explorer l'inconscient. Sans entrer dans la querelle de priorité entre Janet et Freud, on peut au moins souligner le parallèle existant entre la méthode de la « parole automatique » employée par Janet et la méthode des associations libres dans la psychanalyse freudienne. On trouve même, dans le livre de Janet, l'expression exacte qu'utilise Breton pour définir le surréalisme : « automatisme psychique⁴⁴¹ ».

La méthode des associations libres de la psychanalyse freudienne a elle aussi inspiré Breton. La règle d'or pour l'analysé pendant une cure psychanalytique est de dire tout ce qui lui traverse l'esprit, sans se censurer, même (et *surtout*) si ses pensées lui semblent étranges ou immorales. Il s'agit de ramener à la conscience des événements qui avaient été refoulés jusque-là. Les associations libres peuvent être faites oralement, mais on peut aussi les écrire. Breton reconnaissait lui-même son rapport privilégié avec la psychanalyse. Dans son premier *Manifeste*, il indique qu'il était encore « tout occupé⁴⁴² » de Freud quand il a pour la première fois mis à profit l'écriture automatique dans la création de ses œuvres⁴⁴³.

En dépit de cette filiation, on ne peut soutenir que l'automatisme joue le même rôle, dans la psychanalyse et dans le surréalisme. La différence la plus évidente est l'absence générale de préoccupations cliniques chez les artistes surréalistes. Tandis que la cure débouche nécessairement sur une analyse, la création automatique des surréalistes produit une *œuvre* autosuffisante, un possible parmi d'autres

⁴⁴¹ On consultera P. Janet, *L'automatisme psychologique : essai de psychologie expérimentale sur les formes inférieures de l'activité humaine*, Paris, Société Pierre Janet, 1989. Pour Anna Balakian, l'influence de Janet est encore plus importante que celle de Freud : « further investigation of the notions of automatic writing have led me to the conclusion that Dr. Pierre Janet rather than Freud was Breton's source for the cultivation of this form of mental process » (*Surrealism. The Road to the Absolute*, p. 128).

⁴⁴² A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 33.

⁴⁴³ Les contacts entre Freud et Breton sont demeurés indirects, limités à quelques lettres. Breton fut très déçu de constater que Freud lui portait assez peu d'estime.

possibles qui n'a pas à être expliqué ou justifié. Dans la psychanalyse en contrepartie, l'automatisme est comme instrumentalisé, il est utilisé en vue d'une fin : la « guérison psychique » du patient. Dans un de ses *Entretiens*, André Breton affirme qu'« aux yeux des psychanalystes, l'écriture automatique ne valait que comme *moyen* d'exploration de l'inconscient. Il n'était pas question pour eux de considérer le produit automatique en lui-même⁴⁴⁴. » Dans le surréalisme au contraire, l'automatisme n'est pas ravalé au rang de moyen; il est beaucoup plus qu'une nouvelle technique. Au sens strict, le but de la création automatique n'est pas celui de se révéler à soi-même et aux autres. L'automatisme *peut* avoir un effet thérapeutique, mais il est employé pour son potentiel esthétique : il peut engendrer des œuvres uniques, étranges, étonnantes. C'est dès lors le « produit automatique » qui importe avant toutes les interprétations que l'on peut en faire, tandis que dans la cure psychanalytique, c'est l'interprétation qui assure le succès de toute l'entreprise.

4.3.2 Descriptions surréalistes de la création automatique

Certains artistes surréalistes ont tenté de décrire l'expérience de la création automatique. Non sans une espèce de distanciation ironique, puisque cette création s'efforce justement d'échapper aux comptes rendus logiques et calculés. Considérons d'abord la description proposée par André Breton dans le premier *Manifeste* :

Faites-vous apporter de quoi écrire, après vous être établi en un lieu aussi favorable que possible à la concentration de votre esprit sur lui-même. Placez-vous dans l'état le plus passif, ou réceptif, que vous pourrez. Faites abstraction de votre génie, de vos talents et de ceux de tous les autres. [...] Écrivez vite sans sujet préconçu, assez vite pour ne pas retenir et ne pas être tenté de vous relire. [...] Continuez autant qu'il vous plaira. Fiez-vous au caractère inépuisable du murmure⁴⁴⁵.

⁴⁴⁴ A. Breton, *Entretiens*, 1969, p. 239.

⁴⁴⁵ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 41.

Breton évoque ici l'*écriture* automatique, mais sa description s'applique aussi aux arts plastiques⁴⁴⁶. Le peintre et dessinateur André Masson a lui-même tenté une description. Il écrit :

Pour le matériel, un peu de papier, un peu d'encre. Physiquement, il faut faire le vide en soi; le dessin automatique prenant sa source dans l'inconscient doit se manifester comme une naissance imprévue. Les premières apparitions graphiques sur le papier sont geste, rythme, incantation pure, et donc, un pur gribouillis⁴⁴⁷.

Aussi expéditives soient-elles, ces descriptions parviennent à dissiper quelques malentendus. Contrairement à ce que l'on croit, la création automatique n'est pas complètement aléatoire. Avec Michel Carrouges, on doit admettre que la création automatique « n'oppose pas à la rigueur classique un comportement négligé, mais plutôt une rigueur plus grande bien qu'autrement réglée⁴⁴⁸ ». *Autrement réglée*, donc : les règles habituelles attribuées à la création artistique — le rapport strict à une « réalité objective », le travail, la persévérance, l'éternel recommencement que nécessiterait l'œuvre en gestation, etc. — sont rejetées, mais il n'y a pas de vide puisqu'elles sont remplacées par d'*autres* règles dont la rigueur n'a rien à leur envier.

Si le surréalisme, comme plusieurs autres mouvements d'avant-garde, entend ouvrir l'art à tous sans opérer une discrimination préalable sur la base du talent ou du génie, il n'en demeure pas moins que l'automatisme ne se donne pas gratuitement : il faut le conquérir. Dans un autre texte, Breton suggère que des obstacles concourent

⁴⁴⁶ Anna Balakian rappelle à juste titre le rapport privilégié entre la pensée de Breton et la peinture surréaliste; plus encore, son influence sur les peintres : « Never had a non artist, not even Baudelaire, been so closely linked with art-creation as Breton. » (*Surrealism. The Road to the Absolute*, p. 172) Au début de son article « Le surréalisme et la peinture », Breton indique que son intérêt n'est pas égal pour tous les arts : « qu'il me soit permis d'accorder à l'expression plastique une valeur que par contre je ne cesserai de refuser à l'expression musicale » (p. 11).

⁴⁴⁷ D. Ades, *André Masson*, Paris, Albin Michel, 1994, p. 8.

⁴⁴⁸ M. Carrouges, *André Breton et les données fondamentales du surréalisme*, Paris, Gallimard, 1948, p. 199.

« à détourner la coulée verbale de sa direction primitive⁴⁴⁹ ». Les ambitions de la création surréaliste sont considérables. Se réalisent-elles complètement dans les *œuvres*? Plus la création est envisagée de manière radicale, plus il est difficile de produire des œuvres qui parviennent à rendre justice aux principes qui les ont, sinon engendrées, du moins *rendues possibles*. Le statut particulier, voire extrême, de l'automatisme dans le surréalisme est bien mis en lumière par Breton, qui le conçoit comme « la limite à laquelle le poète surréaliste doit tendre⁴⁵⁰ » — *tendre vers*, et non *atteindre*.

Telle qu'elle est décrite par Breton et Masson, l'expérience de la création automatique comporte donc une certaine structure. Elle est articulée par une séquence assez stricte qui implique, tout d'abord, l'élection d'un *lieu* : c'est un lieu séparé, privilégié, favorable. Selon Huizinga, la délimitation de l'espace est nécessaire dans le jeu, mais elle est aussi le trait initial de tout rite. Rappelons que, pour lui :

l'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée⁴⁵¹.

Par-delà la délimitation de l'espace et la présence de règles, on peut parler d'une *faille dans le temps quotidien*, dans l'expérience de création automatique : la création automatique, ponctuelle, fait irruption dans le quotidien de l'artiste qui délaisse temporairement ses tâches de tous les jours; c'est un « monde temporaire au cœur du monde habituel », comme dirait Huizinga. Cette rupture est assez radicale. Le temps quotidien rejoint le temps du rêve : l'exercice de l'automatisme, pour

⁴⁴⁹ A. Breton, « Le message automatique », p. 172.

⁴⁵⁰ A. Breton, « Le message automatique », p. 181.

⁴⁵¹ J. Huizinga, *Homo Ludens*, p. 30.

Breton, n'est pas séparable d'un certain climat onirique; il y a une modification du sentiment de la réalité.

Cette expérience requiert en outre un *état d'esprit* particulier — qui plus est, un état décrit par des termes à forte connotation mystique : il faut « faire le vide en soi », se placer dans un état « passif et réceptif », concentrer notre esprit sur lui-même; les premières apparitions sur le papier sont « incantation pure », etc. Selon Breton, en effet, « l'effort du surréalisme, avant tout, a tendu à remettre en faveur l'inspiration⁴⁵² ».

4.3.3 Romantisme et surréalisme : autour de l'inspiration

Cette récupération de la notion d'inspiration par André Breton apparaît à la fois *religieuse* et *romantique*. Il ne s'agit pas, bien sûr, de prétendre que le romantisme et le surréalisme sont parfaitement équivalents — tâche impossible, du reste, puisque le romantisme se décline dans les médiums les plus divers sans que ces développements ne se recoupent tous. Le surréalisme se distingue nettement du romantisme sur un point précis : la notion de chef-d'œuvre. Au sens strict, le romantisme n'a pas inventé la notion de chef-d'œuvre, qui avait cours dès le Moyen Âge. Hans Belting a toutefois bien montré jusqu'à quel point le projet d'un art d'exception est indissociable de l'apparition des premiers musées, à la fin du XVIII^e siècle; la création contemporaine devient particulièrement difficile puisque la gloire d'une œuvre dépend dorénavant de sa pérennité⁴⁵³. Le romantisme souhaitait rompre avec un classicisme trop académique, mais il le fit en prônant l'idée d'une œuvre ultime et parfaite, seule capable d'échapper à l'imperfection dont souffre forcément tout travail tangible. La plus grande beauté réside ainsi dans l'esprit de l'artiste, et non sous son aspect dénaturé, dans le monde sensible. Le surréalisme ne se reconnaît

⁴⁵² A. Breton, « Le message automatique », p. 169.

⁴⁵³ Voir H. Belting, *Le chef-d'œuvre invisible*, Paris, J. Chambon, 2003.

plus dans cette volonté d'accomplir une œuvre parfaite, fruit de longs et patients efforts.

Certains rapprochements peuvent toutefois être effectués entre le surréalisme et le romantisme. Le rapport à la nature est plus diffus dans le surréalisme, mais il demeure cependant, sous diverses formes. L'attention semble se déplacer vers la *ville*, qui devient, en particulier chez Breton, une source constante de découvertes. Des romans comme *Nadja* (1928) et *L'amour fou* (1937) le démontrent amplement, tout comme un tel passage : « dehors la rue disposait pour moi de mille plus vrais enchantements⁴⁵⁴ ».

D'autre part, le surréalisme, en tant que mouvement artistique moderne, assigne à l'art un rôle extrêmement élevé; il exalte aussi ses aspects les plus irrationnels. Selon le premier *Manifeste* de Breton, après tout, l'automatisme permet à l'artiste d'accéder à une faculté originaire, « primitive », pure; une faculté qui ne correspond pas, comme telle, à une désagrégation mentale ou à du refoulé, comme dans la psychanalyse. À travers son expérience de l'automatisme, l'artiste surréaliste s'efforce de renouer avec une région mystérieuse et cachée au plus profond de lui-même; de restituer à l'homme les pleins pouvoirs de la liberté. Autrement dit, la conquête surréaliste est essentiellement *reconquête*; reconquête de pouvoirs temporairement perdus, mais encore accessibles. C'est aussi cette quête qui accentue la parenté du surréalisme et du romantisme.

Mais le surréalisme n'est peut-être jamais autant romantique que lorsqu'il se réfère à l'*inspiration*. Les références à l'inspiration abondent, dans les *Manifestes*, comme en témoignent ces quatre extraits :

⁴⁵⁴ A. Breton, « Le surréalisme et la peinture », p. 13. À propos d'une certaine conception de la ville, voir R. Caillois, « Paris, mythe moderne », dans *Le mythe et l'homme*, Paris, Gallimard, 1938, p. 150-171.

Nous, qui ne nous sommes livrés à aucun travail de filtration, qui nous sommes faits dans nos œuvres les sourds réceptacles de tant d'échos, les modestes *appareils enregistreurs* qui ne s'hypnotisent pas sur le dessin qu'ils tracent, nous servons peut-être encore une plus noble cause⁴⁵⁵. [...] La piété des hommes ne me trompe pas. La voix surréaliste qui secouait Cumes, Dodone et Delphes n'est autre chose que celle qui me dicte mes discours les moins courroucés⁴⁵⁶. [...] Non seulement ces étendues logiques restent inexplorées, mais encore on demeure aussi peu renseigné que jamais sur l'origine de cette *voix* qu'il ne tient qu'à chacun d'entendre⁴⁵⁷. [...] l'inspiration. Il n'y a pas à s'y méprendre : c'est elle qui a pourvu aux besoins suprêmes d'expression en tout temps et en tous lieux⁴⁵⁸.

L'ironie de ces passages ne doit pas être sous-estimée : elle va de pair avec un certain sens de la performance et de la mystification. Mais la référence à l'inspiration ne doit pas être écartée d'emblée. Breton va jusqu'à suggérer un parallèle entre une tradition religieuse bien attestée — la tradition oraculaire des Grecs (d'après les oracles de Cumes, Dodone et Delphes) — et sa propre pratique artistique. Il s'insère donc dans une certaine tradition, mais en adaptant ces éléments traditionnels à une pratique contemporaine. Breton soutient que l'inspiration qui soufflait sur ces lieux antiques est aussi présente dans sa création — à Paris, au XX^e siècle. Il pousse l'arrogance jusqu'à comparer *avantageusement* l'inspiration de ses créations surréalistes par rapport à l'inspiration oraculaire ancienne : « la voix surréaliste qui secouait Cumes, Dodone et Delphes n'est autre chose que celle qui me dicte mes discours *les moins courroucés* ». Autrement dit, Breton suggère que le surréalisme irait encore plus loin que les oracles et la Pythie, en ce qui a trait à l'inspiration. Certes, il ne se berce pas d'illusions quant à la provenance de cette voix, qui est intérieure : « de toute évidence, la question de l'extériorité de — disons encore pour

⁴⁵⁵ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 40.

⁴⁵⁶ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 61.

⁴⁵⁷ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 116.

⁴⁵⁸ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 120.

simplifier — la “voix” ne pouvait pas même se poser⁴⁵⁹ ». Breton se retire donc de la tradition au même moment où il s’y insère. Ce recours à la notion d’inspiration est l’un des multiples indices ayant amené certains chercheurs à souligner la *religiosité* du surréalisme. Considérons cet extrait d’une conférence de Georges Bataille : « Qu’il y ait là quelque chose de fondamental, qu’il y ait là quelque chose qui doit être défini comme lié à l’un des sens du mot religieux, je ne crois pas qu’il puisse entrer un doute à ce sujet⁴⁶⁰. »

Le rapport qui peut être établi entre le surréalisme et l’inspiration doit beaucoup à l’intérêt qu’éprouve Breton pour divers courants de l’occultisme occidental, surtout l’*alchimie*. Mais pour bien comprendre cet intérêt, il faut, au préalable, s’interroger sur la prégnance des *contraires* dans le surréalisme. Après tout, comme on le verra, l’alchimie, chez Breton, semble être paradigmatique d’un certain rapport entre les contraires.

4.4 Rupture ou union des contraires?

Un peu plus tôt, nous avons pu constater que le but premier du dadaïsme était de « rompre avec les formes canoniques⁴⁶¹ ». La rupture est le champ privilégié des avant-gardes artistiques, elle incarne une des grandes visées de la modernité : « le modernisme [...] cette nouvelle logique artistique à base de ruptures et discontinuités, reposant sur la négation de la tradition, sur le culte de la nouveauté et du changement⁴⁶² ». Comme tout mouvement d’avant-garde, le surréalisme est lui aussi souvent perçu comme un mouvement de rupture. Une rupture qui s’exercerait sur deux plans : rupture avec les modes artistiques, mais rupture, par ailleurs, avec la

⁴⁵⁹ A. Breton, « Le message automatique », p. 181.

⁴⁶⁰ G. Bataille, « La religion surréaliste », dans *Œuvres complètes*, vol. 7, Paris, Gallimard, 1976, p. 386.

⁴⁶¹ D. Riout, *Qu’est-ce que l’art moderne?*, p. 183.

⁴⁶² G. Lipovetsky, *L’ère du vide*, p. 115.

moralité ambiante, puisqu'on ne doit pas oublier que le surréalisme est plus qu'un mouvement artistique au sens le plus strict du terme : il aspire à une profonde transformation morale. Dans son discours du 25 juin 1935 intitulé « Le retour à la réalité », Aragon déclarait : « Le surréalisme a été [...] une tentative désespérée de dépasser la négation de Dada et de reconstruire, au-delà d'elle, une réalité nouvelle. »

Il ne fait aucun doute que le surréalisme s'élève contre les principales tendances de l'art de son temps. Mais on aurait tort d'y voir un mouvement de pure contestation : plus fondamentalement et de diverses manières, le surréalisme tend à réunir ce qu'on avait tendance, jusque-là, à dissocier. Par là, il provoque des rencontres inédites ou à tout le moins insoupçonnées. Cet effort visant à réunir les contraires est à ce point crucial qu'il se répercute sur tous les aspects du mouvement. On pensera, par exemple, à la posture surréaliste vis-à-vis de la veille et du rêve. L'ambition surréaliste n'est pas de congédier la veille au profit des forces obscures du rêve, mais de *ramener ensemble* la veille et le rêve. Breton écrit : « Je crois à la résolution future de ces deux états, en apparence si contradictoires, que sont le rêve et la réalité, en une sorte de réalité absolue, de *surréalité*, si l'on peut ainsi dire⁴⁶³ ». Pontalis suggère que la surréalité n'est pas autre chose « qu'un entre-deux réalités⁴⁶⁴ » : un espace dans lequel les contraires parviennent à coexister.

L'image surréaliste par excellence, nous dit Breton, est celle « qui présente le degré d'arbitraire le plus élevé⁴⁶⁵ ». Cette conception fut bien anticipée par un précurseur des surréalistes, Lautréamont, qui, dans la première partie du sixième de ses *Chants de Maldoror*, appelait de tous ses vœux « la rencontre fortuite sur une

⁴⁶³ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 23-24. « Le surréalisme et la peinture » comporte un autre passage évoquant cette association qui élargit le champ du réel : « Quand je saurai où prend fin en moi la terrible lutte du vécu et du viable, quand j'aurai perdu tout espoir d'accroître dans des proportions stupéfiantes le champ réel... » (p. 14).

⁴⁶⁴ J.-B. Pontalis, « Entre le rêve-objet et le texte-rêve », dans *Entre le rêve et la douleur*, Paris, Gallimard, 1977, p. 61.

⁴⁶⁵ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 52.

table de dissection d'une machine à coudre et d'un parapluie ». Toute la poésie surréaliste repose sur ces rencontres étonnantes : « this unexpected linking of words became the foundation of the new metaphor, which, instead of being based on analogy, is derived from divergence and contradiction⁴⁶⁶ ». Dans l'image surréaliste, autrement dit, « the greater the disparity, the more powerful the light⁴⁶⁷ ». Tout comme les poèmes surréalistes détruisent les strictes comparaisons habituelles pour provoquer des rapports insoupçonnés, « in pictorial art we find the unexpected juxtaposition of objects brought together by the power of an inner eye⁴⁶⁸ ». Ces objets n'appartiennent pas forcément aux mondes les plus inaccessibles : nous avons d'ailleurs rappelé plus tôt que les explorations des surréalistes visaient moins la nature que la *ville*. Comme l'écrit Lipovetsky, « c'est dans les rues de Paris ou au marché aux puces, dans les rapprochements insolites et coïncidences du quotidien que les signes les plus troublants sont à chercher⁴⁶⁹ ».

Les quêtes surréalistes traduisent « le refus des séparations classiques, celles de l'art et de la vie, de la prose et de la poésie, du mauvais goût et du bon goût, du jeu et de la création, de l'objet usuel et de l'art⁴⁷⁰ ». La résolution vers laquelle tend le surréalisme n'est pas extérieure; elle concerne l'humain dans ce qu'il a de plus précieux. Breton écrit ailleurs que « contrairement à ce que se propose le spiritisme : dissocier la personnalité psychologique du médium, le surréalisme ne se propose rien de moins que d'unifier cette personnalité⁴⁷¹ ». C'est donc l'*association*, et non la dissociation, qui prédomine. Cette association n'est pas étrangère à une certaine forme de syncrétisme; J.-B. Pontalis souligne « la visée syncrétique de Breton, la

⁴⁶⁶ A. Balakian, *Surrealism. The Road to the Absolute*, p. 147.

⁴⁶⁷ A. Balakian, *Surrealism. The Road to the Absolute*, p. 149.

⁴⁶⁸ A. Balakian, *Surrealism. The Road to the Absolute*, p. 191.

⁴⁶⁹ G. Lipovetsky, *L'ère du vide*, p. 129.

⁴⁷⁰ G. Lipovetsky, *L'ère du vide*, p. 146-147.

⁴⁷¹ A. Breton, « Le message automatique », p. 181.

recherche d'un lieu où s'aboliraient les antinomies⁴⁷² ». Ce syncrétisme mérite une certaine attention.

4.4.1 L'œuvre alchimique et les matériaux contraires

Breton éprouvait une vive antipathie pour les objets religieux. Luis Buñuel rapporte une anecdote significative à cet égard dans son autobiographie : lors d'un dîner réunissant Buñuel, Breton, Magritte et leurs compagnes respectives, Breton parut morose et dépité; après plusieurs réponses évasives, il justifia enfin sa mauvaise humeur en pointant la petite croix que portait au cou Georgette Magritte — il déclare alors hautement « qu'il s'agit là d'une provocation intolérable⁴⁷³ ». S'il s'attaque aux symboles qui, d'une manière ou d'une autre, évoquent le divin, il est tout aussi sensible vis-à-vis de Dieu et de son idée. Dans « Le surréalisme et la peinture », Breton critique vivement un des principes esthétiques de Georges Braque — « Braque aime la règle qui corrige l'émotion » — car « il doit y avoir une quelconque idée de Dieu là-dessous⁴⁷⁴ ». Il en rajoute dans une note : « tout ce qu'il y a de chancelant, de louche, d'infâme, de souillant et de grotesque pour moi dans ce seul mot : Dieu. Dieu⁴⁷⁵! »

Comme le rappelle cependant Buñuel un peu plus loin, Breton « admettait, malgré son aversion pour la religion, que le surréalisme se reconnaissait avec les hérétiques “certains points de contact⁴⁷⁶”. » Parmi les formes les plus marginales de la religion, c'est probablement l'*alchimie* qui l'a le plus interpellé. Comme on le verra, l'alchimie préfigure à bien des égards l'esthétique surréaliste des contraires et du bricolage. L'intérêt de Breton pour l'alchimie — rendu évident, notamment, par le

⁴⁷² J.-B. Pontalis, « Entre le rêve-objet et le texte-rêve », p. 53.

⁴⁷³ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, Paris, Robert Laffont, 1983, p. 136.

⁴⁷⁴ A. Breton, « Le surréalisme et la peinture », p. 23.

⁴⁷⁵ A. Breton, « Le surréalisme et la peinture », p. 23, note 2.

⁴⁷⁶ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 301.

titre d'un de ses livres : *Arcane 17* (1945), inspiré par un séjour au Québec — n'est guère étonnant. On peut comprendre sa pertinence selon deux perspectives qui se complètent.

La première perspective est éminemment *poétique*. Comme bien des surréalistes, Breton s'est volontiers réclamé de l'*alchimie du verbe* revendiquée par Rimbaud. Bien que cette expression rimbaldienne semble surtout valoir pour son poids analogique, plusieurs travaux approfondis sur l'alchimie ont montré jusqu'à quel point le langage y jouit d'une place centrale. Chez Jâbir ibn Hayyân dans l'univers musulman, par exemple, « le langage est en soi analogue à l'alchimie⁴⁷⁷ »; le langage entretient un rapport très particulier avec les objets, et il s'insère donc dans sa fameuse théorie de la Balance (*mîzan*), dont le propos est « de découvrir dans chaque corps le rapport qui existe entre le manifesté et le caché (le *zâhir* et le *bâtin*, l'exotérique et l'ésotérique⁴⁷⁸) ». L'alchimie n'est pas seulement opératoire en ce qu'elle accomplit le mélange des matières, mais aussi parce qu'elle fournit une grille pour lire le monde. L'opération alchimique se présente ainsi « comme le cas par excellence du ta'wîl (l'exégèse spirituelle) : occulter l'apparent, faire apparaître l'occulté⁴⁷⁹ ».

Si le détail du mélange alchimique des matières a bien peu captivé les surréalistes qui se sont intéressés à l'alchimie⁴⁸⁰, on ne doit pas l'évacuer complètement : ce mélange met en œuvre une dynamique des contraires qui n'a pu que les fasciner. La *transmutation* est un concept probant d'un point de vue littéral et d'un point de vue symbolique : elle n'est pas une transformation comme une autre; elle suppose que des matériaux contraires engendrent une nouvelle matière. Quant à

⁴⁷⁷ P. Lory, *Alchimie et mystique en terre d'Islam*, Paris, Gallimard, 2003, p. 140.

⁴⁷⁸ H. Corbin, *Histoire de la philosophie islamique*, Paris, Gallimard, 1964, p. 186.

⁴⁷⁹ H. Corbin, *Histoire de la philosophie islamique*, p. 186.

⁴⁸⁰ Comme dans bien des courants « spirituels », c'est la dimension *symbolique* de l'alchimie qui les a surtout interpellés.

lui, le prestige de la mythique Pierre Philosophale est lié à son hypothétique capacité à transformer les matériaux « vils » (ou non précieux) en or. Un lien analogique peut être établi avec la création artistique surréaliste, qui mêle souvent à dessein des matériaux (et des médiums) hétéroclites pour produire des œuvres; elle admet volontiers — comme les néoplatoniciens — que le « bas » et le « haut » entretiennent un commerce mystérieux.

4.4.2 Mythe, rite et créativité humaine : de la nécessité à la contingence

Les remarques consacrées un peu plus tôt à l'automatisme surréaliste impliquent un certain rapport entre la création artistique et le rite : l'une et l'autre activités supposent des règles, un ordre; elles se déroulent dans un lieu élu et séparé; elles ponctuent le temps quotidien de pointes d'intensité; une fois vécues, elles peuvent être réitérées et sont répétitives; elles nécessitent un état d'esprit particulier, réceptif *et* actif. S'il est envisageable, un tel parallèle soulève toutefois son lot d'interrogations. Le rite étant doté d'une forme assez fixe conférée par l'histoire (souvent longue) de ses usages, quel espace y a-t-il pour la contingence traduite par la créativité humaine? Dans son ouvrage sur Mircea Eliade, Jacques Pierre formule ainsi ce dilemme : « comment réconcilier la clôture ontologique que le comportement rituel a pour tâche de réifier perpétuellement, et la créativité spirituelle⁴⁸¹? »

Les recherches classiques en histoire des religions postulent un lien précis entre le mythe et le rite, mais aussi entre le mythe et la *création*. Le mythe, pour Eliade, « raconte une histoire sacrée; il relate un événement qui a eu lieu dans le temps primordial, le temps fabuleux des “commencements”⁴⁸² »; il raconte comment une réalité est venue à l'existence, grâce aux actes des ancêtres ou des dieux. C'est donc le récit d'une *création* : on rapporte comment quelque chose a été produit,

⁴⁸¹ J. Pierre, *Mircea Eliade*, p. 163.

⁴⁸² M. Eliade, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963, p. 15.

comment quelque chose a commencé à être. Selon Eliade, l'influence du mythe est déterminante : il fonde et justifie tout le comportement humain; il « devient le modèle exemplaire de toutes les activités humaines significatives⁴⁸³ ». L'homme religieux adapte sa conduite à ce qui est relaté dans les mythes de sa culture : « l'homme, *tel qu'il est aujourd'hui*, est le résultat direct de ces événements mythiques, *il est constitué par ces événements*⁴⁸⁴. » Eliade prend à contre-pied l'existentialisme lorsqu'il affirme que l'être humain ne se fait pas lui-même : il est *travaillé* par les mythes de sa société.

Le mythe n'est pas séparé de la vie, selon Eliade; bien au contraire, il est l'expression d'un *mode d'être dans le monde*. L'homme religieux ne considère pas le mythe de l'extérieur puisqu'il est amené à *vivre le mythe*. En réactualisant un mythe, il délaisse le monde quotidien pour entrer dans un monde transfiguré, traversé par des personnages et des événements mythiques. Réactualiser un mythe n'est pas autre chose que *pratiquer un rite*. La fonction maîtresse du mythe, pour Eliade, c'est de révéler les modèles exemplaires de tous les rites : « on ne peut pas accomplir un rituel si on n'en connaît pas l'«origine», c'est-à-dire le mythe qui raconte comment il a été effectué pour la première fois⁴⁸⁵. »

Le caractère répétitif du rite paraît s'opposer à toute espèce de créativité : cette répétition intervient « à l'intérieur des limites culturelles d'une expérience religieuse déterminée⁴⁸⁶ », le rite étant fidèle au paradigme mythique. Mais il suffit de creuser le rite — même dans ses formes les plus traditionnelles — pour mettre au jour le travail herméneutique de ses participants. Il faut creuser puisque ce travail est rarement évident; en fait, la culture a tendance à l'occulter aussitôt qu'elle le pratique. Les cas de figure qui contredisent la vision officielle sont habituellement ignorés ou travestis

⁴⁸³ M. Eliade, *Aspects du mythe*, p. 16.

⁴⁸⁴ M. Eliade, *Aspects du mythe*, p. 22.

⁴⁸⁵ M. Eliade, *Aspects du mythe*, p. 29.

⁴⁸⁶ J. Pierre, *Mircea Eliade*, p. 163.

afin de maintenir la cohérence et la pureté du modèle⁴⁸⁷. Aussitôt formulé, le récit paradigmatique « occulte la contingence de l'acte créateur qui l'a engendré pour se projeter dans une espèce d'intemporalité⁴⁸⁸ »; le mythe se pose alors comme nécessaire et exige la répétition. L'exercice de créativité n'existe plus aux yeux du croyant, mais il demeure sous le regard de l'analyste. Qui plus est, ce travail est crucial puisqu'il constitue la jonction entre une série de contraires : l'immanence et la transcendance, le ponctuel et l'universel, le subconscient et le transconscient, etc.; l'imagination « endigue la dispersion et régénère en tendant à la réunion des pôles de la totalité⁴⁸⁹ ». Ramenés à l'imagination (entendue comme la production d'images signifiantes), le mythe et la créativité paraissent ainsi concerner de manière exemplaire non seulement l'homme religieux, mais aussi l'*artiste*.

4.5 Le collage dans l'histoire de l'art : des papiers collés cubistes aux collages surréalistes

Nous reviendrons sur l'usage surréaliste du collage un peu plus loin, mais il nous est apparu nécessaire de faire précéder ces remarques par une section réitérant — tout en lui octroyant des bases historiques — le rapport entre le *collage* et la *création artistique*. Or, l'importance du collage dans l'histoire de l'art ne saurait être comprise sans un détour par le *cubisme*, qui fut le premier mouvement à intégrer cette technique dans sa pratique.

Pendant la première phase du cubisme, qui fut baptisée « cubisme analytique » (1908-1912), les cubistes se sont efforcés de réduire les formes peintes à leurs éléments géométriques les plus simples. Inspirés par les tableaux tardifs de Paul

⁴⁸⁷ J. Pierre (dans *Mircea Eliade*, p. 163-164) rappelle l'exemple d'un folkloriste confronté à un prototype contredisant le répertoire de récits déjà racontés; réagissant à cette menace, « les villageois nièrent l'événement et en attribuèrent le récit à la folie de la vieille, rendue peu à peu démente par le chagrin ».

⁴⁸⁸ J. Pierre, *Mircea Eliade*, p. 164.

⁴⁸⁹ J. Pierre, *Mircea Eliade*, p. 165.

Cézanne, qui semblaient diviser la surface de la toile en de plus petites unités, les premiers cubistes ont fragmenté la forme de leurs propres tableaux. Toutes les surfaces d'un objet furent ainsi déployées sur le même plan, rendant ces surfaces visibles simultanément, ce que ne permettait pas l'art respectant la perspective classique. La couleur était alors réduite au minimum, l'image se concentrant d'abord et avant tout sur la forme qu'il s'agissait d'analyser. Des artistes comme Picasso et Braque se sont avancés de plus en plus vers l'abstraction, ne laissant que quelques indices d'une ressemblance au monde extérieur; Braque était persuadé qu'il fallait se libérer du modèle. Mais cette libération ne fut jamais totale, et « Picasso a d'ailleurs toujours tenu à marquer ses distances avec l'abstraction⁴⁹⁰ ».

C'est cependant la deuxième phase du cubisme qui plaça le collage au centre des explorations artistiques, dans l'histoire de l'art : le « cubisme synthétique » (1912-1919). Cette *synthèse* est bel et bien l'union d'aspects disparates évoquée plus tôt par Lévi-Strauss : les artistes ont introduit dans leurs œuvres des matériaux divers (notamment des papiers collés). Là où le cubisme analytique ramenait les multiples facettes d'une forme sur le même plan, le cubisme synthétique entreprend plutôt de faire s'entrechoquer des formes différentes. Picasso est allé encore plus loin puisqu'il fut le premier à introduire des textures et même des *médiums* différents : en plus de greffer du papier à des toiles, des objets trouvés à des dessins, Picasso a aussi intégré du texte à ses images peintes. Pendant les années suivantes, d'autres cubistes, au premier chef Georges Braque (dont les innovations ne sont pas moins vitales que celles de son ami Picasso), poursuivront leurs investigations en ce sens⁴⁹¹.

⁴⁹⁰ D. Riout, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, p. 38.

⁴⁹¹ Nous verrons plus loin que René Magritte a récupéré cette union du mot et de l'image, en accentuant leur tension.

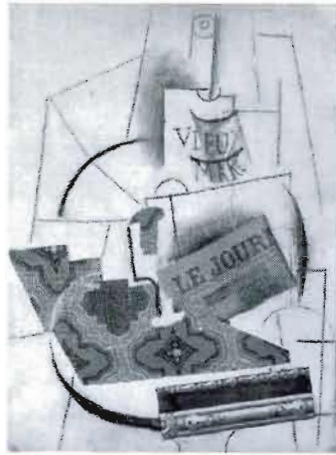


FIGURE 4.2
Pablo Picasso, *Bouteille de Vieux Marc, verre et journal* (1913)

Denys Riout rappelle la genèse du premier véritable collage : « au centre d'un dessin réalisé en 1908, Picasso colle un morceau de papier peut-être emprunté à une réclame pour le Louvre, grand magasin bien connu, sur lequel il dessine une barque qui apparaît ainsi, dans le lointain, entre les deux baigneuses du premier plan⁴⁹². » Une telle procédure était alors atypique et provoqua bien des réactions chez les exégètes, interloqués par les matériaux hétérogènes, mais aussi par l'intégration subtile d'un matériau dans un autre, ce qui accentuait l'aspect trompe-l'œil de la composition. Il ne s'agissait plus de représenter des éléments du monde, mais de les faire intervenir tels quels, en les prélevant dans la trame du réel. À propos de ces premières expérimentations, Picasso a exprimé quatre décennies plus tard une nostalgie qui en a surpris quelques-uns : « Faut-il que nous ayons été assez fous — ou lâches — pour abandonner ça. Nous avons des moyens magnifiques. Voyez comme c'est beau — pas parce que c'est de moi, bien entendu — nous avons ça, et je suis revenu à l'huile, vous [Henri Laurens] au marbre. C'est fou⁴⁹³! » Dans un des articles recueillis dans l'anthologie *Le surréalisme et la peinture*, Breton lui-même

⁴⁹² D. Riout, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, p. 154.

⁴⁹³ Cité par D. Riout, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, p. 153.

applaudissait les efforts de Picasso et lui aurait volontiers retiré l'épithète de « cubiste » pour le faire entrer dans les rangs surréalistes.

Si Picasso ne fut jamais reconnu comme un surréaliste, le collage, lui, s'inséra sans heurts dans le nouveau mouvement. Mais, ce faisant, il subit une certaine transformation. Denys Riout propose une distinction entre les papiers collés réalisés par les cubistes et le collage surréaliste dont il sera ultérieurement question : tandis que la locution *papiers collés* est « employée exclusivement pour les œuvres cubistes », le terme *collage* « désigne évidemment une technique mais aussi un état d'esprit devant la création artistique⁴⁹⁴ ». Pour Riout, l'apparition même du terme *collage*, dans les discours critiques, aide à marquer une distinction entre le réalisme cubiste et les explorations surréalistes qui sont passablement plus oniriques. Il rappelle les commentaires d'Aragon sur certains collages de Max Ernst à l'effet que, pour Ernst, « le collage devient ici un procédé poétique, parfaitement opposable dans ses fins au collage cubiste dont l'intention est purement réaliste⁴⁹⁵ ». Ernst est notamment célèbre pour ses juxtapositions, notamment dans ses romans-collages *La femme 100 têtes* (1929) et *Une semaine de bonté* (1934). Les planches de ces œuvres, puisqu'elles s'appuient sur la reproduction typographique, tendent à occulter les artifices du montage. La prédilection des surréalistes pour le collage découle notamment d'une propension pour voir le réel autrement : « le surréaliste trouve dans le rêve et dans toutes les techniques de langage ou de composition qui s'en inspirent de quoi désarticuler le réel : en ce sens, le "collage" reste son instrument d'élection⁴⁹⁶ ». Le réel n'est pas nié, mais *provoqué*; sollicité de toutes parts, il faut le récuser et l'abolir « pour s'empresse de le refaire, autrement, mais avec ses matériaux fragmentés⁴⁹⁷ ».

⁴⁹⁴ Riout, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, p. 159.

⁴⁹⁵ Aragon cité par D. Riout, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, p. 160.

⁴⁹⁶ J.-B. Pontalis, « Entre le rêve-objet et le texte-rêve », p. 59.

⁴⁹⁷ J.-B. Pontalis, « Entre le rêve-objet et le texte-rêve », p. 59.



FIGURE 4.3

Max Ernst, « Le lion de Belfort », extrait du roman-collage *Une semaine de bonté* (1934)

Max Ernst ne fut pas le seul à utiliser le collage dans ses œuvres : ce fut également le cas des deux artistes qui nous occuperont dans les pages qui suivent — Salvador Dali et René Magritte. Leur propre usage du collage est plus indirect que celui de Ernst, mais ils ont tous les deux intégré dans leur œuvre la volonté de juxtaposer des éléments opposés.

4.5.1 Salvador Dali : de la méthode paranoïaque-critique à l'archangélisme scientifique

Il ne s'agit pas ici d'épuiser les liens de Dali avec le collage, mais de mettre en lumière son apport personnel à la culture surréaliste des contraires. Cet apport a surtout pris deux formes, au début et au milieu de son parcours artistique : dans un premier temps, au tournant des années trente, Dali a offert sa propre contribution à l'esthétique surréaliste de décentrement de l'objet en pratiquant la méthode *paranoïaque-critique*; puis, au tournant des années cinquante, il a tenté de réunir deux univers à première vue opposés, le mysticisme et la science, grâce à ce qu'il nomme l'*archangélisme scientifique*. Nous aborderons ces deux concepts d'une manière

successive en montrant que leur point de rencontre est la volonté de réunir les contraires.

Tout comme la conception de l'automatisme d'André Breton, la conception dalinienne de la paranoïa s'abreuve à la psychologie. Contrairement aux apparences, il serait toutefois difficile d'établir une influence unidirectionnelle : si la psychanalyse alimente le surréalisme, le surréalisme, à son tour, alimente la psychanalyse. Sarane Alexandrian rappelle à juste titre que le premier numéro de *L'évolution psychiatrique*, en 1925, « coïncide avec la naissance du surréalisme, et l'on y donne un extrait du *Manifeste* qui vient de paraître⁴⁹⁸ ». Jacques Lacan a publié sa thèse sur la psychose paranoïaque en 1932, alors qu'il était déjà un lecteur du *Surréalisme au service de la révolution*⁴⁹⁹. Alexandrian suggère d'ailleurs le titre d'une étude qui gagnerait à être écrite : « *De l'influence de Dali sur la pensée de Lacan*⁵⁰⁰ ».

La phrase de Dali la plus souvent citée — « La seule différence entre moi et un fou est que, moi, je ne suis pas fou » — ne doit pas être évacuée comme une pure provocation : elle précise certaines ambitions de Dali et du projet surréaliste. André Breton s'était beaucoup intéressé à l'art des asilaires; il a longtemps entretenu une stimulante correspondance avec Jean Dubuffet, le principal archiviste et théoricien de l'art brut⁵⁰¹. La remarque dalinienne traduit aussi la volonté de s'exposer à des expériences-limites — une volonté qui a certains points en commun avec les expériences extrêmes abordées dans le troisième chapitre.

D'un point de vue à la fois psychanalytique et surréaliste, la paranoïa provoque chez le sujet un délire d'interprétation du monde, tout en faisant croître

⁴⁹⁸ S. Alexandrian, *Le surréalisme et le rêve*, Paris, Gallimard, 1974, p. 63.

⁴⁹⁹ S. Alexandrian, *Le surréalisme et le rêve*, p. 67.

⁵⁰⁰ S. Alexandrian, *Le surréalisme et le rêve*, p. 67-68.

⁵⁰¹ Dubuffet a précisé sa pensée dans plusieurs ouvrages, dont *Asphyxiante culture*, Paris, Éditions de Minuit, 1968.

l'idée de sa propre importance; il entraîne le plus souvent des hallucinations. Mais le délire paranoïaque est singulier puisqu'il est cohérent et systématique, à sa manière : le paranoïaque a une santé normale tout en évoluant dans un monde complètement autre et étranger, où les objets et les individus ne jouent pas leur rôle habituel. La méthode paranoïaque-critique de Dali entend aller encore plus loin : il s'agit d'observer avec attention les associations et les interprétations délirantes. Bref, de contrôler et d'utiliser cette paranoïa, avec ses obsessions et ses hallucinations, dans une optique créative permettant de « systématiser la confusion⁵⁰² », d'intégrer les éléments les plus divers dans une image unifiée.



FIGURE 4.4
Salvador Dalí, *Marché d'esclaves avec apparition du buste invisible de Voltaire* (1940)

Toute l'œuvre de Dalí manifeste une compréhension paranoïaque de l'objet et du monde; une attitude qui ne se satisfait jamais de l'évidence et qui a ses propres évidences. Néanmoins, certains pans de l'œuvre se sont particulièrement attachés à exalter ce délire de l'interprétation. La série des *images doubles* mérite à cet égard une attention certaine. Dans cette série de tableaux, Dalí s'est consacré au jeu de la représentation; ces images autorisent « la représentation d'un objet qui, sans la

⁵⁰² S. Dalí, « L'âne pourri », dans *Oui : la révolution paranoïaque-critique, l'archangélisme scientifique*, Paris, Denoël, 2004, p. 153.

moindre modification figurative ou anatomique, soit en même temps la représentation d'un autre objet absolument différent⁵⁰³ »; l'image double est « une image à multiples figurations⁵⁰⁴ ». Dans la première tentative intitulée *L'homme invisible* (1929-1932), le personnage-titre se définit sur la toile par tout ce qu'il n'est pas : les nuages deviennent ses cheveux, tandis que son corps prend progressivement forme à travers des ruines et des chutes d'eau. Dali atteint une plus grande force illusionniste dans ses images doubles ultérieures : dans *L'énigme sans fin* (1938), plusieurs figures paraissent superposées, selon le point de vue que l'on adopte (un philosophe en méditation, un chien, une bête mythologique, une mandoline, un bol de poires, etc.); dans *Marché d'esclaves avec apparition du buste invisible de Voltaire* (1940), le visage du philosophe émerge à partir du corps et du visage de quelques religieuses, le haut de sa tête étant fourni par l'ouverture d'un édifice en ruines. En peignant ces images, Dali insiste sur le nombre potentiellement illimité de figurations se prolongeant les unes dans les autres, atténuant leur différence même : « tout dépend de la capacité paranoïaque de l'auteur⁵⁰⁵ ». Le paranoïaque habite son monde en le façonnant par son seul *désir*; et c'est le désir qui génère cette appréhension d'images multiples et contradictoires.

La méthode paranoïaque-critique accomplit une double tâche, chez Dali, selon que l'on considère le point de vue du créateur ou celui du récepteur. Elle permet la création d'images nouvelles et frappantes qui heurtent les règles de la logique; mais elle permet aussi de relire, rétroactivement, des images déjà créées — d'identifier des points de rencontre dans des œuvres pourtant disparates à première vue. Grâce à l'approche paranoïaque-critique, selon Dali, « des tableaux aussi différents, apparemment, que *La Joconde*, *L'Angélus* de Millet et *L'embarquement pour Cythère* de Watteau représenteraient exactement le même sujet, voudraient dire exactement la

⁵⁰³ S. Dali, « L'âne pourri », p. 154.

⁵⁰⁴ S. Dali, « L'âne pourri », p. 155.

⁵⁰⁵ S. Dali, « La conquête de l'irrationnel », dans *Oui : la révolution paranoïaque-critique, l'archangélisme scientifique*, p. 263.

même chose⁵⁰⁶ ». Cette perspective n'est pas sans rappeler un célèbre passage de la nouvelle « Tlön Uqbar Orbis Tertius », de Borges, qui porte quant à elle sur l'histoire de la littérature et de la philosophie : « la critique invente habituellement des auteurs; elle choisit deux œuvres dissemblables — disons le Tao Te King et les Mille et Une Nuits —, les attribue à un même écrivain, puis détermine en toute probité la psychologie de cet intéressant homme de lettre⁵⁰⁷ ». Dans les deux cas, l'interprète procède à la réinterprétation hardie d'une tradition, d'un corpus largement étudié; il s'efforce de tirer de nouvelles significations d'œuvres connues, tout comme le bricoleur confère une signification nouvelle aux objets les plus quotidiens.

*

Si la première grande période de Dali — qui est aussi celle du mouvement surréaliste — est riche de juxtapositions étonnantes, ses aventures artistiques d'après la Seconde Guerre le sont tout autant. Dawn Ades rappelle que Dali éprouva alors de l'attirance pour deux approches esthétiques contrastées : il mit pour la première fois à profit les techniques expérimentales des artistes de la nouvelle génération (holographie, stéréoscopie, etc.); mais il se tourna aussi vers des genres picturaux plus classiques, dont le tableau historique. La juxtaposition de contrastes la plus probante reste toutefois le rapport étroit, dans les toiles que peignit Dali à partir de la fin des années quarante, entre les plus récentes découvertes scientifiques et le mysticisme religieux. Ce double intérêt a confondu maints proches et commentateurs, qui n'y ont vu qu'une instance supplémentaire du goût dalinien pour l'obscurantisme et l'autopromotion. Il est cependant nécessaire de le mentionner dans un travail attentif à la culture des contraires ainsi qu'aux liens complexes entre le surréalisme et la religion.

⁵⁰⁶ S. Dali, « La conquête de l'irrationnel », p. 263.

⁵⁰⁷ J. L. Borges, « Tlön Uqbar Orbis Tertius », dans *Fictions*, Paris, Gallimard, 1965, p. 24.



FIGURE 4.5
Salvador Dalí, *Corpus hypercubus* (1954)

Les indices biographiques révèlent que l'intérêt de Dalí pour la science de son temps date de l'explosion de la bombe atomique à Hiroshima. Cet événement troublant fit entrer dans ses tableaux la crainte d'une catastrophe nucléaire. Sa curiosité scientifique se dirigea donc naturellement vers la physique nucléaire, dont il s'efforça d'apprendre les rudiments. Dalí ne s'intéressa pas à la physique pour elle-même; son but fut plutôt « to reintroduce metaphysics into physics⁵⁰⁸ ». C'est ce qui explique notamment la prolifération des thèmes religieux dans ses tableaux des années cinquante. Dalí ne se contenta pas d'emprunter des concepts dans deux mondes que tout semblait séparer; il voulut en outre trouver appui et conseil chez leurs principaux représentants. Tandis qu'il peignait son *Corpus hypercubus* (1954), une crucifixion exposée aujourd'hui au Metropolitan Museum of Art à New York, « a group of young nuclear physicists came to visit him, bringing with them coincidental confirmation of Dalí's choice of cubic form for the cross⁵⁰⁹ ».

Loin de placer dos-à-dos la science et la religion, Dalí s'est efforcé de les réconcilier, dans ses textes et ses tableaux des années cinquante. Dans un court article

⁵⁰⁸ D. Ades, *Dalí and Surrealism*, New York, Harper & Row, 1982, p. 178.

⁵⁰⁹ D. Ades, *Dalí and Surrealism*, p. 178.

intitulé « Magie des extrêmes », il parle de sa « mystique nucléaire⁵¹⁰ ». Sa considération de la mystique et de l'extase ne l'éloigne guère du surréalisme : « Certaines images provoquent l'extase, qui provoque à son tour certaines images. — Il s'agit toujours d'images authentiquement et essentiellement surréalistes⁵¹¹. » Une telle affirmation semble octroyer une place privilégiée au surréalisme, qui surplomberait, en quelque sorte, des domaines très différents à première vue, dont la science — Dali ne fait pas autre chose que Breton, qui se reconnaissait des précurseurs dans les domaines les plus divers. Par-delà la rupture, les surréalistes ont constamment cherché à établir une filiation avec des figures du monde de l'art, de la science et de la politique puisqu'ils concevaient le surréalisme comme un *art de vivre* avant d'être un art de peindre ou d'écrire.

4.5.2 René Magritte : les peintures-collages

Tout tableau est une image. Comme le rappelle Georges Roque à propos de René Magritte, « l'usage abondant du concept d'image correspond d'ailleurs bien au statut qu'il confère à ses œuvres : “images” bien plus que “tableaux⁵¹²”. » Avec celle de Dali, l'imagerie de Magritte est probablement l'imagerie surréaliste qui a franchi le plus souvent les frontières, multipliant les incursions hors du monde de l'art pictural⁵¹³. Dès 1983, Georges Roque a pu consacrer un stimulant ouvrage aux diverses récupérations publicitaires des images magritiennes. Ce rapport privilégié avec la publicité tient à deux principales raisons : pendant les premières années de sa carrière, Magritte a produit quelques travaux publicitaires de son cru; plus

⁵¹⁰ S. Dali, « Magie des extrêmes », dans *Oui : la révolution paranoïaque-critique, l'archangélisme scientifique*, p. 330.

⁵¹¹ S. Dali, « Le phénomène de l'extase », dans *Oui : la révolution paranoïaque-critique, l'archangélisme scientifique*, p. 230.

⁵¹² G. Roque, *Ceci n'est pas un Magritte. Essai sur Magritte et la publicité*, Paris, Gallimard, 1983, p. 19.

⁵¹³ Un exemple très local : les décors du premier spectacle de l'humoriste québécois André Sauvé (présenté en 2008-2009) comportent de très claires références à Magritte (dont une grande fenêtre ouvrant sur un ciel typiquement magrittien).

fondamentalement encore, et quels qu'aient été les liens facilement décelables entre le peintre et le monde de la publicité, l'œuvre de Magritte a souvent été le véhicule de messages publicitaires provenant des univers les plus variés.

Nous avons souligné plus tôt l'importance capitale de l'automatisme, dans le surréalisme. D'un pur point de vue technique, l'automatisme de Magritte n'est pas celui d'un Joan Miro, par exemple, ou d'un Roberto Matta, deux peintres dont les toiles semblent beaucoup plus libres et spontanées. Son style est souvent qualifié de « réaliste », et l'exécution de ses tableaux doit bien peu au hasard. Ce non automatisme technique cache cependant un autre automatisme, plus subtil, dans l'élaboration même des œuvres. Si les thèmes des tableaux magrittien semblent tout à fait prémédités, il ne faut pas sous-évaluer l'importance de sources irrationnelles dans leur genèse. Dans diverses lettres, Magritte a avoué que des rêves lui ont parfois révélé les thèmes d'un tableau à peindre. Tel est le cas, par exemple, de la toile *Les affinités électives* (1933), où l'on voit un gros œuf qui couvre presque tout l'espace d'une cage. Magritte a confié à André Breton que ce tableau est né « du rêve obsédant qui a donné naissance à cet œuf monumental mis en cage⁵¹⁴ ».



FIGURE 4.6
René Magritte, *La grande famille* (1963)

⁵¹⁴ Tel que rapporté par M. Draguet, *Magritte*, Paris, Hazan, 2003, p. 36.

Si l'automatisme a investi l'œuvre de Magritte de façon souterraine, on peut dire la même chose du collage. Dans la monographie qu'il a écrite à l'occasion d'une rétrospective organisée au Museum of Modern Arts de New York, David Sylvester suggère, à propos de ce qui fait la valeur de son œuvre : « what made Magritte great — his unique combination of two of the crucial attitudes of Modernism, collage and “less is more”⁵¹⁵. » Magritte a très rarement pratiqué le collage au sens le plus littéral du terme — ses principales tentatives en ce sens remontent à 1926-1927, avant sa maturité artistique et l'émergence du style qui allait faire sa renommée. Or, une forte proportion des idées picturales de Magritte appartient au domaine du collage — à ce que René-Marie Jongen a appelé le « collage sans colle⁵¹⁶ ». Plusieurs tableaux donnent à voir des juxtapositions : des « *superpositions* de visibilitées distinctes⁵¹⁷ », des images sur des images dénotant un découpage pictural opéré par le pinceau, et non par les ciseaux. C'est la mise en image qui opère le collage, et non un coup de ciseau littéral : « beaucoup d'objets magrittiens affichent les indices de la découpe⁵¹⁸ ».



FIGURE 4.7
René Magritte, *L'empire des lumières II* (1950)

⁵¹⁵ D. Sylvester, *Magritte: The Silence of the World*, New York, Harry Abrams, 1992, p. 302.

⁵¹⁶ R.-M. Jongen, *René Magritte ou la pensée imagée de l'invisible*, Bruxelles, Facultés universitaires de St-Louis, 1994, p. 265.

⁵¹⁷ R.-M. Jongen, *René Magritte ou la pensée imagée de l'invisible*, p. 265.

⁵¹⁸ R.-M. Jongen, *René Magritte ou la pensée imagée de l'invisible*, p. 266.

L'esthétique du collage revêt une certaine importance chez Magritte, puisque toute son œuvre est bâtie autour d'oppositions fondatrices qui sont indiquées et représentées par l'art; suivant les remarques de Denys Riout sur Max Ernst, on peut affirmer que cette œuvre est animée par le principe — ou la poétique — du collage. En cela, l'œuvre magritienne est pleinement surréaliste, puisque le collage fut un laboratoire privilégié pour maints surréalistes lors des premières années du mouvement; mais elle est aussi très moderne, puisque d'autres mouvements, tout particulièrement le cubisme, comme on l'a vu, s'y sont amplement consacrés depuis les premières expérimentations de Picasso. Le collage « tire sa force d'une rencontre d'éléments hétérogènes⁵¹⁹ », il implique l'errance et la rencontre; il sort l'objet de son monde de référence pour l'amener ailleurs. Mais il offre au même moment l'*unité picturale* de l'espace figuré. Tout comme les collages de Max Ernst n'ont pas l'apparence de collages en vertu d'une science étonnante de l'amalgame, le choc des contraires dans les toiles de Magritte ne frappe pas toujours au premier abord. L'image magritienne la plus célèbre de toute, l'union du jour et de la nuit dans les multiples variations de *L'empire des lumières* (peintes à partir de 1949), confond au premier abord puisque la rencontre impossible dont il est question est peinte avec un aplomb remarquable. L'incongruité de l'image ne frappe le spectateur qu'après coup.

⁵¹⁹ M. Draguet, *Magritte*, p. 78.



FIGURE 4.8
René Magritte, *Le domaine d'Arnheim* (1938)

Qu'il soit littéral ou figuré, le collage prend plusieurs formes, chez Magritte. Sa forme la plus célèbre — et la plus souvent récupérée, dans la publicité et ailleurs — est purement picturale et fait intervenir des objets ou des thèmes qui semblent contradictoires. Ces juxtapositions révèlent moins une distance ou une parenté cachée qu'une *tension* mystérieuse entre les signes représentés. Le terme « mystère » est particulièrement représentatif de l'œuvre de Magritte : « pour le peintre, l'image, par essence, tend à faire surgir le mystère selon des stratégies qui iront de la rencontre fortuite d'objets étrangers l'un à l'autre à une recherche de caractère épigrammatique qui, plaçant les objets dans un ordre nouveau, les dote d'un "sens bouleversant"⁵²⁰ ». Les juxtapositions étranges foisonnent dans son œuvre; nous avons déjà signalé la rencontre du jour et de la nuit dans *L'empire des lumières*, mais nous pouvons rappeler d'autres exemples, en ordre chronologique : une montagne qui s'achève sur une tête d'aigle (*Le domaine d'Arnheim*, 1938); des feuilles qui deviennent des hiboux (*Les compagnons de la peur*, 1942); une immense chaise de pierre posée sur une plage (*La légende des siècles*, 1948); un parapluie censé repousser l'eau qui supporte pourtant un verre dont la tâche est de la recueillir (*Les vacances de Hegel*, 1958).

⁵²⁰ M. Draguet, *Magritte*, p. 94.

L'importance du collage chez Magritte découle en outre de sa propension à réutiliser des aspects de ses œuvres antérieures dans de nouveaux tableaux. Cette tendance n'est évidemment pas limitée au seul Magritte : tout artiste, fût-ce de manière inconsciente, soumet sa production à diverses variations qui, sans s'équivaloir, entretiennent un commerce sûr. Cette esthétique prend cependant chez Magritte une importance considérable. *L'empire des lumières* subit ainsi vingt-trois variations, entre 1949 et 1964 : Magritte a créé seize peintures à l'huile et sept gouaches exploitant le même thème, en introduisant un certain nombre de variantes, d'une image à l'autre.



FIGURE 4.9
René Magritte, *La trahison des images* (1929)

Une autre forme de collage, non moins frappante, lie les mots et les images, ou plutôt, elle interroge ce lien même en assignant à des formes reconnaissables des mots qui, d'après les conventions, sont complètement inappropriés. Magritte a accumulé ces peintures-mots pendant la première période de sa production. De telles œuvres renouent avec l'esprit dadaïste de la provocation et de la remise en cause; elles héritent aussi de l'union complexe du mot et de l'image inauguré par Picasso. Mais tout comme le collage a emprunté une pente poétique en passant du cubisme au

surréalisme, l'ébranlement du rapport entre le signe et le signifié se poétise lorsqu'il s'incarne dans le surréalisme. La critique de la représentation chez Magritte traverse toute l'œuvre, mais elle atteint son apogée dès 1929, dans la fameuse *Trahison des images*, avec son « Ceci n'est pas une pipe » (auquel Foucault a consacré toute une étude⁵²¹). Les choses et les images ne sont pas ce qu'elles semblent être; cette posture, pour Magritte, ne concerne pas seulement l'art, mais la vie elle-même.

4.5.3 Luis Buñuel : le surréalisme au cinéma

Sans être une école, le surréalisme a durablement influencé des artistes œuvrant dans les disciplines les plus diverses. Nous avons surtout insisté, jusqu'ici, sur la présence du surréalisme dans la littérature, la poésie et la peinture. Nous nous tournerons maintenant vers un médium qui, tout en semblant multiplier les intermédiaires entre le créateur et son œuvre, n'en a pas moins permis l'élaboration d'œuvres surréalistes très personnelles : le cinéma. Si nous optons pour Luis Buñuel, c'est parce qu'il fut à maints égards le plus grand cinéaste surréaliste, mais aussi parce que son œuvre est d'un surréalisme exemplaire : en ce sens, on peut dire que l'étude de cette œuvre est *aussi* une étude du surréalisme.



FIGURE 4.10
Un chien andalou (1929), de Luis Buñuel et Salvador Dali

⁵²¹ M. Foucault, *Ceci n'est pas une pipe*, Fontfroide-le-Haut, Fata Morgana, 1973.

Les rapports de Buñuel avec le mouvement surréaliste sont largement attestés et prennent des formes multiples. Dans son autobiographie, Buñuel relate que ses premiers contacts avec le surréalisme remontent à 1928. Contrairement à ce que l'on croit souvent, c'est *après* le tournage de son premier film (en collaboration avec Salvador Dali⁵²²), *Un chien andalou* (1929), que Buñuel entra dans le cercle surréaliste. *Un chien andalou* reste un film surréaliste de bout en bout : il « naquit de la rencontre de deux rêves⁵²³ » — celui de Buñuel (un nuage effilé coupant la lune, une lame de rasoir fendant un œil) et celui de Dali (une main couverte de fourmis). L'attrait des surréalistes pour le rêve ne pouvait que fasciner Buñuel, qui le partageait depuis longtemps : « cet amour fou du rêve, du plaisir de rêver, totalement dépouillé de toute tentative d'explication, est un des goûts profonds qui m'ont rapproché du surréalisme⁵²⁴ ». Dans *Un chien andalou* comme dans bien des films subséquents, il s'agissait d'« ouvrir toutes les portes à l'irrationnel⁵²⁵ ».

Buñuel rencontra d'abord Man Ray, puis Louis Aragon. Il leur montra *Un chien andalou* et, gagnés par l'enthousiasme, ceux-ci l'accueillirent dans leurs rangs. Pour Buñuel, le surréalisme est un *appel* : un appel réunissant des artistes qui pratiquaient déjà un art libre et instinctif — « quelque chose était dans l'air⁵²⁶ ». Autrement dit, on ne se convertit pas au surréalisme : *on l'est*. Selon Buñuel, cette rencontre « décida du reste de [sa] vie⁵²⁷ ». Ce fut une entrée « naturelle », à ses dires. Il fit notamment connaissance avec Ernst, Breton, Éluard, Tzara, Char, Tanguy, Arp et Magritte, qui assistèrent tous à la première projection publique d'*Un chien*

⁵²² C'est d'ailleurs Buñuel qui présenta Dali aux surréalistes, et non le contraire (L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 133).

⁵²³ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 125.

⁵²⁴ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 111. Cette citation rappelle ce que nous disons plus haut à propos des usages différents de l'automatisme, dans le surréalisme (où il est employé pour faire œuvre) et dans la psychanalyse (où il est employé pour être interprété).

⁵²⁵ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 125.

⁵²⁶ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 127.

⁵²⁷ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 127.

andalou, aux Ursulines. Buñuel fut comblé par ce mouvement qui luttait contre la société détestée avec une arme de choix : le *scandale*. Pour lui, le surréalisme ne peut être réduit à un mouvement littéraire, pictural ou philosophique; c'est un groupe qui souhaite « faire éclater la société » et « changer la vie⁵²⁸ ». Bref, comme le rappelle Robert Verreault, le surréalisme « constitue bien plus qu'un mouvement artistique au sens strict du terme⁵²⁹ ».

Buñuel a commencé à s'éloigner de l'« institution » surréaliste vers 1932, en cessant peu à peu d'assister aux réunions. Il a cependant conservé des liens avec la plupart de ses vieux amis surréalistes; lors de son arrivée à New York au tournant des années quarante, il a renoué avec Breton, Ernst, Tanguy et Dali. Par ailleurs, sa sortie du mouvement n'a certes pas expulsé le surréalisme de ses films. Dans les pages qui suivent, nous étudierons l'importance du *bricolage* et de la *religion* chez Buñuel — deux notions qui sont à la fois cruciales et problématiques chez André Breton, comme on l'a vu plus haut. Auparavant, nous reviendrons sur un aspect du surréalisme qui est souvent négligé par les commentateurs : sa considération du *réel*, qui n'est pas condamné d'emblée.

4.5.3.1 Réalité et surréalité

Le cinéma surréaliste de Buñuel n'exclut pas tout réalisme : bien au contraire, le réalisme semble être le socle sur lequel la déviance surréaliste peut être établie. Ses films sont célèbres pour leur économie de moyens et leurs trucages sont rares. Les œuvres réalisées au Mexique le montrent bien. Buñuel y a tourné vingt de ses trente-deux films : il a habité au Mexique de 1946 jusqu'à sa mort en 1983, devenant citoyen mexicain en 1949. Ces films ont été tournés sans lésiner : « le temps du tournage a varié entre dix-huit et vingt-quatre jours — ce qui est extrêmement rapide

⁵²⁸ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 129.

⁵²⁹ R. Verreault, « André Breton et le mythe », *Cultures & Sociétés*, 6 (avril 2008), p. 65.

— sauf pour *Robinson Crusoe*. Moyens réduits, salaires des plus modestes. À deux reprises, j'ai fait trois films par an⁵³⁰. » Pour *Los Olvidados* en 1950, un film à propos des expériences difficiles des jeunes Mexicains, il a écumé les rues, en quête de témoignages : « légèrement dégrisé, portant mes plus vieux vêtements, je regardais, j'écoutais, je posais des questions, je me liais avec les gens⁵³¹ ».

Dans cette optique, Carlos Rebolloso souligne à juste titre que, dans toute l'œuvre de Buñuel, on note « la permanence d'un thème : l'expérience concrète⁵³² ». Cette remarque opportune établit un lien entre Buñuel et Georges Bataille, dont on a analysé, dans le chapitre précédent, les réflexions sur l'expérience conçue comme seule autorité et seule valeur; mais elle signale en outre une tension inhérente au surréalisme. Dix-huit ans avant *Los Olvidados*, Buñuel avait tourné *Las Hurdes* (1932) dans un petit village d'Espagne; le film est souvent décrit comme un documentaire. À première vue, la perspective d'un « documentaire surréaliste » paraît hautement improbable, mais cette méfiance s'efface devant la double constatation suivante : comme on l'a vu, le surréalisme ne condamne pas à l'avance tout réalisme; d'autre part, l'observation surréaliste du « réel » est constamment attentive à son étrangeté même. Le statut générique de *Las Hurdes* continue d'ailleurs d'être débattu aujourd'hui : diverses sources ont révélé que certaines scènes auraient été « fabriquées » par Buñuel et ses techniciens, et non seulement « observées ». Deux scènes méritent d'être relatées : dans la première, un bouc perd l'équilibre près d'un précipice et plonge vers sa mort des dizaines de mètres plus bas; dans la seconde, un âne est dévoré vivant par des abeilles. Il appert que, dans le premier cas, le bouc a d'abord été tué, puis sa carcasse a été lancée dans le précipice, le montage éliminant ce saut temporel; dans le second, un âne malade aurait été couvert de miel pour faciliter le travail meurtrier des abeilles.

⁵³⁰ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 244.

⁵³¹ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 246.

⁵³² C. Rebolloso, *Buñuel*, Paris, Éditions Universitaires, 1964, p. 7.

En plus de ces constructions qui doivent bien peu aux techniques habituelles du documentaire, d'autres éléments contribuent à complexifier le rapport de *Las Hurdes* à ce genre, et relèvent de la culture des contraires qui nous intéresse ici : les péripéties les plus dures et cruelles des participants sont narrées d'une manière détachée; la trame sonore est presque entièrement constituée de la quatrième symphonie de Brahms, provoquant un rude contraste avec les épreuves des habitants de Las Hurdes. De tels exemples — parmi bien d'autres — font en sorte que *Las Hurdes* est fréquemment considéré comme une parodie du documentaire (un genre qui n'était pratiqué que depuis quelques années); ou, en tout cas, comme une interprétation éminemment surréaliste de ce genre. Le jeu sur le réel, dans *Las Hurdes*, n'est pas sans rappeler les collages typographiés de Max Ernst ou les peintures-collages d'apparence réaliste de René Magritte — d'autres créations artistiques brouillant sciemment la frontière entre le vrai et le faux.

4.5.3.2 Surréalisme et bricolage

Le surréalisme de l'œuvre de Buñuel dépend d'une certaine vision du monde et des êtres. Selon Carlos Fuentes, « la dialectique cinématographique de Buñuel va de pair, bien entendu, avec l'une des visions centrales du surréalisme : le rapprochement des contraires »; plus précisément encore, « le conflit entre deux modes de regard et, à travers chacun, le conflit entre la volonté de se relier au monde et le refus de tout lien⁵³³ ». Sa caméra saisit des objets ordinaires par des plans moyens ou d'ensemble, habituellement fixes. Puis, de manière soudaine, l'un de ces objets quelconques — ou l'un de ces gestes — « acquiert une intensité de présence, parfois à la limite du supportable, en révélant ainsi le lien insoupçonné avec la totalité

⁵³³ C. Fuentes, « Buñuel ou l'œil de la liberté », dans F. Cesarman, *L'œil de Bunuel*, Paris, Éditions du Dauphin, 1982, p. 13.

du monde⁵³⁴ ». Nous retrouvons ici un thème surréaliste déjà signalé : par des rencontres inouïes et des rapprochements improbables, les objets se révèlent sous une nouvelle lumière. Dans les films de Buñuel, « les choses cessent de se comporter normalement et dévoilent leur véritable beauté grâce à une rencontre inopinée⁵³⁵ ».



FIGURES 4.11 et 4.12
Les visages contraires d'une même femme dans *Cet obscur objet du désir* (1977)

Cette réunion des contraires a rarement été aussi frappante que dans le tout dernier film de Buñuel, *Cet obscur objet du désir* (1977). Il s'agit d'une adaptation d'un roman de Pierre Louÿs, *La femme et le pantin* (1898), déjà adapté par Julien Duvivier sous le même titre, en 1958. Le film de Buñuel⁵³⁶ a un style sobre — tout comme ses prédécesseurs français immédiats dans la filmographie du cinéaste —, mais la matière du roman de Louÿs est soumise à une variable du plus haut surréalisme : l'héroïne inaccessible du livre est incarnée par deux actrices, la Française Carole Bouquet et l'Espagnole Angela Molina. Tout comme dans certains romans de son grand ami Carlos Fuentes⁵³⁷, Buñuel semble projeter dans ces deux morceaux de Conchita l'image populaire associée à l'une et à l'autre nation, faisant se relayer la Française élégante et frigide et l'Espagnole vive et sensuelle. Cette double

⁵³⁴ C. Fuentes, « Buñuel ou l'œil de la liberté », p. 14.

⁵³⁵ C. Fuentes, « Buñuel ou l'œil de la liberté », p. 16.

⁵³⁶ Dont le titre modifie sensiblement une expression du roman : « ce pâle objet du désir ».

⁵³⁷ Deux exemples parmi bien d'autres : *Une certaine parenté* (1980), où l'homonymie est souvent employée pour mêler les nationalités et leurs poncifs; « Les fils du conquistador », une nouvelle de *L'oranger* (1994) dans laquelle les deux fils d'Hernan Cortès, tous deux prénommés Martin, se querellent sur la postérité de leur père et leurs propres rôles dans la conquête du Mexique.

interprétation d'un même personnage fait converger plusieurs couples de contraires puisque, dans le film, « Conchita se présente comme une et autre⁵³⁸ ». Cette dualité, présente de façon implicite dans le roman de Louÿs, s'incarne dans deux corps physiques différents à l'écran.

L'esthétique du collage est consubstantielle à l'œuvre buñuellienne; ce qui valait pour *Un chien andalou* vaut aussi pour *L'âge d'or* (1930). « J'avais imaginé une vingtaine d'idées, de gags [...] et je les notais, à tout hasard. [...] Un film était là. Comment le faire⁵³⁹? » Buñuel pensait collaborer une deuxième fois de suite avec Dali, mais, le charme semblant rompu, il écrivit seul le scénario (acceptant une des idées proposées par Dali, par lettres). *L'âge d'or* fut projeté pendant six jours devant des salles remplies, mais l'établissement fut ensuite attaqué par les Camelots du Roi et par les Jeunesses Patriotiques⁵⁴⁰ — sa première projection aux États-Unis n'eut lieu qu'en 1980, et celle de Paris, un an plus tard. La provocation de *L'âge d'or* tient à la fois au contenu et à la forme (épisodique) du film. Bien des années plus tard, pendant les fêtes de Noël en 1960, la sortie de *The Young One* (1960), un de ses deux seuls films en anglais⁵⁴¹, entraîna des réactions tout aussi extrêmes, comme il le rappelle dans son autobiographie : « un journal de Harlem écrivit même qu'il faudrait me pendre la tête en bas à un lampadaire de la Cinquième Avenue⁵⁴² ». L'année suivante, *Viridiana* (1961) fut interdit dans son pays d'origine, le Mexique⁵⁴³.

On a coutume de prétendre que, pendant la dernière période de sa carrière (en gros : 1964-1977), les films de Buñuel sont d'une facture plus classique qu'à ses

⁵³⁸ C. Fuentes, « Buñuel ou l'œil de la liberté », p. 25.

⁵³⁹ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 138.

⁵⁴⁰ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 142. Dawn Ades (*Dali and Surrealism*, p. 124) rappelle que le collaborateur de Buñuel ne s'en est pas tiré indemne, puisqu'une de ses œuvres de 1930 « was destroyed that same year when it was slashed to pieces by a group of right-wing students while on exhibition in the foyer of the cinema where *L'âge d'or* was showing ».

⁵⁴¹ L'autre étant *Robinson Crusoe* (1952).

⁵⁴² L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 237.

⁵⁴³ F. Buache, *Luis Buñuel*, Lausanne, La Cité, 1970, p. 119.

débuts; ils mettent en vedette des acteurs bien connus des cinéphiles, tandis que les premiers films misaient surtout sur des comédiens amateurs. Le collage continue cependant d'y jouer un rôle crucial. Des films comme *La voie lactée* (1969), *Le charme discret de la bourgeoisie* (1972) et *Le fantôme de la liberté* (1974) renouent avec la structure épisodique des premiers films : Buñuel et son co-scénariste Jean-Claude Carrière accumulent les vignettes et présentent des sortes de recueils de nouvelles sur pellicule; des recueils dont les ressorts narratifs sont à la fois libres et cohérents, orientés par une vision surréaliste qui ne s'est jamais démentie. *Le charme discret de la bourgeoisie* porte sur les préparatifs sans cesse avortés de bourgeois devant organiser un dîner; parmi les scènes qui ajournent le repas, on retrouve quatre rêves. La structure du *Fantôme de la liberté* rappelle quant à elle le cadavre exquis, puisque l'enchaînement des scènes procède de relais entre les personnages, un peu comme la création du cadavre exquis suppose un relais entre les collaborateurs qui ignorent tout des contributions passées et à venir.

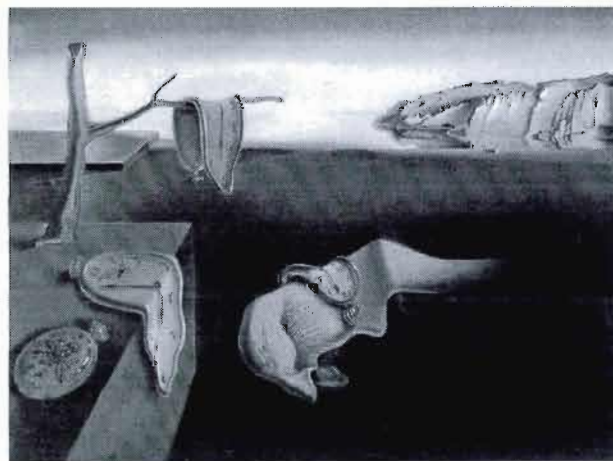


FIGURE 4.13
Salvador Dalí, *La persistance de la mémoire* (1931)

Par-delà la seule structure, Buñuel reste un adepte de la *rupture*. Dans ses films inspirés de personnages ou d'événements historiques, la rupture de ton peut prendre la forme de la juxtaposition par excellence des contraires : l'*anachronisme*.

Dans l'optique des thèmes qui nous intéressent ici, l'anachronisme n'est pas autre chose que l'intrusion temporelle de l'étrange dans le familier⁵⁴⁴ — ou vice versa, si l'on considère, à titre hypothétique, la présence de montres dans un univers appartenant aux premiers siècles de notre ère, dans le célèbre tableau de Dali intitulé *La persistance de la mémoire* (1931). L'anachronisme suppose le choc de deux mondes incompatibles; il peut être involontaire (le résultat d'une négligence⁵⁴⁵), mais il peut aussi être tout à fait volontaire et traduire un certain point de vue — c'est manifestement le cas des anachronismes surréalistes, qui sont activement recherchés et non rejetés en tant qu'« erreurs ».



FIGURES 4.14 et 4.15
Le personnage-titre sur son pilier, puis dans une discothèque contemporaine,
dans *Simon du désert* (1965)

Les anachronismes sont légion dans l'œuvre de Buñuel. Les autres époques historiques ne sont pas abordées pour elles-mêmes et sont sans cesse filtrées par un regard contemporain critique et moqueur⁵⁴⁶. Un des anachronismes les plus

⁵⁴⁴ Cette intrusion de l'étrange dans le familier correspond, en gros, à la définition du fantastique avancée par Roger Caillois; voir « Au cœur du fantastique », dans *Cohérences aventureuses*, Paris, Gallimard, 1965, p. 69-192.

⁵⁴⁵ Un des plus célèbres anachronismes cinématographiques se trouve dans le *Spartacus* (1960) de Kubrick, dont un des Romains porte une montre Rolex. L'intrusion étrange des montres dans un passé reculé n'est donc pas le propre de Dali!

⁵⁴⁶ Nous retrouvons ici, dans une certaine mesure, les jeux temporels mis en lumière par Jocelyn Lachance (dans « La nostalgie du présent ») et que nous avons abordés dans le chapitre précédent.

mémorables de son oeuvre conclut *Simon du désert* (1965), un court métrage sur lequel nous reviendrons sous peu. Buñuel devait initialement réaliser un film au Mexique consacré au personnage de Saint Siméon le Stylite, un ermite du quatrième siècle ayant passé une quarantaine d'années au sommet d'une colonne, dans le désert de Syrie. Siméon est confronté à des tentations diverses, les plus troublantes étant causées par une figure satanique féminisée, personnifiée par Sylvia Pinal. Or, pendant la toute dernière séquence, Buñuel transpose Siméon dans l'univers le moins désertique et traditionnel qui soit : une discothèque new yorkaise on ne peut plus actuelle. Siméon, attablé avec la femme qui n'a cessé de le tourmenter dans le désert, ne s'y sent guère à son aise. Cet anachronisme ultime est annoncé par une autre entorse au temps, puisque Siméon vient tout juste de voir un avion passer au-dessus de son pilier. Le monde de la religion est confronté à son autre et le personnage principal est soumis à une inquiétante fusion de contraires.

4.5.3.3 Surréalisme et religion

L'étude de la vie et de l'œuvre de Buñuel nous permet de pousser un peu plus loin nos remarques antérieures sur le rapport entre le surréalisme et la religion. Nous avons vu plus tôt jusqu'à quel point André Breton s'est intéressé à l'occultisme, tout particulièrement à l'alchimie, alors même qu'il éprouvait un grand malaise lorsqu'il était confronté aux symboles de l'institution religieuse dominante dans sa propre culture. Ce mélange de fascination et de répulsion, crucial dans la phénoménologie religieuse de Rudolf Otto, n'a probablement jamais été aussi vif, dans le surréalisme, que chez Luis Buñuel⁵⁴⁷. On lui doit d'ailleurs l'une des phrases les plus mémorables qui soient à propos de l'incertitude religieuse : « athée grâce à Dieu⁵⁴⁸ »; « une

⁵⁴⁷ L'autre candidat de choix étant un ancien collaborateur de Buñuel : Salvador Dalí, dont quelques-uns des tableaux les plus célèbres traitent de sujets explicitement religieux, comme on l'a vu plus tôt. On pensera, par exemple, aux tableaux *Le Christ de saint Jean de la Croix* (1951) et à *Corpus hypercubus*.

⁵⁴⁸ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 211.

formule qui n'est contradictoire qu'en apparence⁵⁴⁹ », ajoute-t-il aussitôt. Plutôt que de choisir les réponses de la science ou celles de la religion, Buñuel préfère une troisième voie caractéristique de l'homme et de l'œuvre : « j'ai choisi ma place, elle est dans le mystère⁵⁵⁰ ». Le cinéaste Orson Welles, qui ne l'a pourtant jamais rencontré, a suggéré ce qui suit sur Buñuel : « He is a deeply Christian man who hates God as only a Christian can, and, of course, he's very Spanish. I see him as the most supremely religious director in the history of the movies⁵⁵¹. » L'attitude de Buñuel n'est pas sans rappeler celle de Pier Paolo Pasolini qui, même s'il éprouvait une aversion certaine pour l'Église catholique, n'a pas moins réalisé des films aux thématiques puissamment religieuses, au premier chef *L'évangile selon Saint Mathieu* (1964) et *Teorema* (1968).

Toute l'œuvre de Buñuel est orientée par ce rapport conflictuel avec la religion, et Carlos Rebolledo n'a pas tort d'affirmer qu'il n'est pas possible « de parler de Luis Buñuel sans parler du christianisme⁵⁵² ». Il a toujours senti en lui-même un très fort instinct négatif : « l'idée d'incendier un musée, par exemple, m'a toujours paru plus séduisante que l'ouverture d'un centre culturel ou l'inauguration d'un hôpital⁵⁵³ ». Lorsqu'il est replacé sur un terrain religieux, cet instinct négatif a amené Buñuel à proposer un scandale — un blasphème — après l'autre. Cette propension au blasphème traverse l'œuvre entière, des premiers films expérimentaux réalisés en Espagne aux ultimes films français peuplés d'acteurs vedettes, en passant par les films mexicains des années quarante et cinquante qui se rapprochent parfois d'une esthétique néoréaliste.

⁵⁴⁹ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 214.

⁵⁵⁰ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 215.

⁵⁵¹ Cité par J. Baxter, *Buñuel*, New York, Carroll & Graf, 1998, p. 2.

⁵⁵² C. Rebolledo, *Buñuel*, p. 4.

⁵⁵³ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 129-130.

Si la religion traverse toute l'œuvre, certains films sont davantage concernés par elle — c'est particulièrement le cas de quatre films : *Nazarin* (1958), *Viridiana*, *Simon du désert* et *La voie lactée*. Ces films sont souvent considérés comme une espèce de tétralogie. Dans *Nazarin*, un prêtre catholique s'efforce de vivre selon les principes austères de sa religion. Il subit cependant les rebuffades des simples qu'il tente de rejoindre et ses actions engendrent plusieurs conflits; la seule personne qui le reçoit est une prostituée. L'athéisme maintes fois affirmé de Buñuel accentue les résonances satiriques de ses films les plus religieux, mais la réaction contemporaine fut beaucoup plus ambivalente. Freddy Buache rappelle ce qui suit à propos de *Nazarin* : « les représentants de l'Office catholique international du cinéma se proposaient, au Festival de Cannes 1959, de décerner leur prix à cette œuvre... tandis que les athées militants la qualifiaient de magistralement blasphématoire⁵⁵⁴ ». Soulignant les éléments qui unissent les quatre œuvres précédemment mentionnées en amorçant sa réflexion avec une référence à *Nazarin*, Buache écrit : « *Viridiana*, *Simon du désert* et *La voie lactée* [...] en développent les principaux arguments [...] : il s'agit de montrer l'échec des entreprises qui postulent l'intervention de la grâce, la relativité des valeurs et, par extension, le caractère mouvant de notions apparemment aussi stables que le bien et le mal⁵⁵⁵ ».

⁵⁵⁴ F. Buache, *Luis Buñuel*, p. 92-93.

⁵⁵⁵ F. Buache, *Luis Buñuel*, p. 93. Le primat d'une certaine relativité rapprocherait les quatre films de la modernité avancée ou postmodernité.



FIGURE 4.16
Une version parodique de *La Cène* dans *Viridiana* (1961)

Dans *Viridiana*, le personnage-titre est sur le point de prononcer ses vœux et d'entrer dans un couvent. Elle souhaite toutefois dire adieu à son oncle avant de faire le grand saut; il a payé toutes ses études et sa santé se porte mal. Cet oncle a toutefois les idées tordues et désire accomplir un dernier coup d'éclat : il la drogue et, le lendemain, tente de la persuader qu'il l'a violée pendant son sommeil; il s'agit d'un chantage, puisqu'il désire se marier avec elle. Viridiana refuse et son oncle se suicide, rongé par le remords. La nièce se sent responsable et, si elle se croit perdue pour l'Église, sa foi demeure : elle choisit donc de renoncer au couvent et de changer le domaine familial en maison de bienfaisance pour aider les plus démunis. Tout comme le projet lubrique de l'oncle s'est retourné contre lui-même, l'ambition vertueuse de Viridiana tourne mal quand la maison est pillée par ceux qu'elle voulait aider : « pour avoir voulu être ange, c'est-à-dire refusé d'être femme, Viridiana risque le viol une deuxième fois⁵⁵⁶ ». Dans *Viridiana*, c'est l'*habitation* qui abrite les contraires : une habitation que l'on voue à différents usages, selon qu'elle est la propriété de l'oncle véreux ou de l'ingénue.

⁵⁵⁶ F. Buache, *Luis Buñuel*, p. 123.

Le thème de la culture des contraires est également crucial dans *Simon du désert*, un court métrage de quarante-deux minutes assez proche de *Nazarin*, autre film avec une figure christique. La scène finale de *Simon du désert*, évoquée un peu plus haut, a été diversement interprétée. On y voit les deux principaux personnages, Siméon et Satan, transplantés dans une discothèque des années soixante. Buñuel met en scène un véritable choc de cultures, et la victoire de Satan sur Siméon paraît représenter la victoire de l'hédonisme sur l'ascétisme. Là où certains interprètes prétendent que Buñuel adopte une perspective condescendante par rapport à Siméon, d'autres, au contraire, soutiennent que la figure de Siméon est beaucoup plus héroïque et admirable que les danseurs qui s'amuse et s'épuise dans la discothèque. Mais plutôt que de choisir une culture, une époque aux dépens d'une autre, peut-être vaudrait-il mieux les considérer comme deux expressions d'une passion. En revendiquant une posture religiologique reposant sur une définition fonctionnelle de la religion, on pourrait y voir deux manières de vivre la religion : une religion plus traditionnelle et ascétique, et une autre religion plus instinctive et affective, qui ne dédaigne pas la transe. L'Apollon et le Dionysos de Nietzsche seraient ainsi réunis dans un film et dans une même figure.

La voie lactée, souvent éclipsé par les films qui l'ont précédé (*Belle de jour* [1967]) et suivi (la dernière trilogie), poursuit l'enquête de Buñuel sur la religion instituée et ses courants dissidents. Il est ici fasciné par la tension entre les points de vue orthodoxe et hétérodoxe. L'idée du film fut inspirée par sa lecture d'un recueil intitulé *Los Heterodoxos espagnoles*. Le scénario de Buñuel et de son collaborateur Jean-Claude Carrière « repose sur des documents authentiques⁵⁵⁷ ». Deux pèlerins se rendent à pied à Saint-Jacques-de-Compostelle et rencontrent, pendant leur périple, une série de personnages qui illustrent les principales hérésies. Le film se veut ainsi une espèce de version postmoderne du *Contre les hérésies* d'Irénée de Lyon; les

⁵⁵⁷ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 301.

fautifs font bien souvent partie de l'institution religieuse, tel ce curé qui, pris d'une illumination pendant son goûter, se rallie à l'argument de l'aubergiste selon lequel « le corps du Christ est contenu dans l'hostie comme le lièvre dans ce pâté⁵⁵⁸ ». Comme ce fut le cas pour *Nazarin*, *La voie lactée* suscita des réactions contrastées : « Carlos Fuentes y voit un film de combat, anti-religieux, tandis que Julio Cortázar allait jusqu'à dire que le film lui semblait payé par le Vatican⁵⁵⁹ ».

Les dernières œuvres ne sont pas avares de références religieuses; des références qui restent profondément satiriques. Dans *Le charme discret de la bourgeoisie*, un évêque à la retraite décide de se salir les mains et devient le jardinier d'un couple richissime; dans *Le fantôme de la liberté*, quelques moines retrouvent l'occupante d'une chambre d'hôtel, fument et jouent aux cartes en utilisant leurs médailles comme jetons. Cette préoccupation de Buñuel pour la religion ne s'est donc jamais tarie, des premiers aux derniers films.

4.6 Le surréalisme : du modernisme au postmodernisme

Nous avons jusqu'ici effectué quelques allusions à la *modernité* du surréalisme. Il reste cependant à préciser ce rapport au modernisme, mais aussi au *postmodernisme*.

De nombreux commentateurs associent volontiers les avant-gardes artistiques et la *modernité*. Selon Yves Boisvert⁵⁶⁰, par exemple, la modernité se distingue notamment par la grande confiance qu'elle accorde à l'art en général et aux avant-gardes en particulier. La multiplicité des mouvements artistiques de la première moitié du vingtième siècle, du cubisme au surréalisme en passant par le futurisme et

⁵⁵⁸ F. Buache, *Luis Buñuel*, p. 163.

⁵⁵⁹ L. Buñuel, *Mon dernier soupir*, p. 302.

⁵⁶⁰ Voir Y. Boisvert, *Le postmodernisme*, Montréal, Boréal, 1995.

le rayonnisme, le prouvent amplement : chaque « isme » portait un projet ambitieux ne se cantonnant pas forcément à l'esthétique — les ambitions socio-politiques des mouvements les plus en vue ne sont pas toujours subtiles. D'une certaine façon, l'art moderne accomplirait une tâche *sotériologique* : à travers l'art revendicateur et révolutionnaire des avant-gardes, l'être humain (et non seulement l'artiste) s'accomplira enfin, il réalisera toutes ses possibilités longtemps endormies, mais jamais perdues. C'est accorder une place importante à l'avenir : si des problèmes existent *maintenant*, on peut au moins envisager un moment *à-venir* pendant lequel les problèmes n'existeront plus et auront été surmontés.

Parallèlement aux ambitions des artistes eux-mêmes, les philosophes contribuent également à ce que l'on pourrait appeler la *sacralisation de l'art*. « Novalis, Hölderlin, Hegel, Schopenhauer, Nietzsche et Heidegger auraient assigné à la philosophie le soin de révéler la nature d'un Art considéré comme savoir extatique, fiction cosmique ou pensée de l'Être⁵⁶¹ ». Selon Jean-Marie Schaeffer, les avant-gardistes se sont insérés dans cette foulée pour soutenir que « l'art révélerait des vérités transcendantes, il ouvrirait les portes de l'Absolu ou bien préfigurerait l'utopie d'une réconciliation universelle⁵⁶² ».

Le surréalisme et les mouvements artistiques qui s'en réclament n'échappent pas à la règle. On pourrait même affirmer qu'il s'agit de cas modernes exemplaires. Dans son premier *Manifeste* du surréalisme, Breton écrit : « L'homme propose et dispose. Il n'appartient qu'à lui de s'appartenir tout entier⁵⁶³. » Le présent est crucial, ici, puisque l'être humain doit se mettre au travail en vue de son épanouissement prochain. Mais le présent n'est pas aussi important que le *futur*, car c'est l'avenir qui apportera à l'individu sa véritable libération; c'est dans l'avenir qu'il parviendra enfin

⁵⁶¹ M. Jimenez, *La querelle de l'art contemporain*, p. 231.

⁵⁶² Cité par M. Jimenez, *La querelle de l'art contemporain*, p. 231.

⁵⁶³ A. Breton, *Manifestes du surréalisme*, p. 28.

à s'accomplir. Similairement, dans le *Refus global*, Borduas écrit : « L'écartèlement aura une fin⁵⁶⁴. » Plus loin, il ajoute : « Au terme imaginable, nous entrevoyons l'homme libéré de ses chaînes inutiles, réaliser dans l'ordre imprévu, nécessaire de la spontanéité, dans l'anarchie resplendissante, la plénitude de ses dons individuels⁵⁶⁵. » *Au terme imaginable*, donc : tout terme se situe dans le futur, mais le terme dont parle Borduas est imaginable, envisageable, à notre portée, pour peu que l'être humain s'investisse complètement et accepte enfin de confronter tout ce qu'il a laissé de côté au fil du temps — la spontanéité, l'irrationnel, l'authenticité, le désir, etc. Le *Refus global* et l'œuvre de ses signataires offrent autant de *pistes* relatives à cet épanouissement possible.

L'avant-garde artistique, comme tout mouvement révolutionnaire (artistique ou non), se bat pour un futur meilleur; elle suppose que le présent, aussi agréable ou aussi désagréable soit-il, est *perfectible*. Elle suppose donc une certaine idée de *progrès* et d'*évolution*, que ce progrès soit lié ou non à la science (dans les cas qui nous occupent ici, il ne l'est pas). Comme le suggère Lipovetsky, « le modernisme interdit le stationnement, contraint à l'invention perpétuelle, à la fuite en avant⁵⁶⁶ »; l'œuvre moderne, aussitôt accomplie, appartient désormais aux œuvres qui doivent être surpassées.

L'espoir de se libérer des chaînes qui les briment pousse certains artistes liés au surréalisme à revendiquer des points de vue (modérément) *évolutionnistes*. Dans un texte intitulé « Transformation continue » (dont le titre lui-même évoque une certaine progression), Borduas écrit : « Notre espoir en la perfectibilité de l'être humain nous permet ce rêve [se gouverner dans l'ordre le plus spontané et le plus imprévu] dont la réalisation est continuellement retardée par les forces qui s'y

⁵⁶⁴ P.-É. Borduas, *Refus global et autres écrits*, Montréal, Typo, 1997, p. 70.

⁵⁶⁵ P.-É. Borduas, *Refus global et autres écrits*, p. 77.

⁵⁶⁶ G. Lipovetsky, *L'ère du vide*, p. 116.

opposent⁵⁶⁷. » Dans le même texte, Borduas parle aussi d'une « marche en avant⁵⁶⁸ ». Or, la conviction selon laquelle l'histoire est « organisée comme une perpétuelle marche en avant⁵⁶⁹ » est éminemment *moderne*. Elle est revendiquée par toute avant-garde artistique : le propre de l'avant-garde est justement de se situer *avant*, *devant* le présent et le passé; placée aux avant-postes, elle souhaite être le témoin et le moteur de ce qui pourrait transformer l'homme et le monde.

Si le surréalisme est intimement lié à la modernité, il ne faudrait toutefois pas en conclure qu'il est moderne de part en part. Certains aspects tendent à rapprocher le surréalisme de la postmodernité : en plus de l'importance du *jeu*, sur laquelle nous avons insisté plus haut, on doit mentionner un rapport trouble avec le *progrès*, le statut précaire de la *raison* et l'esthétique du *bricolage*.

En premier lieu, il serait faux de soutenir que le surréalisme revendique tel quel l'idéal moderne d'évolution et de progrès. Certes, comme d'autres mouvements d'avant-garde, le surréalisme a toujours été à l'affût de nouveautés et d'innovations; *Le surréalisme et la peinture* de Breton le montre bien, son auteur se révélant un observateur attentif de la scène artistique de son temps. Mais nous avons vu jusqu'à quel point certains artistes surréalistes — dont Breton — éprouvent une grande fascination pour des courants que l'on ne saurait associer à l'idée d'un quelconque progrès, d'une quelconque modernité. Dans son premier *Manifeste*, Breton réactualise la notion d'inspiration; par ailleurs, son intérêt pour l'alchimie, loin d'être isolé, est tout à fait cohérent avec l'union des contraires cultivée par les surréalistes, qu'ils soient écrivains ou plasticiens. Il est juste de soutenir que la notion d'une culture postmoderne n'est pas étrangère au surréalisme, si tant est qu'elle présente « l'intérêt majeur, par rapport aux déclarations toujours fracassantes de la énième nouveauté

⁵⁶⁷ P.-É. Borduas, *Refus global et autres écrits*, p. 157.

⁵⁶⁸ P.-É. Borduas, *Refus global et autres écrits*, p. 157.

⁵⁶⁹ Y. Boisvert, *Le postmodernisme*, p. 19.

décisive, d'inviter au contraire à un retour prudent à nos origines⁵⁷⁰ » — *prudent*, puisqu'il ne s'agit certes pas de revenir à un âge d'or.

D'autre part, le surréalisme et les mouvements qui en sont issus entrent en conflit avec la raison fière et combattante héritée des Lumières — dans le *Refus global*, Borduas va d'ailleurs aller jusqu'à écrire : « La société née dans la foi périra par l'arme de la raison : l'INTENTION⁵⁷¹ ». Cette déclaration est intéressante puisqu'elle implique que la morale étouffante de l'Église (« *société née dans la foi* ») n'est pas la seule force qui brime l'homme et l'artiste; bien plus, elle ne serait pas la force coercitive la plus brutale. La première place serait plutôt occupée par la *raison*; une raison qui, selon les idéaux modernes (dans la foulée des Lumières), permettrait enfin à l'individu d'atteindre la transparence et de réaliser son plein potentiel. Les surréalistes espèrent eux aussi voir l'être humain s'accomplir, mais c'est en *se détournant* de la raison (pour une large part, en tout cas) qu'un tel but sera atteint, et non en s'y appuyant. L'un des objectifs de la création automatique est de déjouer la raison; d'ignorer sa surveillance lors d'une activité créatrice libre d'entraves.

L'importance du bricolage dans les aventures des surréalistes tendrait aussi à rapprocher le mouvement d'une certaine postmodernité. Comme nous l'avons vu, le bricolage surréaliste prend plusieurs formes : selon le sens le plus strict et matériel du terme, le bricolage a été pratiqué par les artistes surréalistes, dans des collages proprement dits (grâce au cadavre exquis notamment) mais aussi dans des « collages sans colle » comme ceux de Magritte; en outre, le surréalisme tend à réunir les contraires (une propension visible dans les images les plus prisées par les artistes, mais aussi dans leur perception du rapport entre la veille et le sommeil, parmi d'autres exemples); enfin, et selon une définition anthropologique du bricolage, les

⁵⁷⁰ G. Lipovetsky, *L'ère du vide*, p. 113.

⁵⁷¹ P.-É. Borduas, *Refus global et autres écrits*, p. 72.

surréalistes ont souvent puisé des éléments dans les traditions les plus diverses — la tradition oraculaire, l'alchimie, etc. — pour composer un nouvel amalgame.

Si tant est qu'une des principales tendances de la culture postmoderne est de recombinaison les éléments provenant de sources variées, il y aurait peut-être lieu de rapprocher les étranges tableaux surréalistes d'images religieuses non moins étonnantes. La pensée religieuse syncrétique des dernières décennies hésite rarement à amalgamer des éléments de doctrines à première vue étrangers : en introduisant la réincarnation dans l'eschatologie chrétienne, par exemple; sur d'autres images, on peut voir Jésus en pleine méditation bouddhiste, ou Bouddha devant une croix chrétienne. Il ne s'agit évidemment pas de soutenir une équivalence totale entre ces bricolages. Tandis que l'artiste surréaliste traque volontairement l'arbitraire puisqu'il en fait un principe, l'individu qui se construit un univers religieux à sa mesure obtient l'arbitraire comme par accident, sans le rechercher pour lui-même.

L'objectif visé par l'adepte du bricolage religieux et par le bricoleur surréaliste n'est donc pas le même. Dans les deux cas, le *jeu* semble toutefois occuper une place décisive. Par ailleurs, les réactions suscitées par les images produites par les deux bricoleurs gagnent à être envisagées côte à côte. L'étonnement et le *choc* provoqués par un tableau de Magritte et par une « synthèse religieuse » frappante ne se rejoignent-ils pas, jusqu'à un certain point? À partir du moment où la cohérence n'est plus requise ou même souhaitée, que ce soit dans l'art ou dans la religion, on se permet des bricolages d'une énorme liberté rapprochant ce qui, dans un autre contexte, n'aurait jamais été rapproché. De telles libertés peuvent choquer à la fois les puristes de la religion et les puristes de l'art, c'est-à-dire : ceux et celles qui accordent plus d'importance à la logique et à la vraisemblance historique qu'à la puissance symbolique et évocatoire des *images*. Elles sont toutefois suffisamment importantes pour qu'on les considère avec attention.

Conclusion

Ce quatrième chapitre s'insère à maints égards dans le prolongement des chapitres précédents. Il développe tout d'abord une notion mentionnée dans les deuxième et troisième chapitres : celle du *jeu*; plus précisément, le jeu tel en tant qu'il interagit avec la création artistique. Le choix du surréalisme dans un travail traversé par la culture des contraires n'a rien d'aléatoire; après tout, le principal théoricien surréaliste, André Breton, a inclus la réunion des contraires au cœur même de sa définition du surréalisme : la *surréalité* n'est pas autre chose que la jonction entre la veille et le sommeil (et non le rejet de la première au profit du second, comme on le pense parfois). L'image surréaliste par excellence est d'ailleurs celle qui permet la rencontre d'éléments que tout, à première vue, semblait séparer.

L'étude de l'image surréaliste nous a amené à aborder l'œuvre de trois grands artistes surréalistes : les peintres Dali et Magritte, et le cinéaste Buñuel. Il a fallu dès l'abord préciser le contexte de l'émergence du *collage*, dans l'histoire de l'art : cette pratique mise de l'avant par les cubistes a été reconfigurée par les surréalistes; le cadavre exquis en offre un exemple patent, mais on trouve en outre, dans maintes œuvres surréalistes, le procédé du collage, qu'il prenne la forme d'un véritable collage (chez Max Ernst, par exemple) ou celle des peintures-collages de Magritte. Notre section sur Buñuel a illustré un thème présent en filigrane jusque-là : le rapport entre le surréalisme et la *religion*. Un rapport mêlant la fascination (pour l'alchimie, la notion d'inspiration, la mystique) et la répulsion (pour les symboles religieux concrets et l'institution religieuse elle-même). Nous avons à dessein mis l'accent sur les films bunuelliens dont les thèmes sont les plus proches de la religion, qu'il s'agisse de l'ascète de *Simon du désert* ou de l'anthologie des hérésies dans *La voie lactée*.

Maintenant que nous avons précisé le lien entre la création artistique et la culture des contraires, nous aborderons l'autre versant de l'art — sa réception — afin de voir jusqu'à quel point cette culture y est également opératoire.

CHAPITRE 5

CULTE ET CULTURE

Dans la deuxième partie de notre travail, nous avons jusqu'ici approfondi la culture des contraires selon deux de ses modes : en étudiant tout d'abord les comportements à risque et les interprétations contrastantes de la figure de l'extrême (troisième chapitre), puis en nous attardant à un mouvement artistique qui accorde aux contraires une place considérable dans l'élaboration des œuvres comme dans leur arrière-plan théorique — le surréalisme (quatrième chapitre). Nous poursuivrons cette investigation en interrogeant plus directement encore la notion même de *culture*. Dans un premier temps, nous aurons à préciser quel sens au juste nous accordons à cette notion; un préalable obligé puisque la notion ne se laisse pas facilement cerner. Nous verrons que la culture est plurielle : parce qu'il existe *des* cultures, distinctes par leur lieu et leur provenance; mais aussi parce que le discours distingue volontiers différents *degrés* de culture, quel que soit le critère utilisé. Dans le discours critique, après tout, la culture savante n'est pas la culture populaire; les locutions anglaises *low culture* et *high culture* rendent bien, elles aussi, cette discrimination dont le sens dépend pour une large part des locuteurs.

Après avoir effectué cet examen introductif, nous insisterons sur le rapport entre le *culte* et la *culture* — un examen commandé par la proximité étymologique des deux termes, mais aussi par l'inscription de notre travail dans le champ des sciences des religions. En effet, la notion de culte nous place d'emblée dans l'univers du *rite*. Nous verrons jusqu'à quel point le culte et le rite sont liés, et nous scruterons des attitudes qui, de bien des manières, méritent d'être qualifiées de *rituelles*. Notre principal objet d'étude, tout au long de ce dernier chapitre, sera le phénomène des

figures et des œuvres cultes, en visant plus précisément l'industrie cinématographique. Cette étude abordera d'une autre façon l'un des thèmes les plus importants du chapitre précédent : la possible analogie entre l'*art* et le *rite*.

Le choix du phénomène des figures et des œuvres cultes comme objet d'étude dans le très vaste ensemble de la culture pourrait étonner. Il s'agit là, après tout, d'un phénomène que l'on qualifie souvent de « marginal »; puisqu'il est marginal, on pourrait soutenir qu'il n'est pas totalement digne d'être étudié dans la mesure où il n'est pas représentatif d'un courant plus vaste et englobant. Mais la marginalité, dans un travail qui porte sur la culture des contraires, est incontournable et doit être prise au sérieux⁵⁷². Comme on le verra plus loin, le phénomène des films cultes, en particulier, est traversé par plusieurs couples de contraires et ne peut être compris sans que l'on s'attarde à ces luttes internes. Mais la pertinence de cet objet peut en outre être justifiée par deux arguments supplémentaires. D'une part, la notion même de « films cultes » implique un certain rapport au religieux, par l'entremise du *rite* et de la *performance*. D'autre part, le cinquième chapitre prolonge à maints égards le quatrième. Tout comme le mouvement surréaliste, le phénomène des films culte comporte sa part de contraires; la relation entre ces contraires est hautement complexe puisqu'elle ne se réduit pas à des exclusions pures et simples. Or, le lien entre ces deux derniers chapitres est encore plus crucial, puisque l'émergence du phénomène des films cultes doit énormément au surréalisme. Par-delà les « films surréalistes⁵⁷³ » qui sont rapidement devenus des films cultes dans les années 1930, les habitudes cinéphiliques très particulières des surréalistes ont durablement marqué l'évolution du phénomène, comme l'ont bien montré des auteurs comme Jim

⁵⁷² Même si la marginalité peut être construite et peu authentique; la fin de la section 5.6.2 s'attardera d'ailleurs aux limites de cette marginalité, en ce qui a trait au phénomène des films cultes.

⁵⁷³ Nous entendons ici par « films surréalistes » les œuvres cinématographiques créées par des artistes appartenant de près ou de loin au mouvement surréaliste : Jean Epstein, Salvador Dalí, Luis Buñuel, Man Ray, etc. Une définition plus large — les œuvres cinématographiques que l'on a qualifiées de surréalistes, par exemple — nous autoriserait à mentionner plusieurs autres cinéastes, de Federico Fellini à David Lynch en passant par Raul Ruiz.

Hoberman, Jonathan Rosenbaum et James Naremore, dont nous rappellerons les réflexions, un peu plus loin.

Par ailleurs, selon certains commentateurs, le phénomène des films cultes est le théâtre — le mot n'est pas trop fort! — d'une « spectature⁵⁷⁴ » hautement ritualisée, qui table sur un renversement des critères esthétiques habituellement admis : ce sont désormais les films médiocres qui sont objets de culte, dans une large mesure. La pertinence de cet apparent renversement dans notre travail est double : elle illustre une forme manifeste de culture des contraires; par ailleurs, elle entretient des liens particuliers avec un *autre* renversement abordé dans le tout premier chapitre, celui de l'hénologie (ou théologie) négative, dont les représentants souhaitent atteindre le haut par l'intermédiaire du bas.

Dans nos analyses, nous serons attentif à la réception des films cultes, puis à leur récupération par l'institution. Cette problématique — le passage de l'*instituant* à l'*institué* — est essentielle dans l'étude du phénomène religieux, et elle l'est également dans l'étude du phénomène des films cultes. Il appert après tout que ce phénomène prétendument libre et spontané n'échappe pas à une certaine forme de canonisation; tout comme le discours critique orthodoxe trouve divers moyens pour construire un canon d'œuvres exemplaires (dont les Oscars), le discours critique issu du phénomène des films cultes possède ses propres tribunes pour édifier un panthéon.

⁵⁷⁴ Nous empruntons le terme aux études cinématographiques, où il désigne le processus par lequel le spectateur assimile et organise les informations filmiques, à la lumière de son savoir, de sa mémoire et de son imaginaire. Voir notamment M. Joly-Corcoran, « *Le spectator religiosus* et le jeu rituel de la spectature au cinéma », dans *Des jeux et des rites* (dir. P. St-Germain et G. Ménard), Montréal, Liber, 2008, p. 173-183.

5.1 La culture dans (presque) tous ses états

Définir la culture est une tâche exigeante, comme l'a montré Alfred Kroeber. Dans un livre qu'il a publié en 1952⁵⁷⁵, Kroeber a catalogué un peu plus de cent cinquante définitions de « culture ». Il a classé ces définitions dans diverses catégories — dont les définitions *descriptives*, qui portent sur une ou quelques sphères particulières de culture; les définitions *normatives*, qui visent les règles et les codes de conduite dans une société donnée; les définitions *psychologiques*, qui concernent l'éducation, surtout celle des enfants.

Le sens commun conféré le plus souvent à la « culture » a deux principales composantes. La culture est fréquemment associée au *savoir*, à la connaissance. La personne « cultivée » serait celle qui possède un grand nombre de connaissances, que sa culture soit générale ou spécialisée, issue d'un domaine plus ou moins technique. Le terme « culture », ici, n'est donc pas lié à un domaine précis, mais à une aptitude, à une capacité : celle de *connaître*. Par ailleurs, on associe souvent la culture à des domaines assez strictement limités : aux *arts*, surtout. Les « chroniques culturelles » sont celles qui traitent des arts, de près ou de loin.

Or, les usages de la notion de culture sont rarement neutres : ils impliquent souvent un jugement de valeur. Dans les univers anglophones, on a coutume de faire une distinction entre la « haute culture » (*high culture*) et la « basse culture » (*low culture*); une distinction que l'on retrouve aussi en français, dans l'opposition entre la « culture savante » et la « culture populaire ». Il y a donc des distinctions de valeur à l'intérieur même de la culture. On retrouve un autre jugement de valeur, mais d'une toute autre nature, quand on s'intéresse à la *contreculture*. Le terme a été forgé par le

⁵⁷⁵ A. Kroeber, *The Nature of Culture*, Chicago, University of Chicago Press, 1952.

sociologue américain Theodore Roszak⁵⁷⁶. Il n'est pas facile d'apposer des limites étroites au concept de contreculture, mais on s'entend généralement pour y voir une mouvance issue des années cinquante et soixante, dans la foulée du mouvement *hippie* aux États-Unis. Le terme est d'abord et avant tout utilisé pour caractériser l'apparition et l'impact des mouvements contestataires (surtout chez les jeunes) par rapport à la culture dominante et bourgeoise. On peut y ranger plusieurs mouvements d'extrême gauche : des groupes qui s'opposent au puritanisme sexuel, à la guerre du Vietnam, aux lois contre les homosexuels, etc. Parmi les hauts lieux de la contreculture, on relève un groupe d'artistes qui ont remis en question les valeurs usuelles tout en n'hésitant pas à utiliser des substances illicites, dont les Doors, les Beatles, Jimi Hendrix, Bob Dylan, Bob Marley, etc. La mouvance du nouvel âge est un autre exemple de contreculture — une mouvance se caractérisant entre autres par un grand intérêt pour l'étrange et la magie, pour ce qui défie les règles de la logique. À strictement parler, la contreculture n'est ni « haute », ni « basse » (ni « savante », ni « populaire »), mais dans la mesure où elle privilégie les sphères de culture qui sont le plus souvent négligées, elle voisine davantage ses aspects laissés pour compte.

La définition de « culture » préconisée dans toute la deuxième partie de cette thèse pourrait être qualifiée d'*anthropologique*. Surtout parce qu'elle est liée à l'activité humaine; aussi parce qu'elle ne traduit aucun jugement de valeur, aucune tentative de faire une discrimination entre « culture savante » et « culture populaire ». Nous nous en tiendrons à la culture en tant qu'elle est *œuvre humaine*; en tant qu'elle aide une société à se représenter, à ses propres yeux et à ceux des autres; à constituer, de manière progressive et à l'aide d'images et de symboles, un véritable patrimoine. Bref, la culture se ramène à des *pratiques*, qui sont souvent d'ordre symbolique — un peu comme chez Lévi-Strauss, qui considère que « la culture ne consiste pas exclusivement en formes de communication qui lui appartiennent en propre (comme

⁵⁷⁶ Surtout dans T. Roszak, *The Making of a Counterculture : Reflections on the Technocratic Society and its Youthful Opposition*, Berkeley, Los Angeles and London, University of California Press, 1968.

le langage), mais aussi — et peut-être surtout — en règles applicables à toutes sortes de “jeux de communication”, que ceux-ci se déroulent sur le plan de la nature ou sur celui de la culture⁵⁷⁷ ». La culture est ainsi englobante et renvoie, par-delà le monde du langage et des représentations, à l’univers des productions humaines.

5.2 La mise en place des contraires cinématographiques : « A » vs « B »

Avant de préciser le jeu entre les contraires tel qu’il se déploie dans le phénomène des films cultes, nous pouvons introduire la problématique des contraires cinématographiques en insistant sur un des multiples principes de « classement » des films. Cette section nous permettra de mesurer jusqu’à quel point la hiérarchie des *degrés de la culture* évoquée en introduction se déploie dans l’industrie du cinéma. L’industrie cinématographique américaine compartimente notamment les films en les rangeant dans deux catégories : les films « A » et les films « B ». L’expression « série-B » est désormais passée dans la langue courante; dans le discours critique, elle paraît inclure la plupart des films ayant reçu le qualificatif de « culte ». Si l’expression semble avoir de fortes connotations esthétiques, il ne faut pas perdre de vue qu’elle est née de considérations *économiques*.

Dans *More Than Night. Film Noir in Its Contexts*, James Naremore aborde successivement diverses perspectives sur ce que les critiques ont baptisé le « film noir » : un objet complexe qui tient de la littérature noire d’auteurs comme Hammett, Cain et Chandler mais aussi d’une sensibilité européenne en général et surréaliste en particulier (nous y reviendrons). Il est assez peu étonnant qu’une étude portant sur le film noir soit si attentive au clivage entre les films « A » et « B », puisque les films de suspense et d’espionnage étaient souvent produits grâce à de maigres budgets. Selon son sens le plus strict, la distinction entre les films « A » et « B » est apparue lorsque

⁵⁷⁷ C. Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958, p. 326-327.

les propriétaires de salles de cinéma se sont mis à offrir un programme de deux films pour le prix d'un seul, pendant les années quarante. Dans la plupart des cas, le premier film (« A ») comportait sa part de vedettes et il était appuyé par une imposante campagne promotionnelle (organisée par un des studios hollywoodiens les plus riches : Paramount, MGM, 20th Century Fox, etc.); le deuxième film (« B »), quant à lui, était habituellement un film de genre produit par un des studios de ce que l'on a baptisé la Poverty Row (dont faisaient partie Monogram Pictures, Republic Pictures, Grand National et Producers Releasing Corporation, qui produisaient tous des films aux budgets dérisoires). Les films « B » étaient loués à prix fixe par les propriétaires de salles, tandis que ces derniers touchaient un certain pourcentage — jusqu'à 80% — des recettes générées par les films « A ». Naremore offre quelques exemples précis pour illustrer cette dynamique⁵⁷⁸ : alors que le western « B » typique de la Republic Pictures bénéficiait d'un budget d'environ 50 000\$, le film noir *Secret Beyond the Door* (1948), de Fritz Lang, a exigé 615 065\$. Les contraintes économiques se traduisaient bien sûr par des contraintes pratiques : la durée du tournage des films « B » était sensiblement plus courte que celle des films « A »; les réalisateurs des films « B » disposaient de moins de pellicule; les décors étaient souvent empruntés à d'autres films; etc.

Par-delà le « couplage » effectué pour des raisons économiques, le « A » et le « B » se rencontrent de manière étonnante dans l'histoire du cinéma. Comme le rappelle Naremore, Jean-Luc Godard a dédié son premier film (*À bout de souffle* [1959]) au studio Monogram Pictures, l'un des studios de la Poverty Row. Mettant ce geste de Godard en parallèle avec d'autres phénomènes contemporains, dont l'apparition de salles de cinéma promulguant un point de vue révisionniste à propos de films depuis longtemps oubliés, Naremore y voit « symptoms of an emerging

⁵⁷⁸ J. Naremore, *More Than Night : Film Noir in its Contexts*, Berkeley, University of California Press, 1998, p. 140-141.

postmodernism⁵⁷⁹ ». Nous avons déjà signalé dans notre quatrième chapitre que l'attrait pour les laissés pour compte — dont les genres boudés par la culture dominante — caractérisait une certaine approche de la culture; le cinéma n'y échappe pas⁵⁸⁰.

Le critique radical Manny Farber a proposé sa propre interprétation d'une culture à deux niveaux. Dans un article de son *Espace négatif*, il distingue l'art « termite » (*termite art*) et l'art « éléphant blanc » (*white elephant art*). L'examen de Farber concerne d'abord et avant tout les arts plastiques, mais il consacre aussi quelques réflexions au cinéma⁵⁸¹; pour lui, après tout, « l'art termite n'apparaît jamais aussi clairement que dans le domaine cinématographique⁵⁸² ». L'art « éléphant blanc » a tendance à être prétentieux et surfait; il se rapproche d'une culture classique, presque ossifiée : ses représentants ont « la perfection inerte des chefs-d'œuvre des vieux maîtres européens, aussi minutieusement ouvragés que des bijoux⁵⁸³ ». De telles œuvres manquent l'économie d'expression que l'on trouve dans les plus grandes œuvres de l'art « termite », qui creusent leur sujet jusqu'à la moelle. L'art « éléphant blanc » est surchargé d'effets accrocheurs et d'appels à la compassion, il est alourdi par une vision qui cherche à tout faire entrer dans un ensemble ou dans une série; l'art « termite », quant à lui, a peu d'ambitions hautement culturelles, mais il se lance « dans une entreprise acharnée et prodigue qui ne prétend ni rimer à rien ni mener à rien⁵⁸⁴ ». Cet art modeste laisse derrière lui les traces d'une activité dévorante et désordonnée, il n'exalte pas une maîtrise

⁵⁷⁹ J. Naremore, *More Than Night : Film Noir in its Contexts*, p. 137.

⁵⁸⁰ La littérature n'y échappe pas davantage. À titre d'exemple, les premiers romans de Jean Echenoz, publiés aux très postmodernes Éditions de Minuit, sont autant de versions postmodernes de genres mineurs ou populaires (roman policier, d'aventures ou d'espionnage) : voir, en particulier, *Le méridien de Greenwich* (1979), *Cherokee* (1983), *L'équipée malaise* (1986) et *Lac* (1989).

⁵⁸¹ Rappelons que Farber (1917-2008) fut reconnu à la fois comme peintre et comme critique de cinéma.

⁵⁸² M. Farber, « L'art termite et l'art éléphant blanc », dans *Espace négatif*, Paris, P.O.L, 2004, p. 164.

⁵⁸³ M. Farber, « L'art termite et l'art éléphant blanc », p. 162.

⁵⁸⁴ M. Farber, « L'art termite et l'art éléphant blanc », p. 163.

particulière : il est plutôt animé par ses propres contraintes, qu'il cherche à conquérir⁵⁸⁵.

On associe spontanément l'attrait pour les films et les genres mineurs aux critiques et aux cinéphiles, mais il arrive aussi que ce goût soit adopté par les cinéastes eux-mêmes. Le cas le plus fascinant à cet effet est celui d'Edgar G. Ulmer (1904-1972). Ce réalisateur autrichien a débuté sa carrière en tant qu'assistant pour de grands metteurs en scène autrichiens et allemands tels que F.W. Murnau, Ernst Lubitsch et Fritz Lang⁵⁸⁶, pour ensuite s'expatrier aux États-Unis en 1932. De 1933 à 1965, il y a tourné des films de genre aux budgets quasi inexistantes, mais pourtant traversés par les acquis de sa période allemande : une atmosphère baroque et inquiétante, un jeu constant avec l'ombre et la lumière, des sujets souvent macabres. Que l'ancien apprenti de Murnau ait pu tourner des films aussi étranges paraît à première vue fort énigmatique et difficilement justifiable. Mais pourtant, comme le rappelle Naremore, Ulmer a pour une large part choisi lui-même son destin : « a true esthete of the lower depths, Ulmer seems to have taken a pleasure out of blending the sophisticated and the tawdry⁵⁸⁷ ».

La figure d'Edgar G. Ulmer a inspiré Theodore Roszak. Celui-ci est surtout connu comme un pionnier dans l'étude de la contreculture, comme nous l'avons souligné plus tôt, mais il a aussi écrit des romans, ce que l'on sait moins. Le personnage principal de *Flicker*⁵⁸⁸ (1991), Max Castle, rappelle les cinéastes

⁵⁸⁵ On peut faire un parallèle entre cet art termite alimenté par ses contraintes et les tactiques bricoleuses du consommateur, chez Michel de Certeau; voir nos remarques sur de Certeau, dans la section 2.2.5 du deuxième chapitre.

⁵⁸⁶ Il a notamment travaillé sur les décors de *Metropolis* (1927) et *M* (1931), de Fritz Lang, deux des plus grands films issus de l'expressionnisme allemand.

⁵⁸⁷ J. Naremore, *More Than Night : Film Noir in its Contexts*, p. 144.

⁵⁸⁸ Le titre de la traduction française (*La conspiration des ténèbres*, Paris, Le Cherche Midi) et la page frontispice de l'édition de poche (une épée en forme de croix) sont lourdement tributaires du contexte de leur émergence : la traduction a paru en 2004, dans une ère post-*The Da Vinci Code* (2003) pendant laquelle les listes de *best sellers* étaient dominées par des romans promettant de grandes révélations.

européens, allemands et autrichiens pour la plupart, qui ont dû s'exiler aux États-Unis au tournant des années 1930 pour poursuivre leur carrière. Karl Freund et Ulmer sont fréquemment considérés comme les principaux « modèles » de Roszak. Dans *Flicker*, Jonathan Gates, qui entreprend des études cinématographiques, est mis sur la piste de Castle par Sharkey et Clare Swann, deux critiques aux avis contradictoires sur le cinéma en général et sur Castle en particulier; tandis que Sharkey le perçoit comme un génie, Clare le considère comme un pur tâcheron. Intrigué par les liens qu'aurait entretenus Castle avec une étrange secte, Gates entreprend un long travail de recherche qui est aussi une quête initiatique.

L'importance de la *subversion* dans le roman de Roszak tient au moins en partie aux autres recherches de son auteur, traversées par une culture qui se fonde sur un brouillage général des repères. *Flicker* est traversé par cette mouvance à propos de laquelle l'auteur éprouve des sentiments assez ambivalents : sa méfiance envers le soi-disant « désert spirituel » de la culture contemporaine est souvent palpable, surtout quand il se moque des goûts musicaux des jeunes générations dans la deuxième moitié du roman, mais il est clair, aussi, que cette culture est digne d'être étudiée à ses yeux (le roman n'est donc pas une pure parodie). L'une des occurrences les plus frappantes de la contreculture plus précisément cinématographique, dans *Flicker*, est le nouvel usage de la salle *Classic* que fait Sharkey : il inclut sciemment dans sa programmation de nombreux films considérés comme des « navets⁵⁸⁹ ». Dans le livre, Sharkey et son ancienne compagne Clare Swann incarnent deux extrêmes sur l'échelle des critiques de cinéma : tandis que Clare s'érige en tant qu'arbitre du bon

Tout ce qui relève de cette nouvelle édition en témoigne. La page couverture et le titre ne comportent en outre aucune référence (explicite ou implicite) au cinéma. La technique suggérée par le titre original passe au deuxième rang, derrière la dimension cultique et religieuse. Ce choix des éditeurs est révélateur, et il est particulièrement pertinent pour celui ou celle qui s'intéresse au paysage religieux contemporain (même s'il risque de choquer les puristes).

⁵⁸⁹ Parmi les exemples utilisés par Roszak, notons *Plan 9 From Outer Space (La conspiration des ténèbres*, p. 473), un film d'Edward D. Wood, Jr. souvent mentionné lorsqu'il s'agit d'identifier les pires films de tous les temps. Nous reviendrons plus loin sur la figure de Wood et son prestige dans le phénomène des films cultes.

goût, défendant obstinément les œuvres les plus abouties, Sharkey ne renie jamais son attrait pour les films méprisés par les critiques les plus pointus; Clare incarne le *high art*, Sharkey le *low art* (celui des bas-fonds et des « plaisirs coupables »). Le jeune héros du roman, Jonathan Gates, passe alternativement de l'une à l'autre figure, faisant se rencontrer des perspectives contradictoires.

La subversion, dans le livre, est également celle de Max Castle qui, en dépit d'énormes ambitions, exploite des genres peu prisés par les artistes les plus brillants de son époque (l'horreur et le fantastique, tout particulièrement); des genres dans lesquels on ne cherche pas, habituellement, de grandes vérités, chasse gardée des films « A ». Cela lui permet de transmettre plus efficacement un langage secret que Roszak qualifie souvent de *subliminal*. La subversion de Castle l'amène à entrer en contact avec des groupes occultes aux activités vaguement inquiétantes (ce n'est pas le cas du seul Castle : à bien des égards, le jeune albinos Simon Dunkle est une espèce de « Castle junior », réitérant le parcours de Castle pendant l'époque contemporaine). Cette quête étrange de Castle (et de Dunkle) est étudiée par Jonathan Gates, qui montre lui aussi de la subversion, à sa manière : dans son choix d'objets, dans sa manière de les traiter; dans son utilisation des ressources financières et artistiques qui sont mises à sa disposition (il n'hésite pas à détourner les fonds qu'on lui lègue pour mener des enquêtes assez peu orthodoxes).

5.3 Qu'est-ce qu'un film culte?

Avant d'approfondir le rapport possible entre le phénomène des films cultes et la religion, il faut disposer d'une définition au moins partielle du film culte. Le besoin est d'autant plus urgent que les définitions communément admises sont plus souvent qu'autrement très larges. La remarque suivante de Gilles Visy n'est qu'un exemple

parmi bien d'autres : « il s'agit tout simplement de spectacles cinématographiques qui ont été considérés comme des événements dans l'histoire du cinéma⁵⁹⁰. »

La question, pourtant, est loin d'être aussi simple et on court presque toujours le risque de tout englober lorsque l'on emploie l'expression « films cultes ». La sélection de Visy est bien ancrée dans la tradition européenne, et fait la part belle à Bergman, Fellini, Herzog, Greenaway et Von Trier. Cette nomenclature n'est pas la seule possible. Dans un livre richement illustré, Alain Riou⁵⁹¹ retient des films dans les genres les plus divers, puisant dans une grande variété de périodes et de lieux. Néanmoins, la plupart des ouvrages qui portent sur les films cultes jettent essentiellement leur dévolu sur des films qui appartiennent à des genres iconiques — au premier chef, l'horreur et la science-fiction. Placé devant de tels catalogues qui ne diffèrent que par le détail, on en vient presque à penser que tout film d'horreur ou de science-fiction est susceptible d'être qualifié de film culte par un observateur donné. Une catégorie aussi vaste, on en conviendra, cesse cependant d'être utile si elle englobe des genres entiers sans opérer la moindre discrimination.



FIGURES 5.1 et 5.2
The Rocky Horror Picture Show (1975) et *Eraserhead* (1977)

⁵⁹⁰ G. Visy, *Films cultes — culte du film*, Paris, Publibook, 2005, p. 12.

⁵⁹¹ A. Riou, *Les films cultes*, Paris, Chêne, 1998.

5.3.1 Du contenu à l'expérience

L'évolution du phénomène des films cultes depuis les années soixante-dix est porteuse d'un riche enseignement. La parution d'œuvres-phares — mais très différentes — comme *The Rocky Horror Picture Show* (1975) et *Eraserhead* (1977), aux États-Unis, a durablement marqué la compréhension ultérieure de ce qu'est un film culte. La réaction suscitée par ces films peut notamment s'expliquer par leur contenu qui, à maints égards, défiait les critères habituels. Mais il est peut-être encore plus important de constater que de tels films ont été distribués d'une manière inédite. On ne pouvait pas forcément les voir dans les salles qui diffusaient les plus gros succès du box-office toute la journée; leur diffusion à minuit inaugure, à l'intérieur du phénomène des films cultes, le sous phénomène du *midnight movie*⁵⁹². Les premières projections à minuit furent organisées pendant les années trente, mais ces projections étaient isolées et n'avaient lieu que durant des foires et des fêtes foraines. Pendant les années soixante-dix, cependant, plusieurs salles de cinéma américaines (surtout à New York, Chicago et Los Angeles) organisèrent des projections à minuit; le même film était souvent projeté pendant plusieurs mois, toujours à la même heure, certains spectateurs assistant à cinq, dix, vingt projections.

Ces visionnements répétés ont deux principaux effets : le spectateur acquiert une connaissance spécialisée, mais il insère aussi ces visionnements dans une sorte de séquence rituelle très personnelle. Il ne s'agit plus seulement d'assister passivement à une diffusion efficace et industrialisée, mais de participer activement à la projection. Tous les produits et objets de la salle de cinéma peuvent devenir des instruments favorisant la marche du rite : « the celebrants are less likely to consume the refreshments sold in the theater than to employ them as props in their cultic

⁵⁹² Voir la synthèse éclairante de B. Kawin, « After Midnight », dans *The Cult Film Experience. Beyond All Reason* (dir. J. P. Telotte), Austin, University of Texas Press, 1991, p. 18-25.

practices⁵⁹³ ». Dans un tel contexte, une dynamique cultique a pu s'installer de façon progressive, les dialogues étant appris par cœur et récités dans la salle, en même temps que les acteurs. De telles circonstances ne pouvaient que stimuler une réaction enthousiaste de spectateurs assez peu nombreux, marginaux et curieux — des sentiments qu'une projection diurne n'aurait pu provoquer : « the midnight film, like a kind of forbidden love, apparently loses much of its appeal in a conventional or culturally sanctioned context; it is simply no longer *subcultural* and other⁵⁹⁴ ».

En ce qui a trait à la dimension *performative* du phénomène des films cultes, *The Rocky Horror Picture Show* est un cas à part. Son auditoire a changé les normes de comportement, concernant les spectateurs de cinéma; comme le suggère Robert E. Wood, « since the height of its popularity, no other film has induced a response that matches *Rocky Horror's* ability to generate an audience *for* its audience⁵⁹⁵ ». Devant l'écran, l'auditoire se donne en spectacle; il vit un spectacle qui répond au besoin « for both new rituals and new freedoms for moviegoers⁵⁹⁶ ». L'étude du cinéma tient rarement compte de l'attitude de l'auditoire, qui, dans la plupart des cas, varie assez peu, d'un film à un autre; la popularité remarquable — et caractéristique — de *Rocky Horror* a (ré)introduit dans les études cinématographiques une attention au comportement des spectateurs surtout présente dans l'étude du théâtre⁵⁹⁷. Le caractère

⁵⁹³ B. Kawin, « The Midnight Movie », dans *The Cult Film Experience. Beyond All Reason* (dir. J. P. Telotte), p. 103.

⁵⁹⁴ J. P. Telotte, « Beyond All Reason : The Nature of the Cult », dans *The Cult Film Experience. Beyond All Reason* (dir. J. P. Telotte), p. 10.

⁵⁹⁵ R. E. Wood, « Don't Dream It : Performance and *The Rocky Horror Picture Show* », dans *The Cult Film Experience. Beyond All Reason* (dir. J. P. Telotte), p. 156.

⁵⁹⁶ R. E. Wood, « Don't Dream It : Performance and *The Rocky Horror Picture Show* », p. 156.

⁵⁹⁷ Une (ré)introduction bienvenue, puisque la spectature cinématographique est particulière : « film is, after all, an anomaly among the arts in the way it assembles a large audience for a "performed" event without a performer being present. Therefore, if a cult activity is to center on film, or if the sort of cultural therapeutics aimed at by experimental drama is to surface, it must evolve from the behavior of the audience. » (R. E. Wood, « Don't Dream It : Performance and *The Rocky Horror Picture Show* », p. 162.)

performatif d'une telle spectature contribue à accentuer la séparation entre la projection et la vie courante⁵⁹⁸.

La clé, ici, n'est pas tant le *contenu* du film que le lien complexe qui s'établit *entre* le spectateur et le film. On pourrait soutenir que le seul contenu d'un film n'est pas suffisant pour qu'on lui accole l'épithète « film culte »; le film culte ne peut être envisagé que par le prisme de son *expérience*⁵⁹⁹. Le producteur Ben Barenholtz, qui a très rapidement perçu le potentiel cultique d'*Eraserhead*, suggère lui-même que le film culte ne naît pas comme tel : *il le devient*. Il avance : « Some people think you can create a cult film, which is nonsense. You can create the atmosphere, if there is a possibility for something to *become* a cult film, it will flourish⁶⁰⁰. » Timothy Carrigan partage cet avis : « No film, I would say, is naturally a cult film; all cult films are adopted children⁶⁰¹. » Certains films cultes le sont d'une manière inconsciente; c'est surtout le cas des films produits avant les années soixante-dix, quand la dynamique cultique n'avait pas encore été conceptualisée (quand, en outre, le *marché* de ce type de films n'avait pas été établi). Umberto Eco distingue ces premiers films cultes, comme *Casablanca* (1942), des films plus tardifs, dont les citations traduisent la volonté « to cope with the burden of our filmic encyclopedic expertise⁶⁰² »; il qualifie ces derniers de *postmodernes*.

La nuance est cruciale : le caractère culte d'un film ne lui est pas intrinsèque; c'est un apport résultant d'une certaine réception. Une telle réorientation nous empêche de réserver cette épithète aux seuls films relevant de l'horreur ou de la science-fiction, pour nommer les genres considérés cultes par excellence. Le « film

⁵⁹⁸ R. E. Wood, « Don't Dream It : Performance and *The Rocky Horror Picture Show* », p. 157.

⁵⁹⁹ J. P. Telotte, « Beyond All Reason : The Nature of the Cult », p. 16.

⁶⁰⁰ J. Hoberman et J. Rosenbaum, *Midnight Movies*, New York, Harper & Row, 1983, p. 216-217.

⁶⁰¹ T. Corrigan, « Film and the Culture of Cult », dans *The Cult Film Experience. Beyond All Reason* (dir. J. P. Telotte), p. 26.

⁶⁰² U. Eco, « *Casablanca* : Cult Movies and Intertextual Collage », dans *Faith in Fakes. Essays*, London, Secker & Warburg, 1986, p. 209.

culte » est une sorte de *métagenre* qui peut trouver sa place dans des genres plus spécifiques, des thrillers aux films d'horreur en passant par les comédies, les drames psychologiques, les films expérimentaux et la science-fiction⁶⁰³.

5.3.2 Culte, rite, culture et religion

Si la compréhension du phénomène des films cultes dépend en partie d'une étude attentive des *films* qui reçoivent cette étiquette, elle dépend également de la compréhension du *culte*. Cette notion déborde bien sûr le seul domaine du cinéma; c'est plutôt l'univers de la *religion* qu'elle paraît concerner au premier chef.

Le terme « culte » dérive du mot latin *cultus*. *Cultus* implique un certain nombre d'aspects : « cultiver » (cela peut être tout simplement la culture de la terre), vénérer, rendre hommage, prendre soin. Progressivement, la notion de culte fut liée à un ensemble de gestes et de rites appartenant à une tradition particulière. Le « culte catholique », par exemple, sera donc l'ensemble des rites — la liturgie — de cette tradition. Le terme peut aussi être employé pour faire des divisions dans une seule et même foi : dans le christianisme, par exemple, on peut parler du culte catholique romain, du culte orthodoxe, du culte protestant, etc. Bref, on se situe dans *une* tradition.

⁶⁰³ Comment peut-on expliquer l'essouffement relatif du phénomène des *midnight movies*? La raison principale semble être la plus grande disponibilité des films cultes, de nos jours. Autrefois, les projections de minuit permettaient aux spectateurs de voir des films qui ne seraient jamais projetés à des heures de grande écoute ou à la télévision; or, ces films devenant disponibles, les projections nocturnes perdent du terrain. Cette disponibilité a largement bénéficié de l'explosion de l'industrie des vidéocassettes, dès la fin des années soixante-dix mais (surtout) dans les années quatre-vingt; puis, dans les années quatre-vingt-dix, le marché des DVD a pris une ampleur considérable qui a contraint plusieurs cinémas indépendants à fermer. À Montréal, on peut encore assister à des projections de minuit le vendredi et le samedi au Cinéma du Parc, racheté par Roland Smith en 2006 après sa fermeture temporaire.

On peut cependant adopter une autre perspective pour mieux cibler ce que recoupe le mot « culte ». En sociologie des religions, des chercheurs comme Rodney Stark⁶⁰⁴ perçoivent une *évolution*, dans les mouvements religieux : une évolution qui marquerait un passage du statut de *culte* (une étape pendant laquelle il y a beaucoup de tension dans le groupe, puisque ses activités sont nouvelles, peu réglées, etc.) au statut d'une *religion* (avec ses règles, son organisation stricte, etc.). Le culte serait ainsi conçu comme la première étape d'une progression à l'intérieur d'un groupe tendant vers la religion.

Dans la langue anglaise, le mot *cult* n'a pas connu le même développement. Le terme a été employé pour une première fois, en anglais, en 1617; il dérivait déjà de l'expression française « culte ». Selon son sens plus historique, le mot *cult* est neutre, et n'implique aucun parti pris. Mais au fil du temps, le mot a acquis des connotations fortement négatives. En fait, selon l'usage commun et contemporain du mot *cult*, le terme fait référence à des *groupes religieux auxquels on s'oppose*⁶⁰⁵ : au lieu de parler des *sectes* qui entrent en confrontation avec les traditions orthodoxes reconnues, par exemple, on parlera de *cults*. Ceux qui emploient le terme soutiennent généralement que les *cults* ont les mêmes faiblesses que les sectes : on les accuse de manipuler, d'exploiter et de contrôler leurs membres à des fins malhonnêtes. À la lumière de ces connotations négatives, on comprend que la plupart des groupes concernés rejettent l'étiquette.

Si nous n'entendons pas limiter le terme « culte » aux seules traditions religieuses, c'est notamment parce que les termes « culte » et « culture » sont très proches l'un de l'autre. Tel qu'il est employé aujourd'hui dans la langue courante (et tel qu'il est défini dans les dictionnaires qui l'expriment), le terme « culte » ne saurait

⁶⁰⁴ Voir R. Stark, *The Future of Religion : Secularization, Revival and Cult Formation*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1985.

⁶⁰⁵ En cela, la « mauvaise presse » reçue par les *cults* n'est pas sans rappeler les connotations négatives rattachées au qualificatif de *synchrétisme*; voir notre deuxième chapitre, surtout la section 2.2.7.1.

être réduit à une seule et même signification. L'ensemble des significations que l'on prête au terme se subsument toutefois dans deux principales orientations :

1) La première définition du terme « culte » pourrait être dite *religieuse* ou *sacrée*. Le culte est ici entendu comme une dévotion (ou un hommage) à Dieu, à une figure divine, à un saint, etc.

2) La deuxième définition pourrait être dite *culturelle* ou *profane*. Le lien qui unit « culte » et « culture » va ainsi beaucoup plus loin que l'air de famille étymologique qui les rapproche considérablement. Selon de telles définitions, l'œuvre (ou la figure) qui provoque un culte est quelque chose (ou quelqu'un) qui *suscite l'enthousiasme d'un public généralement restreint*.

C'est dans ce second groupe que l'on place spontanément le phénomène des films cultes — pas forcément en les *opposant* à la religion, mais en soulignant néanmoins que le « culte » que l'on voue à un film culte ne doit pas être entendu de la même manière que le culte voué à Thérèse de Lisieux ou au frère André. Que l'on souscrive ou non à toutes les conséquences d'une telle définition, il ne faut pas perdre de vue son dernier élément : *un public généralement restreint*. Cette précision pourrait sembler trop étroite quand on considère que des œuvres immensément populaires comme les séries *Star Trek*, *Star Wars* et *The Matrix* sont souvent identifiées comme étant des œuvres cultes même si elles attirent des millions d'admirateurs de par le monde. On peut pourtant la maintenir : on doit simplement constater qu'un sous-groupe plus restreint mais absolument passionné existe à *l'intérieur même* de ce très large groupe; un sous-groupe dont les membres poussent leur passion jusqu'à ses derniers retranchements, que ce soit lors de rencontres dans un endroit donné ou par le truchement d'Internet.

Cette passion qui anime les participants d'un groupe d'admirateurs est souvent exacerbée; ce n'est pas un hasard si le titre d'un collectif sur les films cultes dirigé par J. P. Telotte suggère que l'expérience du film culte va souvent « par-delà toute raison » (*beyond all reason*). Nous avons rappelé, dans l'introduction de ce travail, qu'un défi à la raison était souvent posé par la *religion* elle-même. Les chercheurs qui se sont intéressés au phénomène des films cultes hésitent parfois à reconnaître que le mot « culte », dans l'expression « films culte », ait quoi que ce soit à voir avec le sens expressément *religieux* du terme tel qu'on l'utilise dans d'autres contextes. Mais ne pourrait-on pas au moins évoquer la possibilité d'un rapport entre la religion et le phénomène des films cultes? Autrement dit, y a-t-il lieu de rapprocher deux types d'expérience cultique — celle qui est vécue dans un univers explicitement religieux, et celle qui concerne plutôt une production culturelle ou une figure particulière? D'autres chercheurs l'ont suggéré avant nous. S'efforçant de résumer les diverses contributions de son collectif sur les films cultes, J. P. Telotte écrit : « they commonly recognize in the cult film experience a near kinship to other sorts of cult activity, particularly religious cults, in terms of group dynamics, privileged texts, and esoteric knowledge⁶⁰⁶ ». Cette ressemblance morphologique ne saurait être fondée sans l'étude attentive de la dynamique cultique telle qu'elle se déploie dans le phénomène des films cultes; c'est à cette tâche que se consacreront les sections suivantes.

5.4 L'expérience du film culte

Nous avons jusqu'ici évoqué le passage nécessaire du *contenu* à l'*expérience*, si l'on souhaite comprendre le phénomène des films cultes. C'est cette expérience — cette *dynamique cultique* — que nous tenterons de cerner dans les pages qui suivent, en nous appuyant sur des sources à la fois théoriques et littéraires. Comme on le

⁶⁰⁶ J. P. Telotte, « Introduction : Mapping the Cult », dans *The Cult Film Experience. Beyond All Reason* (dir. J. P. Telotte), p. 1.

verra, la fiction a parfois permis de tirer des conclusions qui demeuraient seulement latentes dans des cas observables.

5.4.1 Substitution de l'idole par l'icône dans « Nous l'aimons tant, Glenda », de Julio Cortázar

Les œuvres de Julio Cortázar ont souvent été adaptées au grand écran⁶⁰⁷, mais ses récits et romans font en outre souvent référence au cinéma, d'une manière ou d'une autre. Sa nouvelle la plus frappante, à cet égard, est « Nous l'aimons tant, Glenda » (1980). Ce récit est pertinent puisqu'il relate l'émergence et l'évolution d'un petit groupe d'individus dont le point commun est l'amour qu'ils éprouvent pour l'actrice Glenda Garson (le narrateur lui-même en fait partie). Cortázar a rédigé cette nouvelle quelques années à peine après que l'expression « films cultes » fut de plus en plus employée dans les discours et, sous le couvert de la fiction, il propose l'analyse d'une dynamique cultique.

« Nous l'aimons tant, Glenda » est un texte littéraire, mais il prend appui sur des faits bien réels : pour créer son personnage de Glenda Garson, Cortázar s'est inspiré d'une actrice britannique véritable, Glenda Jackson. Dès la première page de la nouvelle, Cortázar accentue la dimension rituelle de l'acte d'aller au cinéma, comme l'avait déjà fait Telotte. Ce n'est pas seulement une activité agréable — c'est une activité empreinte de solennité qui tient de la cérémonie. Le spectateur choisit l'heure et le lieu de la séance; il accomplit un rôle, il occupe une place (hommes et femmes, jeunes et moins jeunes); son attitude est puissamment ritualisée, qu'elle se traduise par le silence ou par les regards portés sur l'écran — par tout un ensemble de gestes à travers lesquels une activité prend forme et devient très réglée :

⁶⁰⁷ L'exemple le plus célèbre étant sans contredit *Blow Up* (1966), de Michelangelo Antonioni; l'embouteillage monstre du *Weekend* (1967) de Jean-Luc Godard doit également beaucoup à « L'autoroute du sud », de Cortázar.

On va au cinéma et au théâtre, on vit sa soirée sans penser à ceux qui accomplissent la même cérémonie que vous, qui ont choisi l'heure et le lieu, se sont habillés, ont téléphoné, et orchestre ou balcon, la pénombre et la musique, terre de personne et de tout le monde, là où tout le monde est personne, l'homme ou la femme à sa place, un mot peut-être pour s'excuser d'arriver en retard, un commentaire à mi-voix que quelqu'un relève ou pas, le silence presque toujours, les regards se répandant sur la scène ou l'écran, fuyant le proche, ce côté-ci des choses. Vraiment on ne pouvait pas s'en douter que nous étions si nombreux, par-delà les publicités, les queues interminables, les affiches et les critiques, si nombreux à aimer Glenda⁶⁰⁸.

D'un bout à l'autre de sa nouvelle, Cortázar pénètre dans l'intimité d'un groupe d'individus. S'ils se réunissent, c'est en raison de l'amour qu'ils éprouvent pour une *autre* personne : Glenda Garson. Cet amour les sépare de ceux qui ne l'éprouvent pas : « nous aimions Glenda et cela suffisait à nous démarquer de ceux qui simplement l'admiraient⁶⁰⁹ ». On se *sépare* donc en se *démarquant* des autres. Il ne suffit pas de pratiquer une activité plaisante : il faut aussi sentir qu'on fait partie d'un groupe sélect, que nos intérêts ne sont pas exactement ceux des autres. Il s'agit du *plaisir de la marginalité*, que nous avons mis en lumière dans le troisième chapitre. La démarcation, ici, s'opère à partir du degré de passion éprouvé pour Glenda Garson.

Le noyau initial du groupe est très réduit : à peine deux membres. Sans même qu'ils en soient complètement conscients, les deux individus en sont venus à créer une espèce d'alliance, de club. Le groupe s'est un peu élargi par la suite — de deux, il est passé à six ou sept. Même si ce chiffre reste assez maigre, le groupe prend des proportions inquiétantes aux yeux de ses propres membres; il risque de se diluer, d'accueillir des gens dont l'intérêt pour Glenda est beaucoup plus superficiel. Il

⁶⁰⁸ J. Cortázar, « Nous l'aimons tant Glenda », dans *Nouvelles : 1945-1982*, Paris, Gallimard, 1993, p. 858.

⁶⁰⁹ J. Cortázar, « Nous l'aimons tant Glenda », p. 858.

devient nécessaire d'établir des critères pour que seuls les véritables admirateurs soient admis dans le groupe. Ceux qui aimeraient s'y joindre doivent s'en montrer dignes, et prouver qu'ils aiment suffisamment Glenda, qu'ils connaissent suffisamment bien son œuvre. On note ici un mouvement de l'*instituant* vers l'*institué* : l'activité informelle, libre du début devient de plus en plus organisée et encadrée. On ne peut se contenter de se réunir au hasard, entre amis; il faut devenir plus rigoureux et ne pas admettre n'importe qui — bref, il faut créer des méthodes d'évaluation, des tests. Dans le groupe décrit par Cortázar, ces tests prennent la forme d'examens qui mesurent la connaissance des prétendants — ce sont autant d'épreuves pour passer du statut de profane à celui d'initié.

L'élargissement du groupe n'est pas accueilli favorablement par ses membres. Après tout, les membres d'un groupe de privilégiés préfèrent que ce groupe reste réduit, méconnu, que ses idoles ne soient pas trop appréciées. Quand Glenda Garson était une actrice adorée par quelques-uns mais inconnue du grand nombre, les membres avaient l'impression de partager une passion marginale. Cortázar insiste sur la déception des participants quand Glenda s'est mise à connaître de plus en plus de succès. Cortázar écrit : « Le succès qu'elle eut alors rompit les barrières et provoqua des enthousiasmes momentanés que nous n'acceptâmes jamais⁶¹⁰. » Le succès a rompu les barrières, et l'actrice qu'ils adoraient était aussi adorée par d'autres. Cela relativise leur statut et risque de les rendre *comme* les autres. Il n'y a rien de pire puisqu'ils se définissent par leur marginalité : c'est leur identité même qui est directement affectée.

Pour réagir à la popularité croissante de Glenda, le groupe se resserre encore davantage. Il réaffirme son statut marginal, original, à part. Il lui faut, dit Cortázar, se

⁶¹⁰ J. Cortázar, « Nous l'aimons tant Glenda », p. 859.

protéger « des arrivistes et des têtes folles⁶¹¹ ». Les examens pour tester les néophytes deviennent excessivement difficiles. Bref, on réagit à la menace de l'éclatement par un resserrement, et le clan se referme de plus en plus sur lui-même. Il n'est pas inutile de souligner que la menace qui pèse sur le groupe n'est pas seulement extérieure : elle est aussi très *intérieure*. Plus le temps passe, plus il y a des polémiques à l'intérieur même du groupe — une hérésie naissante qui s'oppose à l'orthodoxie, à la « ligne de parti ».

Plus Glenda est populaire, plus ses films sont vus, plus *elle* est vue de par le monde. Ses admirateurs, qui l'adorent, admettent pourtant que ses films ne sont pas absolument parfaits. Ce n'est pas la faute de Glenda, toujours sublime : il faut blâmer les scénaristes, les metteurs en scène, tous ceux qui travaillent auprès d'elle. Mais peu importe à qui incombe la faute, il reste que l'œuvre de Glenda comporte certaines imperfections. Lorsque l'on adore une icône, une idole, on ne peut tolérer les imperfections, qui deviennent très vite insupportables. Graduellement, les membres du groupe commencent à réaliser leur *mission* (le mot est souvent employé dans le texte) : réparer *toutes* les imperfections des films de Glenda. On modifie certaines séquences qui ne correspondent pas à l'idéal que l'on se fait de son idole; on modifie une conclusion, puisque c'est de cette façon que Glenda *doit* agir, dans le film en question. Pour atteindre son objectif, le groupe vole les copies d'un même film, procède aux réparations, et sème dans le monde le film révisé.

À un certain moment, *toutes* les imperfections des films de Glenda ont été corrigées. Cela veut donc dire que son œuvre est absolument parfaite, qu'elle correspond entièrement aux désirs du groupe. Glenda annonce peu après qu'elle a l'intention de se retirer. Cette annonce est bien accueillie par les membres du groupe, puisqu'elle implique l'achèvement de leur œuvre : plus de films, plus d'imperfections

⁶¹¹ J. Cortázar, « Nous l'aimons tant Glenda », p. 859.

à corriger. La tâche est complétée, l'œuvre de Glenda aussi. Fatalement, la bonne humeur ne dure pas : quand Glenda annonce son retour, la perfection des deux œuvres — celle de Glenda et celle du groupe — est gravement menacée. Produire un nouveau film, c'est produire de nouvelles imperfections; et si Glenda ne parvient pas à se retirer de son plein gré, que reste-t-il à faire? *La retirer...* littéralement. Achever l'œuvre. S'assurer que l'idole sera telle que ses adorateurs la désirent, l'ont toujours désirée. Cortázar ne le dit pas en toutes lettres, mais on comprend, entre les lignes, que les membres du clan ont décidé de tuer l'objet de leur adoration. La boucle est bouclée : un geste aussi extrême dissout nécessairement le groupe, qui n'a plus de raison d'être parce que son œuvre est accomplie une fois pour toutes. Les membres ne se rencontreront plus.

La véritable Glenda Jackson vit encore, mais c'est justement le caractère fictionnel de son récit qui permet à Cortázar d'aller beaucoup plus loin dans ses analyses que ce qu'on lit habituellement dans les textes théoriques sur le phénomène des films cultes. Après tout, Cortázar trouve le dénouement parfait pour illustrer un des aspects les plus fondamentaux de la dynamique cultique : la *substitution* par laquelle l'idole réelle (en chair et en os) est délaissée au profit de l'idole représentée. « Glenda Garson, la femme » n'a plus de rôle à jouer dans les activités du groupe quand il croit son œuvre achevée; c'est l'*icône* qui importe avant tout, celle qui a été façonnée par ses admirateurs.

On remarque le même phénomène chez ceux et celles qui adorent un auteur, un acteur (James Dean et Marilyn Monroe étant deux exemples parmi d'autres), un film, un livre : quelle que soit leur admiration pour tel ou tel créateur, tel ou tel artiste, c'est ultimement la vision (ou la représentation) qu'ils s'en font qu'ils portent aux nues; ce qu'ils apprennent de cet homme ou de cette femme à l'écran, dans les magazines à potins, pendant leurs discussions avec leurs amis, etc. L'icône sur

l'affiche importe davantage que l'être humain : c'est une construction subjective qui mérite d'être étudiée en tant que telle, et non par pur souci historique.

Le phénomène de « vedettariat » cultique remonte aux années cinquante, comme le rappelle Wade Jennings⁶¹². Cette jeunesse du phénomène peut étonner dans la mesure où il semble « so intensely human in its origins and meanings »; mais il ne faut pas oublier que ce phénomène est en fait, à bien des égards, « a product of technology, our ability to record and thus preserve performances⁶¹³ ». La nouvelle de Cortázar insiste beaucoup sur le rôle de la technologie : après tout, l'un des éléments les plus cruciaux de la mission des admirateurs de Glenda est de subtiliser les copies de ses films pour les modifier. Les admirateurs ne peuvent modifier l'image écranique de Glenda qu'en plongeant dans les méandres de la technologie qui la rend possible. La « qualité numineuse » d'une vedette⁶¹⁴ dépend de cette appartenance technologique.

La nouvelle d'Ook Chung intitulée « L'amant des ombres⁶¹⁵ » reprend, à sa façon, le thème de la substitution cultique. Son personnage principal est incapable d'entrer en relation avec ses semblables et le fait toujours de manière interposée. C'est justement pourquoi on peut le qualifier d'« amant des ombres » : le personnage s'intéresse davantage aux traces laissées par les femmes qui l'intéressent que par ces femmes en chair et en os. Il a passé quelques années à regarder la télévision plusieurs heures par jour, obsédé par les starlettes du moment. Quand il retournait à la réalité, « les gens me semblaient imparfaits, laids, décevants, et j'avais envie de les

⁶¹² W. Jennings, « The Star as Cult Icon : Judy Garland », dans *The Cult Film Experience. Beyond All Reason* (dir. J. P. Telotte), p. 90.

⁶¹³ W. Jennings, « The Star as Cult Icon : Judy Garland », p. 91.

⁶¹⁴ J. P. Telotte, « Beyond All Reason : The Nature of the Cult », p. 9 : « Our love of such films turns partially upon their previous success : their prior ability to evoke a desirable or soothing response, particularly through their stars' numinous quality. »

⁶¹⁵ O. Chung, « L'amant des ombres », dans *Contes butô*, Montréal, Boréal, 2003, p. 59-107.

zapper⁶¹⁶ ». Cela s'est poursuivi jusqu'à ce qu'il rencontre « en personne » une des starlettes tant aimées. Quelque chose s'est brisé, et il vaut la peine de citer tout le passage :

C'était lors du tournage d'un film dans les rues de New York. Lorsque je l'ai vue, aussi belle qu'à la télévision et que dans mes rêves, j'ai senti quelque chose mourir en moi. Elle ne m'intéressait plus, vous comprenez? Elle était à deux pas de moi, j'aurais pu la toucher, au lieu de quoi je me suis enfui en pleurant. J'ai déchiré toutes les photos que j'avais d'elle et je n'ai plus jamais ouvert la télévision.

Il confirme ensuite qu'il a cessé de la désirer à ce moment-là. Comme quoi l'icône (fruit de constructions multiples, de projections, etc.) importe beaucoup plus que l'être humain; la rencontre de l'être humain menace de détruire une construction patiemment ouvragée, au gré de contacts indirects (par l'écran, le livre, la revue, etc.). L'extrait suivant, tiré de la célèbre *Lolita* de Nabokov, abonde dans le même sens :

Ce n'était pas elle que j'avais passionnément possédée, mais ma propre création, une autre Lolita, chimérique et cependant plus réelle que la Lolita de chair et d'os, qu'elle recouvrait et contenait, et qui flottait entre elle et moi — une chimère sans volonté, sans conscience, sans autre réalité que mon désir⁶¹⁷.

L'idole est donc présente dans des œuvres — le plus souvent, sur l'écran —, mais elle apparaît aussi dans des publications qui détaillent ses allées et venues, ses grandes et petites aventures. Cette *version* de l'idole n'est pas plus immédiate que les autres : elle participe au même processus de (re)construction. Baudrillard suggère en ce sens que « journalistes et publicitaires sont des *opérateurs mythiques* : ils mettent en scène, affabulent l'objet ou l'événement [...] ils le "livrent réinterprété" — à la limite, ils le construisent délibérément⁶¹⁸ ». On pourrait avoir le réflexe de considérer

⁶¹⁶ O. Chung, « L'amant des ombres », p. 67.

⁶¹⁷ V. Nabokov, *Lolita*, Paris, Gallimard, 1959, p. 96 (tr. E. H. Kahane).

⁶¹⁸ J. Baudrillard, *La société de consommation*, p. 196.

ce discours faux, mais à proprement parler, il n'est ni vrai ni faux : « il n'y a plus d'original ni de référentiel réel [...] comme tous les mythes et paroles magiques, la publicité se fonde sur un autre type de *vérification* – celui de la *selffulfilling prophecy* (la parole qui se réalise de par sa profération même⁶¹⁹). » Cette parole se réalise elle-même, mais elle mise aussi sur une participation active du récepteur, dans le processus de (re)construction. Cette implication du récepteur se situe dans la foulée d'une culture typiquement moderne, selon Lipovetsky : « les recherches des modernes ont pour but et effet de plonger le spectateur dans un univers de sensations, de tensions et de désorientation, ainsi opère l'éclipse de la distance, ainsi apparaît une culture à base de dramatisation, d'émotion et simulation constantes⁶²⁰. »

5.4.2 Substitution et sacrifice sous l'empire du désir : le culte de la vedette

La citation de *Lolita* reproduite un peu plus haut construit un pont entre deux notions qui entretiennent un commerce certain : la *substitution* et le *désir*. Un troisième thème peut être introduit, quand on considère le geste ultime posé par les membres du groupe, dans la nouvelle de Cortázar : le *sacrifice*. Les réflexions de René Girard dans *La violence et le sacré* nouent justement ces trois thèmes.

Si la violence doit être considérée dans toute étude du sacrifice, c'est parce qu'on trouve dans l'être humain un véritable *désir de violence*. Ce désir est loin d'être innocent et peut entraîner des changements durables chez la personne qui l'éprouve. On ne peut se débarrasser du problème de la violence en la qualifiant d'« irrationnelle », ce qui nous dispenserait de toute analyse approfondie. Or, la violence trouve très souvent de bonnes raisons pour se déchaîner. Sur quoi se déchaîne-t-elle, au juste? Si la violence se déchaînait toujours sur la chose ou la personne ayant excité le désir de violence, la rétribution fonctionnerait en vase clos

⁶¹⁹ J. Baudrillard, *La société de consommation*, p. 197.

⁶²⁰ G. Lipovetsky, *L'ère du vide*, p. 140.

et, à proprement parler, il n'y aurait pas de sacrifice : une justice violente serait rendue et résoudrait la tension une fois pour toutes. Ce n'est cependant pas ce qui se produit. Selon Girard, et c'est peut-être le point essentiel de sa réflexion, la violence trouve le plus souvent quelqu'un d'autre — un intermédiaire — pour s'assouvir temporairement. Il y a donc une *substitution* au cœur du sacrifice : « La violence inassouvie cherche et finit toujours par trouver une victime de rechange. À la créature qui excitait sa fureur, elle en substitue soudain une autre qui n'a aucun titre particulier à s'attirer les foudres du violent, sinon qu'elle est vulnérable et qu'elle passe à sa portée⁶²¹. »

Le *désir de violence* est orienté vers une créature, mais, ultimement, la *violence* effective ne se déchaîne pas sur cette créature ou sur cette chose : elle s'abat sur une autre victime; une victime qui n'a pas de rôle à jouer dans la situation. Mais elle est choisie parce qu'elle est vulnérable, disponible, à proximité. Une fois choisie, elle en vient à jouer un rôle irremplaçable dans le sacrifice. Girard écrit à son propos qu'il « polarise sur la victime des germes de dissension partout répandus⁶²². » Le sacrifice — et la victime sacrifiée — maîtrisent et canalisent la violence, qui aurait pu éclater d'une manière encore plus dangereuse. La violence vise ici une chose ou un être unique (la victime) au lieu de déborder sur tout le groupe social, ce qui menacerait sa cohésion.

La nouvelle de Cortázar inscrit dans sa diégèse un sacrifice qui, en règle générale, reste purement symbolique. Le parallèle entre le récit de Cortázar et la théorie de Girard sur le sacrifice a évidemment ses limites : dans « Nous l'aimons tant, Glenda », la victime choisie n'est pas extérieure au drame sacrificiel; elle n'est pas choisie parce qu'elle est disponible. C'est elle qui, par l'annonce de son retour à l'écran, menace la perfection d'une œuvre qui semblait achevée. Mais, dans la mesure

⁶²¹ R. Girard, *La violence et le sacré*, Paris, Hachette, 1998, p. 11.

⁶²² R. Girard, *La violence et le sacré*, p. 18.

où c'est le *désir* qui paraît être le moteur du sacrifice, on peut soutenir que la trajectoire de la violence a bifurqué : le désir des membres du groupe vise moins la victime désignée (Glenda Garson, la femme) qu'une créature virtuelle qui, parce qu'elle est virtuelle, sera toujours plus désirable que son image — au sens platonicien, plus sévère — de chair et d'os. Une substitution s'opère bel et bien sur la base du désir : il était hors de question d'occire l'objet excitant le désir; il faudra donc se rabattre sur son rejeton sensible.

5.5 Dynamique cultique et bricolage

Les sections qui terminent ce dernier chapitre aborderont successivement les deux principaux thèmes ayant traversé tout notre travail. Avant d'en arriver au thème des contraires, dans l'ultime section, il s'agira en premier lieu d'insister sur la place occupée par le bricolage dans le phénomène des films cultes. Cette mise au jour du rôle du bricolage se déroulera en deux temps : nous rappellerons d'abord que les surréalistes ont lourdement influencé une certaine pratique de la cinéphilie que l'on a souvent rapprochée du phénomène des films cultes; une cinéphilie volontiers fragmentaire constituée de morceaux épars plutôt que d'unités déjà constituées. Puis, nous poursuivrons nos investigations sur l'expérience du film culte en étudiant son caractère *performatif*; un caractère qui n'est pas sans rappeler le théâtre dans son élaboration.

5.5.1 Sensibilité surréaliste et bricolage cinématographique

Le titre de cette section comporte une certaine ambiguïté. Il ne s'agit pas d'affirmer que la genèse du phénomène des films cultes doit tout au surréalisme; néanmoins, la sensibilité surréaliste a exercé une influence considérable sur l'*esthétique* du phénomène. Cette influence n'est pas seulement indirecte : elle résulte de contacts tangibles entre le mouvement surréaliste et l'industrie du cinéma.

En tant que mouvement artistique, le surréalisme jouit d'une place de choix dans l'histoire du cinéma. Plusieurs cinéastes ont été qualifiés de surréalistes, parce qu'ils ont entretenu un commerce important avec certains artistes surréalistes ou parce que leurs œuvres s'apparentent aux productions surréalistes d'autres médiums, qu'il s'agisse de la littérature ou des arts plastiques. L'époque du muet a vu sa part de films surréalistes, dont *L'étoile de mer* (1928) de Man Ray, *Un chien andalou* (1929) de Luis Buñuel et Salvador Dalí et *Le sang d'un poète* (1930) de Jean Cocteau. Au cours des décennies suivantes, Cocteau et Buñuel furent sans doute les deux cinéastes surréalistes les plus remarquables. Buñuel, en particulier, est resté fidèle à ses racines surréalistes (comme on l'a vu dans le chapitre précédent), même si sa carrière peut être divisée en périodes distinctes, les plus importantes étant deux passages en France (1925-1930 et 1964-1977) et un autre au Mexique (1946-1965).

Par-delà l'existence de « films surréalistes », on note en outre une présence surréaliste importante dans l'édition et la production d'œuvres appartenant à des genres dits « mineurs ». Naremore rappelle que la collection Série noire, publiée par Gallimard, a été fondée en 1945 par Marcel Duhamel⁶²³. Duhamel, qui a dirigé la collection jusqu'en 1977, a participé aux premières explorations menées par l'entremise du cadavre exquis, vers 1925; il était aussi traducteur (il a lui-même traduit les premiers ouvrages publiés dans la collection), scénariste et acteur. Duhamel a rédigé en 1948 ce que l'on a appelé le « manifeste » de la collection et il s'est assuré d'en souligner les aspects les plus percutants : « les volumes de la "Série noire" ne peuvent pas sans danger être mis entre toutes les mains. [...] L'esprit en est rarement conformiste. On y voit des policiers plus corrompus que les malfaiteurs qu'ils poursuivent. [...] Alors il reste de l'action, de l'angoisse, de la violence — sous toutes ses formes et particulièrement les plus honnies — du tabassage et du

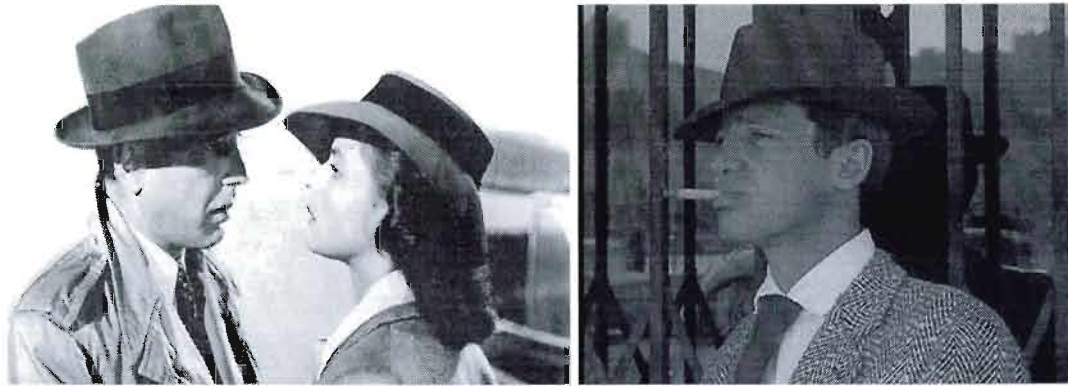
⁶²³ J. Naremore, *More Than Night : Film Noir in its Contexts*, p. 17.

massacre. » André Breton a quant à lui édité une *Anthologie de l'humour noir* (1940) qui a remis au goût du jour certains auteurs maudits (dont Sade, Poe, Baudelaire, Nietzsche et Rimbaud). Nous devons d'ailleurs à Breton le sens désormais commun accordé à l'expression « humour noir ».

Dans notre deuxième chapitre, nous avons souligné que Genette traçait un parallèle entre la *critique littéraire* et la notion de *bricolage* mise en lumière par Lévi-Strauss : le critique littéraire récupère les résidus de l'œuvre étudiée pour composer un nouveau discours, il recombine ces résidus pour créer une unité qui tient à la fois du recyclage et de l'invention. Or, la critique cinématographique pratiquée par les surréalistes (surtout pendant les années trente) se réclame elle aussi du bricolage, bien que d'une manière quelque peu différente. Comme le rappelle Naremore⁶²⁴, les surréalistes avaient l'habitude d'effectuer de brèves présences dans diverses salles de cinéma, puis de décrire leurs expériences dans des textes. Ils ont ainsi développé ce que Louis Aragon a décrit comme une critique « synthétique » ou « tangentielle », préoccupée par des scènes isolées et non par des récits entiers. Une telle activité est éminemment surréaliste puisqu'elle favorise les juxtapositions de scènes appartenant à des films différents.

L'un des principaux représentants d'une telle approche est Jean-Luc Godard — qui, sans être un surréaliste au sens strict, a cependant intégré certaines pratiques surréalistes dans ses activités. Significativement, cette pratique fut à la fois critique et créative : il fut l'un des critiques les plus marquants des *Cahiers du Cinéma* avant de réaliser ses propres films, aux côtés des autres transfuges des *Cahiers* (Truffaut, Rivette, Chabrol, Rohmer), regroupés sous l'étiquette de Nouvelle Vague. Ces deux versants de la pratique cinématographique sont intimement liés chez Godard, qui considérait que la réalisation d'un film était la critique la plus efficace qui soit.

⁶²⁴ J. Naremore, *More Than Night : Film Noir in its Contexts*, p. 18.



FIGURES 5.3 et 5.4

La migration culturelle d'un symbole : de *Casablanca* (1942) à *À bout de souffle* (1959)

Les critiques et les films de Godard font partie d'un réseau qui comporte en outre d'autres critiques, d'autres films : « the continuities between Godard's reviews and other films he has seen, and still others which he will eventually make, create a dense network⁶²⁵ » — un réseau, une banque de récits, de personnages et de figures qui alimentent son art. Godard a ramené à l'avant-plan un procédé narratif négligé depuis les débuts du cinéma parlant : l'intertitre, qui place côte à côte le mot et l'image. L'intertitre tel que l'emploie Godard introduit le bricolage dans la narration cinématographique : les citations et les échos se bousculent, ils récupèrent les morceaux d'autres films (d'autres livres, d'autres pièces⁶²⁶) pour créer un nouvel ensemble. Ce bricolage intervient dès son premier long métrage, *À bout de souffle*, dont le héros — personnifié par Jean-Paul Belmondo — ne peut être pensé sans l'antécédent cinématographique d'Humphrey Bogart et de son Rick Blaine, dans *Casablanca*; Michel Poiccard, dans *À bout de souffle*, voue un véritable culte à ce personnage (non moins fictif) qui le précède. Tout au long de sa carrière — et non

⁶²⁵ J. Rosenbaum, *Placing Movies. The Practice of Film Criticism*, Berkeley, Los Angeles and London, University of California Press, 1995, p. 20.

⁶²⁶ Les trames sonores des films de Godard sont réputées pour leur complexité et les interactions entre les dialogues, la narration et la musique; voir la critique de *King Lear* (1985) rédigée par J. Rosenbaum, *Placing Movies*, p. 184-189.

seulement dans la vaste rétrospective de son *Histoire(s) du cinéma* (élaborée entre 1988 et 1998), aux innombrables citations —, Godard a exploité la *mémoire* produite par l'histoire du cinéma en soulignant les échos souvent souterrains entre des films d'époques et de provenances complètement différentes.

5.5.2 Bricolage et réminiscence dans la spectature du film culte

La *mémoire* semble être un élément fondamental dans le phénomène des films cultes; tout film culte présuppose la mémoire, puisqu'il doit être vu plusieurs fois : comme le rappelle Robert E. Wood, « to watch the film repeatedly is, in effect, to join memory and event⁶²⁷ ». Selon Wood, la trame narrative même de bien des films cultes doit beaucoup à la mémoire; si des films comme *The Rocky Horror Picture Show* semblent être construits sur des récits sans véritable intrigue, c'est surtout parce que cette intrigue naît dans la mémoire elle-même : « like all repeatedly viewed films, it is plotted in memory — outside the normal bounds of the cinematic experience⁶²⁸ ». De manière significative, c'est la mémoire (et sa manipulation par ceux qui président à la création *et* à la réception des films) qui fonde selon des chercheurs comme Eco et Wood le statut *religieux* de ce phénomène.

Cette dimension religieuse ne fait aucun doute, pour Eco : il soutient que *Casablanca* est un exemple de « palimpsest for future students of twentieth-century religiosity⁶²⁹ ». Eco conçoit le statut cultique du film comme la rencontre entre le contenu fourni et la réception de ce contenu. Pour qu'un film devienne culte, il doit bien sûr être aimé, adoré; mais il faut aussi qu'il « provide a completely furnished world⁶³⁰ » : un monde suffisamment riche pour que ses personnages, ses péripéties et ses environnements deviennent l'objet de discussions et de tests à travers lesquels les

⁶²⁷ R. E. Wood, « Don't Dream It : Performance and *The Rocky Horror Picture Show* », p. 158.

⁶²⁸ R. E. Wood, « Don't Dream It : Performance and *The Rocky Horror Picture Show* », p. 159.

⁶²⁹ U. Eco, « *Casablanca* : Cult Movies and Intertextual Collage », p. 197.

⁶³⁰ U. Eco, « *Casablanca* : Cult Movies and Intertextual Collage », p. 198.

admirateurs parviennent à se reconnaître (comme l'a bien décrit la nouvelle de Cortázar).

Tous ces éléments forment un ensemble, celui du film culte; mais cet ensemble a des failles intrinsèques. Les éléments doivent être disponibles à de nouvelles combinaisons. Ce qui distingue le film culte des autres films, selon Eco, c'est justement ce morcellement : le découpage du film en morceaux au moins aussi importants que le tout. Pour qu'une œuvre fasse l'objet d'un culte, « one must be able to break, dislocate, unhinge it so that one can remember only parts of it, irrespective of their original relationship with the whole⁶³¹ ». Là où le film « parfait » survit intégralement dans la mémoire de ses témoins (grâce à une idée centrale ou à une émotion particulière), le film culte survit en pièces détachées. Si ces pièces survivent avec une telle acuité, c'est notamment parce qu'elles sont *archétypales*. Eco retire au terme son lourd bagage jungien pour n'en garder que le fond : « the term [...] only serves to indicate a preestablished and frequently reappearing narrative situation, cited or in some way recycled by innumerable other texts⁶³² ». Cette définition de l'archétype, lorsque ce dernier est appliqué aux films cultes, inscrit doublement la réflexion d'Eco dans l'esthétique du bricoleur : le film est culte parce qu'il offre une interprétation expressive d'une situation éprouvée (on ne peut donc l'envisager qu'à la lumière de ses prédécesseurs *et* de ses successeurs⁶³³); mais il l'est aussi parce que le spectateur peut ensuite recombinaison les éléments du film à sa guise. Le film se disloque, et les spectateurs se saisissent de ses images, de ses voix, de sa musique : « the acquisition of images as a material and moveable substance in their own right

⁶³¹ U. Eco, « *Casablanca* : Cult Movies and Intertextual Collage », p. 198.

⁶³² U. Eco, « *Casablanca* : Cult Movies and Intertextual Collage », p. 200.

⁶³³ Le regard n'est pas seulement rétrospectif : il est également prospectif. Dans la liste qu'il dresse des archétypes de *Casablanca*, Eco inclut les mots prononcés par Blaine dans une scène célèbre — *play it* — en tant qu'ils annoncent une citation ultérieure : « Play it (again, Sam). Anticipated quotation of Woody Allen » (« *Casablanca* : Cult Movies and Intertextual Collage », p. 206). Dans *Play It Again, Sam* (1972), d'Allen, le fantôme d'Humphrey Bogart multiplie les conseils au personnage principal; la conclusion du film est d'ailleurs une parodie du dénouement de *Casablanca*.

becomes the chief significance for the cult spectator⁶³⁴ ». Le spectateur s'octroie la position du *dominant* dans ce processus, prenant à contre-pied la perspective de la réception comme pure passivité⁶³⁵.

5.5.3 La sensibilité *camp*⁶³⁶

Les notes de Susan Sontag sur le *camp*, écrites dès 1964, nous aident à préciser la sensibilité dont il est question ici. Le *camp* ne se cantonne pas à un médium unique mais s'applique à des domaines fort variés : de la chanson populaire aux lampes Tiffany en passant par certains opéras et pièces de vêtement. Sontag suggère toutefois que le cinéma occupe une place de choix dans cet éclectique panorama; plus précisément encore, la *critique cinématographique* : « movie criticism is probably the greatest popularizer of Camp taste today⁶³⁷ ». Pas n'importe quel type de critique cinématographique, mais la critique la plus rebelle; celle qui va jusqu'à autoriser des palmarès intitulés « The 10 Best Bad Movies I Have Seen⁶³⁸ ». Les valeurs sont subverties par la sensibilité *camp* — « the ultimate Camp statement : it's good *because* it's awful⁶³⁹ ». Bon (*good*), ici, semble être une valeur à la fois *morale* et *esthétique* qu'il importe de renverser. Tandis que la haute culture s'est édifiée sur la base de réussites, la sensibilité *camp* met plutôt l'accent sur des « plaisirs ingénieux (*ingenious pleasures*⁶⁴⁰) » qui ne dédaignent guère la vulgarité. Robert E. Wood qualifie ce geste de « semantic reversal⁶⁴¹ ».

⁶³⁴ T. Corrigan, « Film and the Culture of Cult », p. 28.

⁶³⁵ T. Corrigan, « Film and the Culture of Cult », p. 32 : « Cult films, whether by nature or choice, invariably subvert and run contrary to the immobility and passivity which regulate standard viewing and reading practices. »

⁶³⁶ Puisque les traducteurs de Sontag n'ont pas proposé d'équivalent pour ce terme dans les éditions de langue française, nous conserverons le terme en anglais.

⁶³⁷ S. Sontag, « Notes on Camp », dans *Against Interpretation and Other Essays*, New York, Delta Book, 1966, p. 278.

⁶³⁸ S. Sontag, « Notes on Camp », p. 278.

⁶³⁹ S. Sontag, « Notes on Camp », p. 292.

⁶⁴⁰ S. Sontag, « Notes on Camp », p. 289.

⁶⁴¹ R. E. Wood, « Don't Dream It : Performance and *The Rocky Horror Picture Show* », p. 160.

Le goût *camp* exalte un style exagéré et bizarre (« off⁶⁴² ») et manifeste une espèce d'allergie à l'ordinaire et au banal; c'est un goût qui place tout entre guillemets, où rien n'est vraiment ce qu'il semble. Cette sensibilité appréhende des objets qui, bien souvent, ne sauraient se laisser réduire au seul *camp* — Sontag évoque les romans gothiques, les toiles maniéristes du Caravage et les œuvres de Cocteau. Ces productions ne sont pas *camp* de pure nécessité, mais elles peuvent être *appréhendées* de cette manière. Autrement dit, tout est dans l'*usage* — ce qui n'est pas sans rappeler l'analyse que proposait de Certeau des tactiques bricoleuses que nous avons approfondies dans notre second chapitre.

Le véritable *camp* est *naïf*, selon Sontag : il suppose une certaine innocence, une certaine inconscience. Il est possible de créer volontairement une œuvre *camp* (tel est le cas, par exemple, du film *The Rocky Horror Picture Show*), mais le résultat sera moins puissant. Les œuvres qui titillent le plus la sensibilité *camp* sont loin d'être légères : elles sont le plus souvent éminemment sérieuses et ambitieuses (Sontag insiste sur l'exemple des opéras du dix-neuvième siècle). Mais c'est un sérieux qui n'est pas pleinement efficace : « a seriousness that fails⁶⁴³ ». Une œuvre simplement mauvaise n'est rien de plus puisqu'elle n'a aucune ambition; l'œuvre *camp*, en contrepartie, est traversée par l'extravagance et la démesure, elle pêche par son surplus d'ambition.

Une des caractéristiques les plus fondamentales de la sensibilité *camp* est le *détachement* qu'elle exige de ses pratiquants. Ce détachement peut être envisagé de deux manières : il y a le détachement *temporel*, car quelques années, décennies ou même siècles sont parfois nécessaires avant qu'une œuvre sollicite ce type de réaction rebelle. Mais c'est surtout un détachement *esthétique*; une distance qui permet au

⁶⁴² S. Sontag, « Notes on Camp », p. 279.

⁶⁴³ S. Sontag, « Notes on Camp », p. 283.

spectateur d'adopter un point de vue très particulier sur la production dont il est témoin. Rien n'est plus étranger au *camp* que la *tragédie*; l'œuvre *camp* est sérieuse, mais son sérieux n'est justement pas assez efficace pour que le tragique parvienne à percer.

5.6 Un renversement des critères esthétiques : à propos du prestige des films médiocres

Pourquoi au juste peut-on parler d'une « culture des contraires », en ce qui a trait au phénomène des films cultes? C'est parce que, selon bien des observateurs, la culture dont se réclament la plupart de ces amateurs de cinéma peut être résumée par une phrase anglaise qui a souvent été reprise au fil du temps : *So bad it's good*. Comme on l'a vu dans la section précédente, ce choix esthétique est central dans la sensibilité *camp*, mais il ne s'y réduit pas. Le « bon » et le « mauvais », qui sont habituellement des critères visant à établir la valeur relative d'une œuvre donnée, ne sont pas condamnés ou purement rejetés; on admet encore que certains films sont bons, et d'autres, mauvais. Mais au lieu de consacrer les meilleurs films, ce sont les pires qui recevront les suffrages. Autrement dit, les critères ne tombent pas : ils sont inversés.

Un tel discours, qui prétend opérer un renversement radical et postmoderne par rapport à des critères esthétiques éminemment modernes (celui de chef-d'œuvre, par exemple), remonte aux années soixante-dix, mais il peut être mis en parallèle avec d'autres assauts contre le goût commun. Après tout, on assiste ici à une espèce de reprise du discours dadaïste et surréaliste sur les critères esthétiques dominants, tel qu'il fut abordé dans notre quatrième chapitre. On se rappelle que les dadaïstes et les surréalistes s'opposaient eux aussi aux critères habituels (appliqués aux beaux-arts, dans leur cas); ils s'opposaient à une vision qui accordait une importance énorme à des notions comme celle de « chef-d'œuvre », mais aussi comme celle de « talent »

(l'œuvre accomplie étant censée résulter de longs et patients efforts, d'essais et d'erreurs, etc.). Un tel point de vue « désublissait » à maints égards le beau classique; il lui retirait tout lyrisme, préférant envisager l'art d'une manière plus éclatée et démocratique. Cela remettait en question tout un ensemble d'idées et de conceptions sur l'art, sur sa nature et son rôle dans la société.

Lorsqu'on s'intéresse au phénomène des films cultes, on se rend compte, d'une façon un peu similaire, qu'il ne s'agit plus d'élire les chefs-d'œuvre d'un médium donné. On voisine les extrêmes puisqu'on choisit — tout à fait volontairement — des films considérés comme médiocres ou carrément minables; des films qui appartiennent souvent à des genres peu estimés dans une grande majorité de cercles critiques (l'horreur, la science-fiction, etc.). Comme nous le verrons dans les pages qui suivent, toutefois, ce choix n'est pas aussi libre qu'à première vue : de diverses manières, le phénomène s'institutionnalise progressivement, au fur et à mesure qu'un canon de films cultes se constitue.

5.6.1 Vers une industrie de la série Z⁶⁴⁴ : *Mystery Science Theater 3000*

L'émission américaine *Mystery Science Theater 3000* fut produite de 1988 à 1999 pendant 198 épisodes; elle fut diffusée sur les chaînes KTMA, Comedy Channel (qui allait devenir Comedy Central) et, enfin, Sci Fi Channel (devenu Syfy depuis juillet 2009). Un long métrage de 73 minutes a aussi été produit en 1996 : *Mystery Science Theater 3000 : The Movie*.

⁶⁴⁴ Dans l'économie générale de la compartimentation des films, l'utilisation de la lettre « Z » nous semble être une accentuation (ou une version extrême) de ce qui est impliqué par « B » : des films qui, non seulement se distinguent des œuvres « A », mais qui s'y opposent radicalement (en vertu de leur budget, de leur facture, de leurs thèmes de prédilection, etc.).



FIGURE 5.5

La mise en scène d'un épisode typique de *Mystery Science Theater 3000*, avec auditoire fictif

La trame générale de l'émission sert de prétexte à un discours qui anticipe les commentaires inclus sur la plupart des DVD, depuis une dizaine d'années. Deux scientifiques fous envoient un concierge dans l'espace afin de le confronter à de très mauvais films de série B — leur but étant de découvrir 1) le niveau de tolérance de l'être humain vis-à-vis de tels spectacles, mais également 2) le film de série B le plus passible de permettre aux scientifiques de dominer le monde comme ils l'entendent; une domination transformant la population insouciante en réservoir à esclaves. Emprisonné dans un satellite, le concierge fabrique quatre robots qui visionnent eux aussi les films en question, tout en les commentant profusément. La projection est parfois interrompue par de courtes scènes liées au contenu du film en cours, que ce soit par l'entremise de thèmes ou de personnages.

Ne se contentant pas de montrer des films cultes exemplaires, l'émission propose donc en outre une première interprétation : elle plaque sur les films projetés l'esthétique dont nous avons rappelé les contours dans les sections précédentes. Les films sélectionnés sont tous conformes à ce renversement des critères usuels, puisque les élus se démarquent d'abord et avant tout par leur médiocrité technique. Mais ils se démarquent aussi par leurs thèmes : ils appartiennent presque tous au genre de la

science-fiction. En cela, l'émission *Mystery Science Theater 3000* perpétue la conception étroite du film culte (puisqu'elle le rattache à quelques genres privilégiés) que nous nous sommes efforcé de remettre en question un peu plus haut; son immense popularité est à la fois un résultat et un facteur de la pérennité d'une telle conception. Or, l'émission reste un cas complexe. Si elle perpétue l'association entre le *film culte* et le *genre* auquel il appartient, elle accorde néanmoins une place absolument fondamentale à la *réception* des films. En fait, le concept même de l'émission repose sur les réactions des spectateurs dans le déroulement même de chaque épisode.

La grande popularité de l'émission — et sa reconnaissance officielle⁶⁴⁵ — entraînent un certain nombre de conséquences importantes. Les films sélectionnés acquièrent une sorte de consécration qui leur assure une visibilité accrue. Cette émission a un profil marginal — puisqu'elle s'intéresse à des *films* marginaux et puisqu'elle qu'elle s'adresse à des *cinéphiles* marginaux —, mais, au même moment, elle construit graduellement un groupe de films médiocres qui font autorité chez bien des cinéphiles. Autrement dit, elle réunit un « canon ». À maints égards, *Mystery Science Theater 3000* est le reflet inversé de la cérémonie des Academy Awards (ou « Oscars »). Après tout, la critique orthodoxe, dont la principale extension est les Oscars, construit, année après année, un corpus de « grands films », n'hésitant pas à leur attribuer le titre de chefs-d'œuvre. Bien des cinéphiles ne jurent que par ces avis de la critique orthodoxe; ils se font un devoir de voir tous les films oscarisés, ou mis en nomination aux Oscars, puisque pour eux, c'est un gage de qualité. Les rééditions de DVD de films primés se font un devoir de souligner les prix remportés; les acteurs et artisans vainqueurs verront toujours leurs noms précédés de l'épithète *Academy Award Winner*.

⁶⁴⁵ L'émission a reçu le prix Peabody en 1993, en plus de recevoir des nominations aux Emmys en 1994 et 1995.

La « critique » issue du phénomène des films cultes (incarnée dans *Mystery Science Theatre 3000*, mais aussi ailleurs) fait un peu la même chose, en dépit des apparences : elle va elle aussi élire ses « grands films ». Des films qui n'ont jamais eu l'ombre d'une chance de gagner un Oscar (les critères esthétiques de *Mystery Science Theatre 3000* étant opposés à ceux des voteurs de l'Academy), mais qui, malgré tout, sont « élus » par leurs admirateurs⁶⁴⁶. Si les rééditions de films oscarisés rappellent ce haut fait d'arme, les rééditions de films ayant subi le « traitement *Mystery Science Theatre 3000* » profitent du même privilège.

5.6.2 Nature, fonction et impact du film *Ed Wood* (1994), de Tim Burton

Si l'impact de la série *Mystery Science Theatre 3000* sur le phénomène des films cultes est considérable, on ne saurait négliger une autre production qui, à sa manière, a influencé son évolution : le film *Ed Wood* (1994), de Tim Burton.



FIGURE 5.6
Ed Wood (Johnny Depp) et Bela Lugosi (Martin Landau), dans *Ed Wood* (1994)

⁶⁴⁶ On note tout un ensemble de prix qui prennent les Oscars à contre-pied : les Golden Raspberry Awards (ou Razzies), organisés depuis 1981 par leur idéateur, John J. B. Wilson.

Ed Wood est la biographie d'Edward D. Wood, Jr. (1924-1978), un auteur, acteur, scénariste, producteur, réalisateur et monteur dont les films relèvent presque tous de genres marginaux. La célébrité de Wood est essentiellement posthume, puisque ses œuvres n'ont guère soulevé les passions de son vivant. Elle tient surtout à deux facteurs : une vie fort étrange et excentrique (il aimait se travestir et a consacré son tout premier film à ce thème), noyée dans l'alcoolisme et, dans ses ultimes années, dans la rédaction d'ouvrages pornographiques; des films qui ne correspondent aucunement aux critères habituels de la critique cinématographique. Il a réalisé une douzaine de films, les mieux connus étant *Glen or Glenda?* (1953), un film hybride intensément personnel dans lequel Wood joue son propre rôle, et *Plan 9 From Outer Space* (1959), une aventure de science-fiction dont la pauvreté des trucages et l'indigence générale sont passées à l'histoire. Longtemps oubliés, ses films ont été redécouverts pendant les années quatre-vingt par des cinéphiles qui ont exalté leurs faiblesses (répliques ridicules, acteurs inefficaces, transitions saccadées, mauvais trucages, etc.). Ces faiblesses s'étaient donc transformées en forces (en « marques de commerce ») en vertu d'un langage cinématographique très personnel et de critères esthétiques nouveaux.

Cette réévaluation a mis la table pour le film *Ed Wood*, au début des années quatre-vingt-dix. Le projet a été développé par les scénaristes Scott Alexander et Larry Karaszewski lorsqu'ils étaient encore étudiants à la USC School of Cinematic Arts. Après avoir abandonné l'idée de tourner un documentaire sur Wood, le duo a plutôt envisagé l'éventualité d'un film biographique. Tim Burton devait initialement produire le film et non le réaliser, mais la lecture de *Nightmare of Ecstasy : The Life and Art of Edward D. Wood, Jr.*, une biographie publiée en 1992 par Rudolf Grey, fut déterminante. Burton a également lu quelques lettres de Wood et, fasciné par cet artiste sans véritable talent qui croyait pourtant réaliser des chefs-d'œuvre, il eut envie de le mettre en scène, à la condition de pouvoir tourner en noir et blanc.

Si Edward D. Wood, Jr. est un réalisateur de films « B » (voire « Z ») de bout en bout, la situation de Burton est un peu moins claire. Ses films sont différents de ceux de Wood à plusieurs titres. Selon la typologie évoquée un peu plus tôt, ils s'insèrent clairement dans le groupe des « A », en particulier depuis son premier long métrage, *Pee Wee's Big Adventure* (1985). Ses films jouissent de budgets appréciables⁶⁴⁷ et misent sur quelques-uns des acteurs les plus célèbres de l'industrie cinématographique américaine⁶⁴⁸. En revanche, les sujets abordés dans ses films — les péripéties d'un couple décédé et d'un fantôme facétieux (*Beetlejuice*), les aventures d'un superhéros (*Batman* et *Batman Returns*), une attaque déclenchée par des Martiens contre les États-Unis (*Mars Attacks!*), une enquête portant sur des meurtres commis par un cavalier décapité (*Sleepy Hollow*), etc. — correspondent davantage aux films de série-B qu'aux films typiquement produits par les gros studios hollywoodiens. Il n'a jamais hésité à mêler les genres et les acteurs, atténuant la distance entre le « A » et le « B »⁶⁴⁹.

Burton éprouvait déjà un vif intérêt pour les films de Wood (« j'ai grandi avec *Plan 9* », a-t-il dit⁶⁵⁰), et cette perspective — apparentée à celle que l'on retrouve dans le *Nightmare of Ecstasy* de Grey — est tangible d'un bout à l'autre du film. C'est l'admiration et non la dérision qui prime. Le film est fantasmatique et ne cache

⁶⁴⁷ Selon les informations divulguées par le site spécialisé Box Office Mojo (<http://www.boxofficemojo.com>), voici le budget de production de plusieurs films réalisés par Burton — *Batman* (1989) : 35 millions de dollars américains; *Batman Returns* (1992) : 80 millions; *Sleepy Hollow* (1999) : 100 millions; *Planet of the Apes* (2001) : 100 millions; *Big Fish* (2003) : 70 millions; *Charlie and the Chocolate Factory* (2005) : 150 millions. [Consulté le 18 janvier 2010.]

⁶⁴⁸ Au premier chef : Johnny Depp, qui, en plus de personnifier Ed Wood, a collaboré avec Burton à six autres reprises, entre 1991 et 2010 — *Edward Scissorhands*, *Sleepy Hollow*, *Charlie and the Chocolate Factory*, *Corpse Bride*, *Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street* et *Alice in Wonderland*.

⁶⁴⁹ Burton affirme : « J'aime mélanger de grands acteurs de série A issus de la Méthode, et ceux de série B, ou encore des gens novices en ce métier. » (Cité par, A. de Baecque, *Tim Burton*, Paris, Cahiers du cinéma, 2007, p. 105.)

⁶⁵⁰ Cité par A. de Baecque, *Tim Burton*, p. 104.

jamais sa partialité. Un tel *révisionnisme*⁶⁵¹ fut accueilli durement par les critiques les plus hostiles aux sensibilités postmodernistes — tel Jonathan Rosenbaum, qui associe le postmodernisme à une tendance bricoleuse : « recycling old works and attitudes, revitalizing their market value⁶⁵² ». Le cinéma postmoderne montrerait ainsi une espèce de cannibalisme, puisqu'ils s'agit de « films that feed parasitically on earlier films⁶⁵³ ». Rosenbaum décèle surtout cette approche dans *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino, mais la relecture de l'histoire dans *Ed Wood* place également ce film sur un terrain postmoderne.

Dans le même article, Rosenbaum rappelle qu'il a déjà été invité à sélectionner quelques titres pour la section « Buried Treasures » du Festival du film de Toronto. Il intitula sa sélection « Bad Movies », misant sur l'ambiguïté de ce *bad* : lui les appréciait, mais ils avaient tous été qualifiés de « mauvais », pour une raison ou une autre. Le titre le plus populaire de la sélection — qui comprenait notamment *Track of the Cat* (1954) de William Wellman et *An Affair to Remember* (1957) de Leo McCarey — fut *Glen or Glenda?*, d'Edward D. Wood, Jr. Rosenbaum y voit l'indice d'une esthétique qui a proliféré depuis; les fanzines consacrés aux films cultes « by now far outnumber “serious” film magazines⁶⁵⁴ ». Dans l'édition d'octobre 1994 du magazine *Cinéfantastique*, par exemple, on peut lire une douzaine d'articles célébrant Wood sous toutes ses facettes, parallèlement à la sortie en salles d'*Ed Wood*. L'échec (économique et artistique) de Wood fut ainsi transformé en réussite par une véritable mythisation (*mythmaking*⁶⁵⁵); aux dires de Burton, on lui reconnut « une forme à la fois tordue et absolue d'intégrité⁶⁵⁶ ».

⁶⁵¹ T. Corrigan écrit à juste titre : « Cults of any kind, especially those made up of film audiences, are cultural revisionists. » (« Film and the Culture of Cult », p. 28)

⁶⁵² J. Rosenbaum, *Movies as Politics*, Berkeley, Los Angeles and London, University of California Press, 1997, p. 172.

⁶⁵³ J. Rosenbaum, *Movies as Politics*, p. 172.

⁶⁵⁴ J. Rosenbaum, *Movies as Politics*, p. 174.

⁶⁵⁵ J. Rosenbaum, *Movies as Politics*, p. 174.

⁶⁵⁶ Cité par A. de Baecque, *Tim Burton*, p. 108.

Rosenbaum souligne à juste titre qu'en dépit des apparences, *Ed Wood* ne porte pas sur les années cinquante; s'il reproduit une époque, c'est l'époque *contemporaine*. Le noir et blanc paraît initialement installer une distance temporelle, mais il n'en est rien et à bien des égards, Burton transplante l'auditoire des années quatre-vingt-dix — fort de la sensibilité *camp* mise en lumière par Sontag — dans les années cinquante. La re-création de certaines scènes-clé de *Glen or Glenda?*, *Bride of the Monster* (1956) et *Plan 9 From Outer Space* est méticuleuse⁶⁵⁷, mais la vérité qui s'y profile est moins historique que fantasmatique. Burton a lui-même admis que son portrait de Wood et de son équipe était exagérément sympathique, un peu comme s'il avait refusé de ridiculiser des gens qui, jusque-là, avaient été ridiculisés à outrance. Voilà notamment pourquoi tout un pan de la vie et de la carrière de Wood — ses dix-neuf dernières années — est passé sous silence, mises à part quelques notes incluses avant le générique de fin. Burton a justifié ses plus grands écarts en suggérant que « some portions of the movie take place inside Ed Wood's head⁶⁵⁸ », comme pour faire advenir ce qui n'avait pu être⁶⁵⁹.

Certaines scènes sont donc entièrement fictives. Pendant la plus célèbre, Wood (portant des vêtements féminins) quitte abruptement le plateau de *Plan 9 From Outer Space*, se rend dans un bar et y rencontre le cinéaste Orson Welles, son plus grand héros. Welles — l'illustre réalisateur de *Citizen Kane* (1941) est personnifié par Vincent d'Onofrio, dans *Ed Wood* — offre quelques mots d'encouragement qui incitent Wood à poursuivre son travail avec encore plus d'enthousiasme. De toutes celles du film, c'est peut-être cette scène — inventée de toutes pièces — qui exprime le mieux la culture des contraires que nous nous sommes efforcé d'approfondir tout

⁶⁵⁷ Burton « endosse toutes les “trouvailles” de son modèle et filme avec honnêteté trois tournages aussi pitoyables qu'inspirés » (A. de Baecque, *Tim Burton*, p. 111).

⁶⁵⁸ Cité par J. Rosenbaum, *Movies as Politics*, p. 175.

⁶⁵⁹ À cet égard, le titre choisi par A. de Baecque pour son chapitre sur *Ed Wood* est fort juste : « Ed Wood, l'artiste rêvé » (*Tim Burton*, p. 102).

au long de cette thèse. Après tout, quand Edward D. Wood, Jr. rencontre Orson Welles, « the worst meets the best⁶⁶⁰ » et Burton se permet « une ultime revanche sur l'échec d'Edward Wood⁶⁶¹ ». Le message implicite, dans *Ed Wood*, c'est bien que le plus bas (Wood) n'est pas aussi loin du plus haut (Welles) qu'on pourrait le croire. La communication entre les deux extrêmes est non seulement possible, mais déterminante.

*

Paradoxalement, Burton et ses acolytes ont consacré le statut cultique d'Ed Wood alors même qu'ils l'ont sorti des marges. Certes, le film contribue à accroître le prestige posthume de Wood, mais il s'adresse d'abord et surtout à ses admirateurs. Plusieurs scènes se réfèrent à des éléments déjà connus des plus fervents partisans du cinéaste (qu'il s'agisse de son fétiche pour l'angora ou du comportement flamboyant de ses acteurs et amis); des détails qui échapperont forcément aux non initiés. *Ed Wood* cherche donc à satisfaire un groupe déjà constitué, créant « a jaunty boys' club atmosphere⁶⁶² » et prêchant aux convertis; c'est un film culte qui s'adresse aux amateurs de films cultes⁶⁶³. Si paradoxe il y a, force est d'admettre qu'il est très représentatif de la tension qui habite de nombreux phénomènes marginaux : une tension qui guette entre le pur plaisir de la marge (un plaisir plutôt solitaire), et le désir — souvent secret — de quitter la marge pour rejoindre davantage d'individus; nous l'avions déjà constaté dans notre analyse du phénomène des tags et des graffiti, dans le troisième chapitre.

⁶⁶⁰ J. Rosenbaum, *Movies as Politics*, p. 176.

⁶⁶¹ A. de Baecque, *Tim Burton*, p. 116.

⁶⁶² J. Rosenbaum, *Movies as Politics*, p. 176.

⁶⁶³ La cinéphilie de Burton a plusieurs points en commun avec l'esthétique communautaire du phénomène des films cultes : « Être cinéphile, chez Tim Burton, cela consiste plus à réunir une communauté de rencontres qu'à rendre hommage à des films. » (A. de Baecque, *Tim Burton*, p. 113)

La reconnaissance qu'un canon a été progressivement construit par la critique issue de *Mystery Science Theatre 3000* (et sous l'influence du *Ed Wood* de Tim Burton) n'entraîne pas forcément la disqualification du phénomène. Le canon peut être envisagé après coup, comme étant déjà formé (et potentiellement figé); mais il peut aussi être envisagé dans son élaboration même : comme un *processus* qui, s'il a déjà trouvé un certain aboutissement, n'est pas déterminé une fois pour toutes.

Rosenbaum développe une telle perspective dans son livre *Essential Cinema : On the Necessity of Film Canons*. Selon lui, la formation d'un canon n'est pas une activité passive : « I regard canon formation as an active process of selection⁶⁶⁴ ». Le désintérêt des études cinématographiques pour les canons permet selon Rosenbaum à certains canons bien établis — surtout ceux de l'industrie — d'exercer une influence écrasante, puisqu'ils sont libres de ramener l'attention sur le même groupe de productions, d'une liste à une autre. Rosenbaum croit quant à lui que de multiples canons peuvent coexister; à son avis, il est pressant de trouver des manières « of recononizing cinema in order to combat the reductive canons of studio publicists⁶⁶⁵ ». C'est d'ailleurs en réaction à la publication de la liste des cent plus grands films américains selon l'American Film Institute, en 1998, que Rosenbaum a proposé son propre palmarès, choisissant des films ignorés par l'AFI⁶⁶⁶. À la fin d'*Essential Cinema*, il offre son panthéon des mille meilleurs films dans le but de stimuler « a new discussion, not in concluding an old one⁶⁶⁷ ».

⁶⁶⁴ J. Rosenbaum, *Essential Cinema. On the Necessity of Film Canons*, Baltimore and London, John Hopkins University Press, 2004, *Essential Cinema*, p. xiii.

⁶⁶⁵ J. Rosenbaum, *Essential Cinema*, p. xvii.

⁶⁶⁶ Les deux listes — avec un commentaire introductif — sont reprises dans J. Rosenbaum, *Movie Wars. How Hollywood and the Media Limit What Movies We Can See*, Chicago, A Capella Books, 2000, p. 91-106.

⁶⁶⁷ J. Rosenbaum, *Essential Cinema*, p. xx.

Conclusion

Cette dernière étape de notre parcours reprend plusieurs pistes semées dès le premier chapitre. Il s'agissait alors de cerner un symbolisme permettant aux contraires de coexister; bien plus, des symboles « bas » étaient volontairement choisis pour exprimer la réalité la plus haute qui soit, en vertu d'une attitude à la fois pessimiste et optimiste à propos de l'efficacité symbolique. Dans le phénomène des films cultes depuis quelques décennies, le « bas » est activement recherché par des cinéphiles se réclamant d'une esthétique qui remet en cause les critères de l'esthétique classique. Ici, cependant, le bas semble être recherché *pour lui-même*, et non parce qu'il se référerait à plus haut que lui. Le prestige de films objectivement médiocres — ceux d'Ed Wood, par exemple — est l'un des avatars les plus étonnants de la culture des contraires qui nous a intéressé tout au long de notre travail.

Comme on l'a vu, le film culte ne naît pas tel quel : il le *devient*. Ce statut ne peut être obtenu que si sa réception montre certains traits. Il était donc impératif de bien comprendre l'*expérience* du film culte : le rapport étrange qui s'instaure entre les spectateurs et le film. Nous avons abordé cette sensibilité de deux manières. Nous avons d'abord effectué une lecture serrée d'une nouvelle de Julio Cortázar, « Nous l'aimons tant, Glenda ». Ce texte analyse la dimension cultique, voire sectaire, d'un groupe uni par l'amour fanatique qu'il porte à une actrice. La conclusion fracassante du récit — les admirateurs de Glenda Garson tuent leur idole avant de dissoudre le groupe — illustre brillamment la substitution qu'opèrent implicitement les individus dévoués à une figure culte : l'idole a infiniment plus d'importance que l'être en chair et en os, et peut ainsi la « remplacer ». Cette substitution à maints égards *sacrificielle* est aussi présente dans le sacrifice religieux selon Girard (la victime est rarement celle qui a excité le désir de violence). Afin de poursuivre l'examen de la relation entre l'admirateur et la figure culte, nous nous sommes inspiré des remarques de Susan Sontag sur la sensibilité dite *camp* : une sensibilité qui exalte l'étrange et le

bizarre, qui fuit obstinément le quotidien et le banal. En dernier lieu, nous avons interrogé les diverses voies par lesquelles le phénomène des films cultes semble s'institutionnaliser de nos jours; surtout grâce à l'influence de séries (*Mystery Science Theater 3000*) et de films (*Ed Wood*) qui offrent un portrait-robot de ce que devrait être un film culte — son contenu, mais aussi la nature de sa réception. Cette institutionnalisation guette tout phénomène se considérant comme marginal : dans le troisième chapitre, nous avons vu que le phénomène des tags et des graffiti n'y échappe aucunement. Mais, à sa manière, elle est nécessaire, ou plutôt : incontournable.

CONCLUSION

Toujours prêt à concilier les extrêmes, Amerigo aurait voulu continuer de se cogner aux réalités, de se battre avec elles, et puis en même temps atteindre ce calme intérieur où tout est déjà passé. Il aurait voulu... il ne savait pas quoi au juste; il comprenait seulement combien il était loin, lui, comme tous les autres, de vivre conformément à l'idée qu'il se faisait de la vie.

Italo Calvino, *La journée d'un scrutateur*⁶⁶⁸

La coutume veut que la conclusion d'un long travail de recherche serve notamment à préciser ce que le travail *est*, et ce qu'il *n'est pas*. Cette précaution — être ou ne pas être? — paraît d'autant plus nécessaire dans une recherche préoccupée par les contraires.

Tel qu'annoncé dans l'introduction, nous n'avions pas l'ambition, en entreprenant ce travail, de proposer une définition — nouvelle ou synthétique — des contraires. Nous avons insisté dès le début sur le fait que nous n'entendions pas réifier les contraires de façon exacerbée. À défaut de soutenir que les formes culturelles étudiées dans la thèse ont toutes mis de l'avant les couples de contraires les plus radicaux, nous soutenons que les phénomènes étudiés tout au long de ce travail entretiennent avec les contraires une relation semblable, mais sans cesse différente. C'est-à-dire que les contraires, comme nous l'avons suggéré, sont *une limite à laquelle les phénomènes étudiés semblent tendre*, à des degrés divers. Cette limite est parfois atteinte, parfois seulement approchée, mais c'est la limite qui conditionne la teneur général des phénomènes et leurs applications pratiques.

⁶⁶⁸ I. Calvino, *Le journal d'un scrutateur*, Paris, Seuil, 1966, p. 52 (tr. G. Genot).

La suite des chapitres dénote un mouvement progressif, dans l'étude des contraires. Dans la première partie de la thèse, nous nous sommes particulièrement intéressé à ce que l'on pourrait qualifier de *métaphysique des contraires* : c'est-à-dire que, dans la pensée des philosophes platoniciens dont nous avons analysé les réflexions, les contraires font office de *principes*; ils président un symbolisme inédit entraînant des productions culturelles non moins frappantes. Pendant les derniers siècles de l'Antiquité, en effet, les néoplatoniciens ont développé un symbolisme octroyant aux contraires un rôle qui n'a rien d'accessoire. Il était de mise, jusqu'alors, de soutenir que les contraires étaient impliqués dans une dialectique et que l'un des termes d'un couple (la beauté, la lumière) ne pouvait être envisagé sans son contraire (la laideur, l'ombre); cette dialectique est très présente chez Platon, le principal inspirateur du néoplatonisme tardif. Mais en vertu de sa théorie de la participation des choses sensibles aux formes intelligibles, jamais Platon n'aurait admis que des contraires puissent s'évoquer mutuellement : chez Platon, les choses sensibles *imitent* les formes intelligibles qui leur sont apparentées; le semblable imite le semblable. La perspective néoplatonicienne a ainsi ouvert une nouvelle avenue au symbolisme, le libérant des chaînes de la *mimésis* la plus stricte. Cette libération a entraîné les propositions les plus hardies, avec au premier chef l'hypothèse que le plus bas peut évoquer le plus haut : une hypothèse avancée par Proclus, reprise par le Pseudo-Denys et transmise dans bien des courants philosophiques et religieux ultérieurs.

Cette métaphysique des contraires nous a surtout interpellé parce qu'elle se déploie ensuite dans la *culture*. Ce passage de la métaphysique à la culture, dans notre thèse, se veut le miroir de ce qui était déjà sensible chez les néoplatoniciens eux-mêmes, puisque le symbolisme non imitatif leur a permis d'envisager autrement certaines productions culturelles — mentionnons, entre autres exemples, les statues qui étaient utilisées pendant les rites théurgiques. Les exemples d'incarnations culturelles d'idées métaphysiques foisonnent dans les époques subséquentes — David Williams a ainsi pu consacrer tout un ouvrage à la nature et la fonction du monstre

dans la pensée médiévale. Nous nous sommes efforcé de prendre le relais de Williams, dans une certaine mesure, en nous interrogeant sur la prégnance du « bas » dans d'autres phénomènes : celui des films cultes, notamment, qui voit ses adeptes renverser les critères esthétiques habituels en jetant volontairement leur dévolu sur des films objectivement médiocres. Nous avons vu, cependant, que, pour ces cinéphiles, le « bas » est surtout recherché pour lui-même, tandis que dans des courants comme celui de la théologie négative, le « bas » est un tremplin pour accéder à ce qui est plus élevé. Néanmoins, dans les deux cas, la production et la réception de la culture environnante dépendent d'une considération originale des contraires, admettant la possibilité de leur commerce.

D'un siècle à l'autre, les moyens disponibles pour penser les contraires se sont multipliés. Il nous a ainsi semblé nécessaire d'approfondir un certain nombre de notions qui ont alimenté les réflexions contemporaines sur la culture en général et le phénomène religieux en particulier. Nous avons donc consacré quelques sections aux notions d'*éclectisme*, de *synchrétisme* et de *bricolage* afin de préciser les enjeux théoriques de notre thématique. Si l'éclectisme et le synchrétisme ont depuis longtemps été employés pour saisir la genèse et l'évolution de mouvements philosophiques et religieux, le bricolage, quant à lui, est une notion dont les contours ont été établis plus tard. Nous avons abordé de manière successive plusieurs approches du bricolage — celles de Lévi-Strauss, Genette, Derrida, Deleuze et Guattari, de Certeau et Lyotard — afin de comprendre la nature de cette notion, puis son extension à des phénomènes sociaux et artistiques très différents les uns des autres. Nous avons ensuite rappelé la prégnance du bricolage dans les théories contemporaines de la religion, tout en précisant que l'utilisation du bricolage était parfois polémique (comme chez Gérard Leclerc).

Puisque les contraires sont, à leur façon, des *extrêmes*, il nous a fallu étudier les expériences les plus exacerbées. Les *conduites à risque* sont l'un des principaux

lieux où l'extrême règne en maître, de nos jours. De telles conduites peuvent être envisagées comme autant de rites de passage engendrés par une époque dans laquelle les rites traditionnels n'obtiennent plus la même adhésion que jadis. Cette baisse de popularité des rites traditionnels fait en sorte que les passages sont plus difficiles à effectuer; les moments d'entre-deux sont susceptibles de se prolonger puisque les rites qui permettent de négocier le passage sont soit moins présents, soit moins efficaces. L'aspect souvent extrême de ces conduites est intimement lié au manque d'encadrement, dans les nouveaux rites : c'est bien parce que les participants ne sont plus guidés d'une manière aussi stricte qu'ils plongent dans les aventures les plus périlleuses. Nous avons rappelé que la notion d'*initiation* a été l'objet d'un élargissement lors des dernières décennies : tandis qu'elle concernait d'abord des êtres d'exception dans une tradition religieuse donnée (dont les mystiques), elle est désormais sollicitée pour qualifier les expériences les plus disparates. N'étant plus cantonnée à la seule religion institutionnelle, elle s'applique également à des conduites qui, à première vue, sont extérieures à la religion mais qui, pourtant, lorsqu'on analyse leurs mécanismes profonds, montrent une véritable analogie de structure avec la religion en général et les rites de passage en particulier.

Pour mieux comprendre ces mécanismes, nous nous sommes tourné vers trois phénomènes qui font la part belle au risque : l'engouement des jeunes pour les jeux de combat, le phénomène des tags et des graffiti et celui des « arts du corps » (tatouage, scarification, modifications corporelles, etc.). Une des principales constantes des trois phénomènes étudiés est l'importance qu'y prend la *quête d'identité*; le caractère de cette quête est intensément bricoleur, car elle puise volontiers aux sources les plus diverses. La quête d'identité suppose, dans tous les cas, l'engendrement d'un *alter ego* — d'un « autre moi » — qui, après avoir été défini, doit être défendu (voire peaufiné) au gré de ses apparitions publiques. Le joueur expert, dans les jeux de combat, choisit un personnage et s'efforce d'atteindre le plus haut niveau de performance; il emprunte aussi un surnom qu'il utilisera dans

les compétitions auxquelles il participera. Le tagueur choisit une signature qui exprime par l'image et le mot l'identité qu'il désire revendiquer à ses propres yeux et aux yeux des autres. Le jeune qui se fait tatouer ou marquer choisit une image qui correspond à sa vision du monde, à ses attentes.

Il faut rappeler que les notions précédemment approfondies — l'éclectisme, le syncrétisme et le bricolage — ne permettent pas seulement de *penser* les contraires; ils permettent aussi de les *produire*. Après avoir précisé le sens qu'ont pris ces notions dans les réflexions de divers théoriciens, il était donc important de mesurer leur prégnance dans l'activité d'autres producteurs de culture. Puisque le bricolage comporte de fortes résonances artistiques, le domaine des arts s'est révélé incontournable. Afin de proposer l'exemple le plus pertinent à la lumière du thème de ce travail, nous avons privilégié l'étude du *surréalisme*, un mouvement artistique se définissant lui-même comme la jonction entre les contraires : entre la veille et le sommeil, la raison et l'irraison. Le surréalisme trouve sa place dans notre travail de bien des manières : il opère dans la théorie *et* dans la pratique la rencontre des contraires initiées par les néoplatoniciens tardifs; il prête un rôle central au *bricolage*, qu'il soit littéral (comme dans le jeu du cadavre exquis) ou employé comme principe esthétique (chez Magritte, notamment); il entretient par ailleurs un rapport complexe avec la *religion*, réunissant une méfiance envers les signes religieux explicites et une fascination pour les courants religieux les plus marginaux (chez Breton) ou pour l'inquiétante étrangeté de ses rites et de ses théories (chez Buñuel et Dali).

Le quatrième chapitre a par ailleurs introduit une notion qui nous semble incontournable dans toute analyse de la culture des contraires : le *jeu*. Nous avons déjà vu, dans notre réflexion sur le bricolage vers la fin du second chapitre, que Derrida propose d'étendre le bricolage à tout le discours de l'être humain, et non à une seule partie de ce discours. Le jeu est justement ce qui ouvre la possibilité du bricolage qui, selon Derrida, est moins une technique quelconque que l'*horizon*

nécessaire de toute recherche et de toute pensée — si tant est que nous habitons un monde dont les signes renvoient sans cesse à d'*autres* signes, sans qu'aucune véritable totalisation ne soit possible. Dans le surréalisme, le jeu est consubstantiel à la création; nous avons rapproché ce jeu surréaliste du *rite* puisqu'il en partage la forme (il manifeste un ordonnancement réglé et répétitif et requiert un état d'esprit particulier) et les fins (c'est un moment privilégié qui se déroule dans un lieu consacré).

L'art et la culture ne sont pas seulement produits : ils sont aussi reçus, consommés et commentés par des témoins qui s'y investissent. Cette réception et cet investissement gagnent à être étudiés en parallèle aux œuvres elles-mêmes — surtout lorsque cette lecture est d'une nature *active et performative*, comme c'est le cas dans le phénomène des films cultes. Nous avons consacré notre cinquième chapitre à l'élucidation d'une dynamique cultique qui mérite d'être qualifiée de religieuse, même si elle se déroule à l'écart de l'institution religieuse. Cette dynamique relève du *rite*, à bien des égards : l'œuvre est un texte que l'on se remémore, que l'on pratique lors de rencontres ponctuelles dans un lieu séparé; la représentation de la figure à laquelle on voue un culte se substitue à cette figure en chair et en os. Le phénomène des films cultes comporte par ailleurs une sorte d'*étagement de la culture*, dans la mesure où l'on privilégie volontairement des œuvres boudées par la critique officielle; la plupart des films cultes appartiennent à la catégorie « B » (par rapport au « A », qui inclut les productions les plus visibles). Dans la même foulée, cependant, nous avons constaté que cette indépendance par rapport aux voies dominantes de la culture n'est pas totale : en parallèle à la constitution progressive d'un canon de films se conformant aux critères classiques, un canon de films cultes se constitue par diverses voies (émissions, articles et commentaires, etc.). Le passage de l'*instituant* à l'*institué* guette tout phénomène qui, pour un temps, clame son originalité.

La propension pour les contraires que partagent toutes les formes culturelles étudiées dans cette thèse est la plupart du temps conscient et pleinement assumé par les acteurs de la culture eux-mêmes : ainsi, les philosophes néoplatoniciens tentent volontairement d'exprimer la nature par le contre-nature (chapitre 1), bien des jeunes défient la mort pour mieux vivre (chapitre 3), les artistes surréalistes recherchent activement les images les moins logiques (chapitre 4) et les amateurs de films cultes jettent sciemment leur dévolu sur les pires films (chapitre 5). Le cas des syncrétistes (chapitre 2) est plus complexe. On doit admettre qu'en choisissant librement des idées appartenant aux traditions les plus diverses, les syncrétistes ont néanmoins l'ambition de produire un système cohérent. Mais comme on le verra, cet effort a souvent été la cible — dans le discours croyant *et* dans le discours savant — de critiques d'*incohérence*. Puisque le principe même de l'éclectisme et du syncrétisme repose entièrement sur la réunion d'éléments épars, les deux notions furent incontournables dans l'élaboration de notre problématique, allant jusqu'à s'avérer des cas exemplaires.

Nous espérons que ce travail aura fourni des pistes de réflexion stimulantes pour saisir l'évolution du phénomène religieux, qui dépayse bien des observateurs parce qu'il entretient un rapport complexe — fait de rupture *et* de continuité — avec la religion traditionnelle. Mais ces pistes permettent aussi de penser certains comportements qui sont également étudiés par des chercheurs en sciences sociales se référant à des cadres théoriques différents. Puisque toute forme d'exhaustivité était condamnée à l'avance, nous envisageons cette thèse comme la première étape d'une investigation attentive de la culture des contraires, et non comme l'aboutissement d'un processus déjà entamé. Entre autres choses, en préconisant le thème du *double*, il serait passionnant d'approfondir les *alter ego* dont nous avons parlé (ces constructions identitaires et bricoleuses) selon la perspective des contraires; en nous interrogeant, par exemple, sur le jeu des contraires qui s'y profile : jusqu'à quel point

l'*alter ego* choisi par un individu s'oppose-t-il à l'identité qu'il revendique dans sa vie profane? En façonnant son *alter ego*, cet individu cherche-t-il à surtout exploiter — à exacerber — des aptitudes déjà présentes, ou tente-t-il au contraire de devenir une tout autre personne? Cette analyse a été amorcée dans notre troisième chapitre, mais — tout comme d'autres aspects laissés en chantier — elle devra être poursuivie dans des recherches ultérieures.

BIBLIOGRAPHIE

- ADES, Dawn, *Dali and Surrealism*, New York, Harper & Row, 1982.
- ADES, Dawn, *André Masson*, Paris, Albin Michel, 1994.
- ALEXANDRIAN, Sarane, *Le surréalisme et le rêve*, Paris, Gallimard, 1974.
- ALFERI, Pierre, « Tourneur, le goût de laisser voir », dans *Cahiers du cinéma*, 586, janvier 2004, p. 82-83.
- DE ANDIA, Ysabel, *Denys l'aréopagite : tradition et métamorphoses*, Paris, Vrin, 2007.
- ARTAUD, Antonin, « Le théâtre et la cruauté » et « Lettres sur la cruauté », dans *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, 1982, p. 131-136 et 157-161.
- BABUT, Daniel, *La religion des philosophes grecs*, Paris, PUF, 1974.
- DE BAECQUE, Antoine, *Tim Burton*, Paris, Cahiers du cinéma, 2007.
- BAILEY, Edward I., *La religion implicite. Une introduction*, Montréal, Liber, 2006 (tr. Guy Ménard).
- BALAKIAN, Anna, *Surrealism. The Road to the Absolute*, New York, Dutton, 1970.
- BALANDIER, Georges, *Le détour. Pouvoir et modernité*, Paris, Fayard, 1985.
- BARTHES, Roland, « Écrivains et écrivains », dans *Essais critiques*, Paris, Seuil, 1971, p. 147-154.
- BASTIDE, Roger, « Anthropologie religieuse », dans *Encyclopaedia Universalis*, Paris, Éditions Encyclopaedia Universalis, 1995.
- BASTIDE, Roger, « L'homme, cette machine à fabriquer des dieux », dans *Le sacré sauvage et autres essais*, Paris, Stock, 1997, p. 75-78.
- BASTIDE, Roger, « La rencontre des dieux africains et des esprits indiens », dans *Le sacré sauvage et autres essais*, Paris, Stock, 1997, p. 183-196.

- BASTIDE, Roger, « Le sacré sauvage », dans *Le sacré sauvage et autres essais*, Paris, Stock, 1997, p. 209-229.
- BASTIDE, Roger, *Les religions africaines au Brésil*, Paris, PUF, 1998.
- BATAILLE, Georges, *L'érotisme*, Paris, Éditions de Minuit, 1957.
- BATAILLE, Georges, *Théorie de la religion*, Paris, Gallimard, 1973.
- BATAILLE, Georges, *Œuvres complètes*, vol. 7, Paris, Gallimard, 1976.
- BATAILLE, Georges, *L'expérience intérieure*, Paris, Gallimard, 1978.
- BATAILLE, Georges, *Lascaux ou la naissance de l'art*, Genève, Albert Skira, 1980.
- BAUDRILLARD, Jean, *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Paris, Gallimard, 1970.
- BAXTER, John, *Buñuel*, New York, Carroll & Graf, 1998.
- BELTING, Hans, *Le chef-d'œuvre invisible*, Paris, J. Chambon, 2003.
- BIBBY, Reginald, *La religion à la carte. Pauvreté et potentiel de la religion au Canada*, Montréal, Fides, 1988 (tr. Louis-Bertrand Raymond).
- BILLARD, Jacques, *L'éclectisme*, Paris, PUF, 1998.
- BLANCHOT, Maurice, « Le regard d'Orphée », dans *L'espace littéraire*, Paris, Gallimard, 1955, p. 227-234.
- BOISVERT, Yves, *Le postmodernisme*, Montréal, Boréal, 1995.
- BOISVERT, Yves (dir.), *Postmodernité et sciences humaines. Une notion pour comprendre notre temps*, Montréal, Liber, 1998.
- BORDUAS, Paul-Émile, *Refus global et autres écrits*, Montréal, Typo, 1997.
- BORGES, Jorge Luis, « Tlön Uqbar Orbis Tertius », dans *Fictions*, Paris, Gallimard, 1965, p. 11-31.
- BOUDINET, Gilles, *Pratiques tag. Vers la proposition d'une « transe-culture »*, Paris, L'Harmattan, 2002.

BRETON, André, *Manifestes du surréalisme*, Paris, Gallimard, 1963.

BRETON, André, « Le surréalisme et la peinture », dans *Le surréalisme et la peinture*, Paris, Gallimard, 1965, p. 9-72.

BRETON, André, *Les pas perdus*, Paris, Gallimard, 1969.

BRETON, André, *Entretiens*, Paris, Gallimard, 1969.

BRETON, André, « Le message automatique », dans *Point du jour*, Paris, Gallimard, 1970, p. 164-189.

BRISSON, Luc, *Introduction à la philosophie du mythe 1 : sauver les mythes*, Paris, J. Vrin, 1995.

BRISSON, Luc, « Comment rendre compte de la participation du sensible à l'intelligible chez Platon? », dans *Platon : les formes intelligibles* (dir. Jean-François PRADEAU), Paris, PUF, 2001, p. 55-85.

BUACHE, Freddy, *Luis Buñuel*, Lausanne, La Cité, 1970.

BUÑUEL, Luis, *Mon dernier soupir*, Paris, Robert Laffont, 1983.

CAILLOIS, Roger, « Paris, mythe moderne », dans *Le mythe et l'homme*, Paris, Gallimard, 1938, p. 150-171.

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.

CAILLOIS, Roger, « Au cœur du fantastique », dans *Cohérences aventureuses*, Paris, Gallimard, 1965, p. 69-192.

CAMPBELL, Michel-M., « Guerre de religions ou oecuménisme culturel? Notes sur les rapports de la religiologie et de la théologie », *Religiologiques*, 9, printemps 1994, p. 199-207.

CARROLL, Noel, *The Philosophy of Horror, or: Paradoxes of the Heart*, New York, Routledge, 1990.

CARROUGES, Michel, *André Breton et les données fondamentales du surréalisme*, Paris, Gallimard, 1948.

CASSIRER, Ernst, *La philosophie des formes symboliques* (trois tomes), Paris, Éditions de Minuit, 1972.

DE CERTEAU, Michel, *La culture au pluriel*, Paris, Union générale d'éditions, 1974.

DE CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.

CESARMAN, Fernando, *L'œil de Bunuel*, Paris, Éditions du Dauphin, 1982.

CHUNG, Ook, « L'amant des ombres », dans *Contes butô*, Montréal, Boréal, 2003, p. 59-107.

CHAMPION, Françoise, « Religieux flottant, éclectisme et syncrétismes », dans *Le fait religieux* (dir. J. DELUMEAU), Paris, Fayard, 1993, p. 741-772.

CORBIN, Henri, *Histoire de la philosophie islamique*, Paris, Gallimard, 1964.

CORRIGAN, Timothy, « Film and the Culture of Cult », dans *The Cult Film Experience. Beyond all reason* (dir. J. P. TELOTTE), Austin, University of Texas Press, 1991, p. 26-37.

CORTÁZAR, Julio, « Nous l'aimons tant Glenda », dans *Nouvelles : 1945-1982*, Paris, Gallimard, 1993, p. 858-863.

DALI, Salvador, « L'âne pourri », dans *Oui : la révolution paranoïaque-critique, l'archangélisme scientifique*, Paris, Denoël, 2004, p. 153-158.

DALI, Salvador, « Le phénomène de l'extase », dans *Oui : la révolution paranoïaque-critique, l'archangélisme scientifique*, Paris, Denoël, 2004, p. 230-231.

DALI, Salvador, « La conquête de l'irrationnel », dans *Oui : la révolution paranoïaque-critique, l'archangélisme scientifique*, Paris, Denoël, 2004, p. 255-269.

DALI, Salvador, « Magie des extrêmes », dans *Oui : la révolution paranoïaque-critique, l'archangélisme scientifique*, Paris, Denoël, 2004, p. 330-331.

DACHY, Marc, *Dada & les dadaïsmes*, Paris, Gallimard, 1994.

DEBORD, Guy, *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, 1992.

DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI, *L'Anti-Œdipe*, Paris, Éditions de Minuit, 1973.

DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Éditions de Minuit, 1991.

DERRIDA, Jacques, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », dans *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967, p. 409-428.

DERRIDA, Jacques, *Sauf le nom*, Paris, Galilée, 1993.

DERRIDA, Jacques, *Foi et savoir suivi de Le siècle et le pardon*, Paris, Seuil, 2000.

DESPLAND, Michel, « Des jeux qui n'en sont pas. Les rituels dans le parcours intellectuel de Roger Bastide », dans *Des jeux et des rites* (dir. Philippe ST-GERMAIN et Guy MÉNARD), Montréal, Liber, 2008, p. 133-139.

DODDS, E. R., *Les Grecs et l'irrationnel*, Paris, Flammarion, 1977.

DORION, L.-A., « Métaphysique et autarcie chez les Grecs », dans *La métaphysique : son histoire, sa critique, ses enjeux* (dir. Luc LANGLOIS et Jean-Marc NARBONNE), Québec et Paris, Presses de l'Université Laval et Vrin, 2000, p. 194-201.

DRAGUET, Michel, *Magritte*, Paris, Hazan, 2003.

DUBOIS, Jacques et Jean-Loup LEMAÎTRE, *Sources et méthodes de l'hagiographie médiévale*, Paris, Cerf, 1993.

DUBUFFET, Jean, *Asphyxiante culture*, Paris, Éditions de Minuit, 1968.

DUMONT, Jean-Paul (dir.), *Les écoles présocratiques*, Paris, Gallimard, 1991.

DUNAND, Alain, *L'un contre l'autre : essai sur la complémentarité des contraires*, Paris, Institution supérieure d'éducation permanente, 1984.

DURAND, Gilbert, *L'imagination symbolique*, Paris, PUF, 1964.

DURKHEIM, Émile, *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, PUF, 1968.

ECO, Umberto, « Casablanca : Cult Movies and Intertextual Collage », dans *Faith in Fakes. Essays*, London, Secker & Warburg, 1986, p. 197-211 (tr. William Weaver).

ECO, Umberto, « Sur le symbole », dans *De la littérature*, Paris, Grasset, 2003, p. 181-205.

ECO, Umberto (dir.), *Histoire de la laideur*, Paris, Flammarion, 2007.

- ELIADE, Mircea, *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, 1956.
- ELIADE, Mircea, « Le mythe du bon sauvage ou les prestiges de l'origine », dans *Mythes, rêves et mystères*, Paris, Gallimard, 1957, p. 40-59.
- ELIADE, Mircea, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963.
- ERICKSON, Erik-H., *Adolescence et crise. La quête de l'identité*, Paris, Flammarion, 1978.
- FARBER, Manny, « L'art termite et l'art éléphant blanc », dans *Espace négatif*, Paris, P.O.L., 2004, p. 162-172.
- FÉLONNEAU, Marie-Line et Stéphanie BUSQUETS, *Tags et grafs. Les jeunes à la conquête de la ville*, Paris, L'Harmattan, 2001.
- FERRELL, Jeff, *Crimes of Style. Urban Graffiti and the Politics of Criminality*, New York and London, Garland Publishing, Inc., 1993.
- FOUCAULT, Michel, *Ceci n'est pas une pipe*, Fontfroide-le-Haut, Fata Morgana, 1973.
- FREUD, Sigmund, « Le créateur littéraire et la fantaisie », dans *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, p. 33-46.
- FUENTES, Carlos, « Buñuel ou l'œil de la liberté », dans Fernando CESARMAN, *L'œil de Bunuel*, Paris, Éditions du Dauphin, 1982, p. 11-26.
- FUENTES, Carlos, *La Desdichada*, Paris, Gallimard, 1992 (tr. Céline Zins).
- FUJIWARA, Chris, *Jacques Tourneur : The Cinema of Nightfall*, Baltimore and London, The John Hopkins University Press, 1998.
- GADAMER, Hans-Georg, *Vérité et méthode*, Paris, Seuil, 1996.
- GAGNEBIN, Murielle, *Fascination de la laideur. L'en-deçà psychanalytique du laid*, Seyssel, Champ Vallon, 1994.
- GAUCHET, Marcel, *Le désenchantement du monde*, Paris, Gallimard, 2002.
- GAY, Kathlyn et Christine WHITTINGTON, *Body Marks. Tattooing, Piercing, and Scarification*, Brookfield, Millbrook Press, 2002.

GENETTE, Gérard, « Structuralisme et critique littéraire », dans *Figures I*, Paris, Seuil, 1966, p. 145-170.

GIRARD, René, *La violence et le sacré*, Paris, Hachette, 1998.

GOGUEL D'ALLONDANS, Thierry, *Rites de passage, rites d'initiation : Lecture d'Arnold van Gennep*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2002.

GOGUEL D'ALLONDANS, Thierry, « Des rites de passage aux passages sans rite : anthropologie de l'adolescence », dans *Jeunesse à risque, rite et passage* (dir. Denis JEFFREY, David LE BRETON et Joseph LÉVY), Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2005, p. 35-44.

GOMBRICH, E. H., *Histoire de l'art*, Paris, Phaidon, 2001.

GOODMAN, Nelson, *Manières de faire des mondes*, Paris, Gallimard, 2006.

GOODMAN, Nelson, *L'art en théorie et en action*, Paris, Gallimard, 2009.

GRIVEL, Charles, « Horreur et terreur : philosophie du fantastique », dans *La littérature fantastique* (Colloque de Cerisy), Paris, Albin Michel, 1991, p. 170-187.

HADOT, Pierre, « Le mythe de Narcisse et son interprétation par Plotin », *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 13, 1976, p. 81-108.

HADOT, Pierre, *Qu'est-ce que la philosophie antique?*, Paris, Gallimard, 1995.

HADOT, Pierre, *La philosophie comme manière de vivre. Entretiens avec Jeannie Carlier et Arnold I. Davidson*, Paris, Albin Michel, 2001.

HADOT, Pierre, *Exercices spirituels et philosophie antique*, Paris, Albin Michel, 2002.

HEFFERNAN, Kevin, *Ghouls, Gimmicks, and Gold : Horror Films and the American Movie Business, 1953-1968*, Durham, Duke University Press, 2004.

HOBERMAN, Jim et Jonathan ROSENBAUM, *Midnight Movies*, New York, Harper & Row, 1983.

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.

HURLEY, Robert et François NAULT (dir.), Fragmentation et reconstruction : le « bricolage » comme modalité d'inscription du christianisme, *Religiologiques*, 26, automne 2002.

JANET, Pierre, *L'automatisme psychologique : essai de psychologie expérimentale sur les formes inférieures de l'activité humaine*, Paris, Société Pierre Janet, 1989.

JEFFREY, Denis, « Conduites à risque et rites de passage à l'adolescence », dans *Jeunesse à risque, rite et passage* (dir. Denis JEFFREY, David LE BRETON et Joseph LÉVY), Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2005, p. 45-56.

JENNINGS, Wade, « The Star as Cult Icon : Judy Garland », dans *The Cult Film Experience. Beyond all reason* (dir. J. P. TELOTTE), Austin, University of Texas Press, 1991, p. 90-101.

JIMENEZ, Marc, *La querelle de l'art contemporain*, Paris, Gallimard, 2005.

JOLY-CORCORAN, Marc, « Le *spectator religiosus* et le jeu rituel de la spectature au cinéma », dans *Des jeux et des rites* (dir. Philippe ST-GERMAIN et Guy MÉNARD), Montréal, Liber, 2008, p. 21-30.

JONGEN, René-Marie, *René Magritte ou la pensée imagée de l'invisible*, Bruxelles, Facultés universitaires de St-Louis, 1994.

KANT, Emmanuel, *Critique de la raison pure*, Paris, Garnier-Flammarion, 2001 (tr. Alain Renaut).

KANEHARA, Hitomi, *Serpents et piercings*, Paris, Grasset, 2006.

KAWIN, Bruce, « After Midnight », dans *The Cult Film Experience. Beyond all reason* (dir. J. P. TELOTTE), Austin, University of Texas Press, 1991, p. 18-25.

KENT, Steven L., *The Ultimate History of Video Games*, New York, Three Rivers Press, 2001.

KROEBER, Alfred, *The Nature of Culture*, Chicago, University of Chicago Press, 1952.

KUHN, Thomas S., *La structure des révolutions scientifiques*, Paris, Flammarion (Champs), 1983.

LACHANCE, Jocelyn, « La nostalgie du présent », dans *Des jeux et des rites* (dir. Philippe ST-GERMAIN et Guy MÉNARD), Montréal, Liber, 2008, p. 217-227.

LANI-BAYLE, Martine, *Du tag au graff'art. Les messages de l'expression murale graffitée*, Marseille, Hommes & Perspectives, 1993.

LAROUCHE, Jean-Marc, *La religion dans les limites de la cité. Le défi religieux des sociétés postséculières*, Montréal, Liber, 2008.

LAVALLEE, Andrew, « Video Gaming as Spectator Sport », 2004, adresse URL : [http://flakmag.com/features/gaming.html]. [Consulté le 18 janvier 2010.]

LE BRETON, David, *Passions du risque*, Paris, Métailié, 1991.

LE BRETON, David, *Signes d'identité. Tatouages, piercings et autres marques corporelles*, Paris, Métailié, 2002.

LE BRETON, David, *Conduites à risque. Des jeux de mort au jeu de vivre*, Paris, PUF (Quadrige), 2004.

LECLERC, Gérard, *Le bricolage religieux*, Monaco et Paris, Éditions du Rocher, 2002.

LE DIBERDER, Alain et Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo?*, Paris, Éditions La Découverte, 1993.

LEFEBVRE, Solange, *Cultures et spiritualités des jeunes*, Montréal, Bellarmin, 2008.

LEMIEUX, Raymond, « Notes sur la recomposition du champ religieux », *Sciences religieuses*, 25, 1996, p. 61-86.

LEMIEUX, Raymond, « Bricolage et itinéraires de sens », *Religiologiques*, 26, 2002, p. 11-34.

LEROUX, Georges, *Éthique, culture religieuse, dialogue. Arguments pour un programme*, Montréal, Fides, 2007.

LESZL, Walter Gabriele, « Pourquoi des formes? Sur quelques-unes des raisons pour lesquelles Platon a conçu l'hypothèse des formes intelligibles », dans *Platon : les formes intelligibles* (dir. Jean-François PRADEAU), Paris, PUF, 2001, p. 87-127.

LÉVI-STRAUSS, Claude, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958.

LÉVI-STRAUSS, Claude, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962.

LIGHTFOOT, Cynthia, *The Culture of Adolescent Risk-Taking*, New York, The Guilford Press, 1997.

LIPOVETSKY, Gilles, *L'ère du vide. Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, 1983.

LORD, Michel, *La logique de l'impossible. Aspects du discours fantastique québécois*, Montréal, Nuit blanche éditeur, 1995.

LORY, Pierre, *Alchimie et mystique en terre d'Islam*, Paris, Gallimard, 2003.

LUCIER, Pierre, « Jeux et rites : de la règle à la vie », dans *Des jeux et des rites* (dir. Philippe ST-GERMAIN et Guy MÉNARD), Montréal, Liber, 2008, p. 21-30.

LYOTARD, Jean-François, *La condition postmoderne*, Paris, Éditions de Minuit, 1979.

MAFFESOLI, Michel, *Le temps des tribus*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1988.

MARY, André, *Le bricolage africain des héros chrétiens*, Paris, Éditions du Cerf, 2000.

MAUREY, Gilbert, *Secret, secrets. De l'intime au collectif*, Bruxelles, De Bœck Université, 1999.

MÉNARD, Guy, *Petit traité de la vraie religion : à l'usage de ceux et celles qui souhaitent comprendre un peu mieux le vingt et unième siècle*, Montréal, Liber, 2007 [1999].

MÉNARD, Guy, « Les déplacements du sacré et du religieux », dans *L'étude de la religion au Québec. Bilan et prospective* (dir. Jean-Marc LAROUCHE et Guy MÉNARD), Québec, Presses de l'Université Laval, 2001, p. 235-249.

MERLEAU-PONTY, Maurice, *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1985.

NABOKOV, Vladimir, *Lolita*, Paris, Gallimard, 1959 (tr. E.H. Kahane).

NADEAU, Maurice, *Histoire du surréalisme*, Paris, Seuil, 1964.

NARBONNE, Jean-Marc, « Éléments de réflexion sur l'ETTEKEINA néoplatonicien », dans *Une philosophie dans l'histoire : hommages à Raymond Klibansky* (dir. Bjarne MELKEVIK et Jean-Marc NARBONNE), Québec, PUL, 2000, p. 83-104.

NARBONNE, Jean-Marc, *Hénologie, ontologie et Ereignis (Plotin — Proclus — Heidegger)*, Paris, Les Belles Lettres, 2001.

NAREMORE, James, *More Than Night: Film Noir in its Contexts*, Berkeley, University of California Press, 1998.

NEWMAN, James, *Videogames*, London and New York, Routledge, 2004.

NIETZSCHE, Friedrich, *La naissance de la tragédie*, Paris, Gallimard, 1997.

ORWELL, George, *1984*, Paris, Gallimard, 1950.

OTTO, Rudolf, *Le sacré. L'élément non rationnel dans l'idée du divin et sa relation avec le rationnel*, Paris, Payot, 1949.

PAQUETTE, Eve, « La fiction vampirique, de la “xénophobie” de Bram Stoker au “mysticisme” d’Anne Rice : Un cas de passage à la postmodernité », *Religiologiques*, 19, 1999, p. 97-110.

PÉPIN, Jean, *Mythe et allégorie : les origines grecques et les contestations judéo-chrétiennes*, Paris, Études augustiniennes, 1976.

PERREAULT, Jean-Philippe, « Du paradoxe à l'unité : la construction médiatique d'une jeunesse catholique : la réception de la JMJ par des médias québécois francophones », *Laval Théologique et Philosophique*, 61, juin 2005, p. 305-317.

PIERRE, Jacques, *Mircea Eliade. Le jour et la nuit*, Montréal, Hurtubise HMH, 1989.

PIERRE, Jacques, « Régression et transformation : le paradoxe dans la lettre d'adieux », dans *Adieu, la vie... Étude des derniers messages laissés par des suicidés* (dir. Éric VOLANT), Montréal, Bellarmin, 1990, p. 161-228.

PIERRE, Jacques, « L'herméneutique et sa matrice langagière : l'exemple de Mircea Eliade », *Religiologiques*, 2, 1990.

PLATON, *Lettres*, Paris, Garnier-Flammarion, 1997 (tr. Luc Brisson).

PLATON, *Parménide*, Paris, Garnier-Flammarion, 1999 (tr. Luc Brisson).

PLATON, *La république*, Paris, Garnier-Flammarion, 2002 (tr. Georges Leroux).

PLOTIN, *Ennéades*, Paris, Garnier-Flammarion, 2003 (tr. sous la direction de L. Brisson et J.-F. Pradeau).

PONTALIS, J.-B., « Entre le rêve-objet et le texte-rêve », dans *Entre le rêve et la douleur*, Paris, Gallimard, 1977, p. 19-63.

PORPHYRE, *L'autre des nymphes dans l'Odyssée*, Paris, Verdier, 1989 (tr. Yan Le Lay).

PROCLUS, *Commentaire sur la République*, Paris, Vrin, 1970 (3 vol.; tr. André-Jean Festugière).

PSEUDO-DENYS, *Œuvres complètes*, Paris, Aubier Montaigne, 1943 (tr. Maurice de Gandillac).

REBOLLEDO, Carlos, *Buñuel*, Paris, Éditions Universitaires, 1964.

RICŒUR, Paul, *De l'interprétation. Essai sur Freud*, Paris, Seuil, 1965.

RIFFARD, Pierre A., *L'ésotérisme*, Paris, Robert Laffont, 1990.

RIOU, Alain, *Les films cultes*, Paris, Chêne, 1998.

RIOUT, Denys, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, Paris, Gallimard, 2000.

RIOUT, Denys, *La peinture monochrome. Histoire et archéologie d'un genre*, Paris, Gallimard, 2006.

ROBERT, Bernard-Paul, *Le surréalisme désocculté*, Ottawa, Éditions de l'Université d'Ottawa, 1975.

ROQUE, Georges, *Ceci n'est pas un Magritte. Essai sur Magritte et la publicité*, Paris, Gallimard, 1983.

ROSENBAUM, Jonathan, *Placing Movies. The Practice of Film Criticism*, Berkeley, Los Angeles and London, University of California Press, 1995.

ROSENBAUM, Jonathan, *Movies as Politics*, Berkeley, Los Angeles and London, University of California Press, 1997.

ROSENBAUM, Jonathan, *Movie Wars. How Hollywood and the Media Limit What Movies We Can See*, Chicago, A Capella Books, 2000.

ROSENBAUM, Jonathan, *Essential Cinema. On the Necessity of Film Canons*, Baltimore and London, John Hopkins University Press, 2004.

ROSENKRANTZ, Karl, *Esthétique du laid*, Belval, Circé, 2004 (tr. Sibylle Muller).

ROSZAK, Theodore, *The Making of a Counterculture : Reflections on the Technocratic Society and its Youthful Opposition*, Berkeley, Los Angeles and London, University of California Press, 1968.

ROSZAK, Theodore, *La conspiration des ténèbres*, Paris, Le Cherche Midi, 2004.

ROUSSEAU, Louis, « La construction religieuse de la nation », dans *Recherches sociographiques*, XLVI, 3, 2005, p. 437-452.

SIEGEL, Joel, *The Reality of Terror*, Vikings Press, New York, 1973.

SIRLIN, David, *Playing to Win : Becoming the Champion*, 2006, 142 pages. Disponible sur le site de la compagnie Lulu (adresse URL : <http://www.lulu.com>), sur le site Internet de Sirlin (adresse URL : <http://www.sirlin.net>) et sur Amazon. [Consulté le 18 janvier 2010.]

SONTAG, Susan, « Notes on Camp », dans *Against Interpretation and Other Essays*, New York, Delta Book, 1966, p. 275-292.

STARK, Rodney, *The Future of Religion : Secularization, Revival and Cult Formation*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1985.

ST-GERMAIN, Philippe, « Remarques sur les symbolismes du *Commentaire sur la République* de Proclus », *Laval Théologique et Philosophique*, 62, février 2006, p. 111-123.

ST-GERMAIN, Philippe, « Mythe et éducation : Proclus et la critique platonicienne de la poésie », *Laval Théologique et Philosophique*, 62, juin 2006, p. 301-318.

ST-GERMAIN, Philippe, « La culture des contraires. Bricolage religieux, bricolage surréaliste », *Cultures & Sociétés*, 6, avril 2008, p. 59-64.

ST-GERMAIN, Philippe, « Plaisirs illuminés ou jeu lugubre? Jeu et rite dans la création artistique surréaliste », dans *Des jeux et des rites* (dir. Philippe ST-GERMAIN et Guy MÉNARD), Montréal, Liber, 2008, p. 185-198.

ST-GERMAIN, Philippe, « Les dimensions du secret : violence et sacralité dans les jeux de combat », dans *La religion à l'extrême* (dir. Martin GEOFFROY et Jean-Guy VAILLANCOURT), Montréal, MédiasPaul, 2009, p. 101-124.

ST-GERMAIN, Philippe, « Le phénomène des films cultes : une nouvelle religion pour les jeunes? », dans *Films cultes et culte du film chez les jeunes. Penser l'adolescence avec le cinéma* (dir. Sébastien DUPONT, Jocelyn LACHANCE et Hughes PARIS), Québec, Presses de l'Université Laval, 2009, p. 11-18.

ST-GERMAIN, Philippe, « *A Nightmare on Elm Street* : le cauchemar et l'univers psychique adolescent », dans *Films cultes et culte du film chez les jeunes. Penser l'adolescence avec le cinéma* (dir. Sébastien DUPONT, Jocelyn LACHANCE et Hughes PARIS), Québec, Presses de l'Université Laval, 2009, p. 101-106.

ST-GERMAIN, Philippe, « Des traces sur les murs : le graffiti comme rite de passage chez les jeunes », à paraître dans un collectif sur les pratiques narratives chez les jeunes (dir. Jean-Christophe DEMERS et Jocelyn LACHANCE). Environ 12 pages.

SYLVESTER, David, *Magritte: The Silence of the World*, New York, Harry Abrams, 1992.

TELOTTE, J. P., *Dreams of Darkness: Fantasy in the Films of Val Lewton*, Urbana, University of Illinois Press, 1985.

TELOTTE, J. P., « Introduction : Mapping the Cult », dans *The Cult Film Experience. Beyond all reason* (dir. J. P. TELOTTE), Austin, University of Texas Press, 1991, p. 1-3.

TELOTTE, J. P., « Beyond All Reason : The Nature of the Cult », dans *The Cult Film Experience. Beyond all reason* (dir. J. P. TELOTTE), Austin, University of Texas Press, 1991, p. 5-17.

TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970.

TOURNEUR, Jacques, « Taste without clichés », dans *Films and Filming*, 12, novembre 1965.

TOURNEUR, Jacques, « Propos », dans *Positif*, 132, novembre 1971.

TROUILLARD, Jean, « Le "Parménide" de Platon et son interprétation néoplatonicienne », dans *Études néoplatoniciennes* (dir. Jean TROUILLARD *et al.*), *Revue de Théologie et de Philosophie*, Lausanne, Suisse, 1972, p. 9-26.

TROUILLARD, Jean, « Les fondements du mythe selon Proclus », dans *Le mythe et le symbole. De la connaissance figurative de Dieu*, Paris, Beauchesne, 1977, p. 11-37.

- TROUILLARD, Jean, *La mystagogie de Proclus*, Paris, Les Belles Lettres, 1982.
- VAN GENNEP, Arnold, *Les rites de passage*, Paris, Picard, 1981.
- VAX, Louis, *Les chefs-d'œuvre de la littérature fantastique*, Paris, PUF, 1979.
- VERREAU, Robert, « André Breton et le mythe », *Cultures & Sociétés*, 6 (avril 2008), p. 64-69.
- VISY, Gilles, *Films cultes — culte du film*, Paris, Publibook, 2005.
- VOLANT, Éric, « Mourir pour vivre : le moi posthume », dans *Adieu, la vie... Étude des derniers messages laissés par des suicidés* (dir. Éric VOLANT), Montréal, Bellarmin, 1990, p. 121-160.
- WILLIAMS, David, *Deformed Discourse : The Function of the Monster in Mediaeval Thought and Literature*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 1996.
- WINNICOTT, Donald W., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975.
- WITTGENSTEIN, Ludwig, *Tractatus logico-philosophicus*, Paris, Gallimard (Tel), 1993 (tr. Gilles Gaston Granger).
- WOLF, Norbert, *Symbolisme*, Cologne et Paris, Taschen, 2009 (tr. Joëlle Günastel).
- WOOD, Robert E., « Don't Dream It : Performance and *The Rocky Horror Picture Show* », dans *The Cult Film Experience. Beyond all reason* (dir. J. P. TELOTTE), Austin, University of Texas Press, 1991, p. 156-166.

FILMOGRAPHIE PARTIELLE

- BARTEL, Paul, *Death Race 2000*, États-Unis, 1975, 84 min.
- BUÑUEL, Luis, *L'âge d'or*, France, 1930, 63 min.
- BUÑUEL, Luis, *Las Hurdes*, Espagne, 1933, 30 min.
- BUÑUEL, Luis, *Los Olvidados*, Mexique, 1950, 80 min.
- BUÑUEL, Luis, *Nazarin*, Mexique, 1959, 94 min.

- BUÑUEL, Luis, *The Young One*, Mexique et États-Unis, 1960, 96 min.
- BUÑUEL, Luis, *Viridiana*, Espagne et Mexique, 1961, 90 min.
- BUÑUEL, Luis, *Simon du désert*, Mexique, 1965, 45 min.
- BUÑUEL, Luis, *La voie lactée*, France, Allemagne et Italie, 1969, 105 min.
- BUÑUEL, Luis, *Le charme discret de la bourgeoisie*, France, Italie et Espagne, 1972, 102 min.
- BUÑUEL, Luis, *Le fantôme de la liberté*, France et Italie, 1974, 104 min.
- BUÑUEL, Luis, *Cet obscur objet du désir*, France et Espagne, 1977, 102 min.
- BUÑUEL, Luis et Salvador DALI, *Un chien andalou*, France, 1929, 16 min.
- BURTON, Tim, *Ed Wood*, États-Unis, 1994, 127 min.
- COCTEAU, Jean, *Orphée*, France, 1950, 95 min.
- CURTIZ, Michael, *Casablanca*, États-Unis, 1942, 102 min.
- GODARD, Jean-Luc, *À bout de souffle*, France, 1959, 90 min.
- LANG, Fritz, *Secret Beyond the Door*, États-Unis, 1948, 99 min.
- LYNCH, David, *Eraserhead*, États-Unis, 1977, 89 min.
- SHARMAN, Jim, *The Rocky Horror Picture Show*, Angleterre et États-Unis, 1975, 100 min.
- TOURNEUR, Jacques, *Cat People*, États-Unis, 1942, 73 min.
- TOURNEUR, Jacques, *Night of the Demon*, Angleterre, 1957, 95 min.
- WOOD, JR., Edward D., *Glen or Glenda?*, États-Unis, 1953, 65 min.
- WOOD, JR., Edward D., *Plan 9 From Outer Space*, États-Unis, 1959, 79 min.