

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE JEU DANS *LA BÊTE LUMINEUSE* DE PIERRE PERRAULT :  
JEU DE PAROLES ET DE MÉMOIRE?

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR

FRANÇOIS PILOTE

MARS 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire 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

J'aimerais remercier Johanne Villeneuve qui m'a fait connaître *La bête lumineuse* dans le cours *Littérature et cinéma*. Même si j'avais vu quelques documentaires de Perrault, je n'avais pas saisi toute la place que la parole occupait dans son cinéma. En voyant le film, j'étais fasciné par la manière dont s'expriment les personnages comme si ceux-ci forçaient la parole à révéler le pire et le meilleur d'eux-mêmes. Déjà, je trouvais très particulier qu'une parole ludique puisse être mêlée à l'univers de la chasse. Or, je ne savais pas encore que cette parole me resterait dans la tête jusqu'à en faire l'objet d'un mémoire qui touche notre tradition orale.

Certes, je suis fort heureux que Johanne Villeneuve ait accepté de diriger mon mémoire. Par sa connaissance, elle m'a aidé à formuler une problématique en lien avec la démarche essayistique et cinématographique de Perrault. Son influence a été capitale, donnant plus d'ampleur à ma réflexion, lui faisant embrasser plusieurs aspects comme la vision perraultienne du documentaire, le mode de captation des images, le montage, etc. De plus, étant donné que mon travail de recherche comportait plusieurs approches théoriques, par la justesse de sa pensée, elle m'a permis de le rendre plus homogène.

Je m'en voudrais de ne pas remercier également Pierre Perrault et tous les participants du film, puisque, sans eux, cet univers plein de vie, d'espièglerie, de rires, d'ivresse et de poésie n'aurait pu être conservé. Dans les propos des personnages, un goût de l'outrance, un plaisir de la confrontation verbale et une envie de recréer le monde par la parole apparaissent. Aussi, pour apprécier le film, il faut non seulement le voir mais surtout l'écouter, car on y trouve une des incarnations de la culture québécoise : son souffle carnavalesque.

## TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
RÉSUMÉ.....	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1	
<i>LA BÊTE LUMINEUSE</i> : CAPTATION ET MÉMOIRE DU RÉEL?.....	5
1.1 La réflexion de Perrault sur Platon : une inadéquation?.....	5
1.1.1 La quête de Platon et sa vision de la mimésis.....	6
1.1.2 Comparaison des représentations du monde de Perrault et de Platon .....	10
1.1.3 L'allégorie de la caverne et le regard dans le <i>Timée</i> : sources d'inspiration pour Perrault.....	14
1.2 La pensée cinématographique de Perrault : un monde d'oppositions.....	20
1.2.1 Le problème des sources : rêve ou réalité?.....	20
1.2.2 Le mode idéal de perception et de connaissance du réel : imagination artistique ou objectivité de la caméra?.....	24
1.2.3 Le mode idéal de transmission du réel : fiction ou documentaire?.....	27
1.3 <i>La bête lumineuse</i> : un témoignage authentique?.....	32
1.3.1 <i>La bête lumineuse</i> : objet de manipulations?.....	33
1.3.2 <i>La bête lumineuse</i> : une représentation mimétique et fictionnelle?.....	38
CHAPITRE 2	
LE RAPPORT DE PERRAULT AVEC <i>LA BÊTE LUMINEUSE</i> : UNE QUÊTE DE LA MÉMOIRE?.....	42
2.1 De la carnavalisation dans <i>La bête lumineuse</i> ?.....	42
2.1.1 <i>L'exigence vitale et universelle de participation</i> .....	43
2.1.2 <i>La suppression joyeuse des distances</i> .....	45
2.1.3 <i>L'expression complète des sentiments refoulés</i> .....	46
2.1.4 <i>Le rapprochement de ce que la vie quotidienne sépare</i> .....	47
2.1.5 <i>L'inconvenance parodique et profanatrice</i> .....	48
2.2 <i>La bête lumineuse</i> : un questionnement sur la culture?.....	50
2.2.1 Le choix des personnages.....	50

2.2.2	Le choix du sujet.....	52
2.2.3	Le choix du lieu de tournage.....	54
2.2.4	Le choix du temps performatif.....	55
2.3	Le rapport à l'oralité de Perrault dans <i>La bête lumineuse</i> : un questionnement sur la mémoire collective?.....	58
2.3.1	Le dédoublement de la culture : une quête identitaire pour tous?.....	59
2.3.2	<i>La bête lumineuse</i> : un objet culturel?.....	60
2.3.3	<i>La bête lumineuse</i> : un lieu de questionnement sur la mémoire collective?.....	62
CHAPITRE 3		
LA PAROLE DES JOUEURS : UNE PAROLE MANIPULÉE PAR PERRAULT?.....		67
3.1	Le jeu pour les chasseurs : un moyen de défense?.....	67
3.1.1	Un univers carnavalesque influençant le jeu?.....	68
3.1.2	Description du jeu.....	69
3.1.3	Le poème lu par Stéphane-Albert : une source de désillusion pour le groupe?..	70
3.2	Une lecture des fonctions du sacrifice : la dynamique groupale des chasseurs.....	72
3.2.1	Le meneur.....	73
3.2.2	Le père idéalisé.....	73
3.2.3	Les fidèles.....	74
3.2.4	La victime émissaire.....	75
3.2.5	La victime rituelle.....	78
3.3	Le jeu des chasseurs : prise de parole dans une dialectique?.....	79
3.3.1	La mise à mort de la parole de Stéphane-Albert : un effet de la dynamique groupale?.....	80
3.3.2	L'attitude de Stéphane-Albert : un comportement sclérosant le jeu?.....	83
3.3.3	<i>La bête lumineuse</i> : une lutte entre <i>parole de source</i> et parole « mythifiante »? ..	85
CONCLUSION.....		92
BIBLIOGRAPHIE.....		97

## RÉSUMÉ

Notre travail de recherche porte sur la parole liée à un jeu apparaissant dans *La bête lumineuse*, parole imprégnée d'une praxis traditionnelle : la chasse. Comme cette parole ludique est confrontée à une parole « mythifiante », nous croyons que l'opposition en question est désirée par le réalisateur Pierre Perrault. Aussi, ce mémoire contient certains sujets comme la pensée essayistique de Perrault, son travail sur *La bête lumineuse*, l'univers carnavalesque du film, le fonctionnement du jeu et les interactions entre les personnages. Deux hypothèses sous-tendent le mémoire. Premièrement, dans *La bête lumineuse*, la volonté de Perrault de capter et de mémoriser le réel produit non pas un témoignage authentique mais un projet filmique créatif. Deuxièmement, le rapport de Perrault avec *La bête lumineuse* est lié à une quête de la mémoire.

En ce qui concerne la première hypothèse, on verra que, dans sa pensée essayistique, Perrault s'inspire de Platon et élabore une vision dialectique où ce qu'il appelle un « témoignage » s'oppose à l'illusion mimétique du cinéma, son souci d'authenticité se trouvant dans la réalité, l'objectivité de la caméra et le documentaire. Or, si nous analysons son travail sur le film à l'aide des théories de François Niney et d'André Gaudreault, nous voyons que ce « témoignage » est le résultat de plusieurs manipulations. Il y a la mise en scène liée aux choix des personnages, du sujet et du lieu de tournage, la caméra qui participe à l'action et le montage qui fait que la parole sature l'image de sa présence. De plus, en suivant l'optique de Michèle Garneau sur le cinéma de Perrault, nous remarquons que ces manipulations ont un but : magnifier une parole qui n'est pas idéalisée socialement. Ainsi, par une vision indirecte libre, la parole des chasseurs sert à produire un récit épique, donc une œuvre d'art à la fois éthique et esthétique.

Concernant la deuxième hypothèse, à partir du concept des conséquences textuelles d'André Belleau, nous analyserons les traces de carnavalisation dans *La bête lumineuse*. Puisque, au sens dumontien, le film est un objet second qui crée une distanciation face à la première culture, il offre la possibilité de réfléchir sur la culture. Chez Perrault, cette réflexion passe par une quête de la *parole de source*. Dans le film, cette parole est, certes, liée à la pratique de la chasse mais également au carnavalesque. Comme elle est porteuse de tradition et relativise les normes de la société, elle fait du film un objet qui permet de s'interroger sur le rapport à la mémoire.

À l'aide du système de classification des jeux formulé par Roger Caillois, de la fonction sociale du jeu de Johan Huizinga et des *fonctions du sacrifice* de Guy Rosolato, nous remarquons que le jeu produit cette *parole de source* et sert de lieu de rencontre entre deux visions du monde : celles des habitués de la chasse et de deux néophytes. Ainsi, Perrault ne fait pas que magnifier cette parole ludique dans un récit épique, par le choix des personnages, il l'oppose à une parole qui idéalise la chasse, créant une dialectique qui offre une réflexion sur l'imaginaire et sur la mémoire à travers une activité traditionnelle.

Mots clés : cinéma – documentaire – mimésis – réel – regard – voix – oralité – mémoire – jeu – plaisir – chasse – carnavalisation – poésie

## INTRODUCTION

Depuis la révolution industrielle, d'une société traditionnelle où la culture se veut commune, le Québec passe à une société où la culture demande à l'homme une adaptation constante à des valeurs variées et changeantes. Selon Pierre Perrault, ce changement culturel ne constitue pas une évolution positive pour les Québécois, puisque, n'étant pas en relation directe avec le réel, il est le fruit d'un imaginaire producteur d'illusions et d'aliénation. Dominé par des fabricants hollywoodiens, l'imaginaire québécois s'éloignerait de plus en plus de sa source identitaire, soit d'une parole liée à la praxis et issue d'une mémoire collective : la « parole de source » (Perrault, 1995, p. 22). Précisons que, pour produire un film imprégné de cette parole, les protagonistes doivent inventer, par un savoir-faire, une vision d'eux-mêmes, une légende.

De prime abord, dans le film *La bête lumineuse* de Perrault, cette quête de la *parole de source* peut nous paraître évidente, puisque les hommes s'expriment et échangent sur une pratique ancestrale : la chasse à l'orignal. Or, en y regardant de plus près, fatalement attirée par la dynamique d'un jeu que les chasseurs pratiquent, la caméra ne cesse de nous montrer ceux qui y prennent part. Par ce jeu, la chasse à l'orignal se transforme et devient une chasse à la parole de l'homme. Ainsi, le jeu comportant des rôles interchangeables, des chasseurs-loups s'attaquent à une proie-orignal en se gaussant d'elle, en l'étrivant jusqu'à ce qu'un rire commun ait raison de sa résistance. D'après nous, puisque le moteur de l'action n'est pas tant la chasse qu'un jeu de rôles, il faut nécessairement étudier celui-ci pour comprendre le sens qu'il revêt pour Perrault et pour les joueurs.

D'avantage qu'un documentaire reflétant l'univers des chasseurs, ce film est porteur d'une pensée essayistique. Disons que le déroulement de l'histoire nous incite à le croire. Résumons-la. Un groupe de chasseurs, dont plusieurs sont apparentés, se réunit pour une chasse à l'orignal annuelle pendant une dizaine de jours dans la région de Maniwâki. Étant donné qu'aucun membre du groupe ne parvient à tuer un *buck* (orignal mâle), les tensions augmentent entre eux. Néanmoins, quand un conflit se produit, les chasseurs pratiquent un jeu qui, en faisant d'un des participants la victime raillée par le groupe, permet normalement

de le résoudre. Or, trois facteurs contribuent à nuire au jeu : l'inexpérience de Stéphane-Albert Boulais et Maurice Chaillot; le rapport d'amour/haine entre deux cousins : Bernard L'Heureux et Stéphane-Albert Boulais; le rôle de « poète » que veut jouer Stéphane-Albert. Par conséquent, les habitués du jeu doivent faire en sorte que les deux néophytes comprennent les règles (ce qui ne se produit pas dans le cas de Stéphane-Albert); ils doivent également tenir compte à la fois de la relation conflictuelle entre les deux cousins et de la parole du « poète ». Ces facteurs perturbant la dynamique groupale, le jeu devient le lieu où les frustrations émergent, il contribue alors à placer Stéphane-Albert dans un seul rôle : celui de la victime. À la fin du film, comme Stéphane-Albert ne saisit toujours pas pourquoi il a été la victime des autres, Bernard lui explique quelles sont les règles du jeu et comment on parvient à y jouer correctement. Une fois cet éclaircissement apporté, devant l'état des choses, les deux « chasseurs-joueurs » arrivent à la même conclusion : l'échec de leur partie de chasse.

Dans notre résumé, nous voyons que ce jeu de paroles ne se déroule pas normalement, puisqu'il ne permet pas d'apaiser les tensions entre les chasseurs. On dirait qu'il répète toujours la même lutte entre la parole des habitués de la chasse et celle du « poète » du groupe. Aussi, à partir de ce constat, nous formulons la problématique suivante : si la parole liée au jeu respecte le désir de Perrault, c'est-à-dire celui d'une langue imprégnée d'une praxis et issue d'une mémoire collective, pourquoi une telle lutte apparaît-elle dans le film?

En explorant le travail de Perrault, notre recherche cible plusieurs objectifs : définir sa quête identitaire; comprendre comment ce cinéaste traite la voix par rapport à l'image; chercher à savoir à quelle tradition cette parole ludique appartient et en quoi elle intéresse Perrault; voir quelle place elle occupe dans le film.

Or, devant l'impossibilité de trouver une approche théorique permettant d'analyser à la fois le point de vue essayistique de Perrault, son travail sur le film, le fonctionnement du jeu et les interactions entre les personnages, nous devons forger notre méthode en investissant plusieurs champs conceptuels issus des domaines de la philosophie, de l'analyse filmique, de la sociologie, de l'analyse littéraire et de la psychanalyse.

Ainsi, dans le premier chapitre, nous nous pencherons sur la question de la cohérence entre la théorie et la pratique perraultiennes. D'abord, comme Perrault élabore sa conception



du documentaire en se servant assez librement de la pensée platonicienne, nous nous demanderons si la réflexion de Perrault est en inadéquation avec celle de Platon. Aussi, nous définirons la quête de Platon et sa vision de la mimésis, nous comparerons les représentations du monde de Perrault et de Platon, nous verrons comment Perrault s'inspire de l'allégorie de la caverne dans *La République* et du regard dans le *Timée*. Ensuite, à partir du point de vue élaboré par l'essayiste sur la pensée platonicienne et sur sa pratique cinématographique, nous étudierons les oppositions rêve/réalité, imagination artistique/objectivité de la caméra, fiction/documentaire qui nourrissent son argumentation sur le cinéma. Enfin, nous tenterons d'observer si, comme le soutient Perrault, *La bête lumineuse* est un vrai témoignage ou si, du fait des manipulations dont le film est l'objet, sa démarche crée une représentation mimétique et fictionnelle. Aussi, pour montrer ce que produit le film, nous puiserons dans les théories de François Niney et d'André Gaudreault. Puis, nous toucherons plus particulièrement à la représentation en prenant en compte la réflexion de Michèle Garneau sur un concept nietzschéen : le « désir de "monumentaliser" un passé » (Garneau, 1997, p. 237).

Dans le deuxième chapitre, à partir d'une grille d'analyse d'André Belleau, grille inspirée par la pensée bakhtinienne, et à partir des concepts de culture primaire et culture secondaire de Fernand Dumont, nous chercherons à savoir si le lien de Perrault avec *La bête lumineuse* est porteur d'une quête de la mémoire. En premier lieu, nous nous demanderons si, dans le film, cette quête passe par la réintroduction de la culture orale sous une forme ludique proche de la carnavalisation bakhtinienne et qui permet de consolider le groupe des chasseurs, en cherchant la présence de traces carnavalesques. En second lieu, nous verrons comment le choix des personnages, celui du lieu de tournage, celui du sujet et celui du temps performatif peuvent contribuer à produire des traces de carnavalisation et comment certaines manipulations font de *La bête lumineuse* un objet qui interroge la culture. En troisième lieu, le concept de dédoublement de la culture nous permettra d'observer si le rapport à l'oralité de Perrault dans *La bête lumineuse* produit un questionnement sur la mémoire collective. Afin de vérifier cette hypothèse, nous nous poserons trois questions : la réflexion de Dumont sur la culture est-elle liée à une quête identitaire qui recoupe celle de Perrault? Au sens dumontien, le film *La bête lumineuse* est-il un objet culturel? Ce film est-il un lieu de questionnement sur la mémoire collective?

Dans le troisième chapitre, pour déterminer si la parole produite par les joueurs sert à répondre à la quête identitaire de Perrault, nous analyserons la dynamique qui s'installe entre eux durant le jeu et mettrons en lien les résultats de cette analyse avec sa pensée essayistique. Pour ce faire, nous inspirant du système de classification des jeux formulé par Roger Caillois et de la fonction sociale du jeu de Johan Huizinga, nous verrons si, pour les chasseurs, le jeu devient un moyen de défense contre l'univers poétique de Stéphane-Albert. Aussi, afin de déterminer ce qui se passe dans le jeu, nous nous poserons d'abord cette question : l'univers carnavalesque influence-t-il celui-ci? Puis, nous décrirons le jeu et chercherons, à travers la parole que les joueurs produisent, des traces de carnavalisation. Nous pourrions ensuite nous demander pourquoi ces deux univers s'opposent. Nous référant aux *fonctions du sacrifice* de Guy Rosolato, fonctions liées à la théorie psychanalytique, nous tenterons d'analyser la dynamique groupale, soit les relations entre les joueurs et leur « liberté » de parole. Finalement, nous nous demanderons si la parole issue du jeu est une composante d'une dialectique instituée par Perrault et liée à son rapport à la mémoire. Nous élaborerons ainsi notre réflexion : en nous inspirant d'abord de la pensée psychanalytique (Sigmund Freud, Eugène Enriquez, René Roussillon), nous étudierons deux effets de la dynamique groupale sur ce rituel ludique : soit la mise à mort de la parole de Stéphane-Albert et la sclérose du jeu. Ensuite, à partir d'une réflexion sur la médiation, dégageant le sens que produit cette parole et celui de la pensée essayistique de Perrault, nous réfléchirons sur une dialectique opposant la *parole de source* et la parole « mythifiante », dialectique liée à sa quête identitaire.

## CHAPITRE 1

### *LA BÊTE LUMINEUSE* : CAPTATION ET MÉMOIRE DU RÉEL?

Dans ce chapitre, en faisant le parallèle entre la pensée essayistique de Perrault et sa démarche cinématographique, nous chercherons à savoir si *La bête lumineuse* est vraiment une captation et une mémoire du réel. Notre démonstration s'élaborera ainsi. Nous verrons d'abord comment le cinéaste s'est inspiré de l'allégorie de la caverne de Platon, du propos sur le regard dans le *Timée* et de la démarche scientifique de Galilée pour définir son « regard documentaire » (Perrault, 1995, p. 18). Ensuite, en tenant compte de ce *regard documentaire*, nous tenterons de saisir où Perrault se situe par rapport à la représentation. Puisque la pensée cinématographique de Perrault nous semble fonctionner à partir de certaines oppositions, nous étudierons le problème des sources (rêve/réalité), le mode idéal de perception et de connaissance du réel (imagination artistique/objectivité de la caméra) et le mode idéal de transmission du réel (fiction/documentaire). Enfin, nous remettrons en question cette idée soutenue par Perrault que *La bête lumineuse* est un témoignage authentique : premièrement, nous analyserons les manipulations dont le film est l'objet à partir d'éléments théoriques formulés par André Gaudreault; deuxièmement, en nous inspirant de la réflexion de Michèle Garneau sur un concept nietzschéen : le « désir de "monumentaliser" un passé » (Garneau, 1997, p. 237), nous essaierons de déterminer si le travail de Perrault sur le film produit une représentation mimétique et fictionnelle.

#### 1.1 La réflexion de Perrault sur Platon : une inadéquation?

Dans l'essai *L'oumigmatique ou l'objectif documentaire*, Perrault compare sa vision de documentariste à la vision philosophique de Platon. Il réfléchit sur la manière de capter le réel, comme si le cinéma direct et la philosophie s'articulaient autour d'une conception commune du monde :

Or donc, l'objectif capture la lumière. Cela me paraît incontestable. Et génère la pensée. Mais non seulement prolonge-t-il le regard comme le télescope ou le microscope mais il magnifie la mémoire [...]. Mais voilà la technologie nous permet de fixer cette empreinte sur la pellicule ou sur une bande magnétique. Notre pauvre mémoire devient assurée [...]. Mais il n'est pas sans intérêt de constater que Platon, dès le IV<sup>e</sup> siècle avant notre ère, pose déjà la question du regard, du point de vue en quelque sorte. Et il affirme que la vue lui permet de tenir sur les astres, le soleil et le ciel des propos qui ne sont pas mythologiques. Grâce à la lumière qui nourrit l'observation, il peut penser le monde sans avoir à l'inventer. Autrement dit, il oppose le documentaire à la fiction, la réalité observée à la mythologie. Mais personne ne l'a cru. Et la mythologie est plus prospère que jamais. (Perrault, 1995, p. 16)

Ici, Perrault nous explique que la caméra est un moyen d'enregistrer le réel afin de constituer une *mémoire* visuelle et auditive. Pour étayer son affirmation, il se réfère à Platon qui, selon lui, *oppose le documentaire à la fiction, la réalité observée à la mythologie*. Or, quand il nous parle de *mythologie*, sans le dire explicitement, il touche au concept platonicien de mimésis, lequel s'inscrit dans un contexte bien précis où se développe la métaphysique et sans lequel nous ne pouvons saisir la base de sa pensée.

### 1.1.1 La quête de Platon et sa vision de la mimésis

Platon cherche avant tout à comprendre et à définir l'univers en son entier. Comme le soutient Christophe Rogue, chez le philosophe, « [l]'âme s'efforce [...] de s'imprégner, dans ce monde, du spectacle de l'intelligible à l'œuvre pour maîtriser le désordre sensible » (Rogue, 2009, p. 128). Aussi, pour s'expliquer ce *monde*, il crée une cosmogonie comportant un « démiurge qui fabrique l'univers » (Brisson, Pradeau, 2007, p. 49). Selon Jean Brun, il l'élabore de cette manière :

Le monde a été fait d'après un « modèle » par le Démiurge. Ce modèle est le vivant en soi, le monde des idées qui reste éternel et ne connaît aucun devenir. La copie, elle, est ce qui devient toujours et n'existe pleinement jamais. Le Démiurge a voulu que toutes les choses fussent bonnes et il a façonné le monde afin d'en faire une œuvre qui fût, par nature, la plus belle et la meilleure. Le monde est donc né de la Providence du Dieu. (Brun, 1960, p. 72)

Ici, nous comprenons qu'il y a un monde immuable et intemporel, celui des *idées*, à partir duquel un *Démiurge* crée une *copie* unique, monde temporel qui se métamorphose, autrement dit le monde sensible.

Dans le livre X de la *République*, voulant montrer les perceptions possibles du monde, Platon imagine le concept des trois lits. Dialoguant avec Glaucon, Socrate décrit les lits en question : « [l]e premier est celui qui existe par nature, celui que, selon ma pensée,

nous dirions l'œuvre d'un dieu » (Platon, 2008a, p. 1765), « [l]e deuxième est celui que le menuisier a fabriqué » (2008a, p. 1765), « le troisième est celui que le peintre a fabriqué » (p. 1765).

Whitney J. Oates interprète ainsi cette comparaison :

So, Plato argues, the product of art is a copy of a copy, at the third remove the « truth » of reality (the Idea) and accordingly must be regarded as relatively valueless. This, of course, supplies Plato with the reason why art must be rejected, why « poetry » can have no place in his utopian state. (Oates, 1972, p. 36-37)

Dans l'interprétation d'Oates, l'exemple des trois lits permet de saisir l'assise théorique sur laquelle s'appuie Platon quant au choix de garder ou non l'artiste dans la cité idéale.

Pour Platon, disons que premier lit est l'objet qui s'approche le mieux du réel, puisque, comparativement aux deux autres, il est la représentation la plus juste possible du monde éternel, monde étant décrit dans le *Timée* comme le « vivant parfait et intelligible » (Platon, 2008b, p. 1998). Évidemment, c'est alors le troisième lit qui est le moins convenable, car l'ouvrage du peintre n'est ni une représentation unique et fidèle comme celle du démiurge, ni une représentation reproductible en de multiples exemplaires comme celle de l'artisan qui « imite ce que semble être la chose » (Pradeau, 2009, p. 283). En fait, copie d'une copie, il est semblable aux « fantasmagories » des « poètes » (Platon, 2008a, p. 1767) qui, comme tous les artistes, produisent toutes sortes de formes en « nombre indéfini » (Pradeau, 2009, p. 283).

Étant donné ce désir de Platon de créer un univers « fonctionnel », nous pouvons comprendre pourquoi une comparaison comme celle des trois lits devient si essentielle, puisqu'elle permet de décrire toutes les façons dont on peut le représenter. Certes, chez Platon, nous voyons ce vif intérêt pour la représentation de choses particulièrement dans sa tentative de définir la mimésis.

Avant de proposer un dialogue entre Platon et Perrault, voyons d'abord ce qu'il faut entendre par le concept de la mimésis. Gunter Gebauer et Christoph Wulf expliquent comment il est difficile d'en retenir une définition homogène :

Dans l'œuvre de Platon, la mimésis possède des significations hétérogènes : outre l'imitation, la représentation et l'expression, on trouve aussi le fait d'imiter en tant qu'émule, la transformation, la création de ressemblance, la production d'illusions et d'apparences. On ne peut parvenir à en élaborer une conception homogène. Le concept est utilisé et perçu de diverses manières selon le contexte [...]. Dans *La République*, la mimésis a une importance

dominante dans le domaine de l'éducation, celle-ci s'accomplissant surtout en suivant des modèles et accomplit son développement dans cet acte. Par la représentation de modèles néfastes, on risque de pervertir la jeunesse. C'est pour cela que, selon Platon, il est nécessaire de contrôler les modèles contenus dans la poésie. Comme les représentations données dans la poésie stimulent les capacités mimétiques, elles initient des transformations et des changements. Cependant, il n'est pas facile de soumettre ces dernières aux buts visés par l'éducation et la société; elles se développent en partie de manière désorganisée et ne sont pas sans effets secondaires indésirables. (Gebauer, Wulf, 2005, p. 47)

En fait, pour juger de la pertinence de certaines représentations, Platon fait usage de la dialectique, c'est-à-dire d'un mode de questionnement et réponse par lequel « une définition [...] est obtenue par la perception de la Forme intelligible à laquelle participe l'objet de l'enquête » (Brisson, Pradeau, 2007, p. 47).

Aussi, chez le philosophe, nous pensons que la dialectique sert un principe éthique, que c'est sous cet angle que nous devons explorer le concept de la mimésis. Par exemple, dans *La République*, lorsque nous analysons ce que Platon pense de la poésie, nous voyons que l'aspect moral est prédominant, disons plus exactement qu'une visée pédagogique influence la manière dont il la conçoit quand, par la bouche de Socrate, il désire censurer l'imitation poétique :

Or, voilà précisément ce que je voulais dire, qu'il était nécessaire de nous mettre d'accord pour savoir si nous allions permettre aux poètes de nous composer des récits imitatifs, et donc d'imiter certaines choses et pas d'autres, et lesquelles dans chacun des cas, ou si nous n'allions permettre aucune imitation. (Platon, 2008a, p. 1556)

En fait, cette visée pédagogique et morale pousse le philosophe à placer le concept de la mimésis au centre d'une conception particulière de l'image, laquelle permet de déterminer quelle serait la représentation « acceptable » du monde. Laurent Lavaud explique justement à ce sujet que, chez Platon, il y a

deux modalités de l'image, celle de l'image proprement dite (*eikôn*) et celle du simulacre (*eidolon*). La première ouvre la possibilité d'un rapport intelligible dans la mesure où elle se manifeste elle-même comme déficiente par rapport à ce qu'elle représente, où elle dévoile tout autant le modèle original auquel elle se réfère que la distance qui l'en sépare. Paradoxalement, ce n'est donc qu'en présentant au regard en quoi elle n'est pas elle-même l'idée, que l'*eikôn* nous la dévoile. L'image qui barre l'accès à l'intelligible est l'image trop parfaite, l'image qui fascine par sa beauté et son équilibre intrinsèque, le simulacre (*eidolon*) qui prétend rivaliser avec son modèle, se substituer à lui. Dans cette seconde forme d'image, la *mimesis*, l'imitation, ne manifeste plus l'être, elle le recouvre, s'en approprie les prérogatives, et plus grave encore, le fait tomber dans l'oubli. (Lavaud, 1999, p. 27-28)

Ainsi, d'un côté, comme simple reflet de l'idée, « l'image-*eikôe* » (1999, p. 29) aide à distinguer le sensible et l'intelligible : la pensée philosophique « peut [ainsi l'] intégr[er]

dans une théorie de la connaissance » (p. 28); de l'autre, nous avons l'image-*eidolon* qui, par l'effet de séduction et l'effet en trompe-l'œil, envoûte tant l'observateur que même l'*idée* en est remplacée.

Parlant de cette dernière image, Gunter Gebauer et Christoph Wulf affirment :

Tant qu'elle exprime une ressemblance, elle n'est pas réelle, mais fictive. L'image permet de réaliser à l'aide de la mimésis des fantasmes de ressemblance. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'un reflet exact, mais il s'agit de donner une illusion de ressemblance à l'observateur. L'artiste qui travaille par mimésis crée des fantasmes, des images, des simulacres; il ne représente pas les choses comme elles sont, mais il reproduit la manière dont elles apparaissent. Il produit alors quelque chose qui n'existerait pas s'il n'avait pas accompli son acte mimétique, c'est-à-dire des images, situées entre l'être et le non-être. (Gunter, Wulf, 2005, p. 73)

Selon nous, c'est parce que l'image-*eidolon* possède un aussi grand pouvoir de sujétion que l'« enjeu » de la mimésis devient si important pour Platon. Il n'est pas surprenant alors que, dans *La République*, se produise une lutte pour le « droit » à la représentation entre le philosophe et l'artiste. Soulignons que le point de vue par lequel il observe la lutte en question est partial, puisqu'il est lui-même un philosophe.

Or, dans le *Timée*, Platon croit en la démarche philosophique, en sa capacité de représenter vraiment le monde tel qu'il est, même si cette démarche doit passer par une certaine mimésis. Ainsi, Timée dit :

Mais, si nous proposons des explications qui ne sont pas des images plus infidèles qu'une autre, il faut nous en contenter, en nous souvenant que moi qui parle et vous qui êtes mes juges sommes d'humaine nature, de sorte que, si, en ces matières, on nous propose un mythe vraisemblable, il ne sied pas de chercher plus loin. (Platon, 2008a, p. 1990)

Bref, comme le soutiennent Gunter Gebauer et Christoph Wulf dans leur lecture de la pensée de Platon, « [l]e philosophe se doit d'agir mimétiquement s'il veut comprendre le monde » (Gebauer, Wulf, 2005, p. 59).

Maintenant, si nous voulions définir de manière succincte ce *mythe vraisemblable*, nous pourrions spécifier qu'il s'agit de l'« [e]xpression [...] d'une théorie au moyen d'un récit poétique » (Robert, 1996, p. 1251). Néanmoins, dans la vision platonicienne, pour que ce *récit poétique* devienne pertinent et acquière une valeur de vérité, il doit être inspiré par un « dieu » (Pradeau, 2009, p. 44). De plus, dans la cité idéale, les « producteurs de mythes [...] doivent dire le faux en connaissance de cause, ce qui n'est en rien la même chose que de dire le faux en pensant faux » (2009, p. 57).

Pour Platon, le mythe « philosophique » est assurément la représentation la plus parfaite que l'homme puisse créer, parce qu'étant en accord avec le monde intelligible. Ce mythe sert de balise face à la représentation fausse que produisent un certain type de poètes, qui, plutôt que de créer un récit dont « la part de l'imitation sera petite pour un discours élaboré » (Platon, 2008a, p. 1558), imitera beaucoup en discourant peu.

Évidemment, dans *La République*, étant donné que Platon veut créer une cité idéale, nous comprenons que l'éducation soit au centre de ses préoccupations. Aussi, pour arriver à déterminer éthiquement ce que sa cité doit contenir comme représentations esthétiques, le philosophe tient compte principalement de « [l]a mimésis en tant que simulation fallacieuse dont les effets psychiques sont déplorables et dangereux » (Pradeau, 2009, p. 285), « en tant qu'imitation d'une action concrète [...] [soit un] processus dans lequel quelqu'un est imité sous un angle précis » (Gebauer, Wulf, 2005, p. 58), en tant qu'« imitation d'hommes exemplaires » (2005, p. 61), en tant qu'« acte de façonnage qui est la base de l'acte de création », en tant qu'« "identification personnelle active" grâce à laquelle les spectateurs se sentent interpellés par une représentation », « [en tant qu']envoûtement qui soumet l'homme » (p. 85), « en tant que fait d'imiter, ou d'être l'émule de quelqu'un », « en tant que métaphore », soit l'« interprét[ation de] celui qui parle » (p. 58). Ajoutons à cela que, pour Platon, « la cité tout entière ne peut atteindre l'excellence qui lui est propre qu'à la faveur de l'imitation d'un modèle divin » (Pradeau, 2009, p. 99).

### 1.1.2 Comparaison des représentations du monde de Perrault et de Platon

Certes, Perrault n'a ni la même démarche ni la même visée que Platon. Aussi, lorsqu'il affirme que « [g]râce à la lumière qui nourrit l'observation, [Platon] peut penser le monde sans avoir à l'inventer » (Perrault, 1995, p. 16), il tente principalement d'expliquer son choix de tourner du documentaire. Autrement dit, par le documentaire, il veut capter le réel au mépris de toute fiction : « Et tout l'effort documentaire consiste à rendre compte de la réalité pour débouter la fiction qui n'a rien d'autre à proposer qu'elle-même » (1995, p. 24).

Comprenons que Platon et Perrault ne donnent pas la même valeur à la fiction. Comme nous l'avons souligné, le philosophe doit passer par *un mythe vraisemblable* afin de s'expliquer le monde, c'est-à-dire une fiction jugée acceptable à ses yeux. Dans ce



« combat » pour une vision juste du réel, la représentation produite par l'artiste fait, bien sûr, mauvaise figure. Selon Gebauer et Wulf,

[c]'est dans l'œuvre de Platon que se dessine l'importance de la mimésis pour les arts plastiques, la poésie et la musique. Il attribue à la mimésis la capacité de produire un monde d'apparences. La reproduction est considérée comme une aptitude à mettre en valeur non pas des choses, mais plutôt des images. Celles-ci sont caractérisées par une relation de ressemblance à des objets et à des choses dans laquelle le réel et l'imaginaire sont liés. Puisque les images sont caractérisées par la ressemblance, elles appartiennent au monde des apparences et servent à rendre visible l'objet qu'elles représentent, et qu'elles ne sont pas. Elles possèdent un statut intermédiaire entre l'être et le non-être. (Gebauer, Wulf, 2005, p. 47-48)

En fait, pour Platon, la représentation produite par l'artiste, disons plutôt l'imitation artistique, n'est pas seulement qualifiée de copie de la copie, elle est également nuisible si elle n'est pas régie par l'État, surtout quand il s'agit de l'éducation des gardiens :

Nous ne le permettrons donc pas, dis-je, à ceux dont nous affirmons vouloir prendre soin et qui doivent devenir eux-mêmes des hommes de bien qu'ils imitent, alors qu'ils sont des hommes, une femme, jeune ou vieille, injuriant son mari ou se mettant en colère contre les dieux pour rivaliser avec eux, soit qu'elle se croit heureuse, soit encore que dans le malheur elle s'abandonne aux plaintes et aux lamentations. Nous leur permettrons encore moins de l'imiter souffrante, amoureuse ou dans les douleurs de l'enfantement. (Platon, 2008a, p. 1557)

Ainsi, l'émulation par le bon exemple sert nécessairement un point de vue éthique. Or, pour Platon, la mimésis produite par l'artiste est au-delà de toute morale. Comme le soutiennent Gebauer et Wulf,

[l]es processus mimétiques se déroulent indépendamment d'un jugement de valeur positif ou négatif. La mimésis est pré-éthique, voire même hors éthique. C'est ce qui amène Platon à introduire un contrôle de la mimésis au sein de la communauté. (Gebauer, Wulf, 2005, p. 65)

Cela dit, si nous analysons le discours de Perrault, le *contrôle de la mimésis* serait surtout exercé par une instance : l'industrie cinématographique américaine. Certes, comme Platon, Perrault a une vision éthique et non pas esthétique à l'égard du réel. Néanmoins, comparativement au philosophe qui utilise la dialectique afin de rendre logique le fait que l'état doive contrôler toute forme de représentation, Perrault procède différemment de Platon pour son argumentation. Par exemple, voulant lutter contre un mode de représentation du monde qui l'agresse, il caricature son adversaire :

Cependant l'impérialisme de l'image me menace de libre-échange. Me proposant ses divinités. Comment résister au syndrome de Disney World. Au commerce des idoles et des Bigmac. Est-ce possible de ne pas vendre son âme? Avons-nous une âme rebelle à opposer à cette entreprise? C'est le documentaire qui m'a libéré de la cathédrale imaginaire. (Perrault, 1995, p. 22)

Nous remarquons que, afin de convaincre le lecteur de la pertinence de son attaque contre l'*impérialisme de l'image*, Perrault utilise les termes *Disney World* et *Bigmac* pour connoter négativement la mimésis de l'autre, ces deux termes évoquant des stéréotypes. Comme l'explique Ruth Amossy, le

stéréotype peut se définir comme une représentation ou une image collective simplifiée et figée des êtres et des choses que nous héritons de notre culture, et qui détermine nos attitudes et nos comportements. (Amossy, 2006, p. 121)

Ainsi, tandis que Platon se place toujours du côté de « l'*epistémè* » (2006, p. 100), c'est-à-dire de « la connaissance authentique » (p. 100), Perrault se situe ici plutôt du côté de la « doxa » (p. 100), c'est-à-dire de « l'espace plausible tel que l'appréhende le sens commun » (p. 100). Bref, l'utilisation du stéréotype donne à son discours une certaine vraisemblance. Cependant, cette vraisemblance ne « peu[t] être démontré[e] ou se présenter comme vérité[...] sûre[...] » (p. 100); ce que n'admettrait pas Platon dans sa réflexion.

De plus, dans un autre passage, comme si on le manipulait en lui subtilisant le réel pour le remplacer par un trompe-l'œil, Perrault décrit la fascination qu'exerçait sur lui le cinéma de fiction, puis la sensation d'avoir été dupé :

Il reste que, pour ma part, j'ai fini par me rendre compte, progressivement et presque insensiblement, que le cinéma-cinéma ne me mettait pas en cause. Qu'il me séduisait. Me distraitait. Et me dépaysait. Me dépouillant de ma réalité pour me proposer ses idoles, ses *stars*, ses palmes d'or. (Perrault, 1995, p. 20)

Dans ce passage, Perrault nous parle des idoles du cinéma qui, par l'illusion qu'elles procurent, nuisent à la construction de son identité. Expliquant l'état dans lequel il se trouve alors, il ajoute qu'il « en étai[t] arrivé à douter de [s]a propre existence » (1995, p. 20). Il se positionne ainsi contre l'illusion qui lui cache le réel et qui lui donne une sensation de vide.

D'abord, nous voyons que l'illusion produite par le cinéma le fascine. Ensuite, nous remarquons que cette fascination devient, pour lui, de la manipulation, Perrault refusant que le cinéma remplace la réalité par une illusion.

Ainsi, deux acceptions de la mimésis platonicienne sont présentes ici : soit l'*envoûtement qui soumet l'homme* et la *simulation fallacieuse dont les effets psychiques sont déplorables et dangereux*. Dans le passage cité plus haut, nous pourrions donc affirmer que les visions de Perrault et de Platon concordent.

Or, dans ce qu'il raconte sur sa vie, après un passage par l'écriture, nous remarquons que sa quête « existentielle » se traduit par un retour aux sources : « Mais il restait la parole

justement qui m'a permis de résoudre mon absence. La belle chouenne populaire » (p. 21). Puis, ayant travaillé sur la parole des « hommes de mémoire vivante » (p. 22) à travers ses enregistrements pour la radio, Perrault se met, par la suite, à faire du documentaire. Il souligne son choix :

Je reconnais la banalité de l'image documentaire qui ne parvient jamais à auréoler la réalité, démontrant ainsi pleinement que la fiction arpente un autre territoire, celui du sacré, des idoles, des auréoles. (p. 25)

En somme, chez Perrault, d'une part, il y a la fiction qui est envoûtante et nuisible, car elle l'empêche de se connaître et, disons également, de se reconnaître à travers les autres; de l'autre, il y a le documentaire qui permet de capter directement « la parole de source » (p. 22) et *la banalité de l'image*. Lorsque nous traiterons de l'opposition fiction/documentaire, nous analyserons plus longuement la vision de Perrault à ce sujet.

Nous pouvons affirmer que, sur ce plan, les points de vue de Platon et Perrault divergent. Chacun a une visée et une démarche différentes : Platon veut connaître le monde par une « connaissance vraie, qui se distingue de l'opinion » (Brisson, Pradeau, 2007, p. 45), autrement dit par la dialectique; Perrault veut redonner au monde ses lettres de noblesse en refusant le voile de la fiction, autrement dit en le captant par le documentaire.

Évidemment, quand Perrault soutient que « Platon oppose le documentaire à la fiction, la réalité observée à la mythologie » (Perrault, 1995, p. 16), nous y voyons un raccourci : il ne tient aucunement compte d'éléments essentiels présents dans le discours philosophique de Platon comme le démiurge, la comparaison des trois lits, les lois qui régissent la cité idéale ou même l'éducation des gardiens (émulation); tout ce qu'il veut démontrer est l'idée que, en faisant écran devant le réel, en se substituant à lui, l'art produit du faux-semblant et donc une perte de sens.

Néanmoins, pareillement à Platon, il doute de la pertinence du regard de l'artiste en ce qui a trait à la « réalité observée » (1995, p. 16). Aussi, nous ne sommes pas surpris de voir Perrault s'opposer à « l'imaginaire de ceux qui n'hésitent pas à se prendre pour des créateurs, qui inventent le monde en fantasmant au lieu de le regarder vivre » (p. 23).

Or, est-ce que, comme le pense Perrault, « [l]a réalité existe en dépit de l'imaginaire » (Perrault, 1995, p. 17)? Si nous mettons cette perception du réel en rapport avec la pensée platonicienne, voilà bien l'aspect problématique de l'œil-objectif perraultien car, pour le philosophe, l'illusion se trouve non seulement en art mais également partout où

s'exerce l'attraction du monde sensible. Selon lui, l'œil appartient au sensible, tandis que l'esprit est lié à l'intelligible. À ce propos, Socrate affirme :

Eh bien, sache-le, dis-je, c'est lui [le soleil] que j'affirme être le rejeton du bien, lui que le bien a engendré à sa propre ressemblance, de telle façon que ce qu'il est lui, [le bien], dans le lieu intelligible par rapport à l'intellect et aux intelligibles, celui-ci, [le soleil], l'est dans le lieu visible par rapport à la vue et aux choses visibles. (Platon, 2008a, p. 1675)

Réfléchissant sur cette façon d'appréhender le monde, Christophe Rogue explique que, « de même que l'œil, pour voir les objets sensibles, a besoin de la lumière du soleil, de même l'esprit ne peut contempler les intelligibles que dans le rayonnement du Bien » (Rogue, 2009, p. 83). En ce sens, la comparaison entre la vue dans le monde sensible et celle dans le monde intelligible faite par Platon est écartée par Perrault. L'essayiste veut surtout démontrer que la représentation du documentaire n'est pas empreinte d'illusion (ou d'*imaginaire*) comme celle de l'art.

Comme Perrault a des préoccupations plutôt éthiques qu'esthétiques en ce qui concerne le cinéma, nous saisissons pourquoi il s'intéresse au regard « objectif » du philosophe. Ainsi, puisque ce regard non fictionnel est au cœur de son propos dans *L'oumigmatique ou l'objectif documentaire*, il va s'inspirer d'une allégorie de Platon : celle de la caverne.

### 1.1.3 L'allégorie de la caverne et le regard dans le *Timée* : sources d'inspiration pour Perrault

Voyons le passage où Socrate, dans le livre VII de *La République*, indique à Glaucon le but que doit poursuivre l'homme :

[D]ans le connaissable, ce qui se trouve au terme, c'est la forme du bien, et on ne la voit qu'avec peine, mais une fois qu'on l'a vue, on doit en conclure que c'est elle qui constitue en fait pour toutes choses la cause de tout ce qui est droit et beau, elle qui dans le visible a engendré la lumière et le seigneur de la lumière, elle qui dans l'intelligible, étant elle-même souveraine, procure vérité et intellect; et que c'est elle que doit voir celui qui désire agir de manière sensée, soit dans sa vie privée, soit dans la vie publique. (Platon, 2008a, p. 1682)

D'après Platon, *celui qui désire agir de manière sensée*, autrement dit celui qui peut passer du sensible à l'intelligible doit avoir les qualités requises pour accomplir cette tâche. Aussi, pour faire comprendre sa vision des choses, Platon invente l'allégorie de la caverne

dans laquelle un homme se détache des autres par sa voyance, homme qui ne peut être, selon lui, que le philosophe.

Dans cette caverne, des hommes liés à des chaînes n'ont qu'un feu derrière eux pour toute lumière. Tout ce qu'ils voient est le jeu d'ombres projetées sur les parois de la caverne. Selon la vision de Platon, même si quelqu'un leur démontrait que la lumière du soleil est bienfaitrice, habitués qu'ils sont à la noirceur, ils ne voudraient pas écouter cet homme et, même si on les poussait à l'extérieur, les yeux aveuglés de lumière, ils reviendraient dans la caverne.

Nous comprenons que cette allégorie est indispensable à Platon, car elle donne tout son sens à sa démarche philosophique. Christophe Rogue explique justement la force d'évocation de ce *mythe vraisemblable* :

La représentation de notre condition humaine par l'image d'hommes enchaînés au fond d'une caverne, tournant le dos aux réalités véritables dont ils ne voient défiler que les ombres sur le mur, symbolise notre emprisonnement dans l'apparence et le sensible. Le philosophe seul parvient à se libérer de ses chaînes et à voir les vraies réalités, avec, au-delà d'elles, le soleil qui leur confère l'existence. (Rogue, 2009, p. 71)

Dans l'essai *L'oumigmatique ou l'objectif documentaire*, pour parvenir à élaborer son propos, Perrault ne fait pas seulement qu'interpréter l'allégorie de la caverne de Platon, il s'en nourrit. À partir de celle-ci, il produit deux « adaptations ».

La première adaptation ferait de la caverne le berceau de l'illusion :

Tout se passe comme si, pour la plupart des hommes, la fable était la seule façon de connaître, de même que les bébés portent à leur bouche les objets qui leur tombent sous la main. Un monde de connaissance qui nous est parvenu du fond des âges, d'aussi loin peut-être que la caverne primitive, et dont nous conservons la nostalgie. Est-il possible d'échapper à l'entreprise idolâtre? À la Genèse? Aux contes de fées? À la sacralisation de l'univers? Aux bons et mauvais esprits? Au chant des sirènes? (Perrault, 1995, p. 13)

Un peu plus loin, poursuivant dans la même veine, il crée un rapport analogique entre les dieux de la mythologie grecque et les vedettes de cinéma :

Les dieux grecs, si on y pense, avaient des comportements qui ressemblent étrangement à ceux des personnages imaginés par le cinéma. Comportements souvent irresponsables dans la mesure peut-être justement où ils sont imaginaires, n'ayant à répondre que de la fable. Et les vedettes elle-mêmes, qu'on dit tantôt *stars*, tantôt idoles, souvent monstres sacrés, dans la mesure où elles s'emploient à incarner des personnages n'ayant aucune existence réelle, à tel point qu'elles s'identifient au personnage plus qu'à elles-mêmes, se comportent souvent dans leur vie réelle comme les dieux de la mythologie ou encore comme les héros qu'elles incarnent. Comme si les acteurs se réincarnaient dans leur propre incarnation. Cédant à l'imaginaire, ils vivent comme s'ils étaient des dieux. Ou plus ou moins leur propre fiction.

Vingt siècles plus tard nous en serions donc au même point : à recréer la divinité. (1995, p. 15)

Perrault fait littéralement des *stars* du cinéma le pendant de ce qu'étaient les *dieux* pour les Grecs. Ce discours sur l'idolâtrie permet de départager les observateurs en deux clans.

D'un côté, il y a celui qui, par sa foi en la possibilité du documentaire d'exprimer le réel, par son respect du travail accompli pendant le tournage, produit une œuvre authentique :

J'accrédite donc le regard, impassible comme la glace, des objectifs documentaires. Je fais confiance au témoignage des projecteurs. De plus j'affirme que le montage, pour être valable, doit rendre compte du tournage sans chercher à se l'approprier, tout en s'efforçant de lui rendre justice. La qualité du témoin fait foi du témoignage. (p. 17)

De l'autre, il y a le spectateur qui, fasciné et conditionné par une culture productrice de fictions, ne peut lire correctement le film documentaire :

Ensuite le juge-spectateur entend et voit ce qu'il veut bien entendre et voir. Il est seul responsable de son jugement. Mais il n'est peut-être pas responsable de ses préjugés. Une culture cinématographique, façonnée par la fiction, comment peut-elle lire le documentaire? (p. 17)

En somme, tandis que le documentariste capte et mémorise objectivement le *ciel* (ou la *réalité*) par l'entremise de sa caméra, puis essaie de produire un *témoignage* authentique, le spectateur, pris dans la caverne à illusions et s'identifiant mimétiquement à des stars de cinéma, interprète comme il le peut les sons sortant des hauts parleurs et les images projetées sur l'écran.

La seconde adaptation est liée à l'idée de représentation du réel.

Pour parvenir à la rendre crédible, Perrault tente d'abord de nous convaincre que les représentations d'animaux dessinés sur les parois d'une caverne proviennent non pas du désir du chasseur de ritualiser sa pratique mais du désir de rendre concret ce qu'il a perçu, autrement dit d'être fidèle à sa mémoire :

Nous sommes, par déformation, enclins à voir un peu partout des rites, et dans toutes les images qui nous parviennent du fond des âges, des traces du sacré. Pourtant, pour ma part, je rencontre une fidélité documentaire. (p. 18)

Ensuite, exprimant l'idée que les images pariétales et celles du documentaire sont porteuses de réel, il essaie de faire correspondre l'expérience du chasseur et la sienne :

Dans la mesure où justement je ne pratique pas le regard imaginaire. La main qui trace ne prétend pas reproduire intégralement le regard. Il reste que, en regardant les bisons

d'Altamira, je ressens les mêmes émotions qui m'ont impressionné lors du tournage du bœuf musqué et que je retrouve sur la pellicule. Le chasseur rejoint le cinéaste. Le dessin rupestre corrobore le tournage. (p. 18)

Certes, au point de vue de leur signification, ces deux adaptations semblent s'opposer : tandis que l'une respecte, dans une certaine mesure, le point de vue négatif que Platon donne à la fiction, l'autre inspirée par la pensée anthropologique donne un sens positif à la représentation d'un objet issu pourtant du sensible.

Pendant, nous croyons que, dans l'esprit de Perrault, elles sont complémentaires. La première qui fait de la caverne le berceau de l'illusion permet d'indiquer la manière appropriée dont il faut observer le monde : celle du documentariste. Or, sans la seconde adaptation, elle mène à une impasse : pendant que le spectateur est obnubilé par les représentations projetées sur les murs de la caverne, à l'extérieur, le documentariste se trouve seul à observer et enregistrer le réel. La représentation de ce réel n'est traduite nulle part. Il faut donc trouver le moyen de projeter sur les parois d'autres images qui, elles, reflètent la réalité. C'est à ce moment qu'intervient le chasseur de la préhistoire avec son *dessin rupestre*. Perrault le compare au documentariste muni de sa caméra : pour l'essayiste, tous les deux sont des capteurs de réel et des conservateurs de mémoire qui peuvent montrer aux autres hommes le monde objectivement perçu.

Évidemment, par ces deux adaptations, l'essayiste peut se servir de l'allégorie comme il le désire, puisqu'il peut connoter négativement ou positivement la caverne tout en gardant un lien conducteur : l'œil-objectif.

Ceci nous amène justement à parler de la manière dont Perrault interprète le regard dans le *Timée*, ce qui lui permet de légitimer son point de vue, et ce, à travers l'histoire.

Il cite l'œuvre du philosophe :

« Or, la vue, suivant mon propos, est pour nous la cause du plus grand profit parce que, des présents propos que nous tenons sur l'Univers, aucun n'eût été tenu si nous n'avions vu les astres, ni le Soleil, ni le ciel... » dit Platon dans *Le Timée*. (p. 16)

Il fait même de cette pensée la pierre angulaire de son discours, puisqu'il s'en sert pour démontrer que le philosophe a réfléchi d'une façon similaire à la question de l'objectivité du regard : « Platon propose d'ouvrir les yeux. De regarder le ciel au lieu de l'inventer. Que pensait-il de la mythologie? Que dirait-il du cinéma? » (p. 16)

Bien entendu, si nous prenions l'essai de Perrault tel quel sans nous référer au texte de Platon, nous ne verrions pas comment l'essayiste en change le sens. Or, qui fait l'offrande

des yeux aux hommes? L'essayiste ne nous le dit pas. Pour l'apprendre, nous devons lire dans le *Timée* la phrase précédant la citation de Perrault : « C'est plutôt la fonction essentielle des yeux, qui fait leur utilité, et qui explique pourquoi le dieu nous en a fait présent, qu'il nous faut désormais évoquer » (Platon, 2008b, p. 2005).

Nous le savons, le discours philosophique en question est issu de la métaphysique. Il s'appuie sur l'idée d'une divinité : le démiurge. Aussi, la comparaison entre la vision du monde de Platon et celle de Perrault montre clairement que cette dernière ne tient compte ni de la manière dont le philosophe a imaginé l'univers ni de son démiurge. L'essayiste appuie avant tout son discours sur la possibilité d'une vision objective du réel. D'après lui, pour combattre l'illusion, il faut passer par « le regard, impassible comme la glace, des objectifs documentaires » (Perrault, 1995, p.17).

Cependant, l'extrait du *Timée* donne malgré tout à Perrault une base sur laquelle il peut appuyer philosophiquement sa démarche documentaire. Nous dirions que, grâce à ce passage de Platon, sa courte histoire des moyens techniques optiques devient plausible.

Dans son essai *L'oumigmatique ou l'objectif documentaire*, il se réfère d'abord à Galilée qui, selon lui, « s'émerveillait d'observer, grâce à la lunette, les phases de la lune qui autrement échappaient à l'œil nu » (1995, p. 17). Puis, il affirme : « L'image documentaire n'est pas la réalité mais mémoire de la réalité. Empreinte de la réalité. Bien plus que sa trace. Mémoire de la chose vue » (p. 17). Enfin, Perrault tente de nous convaincre que la vision de Platon et la sienne se recourent, que toute la difficulté provient du point de vue de l'observateur :

C'est le regard du spectateur qui pose problème. L'astrologie est une autre façon de regarder le ciel de l'astronomie. Le regard n'est plus le même et Platon n'y peut rien. Mais le ciel existe en dépit du regard astrologique. La réalité existe en dépit de l'imaginaire. (p. 17)

Ici, Perrault se croit victime d'incompréhension de la part du *spectateur* amateur d'*imaginaire*. En ce sens, la référence à Galilée et celle à Platon ne sont pas innocentes. Elles accentuent la dichotomie entre ceux qui perçoivent le réel et ceux qui s'illusionnent, ceux qui veulent connaître le monde et ceux qui préfèrent les apparences.

Or, même si la vision dialectique de Perrault se veut le reflet de celle de Platon, sa réflexion est-elle en inadéquation avec la pensée platonicienne?

En ce qui concerne son rapport avec la mimésis platonicienne, Perrault s'intéresse principalement à la manière dont on peut capter le réel et l'interpréter. Aussi, dans sa



démarche intellectuelle, il fait fi de plusieurs éléments liés à cette mimésis : l'idée des trois lits, les deux modalités de l'image, le système éducatif de la cité idéale, le sens métaphysique de l'allégorie de la caverne. En fait, Perrault veut avant tout exprimer cette opposition : alors que le documentaire apporte une objectivité du regard-caméra qui permet d'être en contact direct avec le réel et de l'enregistrer, l'art produit du faux-semblant, occasionnant ainsi une perte de réel. Certes, pour Platon, l'art crée également de l'illusion, mais demeure nuisible, non pas en raison de la perte de réel qu'il cause, mais en ce qu'il empêche l'homme d'accéder au monde intelligible.

Comme nous l'avons démontré, pour élaborer une structure argumentative sur laquelle il peut étayer son point de vue sur le regard, l'essayiste produit deux adaptations de l'allégorie de la caverne de Platon. Une opposition ressort de ces adaptations : d'un côté, on trouve le spectateur fasciné par les fictions de l'industrie cinématographique et s'identifiant aux idoles; de l'autre, le cinéaste-chasseur de réel qui veut redonner au spectateur la possibilité de voir et d'entendre le monde tel qu'il est. Ici, l'esthétique est démonisée au profit de l'éthique. D'un côté, il y aurait le regard voilé par la fiction; de l'autre, le regard « objectif » capteur de réel et donc de vérité. Or, les deux adaptations de Perrault ne servent pas la même visée que l'allégorie de Platon. Par elles, l'essayiste ne cherche pas à ouvrir la pensée des hommes au monde intelligible mais plutôt à faire le lien entre les images du réel du documentariste et les dessins du chasseur de la préhistoire afin de rendre éthique sa démarche cinématographique. Pour lui, le réel est source de vérité. C'est pourquoi il doit être l'objet d'un regard particulier.

Aussi, son interprétation scientifique du *Timée* et sa courte histoire des moyens techniques de la prise de vue indiquent quel type de regard Perrault privilégie face au réel. Selon lui, la perception du monde de Platon ou celle de Galilée est la bonne, elle démontre que l'objectivité est possible, seule la perception du spectateur habitué à se laisser illusionner par le cinéma est erronée. Somme toute, en se cherchant des prédécesseurs, Perrault tente de légitimer son travail de documentariste, de capteur et d'enregistreur de réel, non sans occulter la métaphysique platonicienne; décontextualisant l'extrait qu'il cite, il en modifie littéralement le sens.

Dans cette mise en parallèle, ce que nous voulions saisir avant tout est la manière dont Perrault justifie sa prise de position par rapport au cinéma. Comme nous l'avons vu, son

discours est, somme toute, polémique. Dans la partie qui suit, nous nous intéresserons à quelques-unes des oppositions qui apparaissent au cœur de cette polémique et qui définissent, selon nous, sa vision cinématographique.

## 1.2 La pensée cinématographique de Perrault : un monde d'oppositions

Nous croyons que la démarche cinématographique de Perrault est nourrie par les oppositions rêve/réalité, imagination artistique/objectivité de la caméra, fiction/documentaire. Aussi, nous étudierons cette démarche à partir du point de vue élaboré par l'essayiste sur la pensée platonicienne et sur sa pratique cinématographique. Ceci nous aidera à saisir plus clairement où Perrault se situe par rapport à la représentation.

### 1.2.1 Le problème des sources : rêve ou réalité?

Certes, comme nous l'avons démontré, Perrault a plutôt une vision simpliste de l'allégorie de la caverne, puisqu'il ne fait que distinguer entre l'illusion et la réalité sans faire référence à la métaphysique platonicienne. Aussi, pour parler de l'illusion, il remet en question la réaction du spectateur face à ses films : « Est-ce trop de demander au spectateur qui n'en [de la chasse] veut rien savoir. Qui préfère les envoûtements? Qui fréquente les images pour être distrait de lui-même, dépaycé? » (Perrault, 1995, p. 19) Puis il répond pour lui :

Distraction! Dépaycement! Ces mots-là rendent bien compte du désir de paradis, de rêve. Et je comprends sans peine qu'il récuse l'image documentaire qui s'efforce de lui faire prendre racine dans le paysage de la dure réalité qu'il refuse d'assumer en pays. Les paradis artificiels sont tellement plus accessibles. Est-ce possible ou même souhaitable d'échapper à la fable? (1995, p. 19)

Perrault nous parle d'univers paradisiaque, de rêve éveillé, d'état hallucinatoire qui, par leurs effets euphorisants, retiennent le spectateur et l'empêchent de se confronter au réel. De surcroît, l'idée de *dépaycement* activerait cette fascination produite par la *fable*.

On peut penser que l'essayiste oppose cet état de sujétion à celui de prise de contact avec le réel. Afin de mieux comprendre ce qu'il entend quand il parle de rêve et de réel (ou

de la réalité<sup>1</sup>), nous allons d'abord questionner sa façon de développer son propos sur le réel à partir du monde de la chasse, c'est-à-dire à partir de ce que nous avons désigné plus tôt comme étant la seconde adaptation de l'allégorie de la caverne. Nous verrons ensuite comment il perçoit et oppose le réel et le rêve.

Dans l'essai *L'oumigmatique ou l'objectif documentaire*, Perrault s'interroge sur le rapport de cause à effet entre la réalité et les dessins rupestres. Il se fait l'avocat du diable en empruntant la voie de la dialectique :

On pourra m'objecter que l'image n'a aucune existence tant qu'elle n'est pas regardée. Les bisons d'Altamira, dans l'oubli des cavernes, ont-ils cessé d'exister à partir du moment où les chasseurs de la préhistoire ont cessé de les fréquenter? Ou n'est-ce pas, au contraire, le regard du chasseur peintre qui donne tout son sens aux bisons des parois? Car son objectif est de raconter la chasse. Que l'image ait subsisté durant des siècles, dans la nuit des grottes, démontre tout simplement que l'image n'est pas innocente du regard qui l'a générée. S'agit-il du regard de Platon ou de celui des mages? (p. 17-18)

Nous voyons ici que Perrault se questionne sur la nature de la représentation rupestre : provient-elle du réel ou d'un univers fantasmagorique? Il répond à ce questionnement en faisant un parallèle avec sa propre expérience de documentariste :

Dans la mesure où je ne pratique pas le regard imaginaire. La main qui trace ne prétend pas reproduire intégralement le regard. Il reste que, en regardant les bisons d'Altamira, je ressens les mêmes émotions qui m'ont impressionné lors du tournage du bœuf musqué et que je retrouve sur la pellicule. Le chasseur rejoint le cinéaste. Le dessin corrobore le tournage [...]. La mémoire de la pellicule corrobore l'observation du chasseur reproduite sur la paroi. (p. 18)

Ici, le choix du verbe *corrobore* n'est pas innocent, puisque la *mémoire de la pellicule* rend légitime l'*observation du chasseur*. De plus, rappelons que, pour l'essayiste, « [l]a réalité existe en dépit de l'imaginaire » (p. 17).

Est-ce que nous pourrions alors affirmer que le documentaire sert à la fois à confirmer et à rendre justice à la *réalité*? Si cela est vrai du documentaire, cela est vrai du dessin rupestre. Or, est-ce que la *réalité existe en dépit* du documentaire et du dessin rupestre? Si nous suivons la pensée de Perrault, nous devons répondre oui à cette question.

Cela étant, s'il y a une subjectivité dans le choix des images pour le documentariste, celle-ci est-elle trompeuse, vu le caractère partial de la pratique? Comme nous l'avons vu, pour Perrault, cette subjectivité n'est pas fallacieuse, étant donné qu'une « fidélité

---

<sup>1</sup> Précisons que, chez lui, la réalité et le réel sont synonymes. Aussi, dans le respect de sa pensée, nous utiliserons indifféremment les deux mots en utilisant cette acception commune : « La vie, l'existence réelle » (Robert, 1996, p. 1618).

documentaire » (p. 18) existe. Il explique que tout se *corrobore* : la chasse à l'animal autant que la chasse à l'image, le dessin rupestre autant que le documentaire. En somme, vu qu'il s'agit d'une captation « fidèle » de la *réalité* par le chasseur ou par le documentariste, les spectateurs doivent prêter foi à l'image produite.

Évidemment, dans cette captation de la *réalité*, il n'y a pas seulement la *mémoire de la pellicule* qui compte pour Perrault, mais également celle du « son par une impression magnétique » (p. 16), ces « mémoires » étant toutes deux tributaires d'un regard attentif à l'autre, de l'écoute, d'une interaction et d'une présence assumée. Ainsi, comme le soutient Germain Lacasse quand il parle du type de cinéma pratiqué par Pierre Perrault,

[l]'introduction de la caméra et du magnétophone en plein centre de l'action filmée manifest[e] la présence du réalisateur ainsi que son intervention dans les événements montrés et les choses dites. Au lieu d'un acteur s'exprimant pour un public absent, le personnage direct est un homme de chair s'adressant à un témoin actif dont le public perçoit l'intervention. Ce spectateur est toujours à portée de voix de son interlocuteur, il n'est pas dans le monde fictif, il est face à celui qui lui parle, dans une situation de communication où les traces du réel ne sont pas effacées mais mises en évidence. (Lacasse, 2006, p. 49)

Or, à part les *traces* en question, que contient le réel que ne contient pas également le rêve?

Nous répondons que Perrault cherche une vérité. Selon lui, cette vérité existe non dans le rêve mais dans le réel, elle est liée à ce qu'il capte de la « nature » humaine par le regard et l'ouïe. Elle est présente dans la relation qu'il entretient avec les gens qu'il filme. Par exemple, avec Grand-Louis :

Bien sûr que nous rions quand Grand-Louis raconte ses histoires devant ou derrière la caméra. Comme tout le monde. Mais cette façon de vous étonner, vous surprendre, vous éblouir peut-être. Vous n'y croyez pas. Il faut avoir pourtant une incroyable maîtrise de son métier de poète pour en remettre sans se casser la gueule. Et Grand-Louis, ne se casse pas la gueule. Trop de gens rient à l'entendre pour que je doute de lui. Et j'ai trop souvent ri à mon tour pour que j' imagine qu'il a fait son numéro pour faire plaisir à la caméra. Grand-Louis est cabotin. Un cabotin génial, me direz-vous, mais cabotin. Il y a des cabotins. Telle est la vérité de Grand-Louis. (Perrault, 1983, p. 10)

Ainsi, il y a une vérité du réel, puisqu'il y a concordance : le « personnage » de Grand-Louis se retrouve autant dans un film que dans le réel.

Nous le savons : Perrault ne questionne pas la validité du monde sensible comme le fait Platon dans son allégorie de la caverne. Son questionnement porte plutôt sur la représentation esthétique du monde. D'après lui, là est toute la fiction. Cherchant à se dégager du cinéma producteur de fantasmes, il indique combien est difficile la voie du

documentaire : « Il reste indubitable que toute tentative pour sortir des sentiers battus de l'imaginaire est considérée comme une trahison (Perrault, 1995, p. 20) ».

Dans *L'oumigmatique ou l'objectif documentaire*, comme nous l'avons souligné, Perrault parle de sa lutte contre le « désir de paradis, de rêve » (1995, p. 19), émis par le spectateur. Paradoxalement, c'est par un autre rêve qu'il tente de nous démontrer comment ce combat est possible :

Avant la chasse, le chasseur, invoquant le tambour, se mettait à la poursuite des traces du rêve pour rejoindre, quelque part, dans l'inconnu des distances et de la perte de vue, les pistes du réel là où s'égarèrent les chasseurs. Le rêve, sanctionné par ce cœur de peau, autorisait le chasseur à invoquer l'avenir de la chasse. À prendre pied dans la réalité des itinéraires. (p. 26)

Faisant un saut dans le temps, il ajoute que

c'est dans ce monde de la chasse la plus précaire, encore infesté de divinités fragiles malgré l'intervention bourdonnante des skidou, que nous entreprenons ce film randonneur et que nous le voulons documentaire. Dans la foulée du rêve du chasseur qui cherche à subjuguier la chasse. À l'investir. À la convertir, à l'inscrire dans les itinéraires du rêve. (p. 26)

Bref, c'est par une correspondance entre le rêve du chasseur et celui du documentariste que le réel peut être capté.

Il y a alors un rêve porteur de réel et un rêve porteur d'illusions :

Je reconnais bien sûr le bien-fondé du tambour et de ses invocations dans la vie polaire et de tout le sacré dans l'enfance du monde. Mais les héros de notre époque cinématographique n'ont plus rien à voir avec la chasse. Ils ne nous acheminent pas vers le gibier aléatoire. Les chasses proposées ne concernent pas la faim menaçante. Mais pour autant, ils n'en sollicitent pas moins la vénération. On n'est pas loin du fanatisme. Les fidèles sont devenus des *fans*; le mot n'est pas innocent. Ni rassurant. Autrefois les Saints étaient de marbre. Ils nous rassuraient dans la durée. Aujourd'hui ils sont fugaces, jetables. Mouvants. On ne sait plus à quel saint se vouer. Ils ne durent pas. Ils sont éphémères. (p. 27)

Si nous nous référons aux adaptations de l'allégorie de la caverne, nous remarquons que Perrault se sert de la seconde adaptation pour pouvoir intervenir dans la première. Ainsi, bien que, à l'instar du spectateur, le chasseur et le documentariste passent également par le rêve, celui-ci n'est pas du même ordre, car il évoque le réel, alors que celui du spectateur est empreint d'idolâtrie.

En résumé, dans la vision de Perrault, d'un côté, un réel vivant existe, source de rencontres et auquel toute image filmée et tout son enregistré font référence (comme le rêve du chasseur), de l'autre, une production chimérique apparaît : le rêve du spectateur qui, nourri par les images de l'industrie cinématographique, devient un faux rapport au réel.

### 1.2.2 Le mode idéal de perception et de connaissance du réel : imagination artistique ou objectivité de la caméra?

Pour situer la pensée de Perrault par rapport à l'imagination artistique et l'objectivité de la caméra, partons d'une de ses affirmations par laquelle il démontre son désir d'enregistrer le réel et non de l'interpréter : « Bon, c'est pas moi qui improvise, c'est la vie qui improvise » (Lafond, 1988, p. 33).

Disons que l'idée de saisir *la vie qui improvise* serait impossible sans une amélioration des moyens techniques permettant de créer un dispositif facile à manier et qui enregistre simultanément l'image et le son. Dans son *Étude du développement d'un cinéma léger et synchrone à l'Office Nationale du Film*, Vincent Bouchard parle de l'autonomie que confèrent ces différentes innovations aux cinéastes :

Cette évolution libère les cinéastes des contraintes d'un cinéma lourd, réalisé en studio, avec une grosse équipe et une très grande organisation des conditions de tournage. Cela facilite l'improvisation, tant au niveau de l'organisation de la production que dans les rapports entre le dispositif d'enregistrement et les personnes filmées. (Bouchard, 2006a, p. 10)

Il est évident que la démarche cinématographique de Perrault ne serait pas la même sans cette *évolution*, car son but principal est de donner une mémoire au « réel ». Vincent Bouchard évoque la raison majeure pour laquelle Perrault décide de passer de l'enregistrement audio à l'enregistrement audiovisuel : « Les trésors sonores qu'il ramène de ses expéditions perdent de leur valeur, hors de leur contexte – principalement visuel. Il sent que l'enregistrement phonographique l'empêche de rendre toute la poésie de ses rencontres » (2006b, p. 195).

Aussi, en raison de sa maniabilité et de sa capacité d'enregistrement du réel, le dispositif *léger et synchrone* de prise d'image et de son devient, pour Perrault, un moyen idéal pour montrer l'univers, les gestes et la voix des hommes qui l'intéressent le plus, soit les « hommes de mouture hasardeuse, de crinière en déroute, de chair natale, de navigation hasardeuse, d'errance dérisoire et de désespoir de cause » (Perrault, 1995, p. 22). Ce moyen lui permet donc d'avoir un contact véritable avec ces hommes plutôt que de créer des personnages : « La parole de source plutôt que l'écriture magique. La réalité pure et simple plutôt que l'imaginaire de ceux qui n'hésitent pas à se prendre pour des créateurs, qui inventent le monde en fantasmant au lieu de le regarder vivre » (1995, p. 22-23).

Expliquons que, en tant que documentariste, Perrault s'inscrit dans une certaine conception du tournage : le direct. Michèle Garneau dit justement à propos de cette conception :

En esquivant l'étape du scénario, le « direct » crée une manière de faire dans laquelle l'étape du découpage fait partie intégrante du sujet. Autrement dit, c'est sur le terrain, à même le terrain que le sujet s'élabore. Le développement du sujet – trop souvent littéraire, c'est-à-dire strictement enfermé à l'intérieur de l'étape de l'écriture scénaristique – se fait à même les surprises et les aléas du terrain. (Garneau, 1997, p. 60-61)

Sur le plan pratique, le mode du direct offre à Perrault la possibilité de passer outre à toute représentation mensongère du réel. Dans sa démarche de documentariste, il pense trouver une liberté de point de vue qui l'empêche de tomber dans l'imaginaire, la revendiquant même :

L'homme ne vit pas seulement de cirque, d'image et d'imaginaire. Ni le cinéma. La pellicule est un regard, un œil, une curiosité. Il convient qu'elle réclame toute liberté de regarder, de voir, de connaître, qu'elle se propose de nouvelles approches, qu'elle échappe à la fable, qu'elle s'écarte du mythe, qu'elle endosse l'humanité sans l'intercession d'une fiction reconfortante, qu'elle découvre des voies nouvelles. (Perrault, 1983, p. 12)

Or, sur le plan théorique, il trouve chez Platon un appui qui le conforte dans ses vues, c'est-à-dire une sorte de refuge et d'enracinement à travers l'histoire de la pensée. Aussi, interprétant sa pensée et l'amalgamant à son expérience de cinéaste, il construit tout un discours où il compare la représentation du peintre rupestre à celle de Platon et à celle du documentariste :

Mais je persiste à croire que le chasseur peintre, comme Platon, racontait et rendait compte de la chose vue. Il transposait son regard de chasseur sur la paroi du récit. Il nous reste l'image. Le son s'est envolé. L'image qui rend compte de la bête et de la chasse pour les uns. De la divinité, pour d'autres. Le spectateur devient-il responsable du spectacle? De la même façon je réclame pour le documentaire un regard documentaire. (Perrault, 1995, p. 18)

Cette correspondance donne une légitimité au documentaire qui devient alors un moyen parfait pour enregistrer le réel et le mettre en mémoire. Comme nous l'avons souligné, par ses références à Platon et à Galilée, l'essayiste établit à la fois l'idée d'un réel considéré comme vrai, la possibilité de le capter visuellement et le fait d'une technologie qui surpasse efficacement le cerveau humain pour ce qui est de la mémoire des images. Bref, il se veut chercheur de vérité.

Pour décrire le mode par lequel Perrault passe pour quérir ce réel, c'est-à-dire le cinéma-direct, inspirons-nous maintenant de la définition de François Niney :

[L]e cinéma-direct à la québécoise [...] reprend de Vertov le refus du théâtre filmé et la recherche de « la vie sur le vif »; il récuse cependant les prélèvements à l'insu du sujet que revendiquait Vigo. Il se situe de plain-pied avec le sujet, jouant d'une empathie qui le rapproche de la vision humaniste de Flaherty, moins les contraintes de la reconstitution. De celle-ci, le cinéma-direct peut faire l'économie d'autant mieux que la caméra portée saisit les gestes à la volée, et que le son direct capte les paroles in situ, paroles entendues aussi bien comme récit que comme action. Prendre le temps et la mesure de la parole en acte devient alors essentiel à ce cinéma synchrone qui s'étend en longs métrages. (Niney, 2002, p. 139)

Nous comprenons mieux alors pourquoi Perrault désire écarter tout dialogue ou scénario, car il veut capter l'action, la parole et le geste qui se déroulent à l'instant même : « C'est le réel qui se choisit lui-même et je l'attrape au passage, à toute vitesse, sans avoir une seconde pour l'informer de mes questions, de mes préoccupations esthétiques » (Allio, Perrault, 1983, p. 45).

On préfère ainsi le naturel d'une personne au jeu de l'acteur. Ainsi, parlant de cinéma avec René Allio, Perrault précise combien un enregistrement du réel lui permet de trouver une vérité à laquelle prêter foi, vérité impossible à atteindre par le biais de l'imaginaire :

Marie Tremblay dont tu disais tout à l'heure qu'elle était le cinéma devenu objet de fiction (faiblesse de vocabulaire), la discrète Marie, je n'ai perçu son charme qu'en réécoutant mes enregistrements. D'ailleurs je ne l'avais interrogée un jour pour la première fois que parce qu'Alexis n'était pas là. Elle ne racontait que des choses très banales. Rien d'épique. Elle n'avait pas la forme artistique. Elle ne contenait que sa vie, une certaine émotion, une mince pratique de l'univers comme il est à la mode de le dire, mais une certaine densité, un vécu irrécusable. Et c'est le vécu que je recherche. Et qui arrive à m'émouvoir personnellement plus que toutes les fictions, plus que toutes les écritures. Comme si j'avais perdu la foi. Est-ce qu'il est possible et permis de perdre la foi dans les interprétations comédiennes, dans les histoires artistiques ou simplement narratives. Je n'ai plus envie, d'aucune façon, de savoir ce qui doit arriver au héros et à son cheval blanc. Je ne crois plus à l'enseignement de la cathédrale électronique. J'ai perdu la foi et je crois bien que je suis le seul si je considère le nombre de gens qui travaillent à ma conversion. (1983, p. 45-46)

Ici, l'imaginaire, associé à l'acteur, et l'objectif, associé au « naturel » d'une personne, sont en confrontation sur le plan de la vérité. Selon Perrault, aucune simulation ne se trouve dans les images et les énoncés de Marie, car ceux-ci sont liés « au vécu » (p. 46). Le cinéaste voit dans la captation du réel une captation du vécu. Aussi, dans sa démarche cinématographique, afin de ne pas faire ombrage à son film, il tente d'éliminer toute intervention artistique :

Ce miel de l'artiste et cette réalité du jeu, je cherche justement à les contourner pour permettre l'émergence de l'inexprimé, pour ne pas m'interposer comme artiste entre l'homme lui-même et le spectateur. (p. 45)



En résumé, pour Perrault, comme mode idéal de perception et de connaissance du réel, l'objectivité de la caméra est le plus sûr moyen d'atteindre la vraie nature de l'homme, son vécu, tandis que l'imagination artistique est mensongère et empêche cette connaissance.

### 1.2.3 Le mode idéal de transmission du réel : fiction ou documentaire?

Pour amorcer notre réflexion, parlons de la polysémie du terme *fable* chez Perrault. Chez lui, les rapports synonymiques de différents mots ou expressions associés à la *fable* sont d'une grande diversité :

Nés dans la légende, nourris par la *fable*, instruits de cathédrales, gavés d'écritures, inondés d'images, envoûtés de mythologies renouvelables, prisonniers d'une gigantesque cage sonore depuis les voûtes grégoriennes jusqu'aux colonnes du son du grand temple rocambolesque, nous sommes toute la crédulité du monde en quête d'un simple passage vers le réel. (Perrault, 1995, p. 13)

Dans ce passage, les termes ou expressions *légende*, *cathédrales*, *écritures*, *mythologies renouvelables*, *gigantesque cage sonore* inscrivent la *fable* dans un certain champ sémantique. Par un jeu d'équivalence de sens entre tous ces vocables, la *fable* devient associée au récit traditionnel (*légende*), à des lieux de prière (*cathédrales*), à la littérature (*écriture*), à des mythes réutilisables (*mythologies renouvelables*), à une vaste prison de sons (*gigantesque cage sonore*).

Ajoutons également que les participes passés *nés*, *nourris*, *instruits*, *gavés*, *inondés*, *envoûtés*, de même que l'adjectif *prisonniers* qui sont associés à ces termes ou expressions créent un effet de crescendo, passant de l'idée de dépendance à celle de l'enfermement. Perrault fonctionne ici par « induction amplifiante » (Angenot, 1995, p. 192) : chaque comparaison assujettit le *nous* à un objet différent, et ce, d'une manière toujours plus accentuée. Conséquemment, « la conclusion [...] dépasse donc les prémisses » (1995, p. 192), le *nous* pouvant alors représenter *toute la crédulité du monde*.

Dans la rhétorique de Perrault, nous voyons qu'une acception précise est difficile à cerner quant à l'usage du terme *fable*. Cette façon d'amalgamer les significations des mots pose problème à ceux qui désirent définir le sens de la pensée perraultienne. Quand Yves Alcaïdé veut parler de la méfiance de Perrault face à ce qu'il définit comme « un mode de la connaissance qui se déploie librement au gré des cultures et fonde un temps créateur » (Alcaïdé, 1999, p. 180), autrement dit face au mythe, il explique : « Dans le discours de

Pierre Perrault, la catégorie du mythe apparaît fort suspecte. Il en va d'ailleurs de même avec tout le registre de l'imaginaire » (1999, p. 180).

Or, voulant nous démontrer ce que représente cette *catégorie du mythe* chez Perrault, Alcaïdé fait usage d'une citation provenant de *L'oumigmatique ou l'objectif documentaire*, créant lui aussi un rapport synonymique entre *mythe* et fable : « Tout se passe comme si, pour la plupart des hommes, la fable était la seule façon de connaître » (Perrault, 1995, p. 13).

Mais est-ce bien le terme *fable* qui convient pour définir ce à quoi il s'oppose dans son discours?

Soulignons-le : son combat est identitaire, c'est-à-dire qu'il est lié à une cause nationaliste. Selon lui, « [u]n peuple n'est jamais vainqueur ni vaincu que s'il a entrepris sa souveraineté; autrement il n'est que mercenaire. Et son recours à l'histoire restera chimérique. Son discours ne jardinera que des frustrations » (Perrault, 1983, p. 52). Aussi, dans la quête perraultienne, en tant que mensonge, tromperie et simulacre, l'œuvre d'imagination ne devient qu'une des fictions contre lesquelles il s'insurge. Il veut « échapper à toutes les fictions qui nous capitalisent, qu'elles soient juridiques ou cinématographiques » (1983, p. 51). Ainsi, pour Perrault, la fiction se retrouve même dans « [t]ous les discours » (p. 52) qui conditionnent l'homme québécois. Nous voyons qu'il veut contrecarrer les effets nocifs non seulement du mythe, du récit fictionnel ou de l'imaginaire mais de tout un mode de pensée. En postulant que les Québécois subissent un « [e]mprisonnement dans le discours » (p. 52), il attribue à l'objet qu'il dénonce une acception nouvelle : celle d'un discours idéologique aliénant.

Or, lorsque Perrault affirme que « [t]out se passe comme si, pour la plupart des hommes, la fable était la seule façon de connaître » (Perrault, 1995, p. 13), pourrions-nous dire qu'il cherche à travers elle à s'opposer et au « [r]écit à base d'imagination (populaire ou artistique) » (Robert, 1996, p. 745) et à l'« allégation mensongère » (1996, p. 745)?

À tout le moins, à partir de ces acceptions, nous observons que l'objet qu'il dénonce est lié à l'idée d'affabulation et de discours trompeur. De plus, si nous prenons en compte ces deux définitions, nous remarquons que Perrault utilise la fable comme pièce à conviction et fait un procès d'intention à ceux qui la fabriquent. Parlant de son aspect fictionnel, il affirme :

Hollywood n'a rien à nous dire de nous-mêmes et de notre humanité mais nous propose des surhommes, des messies, des miracles, des héros, une infaillibilité qui prend racine par l'imaginaire et qui se fonde sur une crédulité. (Perrault, 1983, p. 97).

Touchant plutôt à son aspect discursif, Perrault affirme également :

Tout le territoire du discours est occupé par les marchands. Comment le réel pourrait-il s'emparer de la parole et proposer son âme contre toutes les forces qui cherchent à l'occuper, à l'assiéger, à l'investir de musiques, de publicités, de vérités subventionnées. (1983, p. 97)

Comme nous l'avons souligné plus haut, Perrault attribue à l'objet qu'il dénonce un pouvoir d'aliénation. Par exemple, il démontre comment les *enfants montagnais* et lui-même sont pris au piège de l'identification :

Pour exprimer notre rapport de colonisé à la grandiloquence pontificale, je te [René Allio] raconterai une petite anecdote qui m'a beaucoup éclairé. Un jour à Sept-Îles, cette **grandiose** baie de sable entourée d'îles qui la transforment en havre et en majesté, je me baladais dans la réserve indienne. Et j'ai vu des enfants montagnais jouer aux cow-boys. Passe encore. Mais je me suis rendu compte que pas un seul de ces petits Indiens ne voulait faire l'Indien. Ils voulaient tous incarner Buffalo Bill [...]. Et je me souviens du temps où j'allais encore au cinéma. Moi aussi je me prenais pour Buffalo Bill. Et en sortant du cinéma je marchais sur le trottoir et j'entendais tinter les éperons de mes bottes. Pourtant il n'y a jamais eu de cow-boys chez nous. Je me suis détesté à cause de cela. (Allio, Perrault, 1983, p. 46)

Ici, nous comprenons que l'effet de ce pouvoir de séduction est la colonisation. De la part de Perrault, il y a du mépris non seulement pour cette colonisation aliénante toujours « réactivée » par la culture dominante, mais également pour son propre état d'aliéné.

Évidemment, pour contrer cette aliénation, il aimerait que le spectateur regarde les images de la même façon que lui. Si celui-ci les percevait « correctement », rien n'opposerait leur vision : une vérité de l'image serait alors partagée par tous ceux qui voient le film.

Comme l'indique Dominique Noguez,

la médiation filmique (tournage/montage/projection) n'introduirait aucune différence d'importance entre le perçu initial (ce que voit le cinéaste) et le perçu final (ce que voit le spectateur), mêmes fragments du vrai. (Noguez, 1971, p. 24)

Or, chez Perrault, est-ce que « la vérité du réel [est comme] une sorte de grouillement d'informations objectives transmissibles sans pertes » (1971, p. 24)?

Voyons ce que Dominique Noguez explique à propos du cinéma-vérité :

la gageure du cinéma-vérité (pour ne considérer que la forme extrême de cet extrémisme) s'appuie sur trois postulats : 1) une « vérité » du réel existe ; 2) elle est accessible – approchable, isolable et saisissable – telle quelle, sans être modifiée par le regard qui l'isole, l'esprit qui la veut saisir (autrement dit, la perception livre le vrai sans le modifier ; et, puisque l'un des caractères du vrai est son immuabilité et son universalité, cela implique que le perçu, inaltérable, est le même pour tous) ; 3) la caméra peut capter et le projecteur restituer ce perçu tel quel, c'est-à-dire comme l'œil ou l'esprit le percevaient et même [...] plus objectivement que lui (comme si l'objectivité était quantifiable et comme si, loin d'ajouter aux perturbations que lui fait déjà subir l'œil ou l'esprit, la caméra les éliminait plutôt, rectifiait les

gauchissements et, en un mot, se comportait de telle façon qu'il faille prendre au sens propre et superlatif le nom de son élément principal : *objectif*). (p. 23-24)

Ici, nous pourrions affirmer que, parmi les trois postulats donnés par Noguez, seul le premier est effectivement formulé par Perrault, le deuxième étant contredit par le fait que Perrault ne cherche pas une vision impartiale mais plutôt une relation réellement vécue entre l'observateur et celui qui est filmé, le dernier se définissant davantage par un enregistrement et une représentation fidèle de l'image et de la parole que par une captation et une restitution parfaites de l'image.

Comme le souligne Michèle Garneau,

[L]a caméra, chez Perrault, n'est pas un outil d'information pour délivrer un savoir, mais pour découvrir et s'approcher d'une vérité, et ce, en tant que la vérité signifie plus que l'exactitude des faits et des chiffres, la fiabilité des sources et la rigueur des inductions, qu'elle concerne *la modalité ontologique à laquelle un discours se voue*. (Garneau, 1997, p. 79)

Ainsi, Perrault chercherait cette *vérité* du côté de l'« expression » (1997, p. 77) plutôt que du côté de l'« information » (p. 79).

La réponse aux effets nocifs de la fable serait donc, pour lui, le documentaire, lequel permettrait de rendre cette *expression* véritable. Cette démarche cinématographique est liée, comme nous le savons, à une éthique : la *fidélité documentaire*. Ainsi, l'important est d'arriver à ne pas trahir son sujet. Bien entendu, cette éthique pousse Perrault à pratiquer un cinéma porteur d'une certaine idée de vérité, et ce, même s'il affirme :

Faut-il à tout prix une étiquette? Peut-être bien. Celle de cinéma-vérité me gêne. Parce qu'elle implique une prétention morale. Je préfère qu'on s'en tienne à l'approche technique. *Cinéma-direct* ou *cinéma du réel*. Il faudrait en vérité un mot qui l'oppose au cinéma de fiction. (Perrault, 1983, p. 13)

Par sa volonté d'en rester à *l'approche technique* pour définir son cinéma, Perrault désire que l'on perçoive son cinéma comme non fictionnel. Deux aspects de sa démarche documentaire sont liés à cette idée, soit sa quête de « la parole de source » (Perrault, 1995, p. 22) et son désir d'une « banalité de l'image » (1995, p. 25).

D'après nous, la quête de *la parole de source* est liée à son intérêt pour la « *modalité ontologique à laquelle un discours se voue* » (Garneau, 1997, p. 79). Ainsi, dans sa démarche, le cinéaste veut trouver à travers la parole de l'autre une manière d'être véritable, son essence. Perrault invente d'ailleurs une expression particulière pour définir la parole qu'il veut capter et faire écouter au spectateur. Il explique : « Si l'Indien raconte une légende il se

trouve en état de légender. En flagrant délit de légender » (Allio, Perrault, 1983, p. 54). Aussi, il départage celui qui reste *en flagrant délit de légender*, qui ne fait que raconter une *légende* de celui qui prétend la « présente[r] comme un vécu » (1983, p. 54). La *parole de source*, parole qui *légende*, est donc perçue par lui comme authentique, car ne produisant pas de mensonge. Autrement dit, elle est non pas une représentation qui « se prétend univers » (p. 54) mais une « explication » (p. 54) possible de l'*univers*. Se cultivant loin des fables littéraires que sont les « livres de fiction » (Perrault, 1995, p. 22) et loin des fables discursives « des collaborateurs qui se portent à la défense du conquérant » (p. 23), elle est une « mémoire vivante » (1995, p. 22). Ainsi, « captée dans son surgissement même, [...] [elle] permet une identité culturelle inséparable d'un pouvoir de communication qui rend à un haut degré l'existence affective humaine » (Larouche, 1975, p. ii). Elle parle de « la science de la mer et des glaces » (Perrault, 1983, p. 10), de la « culture de la misère » (1983, p. 14), de l'« exploit dans les gestes du présent et la mémoire des anciens » (p. 21), de « la belle époque des voitures d'eau » (p. 21), de la « pêche à marsouin » (p. 25), d'un « désir de conquête et d'occupation d'un territoire collectif » (p. 109), de « l'apologie du moins que rien » (p. 115), de « l'âme de la chasse » (p. 118). Bref, inventive, populaire, directe, liée à un mode de faire traditionnel, cette parole serait porteuse d'une mémoire collective.

Pour ce qui est de son désir d'une *banalité de l'image*, Perrault soutient que le documentaire ne doit pas produire une image [...] qui « auréole[...] la réalité » (Perrault, 1995, p. 25). Cette image se veut « comme un prélèvement, une preuve de l'existant "tel quel", comme sa trace même, son empreinte objective » (Niney, 2002, p. 23). Aussi, quand il explique sa manière de procéder dans le montage, il n'y a pas de surprise à le voir affirmer :

Moi, je prétends ne pas faire une manipulation, je prétends qu'il y a un seul montage possible... à mes yeux! On peut manipuler du métrage évidemment comme on veut; la seule direction possible c'est celle que j'ai essayé de définir. C'est une fidélité à ce qui s'est passé, à ce qui s'est produit devant moi et une fidélité aux personnages. Ce qui ne me laisse pas de manœuvre... Ce qui me laisse de la manœuvre pour dire... *comment* dire, mais ne laisse aucune manœuvre à savoir *quoi* dire. (Lafond, 1988, p. 125-126)

Ainsi, en passant par la *banalité de l'image*, en privilégiant la *parole de source* et la *vie qui improvise*, le mode documentaire évoquerait mieux le réel que ne pourrait le faire la fable-simulacre, parce que le discours ou la fiction qu'elle contient aliène le spectateur.

### 1.3 *La bête lumineuse* : un témoignage authentique?

C'est par des concepts comme « *la vie qui improvise* », l'« œil-objectif » et la « *fidélité au réel* » que Perrault tente de justifier sa démarche cinématographique. Aussi, nous allons essayer de déterminer si ces concepts peuvent avoir leur pertinence par rapport au film, en remettant en question cette idée de *La bête lumineuse* comme témoignage authentique. Nous découperons notre analyse en deux parties.

Dans un premier temps, pour comprendre le travail de Perrault sur le film, nous étudierons les manipulations dont le film est l'objet à l'aide de certains éléments théoriques formulés par André Gaudreault :

1. le dispositif profilmique
2. le dispositif de prise de vue
3. le dispositif de traitement des images (déjà tournées) (Gaudreault, 1988, p. 118)

Nous allons particulièrement nous référer à la théorie d'André Gaudreault dans *Du littéraire au filmique* et dans *Récit filmique*, livre qu'il a coécrit avec François Jost. Ceci, même si leur méthode d'analyse, influencée par des chercheurs comme Gérard Genette et Christian Metz, met de côté l'auteur historique pour s'intéresser plutôt à différentes instances responsables de l'énonciation, la narration ou la monstration. Évidemment, bien que nous saisissons la pertinence pour la pensée structuraliste de placer l'auteur historique hors champ dans le cadre de l'analyse d'un film, nous croyons qu'il ne faut pas faire fi de l'impératif de fidélité au réel présent chez Perrault. Par conséquent, selon nous, les différentes instances d'énonciation ne peuvent être analysées correctement que si nous les mettons en rapport avec certaines intentions du réalisateur, lesquelles se trouvent inscrites dans *La bête lumineuse*. Puisque sa démarche documentaire se veut un témoignage du réel, elle doit nécessairement en rendre compte dans le film lui-même.

Dans un deuxième temps, en nous inspirant de la réflexion de Michèle Garneau sur un concept nietzschéen : le « désir de "monumentaliser" un passé » (Garneau, 1997, p. 237), nous essaierons de déterminer si le travail de Perrault sur le film produit une représentation mimétique et fictionnelle.

### 1.3.1 *La bête lumineuse* : objet de manipulations?

La « manipulation » (Gaudreault, 1988, p. 117) du *dispositif profilmique* est définie par Gaudreault comme étant une « mise en scène » (1988, p. 119). Cette mise en scène est constituée du *profilmique*; autrement dit, de « tout ce qui s'est trouvé devant la caméra et a impressionné la pellicule » (p. 117). Ici, il s'agit littéralement de l'organisation de l'espace de jeu et de l'action qui a été filmée par la caméra.

*La bête lumineuse* étant un documentaire, c'est-à-dire un film qui « présent[e] des êtres ou des choses existant positivement dans la réalité filmique » (Souriau, 1953, p. 7), pouvons-nous affirmer qu'il y a mise en scène dans ce film? Posons la question autrement : est-ce que, comme le souligne Guy Gautier, le « récit vécu » (Gauthier, 2002, p. 26) servirait de « scénario » (2002, p. 26) au film?

Nous le savons : à travers le réel, Perrault cherche *la vie qui improvise*. Disons que cette quête est bien présente dans *La bête lumineuse* car, à travers le film, elle passe par le « grand tournoi des paroles où l'âme ne se cache pas » (Perrault, 1983, p. 118). Évidemment, pour son film, comme il veut capter une parole vivante liée à la chasse, il lui faut des personnages qui la produisent. Avant le tournage de *La bête lumineuse*, Perrault rencontre Yvan Bolduc qui « entrepr[en]d de les vantardiser, ces hommes exubérants et secrets de Maniwâki et plus largement de la vallée tumultueuse de la Gatineau » (Perrault, 1982b, p. 7). Comme il le dit, il va « s'intéress[er] à la région à cause de l'emporte-pièce » (1982b, p. 7). Ce qui va constituer d'abord la *mise en scène* est donc lié au choix des hommes qui apparaîtront ultérieurement devant la caméra, les lieux de tournage étant secondaires.

Pour ce qui est du sujet, l'esprit de la chasse à l'orignal, ce sont ces *hommes exubérants* qui vont donner à Perrault l'envie d'en faire un film :

En 1959, quand j'ai eu la chance de tourner avec René Bonnière treize courts métrages intitulés *Au pays de neufve-france*, j'avais pensé à la chasse. Parmi les sujets possibles et envisagés, il y avait la chasse à l'orignal et la pêche aux marsouins. Nous n'avons pas réussi la chasse. Nous n'avions pas tenté la pêche. Depuis, en 1962, avec Michel Brault, nous avons tourné *Pour la suite du monde*. La chasse à l'orignal ne demandait pas mieux, à son tour. Encore fallait-il des chasseurs dignes de l'orignal. Grâce à Yvan Bolduc, j'ai rencontré ces jeunes hommes de Maniwâki, tous un peu parents, et qui tenaient, chacun à sa manière, la chasse en haute estime. Comme un Dieu! Et Yvan m'a appris leur vénération, il m'a divulgué l'âme de la chasse, il a dénoncé cette conjuration des chasseurs en quête du panache qui les exprime plus et mieux qu'une écriture. (p. 9)

En fait, à propos de l'idée initiale d'un film comme *La bête lumineuse*, François Niney dit :

Le cinéma direct permet de s'émanciper des contraintes administratives de la production qui exigeaient un découpage en bonne et due forme [...] avec emplacements de caméra, choix des objectifs, intentions du réalisateur. Désormais un synopsis de quelques lignes peut suffire à faire approuver un projet de tournage. (Niney, 2002, p. 138)

En somme, cette liberté d'expression qu'ont le réalisateur et son équipe de tournage rendrait possible sa démarche documentaire. Comme une représentation de la vie ou, plutôt, un *récit vécu* se constituerait à partir de personnes et de lieux choisis au préalable, il y aurait nécessairement une mise en scène composée d'éléments du réel.

Or, d'après nous, s'il y a mise en scène (ou *scénario* lié au *vécu*) dans *La bête lumineuse*, celle-ci passe par un « monstreur profilmique » (Gaudreault, 1988, p. 121), « équiva[lant] au cinéma au travail du monstreur scénique de l'activité théâtrale » (1988, p. 121). De plus, puisqu'il s'agit d'un documentaire, nous dirions alors que le *monstreur profilmique* hérite, jusqu'à un certain point, de la mise en acte du projet par ses créateurs, c'est-à-dire des possibilités techniques, des aléas, bref, des conditions dans lesquelles se déroule le tournage.

Maintenant, interrogeons-nous sur cette idée d'œil-objectif en étudiant le *dispositif de prise de vue*, soit la manière dont la caméra manipule la chose regardée. Afin de comprendre comment se produit cette manipulation, il nous faut faire appel à une instance : le « *monstreur filmographique* » (p. 121) qui, par son action, « met en jeu tout le dispositif de prise de vues » (p. 121) afin de cadrer les objets et les êtres dans l'œil de la caméra.

Dans *La bête lumineuse*, nous dirions que la « *mise en cadre* » (p. 119) est influencée par la pratique du direct, la caméra entretenant donc une relation particulière avec ce qui est filmé. D'après Michèle Garneau, la démarche de Perrault passerait par une « mimésis créatrice » (Garneau, 1997, p. 80), c'est-à-dire par un mode d'utilisation du direct qui « cherche[rait][...] à faire interagir [la réalité] avec la technologie cinématographique » (1997, p. 80).

Certes, Perrault ne filme pas lui-même les images. Comme il l'explique, *La bête lumineuse* « a surgi devant la caméra bienveillante de Martin Leclerc » (Perrault, 1983, p. 115). Néanmoins, en tant que documentariste, Perrault a une idée de ce qu'il veut obtenir, cet élément étant la « substance humaine » (1983, p. 115). Disons que, dans *La bête*



*lumineuse*, cette quête donne une certaine couleur au tournage, la prise de vue de Martin Leclerc et celle de l'assistant à la caméra Philippe Martel étant sûrement influencées par son désir de capter « l'âme de bûcheron » (p. 116) à travers la chasse à l'original.

Conséquemment, comme le soutient Garneau, il n'y a pas chez Perrault une volonté de produire « un décalque de la réalité – une mimésis passive – » (Garneau, 1997, p. 80). Or, pour quérir cette *substance humaine*, il se donne le droit d'interagir avec le réel et de le changer :

Mais le doute subsiste en dépit de mes protestations de bonne foi. Guy Gauthier met en cause l'intervention cinéante. Comme si le chasseur ne faisait pas partie de la réalité. Comme si le regard ne faisait pas partie de la chose regardée. Bien sûr toute intervention *fonde quelque chose qui n'existait pas*. L'arrivée d'un visiteur, d'où qu'il vienne, au beau milieu du repas, détourne la conversation, dispose autrement les convives autour de la table et, pour ainsi dire, change la suite du monde. *Fonde quelque chose qui n'existait pas*. Mais c'est le propre de tout ce qui arrive, soit de l'intérieur, soit de l'extérieur. (Perrault, 1995, p. 19)

Ainsi, pour Perrault, le documentariste est celui qui, en participant au réel, en liant son *regard* à l'objet observé, peut interférer avec le monde qui l'entoure et le modifier par sa présence. Ajoutons que tout objet, pour qu'il devienne synonyme de réel à ses yeux, doit être source de vérité : « La table de *La bête lumineuse* ou de *Pour la suite du monde* [...] est aussi réelle [...] qu'elle apparaît fictive dans *La grande bouffe* » (1995, p. 19).

Dans cette affirmation, la réalité de la table se trouverait non pas dans le fait de son existence mais dans le rapport intime qu'entretient le cinéaste avec l'objet. Nous dirions que c'est la légitimité de la démarche qui donne une valeur positive ou négative à l'objet en question. Aussi, comme l'objet ne devient vecteur de réel et de vérité que s'il satisfait le regard du documentariste, la *table* a beau exister en soi, elle peut être jugée fautive par le fait même qu'elle est issue d'une fiction. Ici, nous comprenons mieux ce que Perrault entend quand il parle de *banalité de l'image*, c'est-à-dire que l'objet filmé ne doit pas être utilisé comme un artifice remplaçant le réel.

À vrai dire, dans *La bête lumineuse*, c'est parce qu'il y a, de la part du cinéaste, un désir d'un rapport authentique avec les gens et leur espace vital que la caméra se doit de participer à l'action :

C'est toute une fonction nouvelle de la caméra qui s'établit : provocation, stimulation, mise en branle de situations, itinéraires, qui, sans elle, n'auraient jamais eu lieu, en-tout-cas sous cette forme. Et il ne s'agit pas de faire comme si la caméra n'était pas là, ou encore d'en montrer le « travail » comme dans les films de la déconstruction, mais d'en transformer le rôle en

affirmant sa présence. Invention toujours périlleuse et fragile des scènes, du filmage. (Garneau, 1997, p. 80)

Donnons un exemple de cette interaction entre la caméra et les chasseurs. Dans une des scènes du film, celle où Stéphane-Albert Boulais dépouille et étripé un lièvre et où les autres chasseurs rigolent, les dialogues dirigent littéralement cette monstration. Dans un plan, on le voit éviscérer l'animal, puis tourner le dos à la caméra pour vomir (1982a : 00.41.16). Ici, la façon dont la caméra bouge et se déplace jusqu'à un tronc d'arbre pour mieux filmer la « parole » de Stéphane-Albert fait que la caméra participe par son écoute au dialogue entre les différents protagonistes. Elle est « participante » (Bouchard, 2006b, p. 206), parce qu'elle veut montrer tout autant qu'accompagner le rire et les moqueries des autres. Comme l'explique Vincent Bouchard, « [d]ans ce type de cinéma, la caméra n'est pas cachée, elle n'est pas là pour imposer sa présence. Elle ne cherche pas à se faire oublier, seulement à se faire accepter » (2006b, p. 206).

Cependant, même si cette *fonction nouvelle de la caméra* produit un effet de vécu ou, à tout le moins, d'improvisation, c'est par la manipulation du *dispositif de traitement des images tournées* et, ajoutons-le, des sons enregistrés qu'apparaît vraiment la volonté de fidélité au réel exprimée par Perrault. Aussi, nous pensons que cette volonté influence la narration du film, le montage faisant de l'image un objet au service de la parole.

Décrivons un effet de cette volonté directement lié à la « focalisation spectatorielle » (Gaudreault, Jost, 1990, p. 141), « le narrateur [...] donn[ant] au spectateur un avantage cognitif sur les personnages » (1990, p. 141). Ainsi, dès le début du film, nous sommes déjà à la fin du récit : Bernard L'heureux décrit rétrospectivement les règles du jeu que Stéphane-Albert Boulais aurait dû saisir. En débutant le film par l'affirmation : « Ben, tu m'as pas expliqué ça » (Perrault, 1982a : 00. 01.03) du personnage, le narrateur nous donne déjà ce qui va constituer un problème pour le groupe et, à la fois, colorer tout ce qui est montré dans le film : l'« incompréhension » de Stéphane-Albert.

En fait, ici, nous voyons comment la parole de Stéphane-Albert vient structurer le film. Chez Perrault, l'étape du montage est donc cruciale, car elle lui permet justement de démontrer son écoute de l'autre :

Il y a des dimensions que l'image donne à la parole, cela ne fait aucun doute, et il y a des dimensions que la parole donne aux images et aux hommes, et c'est cela qui m'intéresse. De

plus, dans un *cinéma-spontané*, dans un *cinéma-vécu*, je ne crois pas que vous puissiez, par l'image seule, révéler l'âme des gens. (Perrault, 1983, p. 10)

Or, pour *révéler* cette *âme*, Perrault désire que ce qui est vu ne fasse pas illusion. Il utilise alors le son pour contrebalancer le pouvoir de fascination qu'a l'image sur le spectateur. Comme l'explique Alexandre Jacques,

[il] craint vraisemblablement le renversement qui ferait passer la simple *image de la réalité* (comme support du réel) à la *réalité de l'image* où cette dernière serait dotée d'un statut ontologique plus influent que le réel lui-même, écrasant sur son passage la vérité en faisant de l'illusion une forme de toute-puissance. C'est cette donnée limitative, celle offerte par le simulacre, que Perrault tente de transgresser. La captation auditive permet semble-t-il d'ébrécher l'espace visuel en donnant à voir ou entendre l'au-delà (ou l'*aura*) de l'espace du cadre. (Jacques, 2002, p. 28)

Dans plusieurs scènes de *La Bête lumineuse*, on dirait effectivement que la parole sature l'image de sa présence : soit sur le plan de la prise de vue, tous les protagonistes qui discutent n'étant pas nécessairement à l'intérieur du cadre de la caméra; soit sur le plan du montage, une voix issue d'une temporalité ultérieure donnant tout son sens à un plan.

Pour nous faire une idée de ce type de montage, prenons deux plans du film. Le premier plan (Perrault, 1982a : 00.01.15) se passe dans une cabane en bois rond : nous voyons Barney (le guide amérindien) écorcer une bûche de bouleau avec une hache afin d'en faire un appeau. Derrière cette action, nous voyons Bernard L'Heureux et Louis-Philippe Lécuyer (dit Nicolas) en train de bavarder, puis il y a un travelling vers la droite qui montre Michel Guillot et Nicolas en train de rire. Le rire est coupé par une question de Bernard en voix off : « Vas-tu êt'e capab'e de nous faire po'gner un orignal, Barney? » (1982a, 00.01.37) Le plan suivant (00.01.41) transporte le spectateur à l'extérieur : de gauche à droite, Michel Guillot, Nicolas et Barney apparaissent à l'écran comme si la conversation sur la chasse à l'orignal se poursuivait mais dans un autre espace-temps. Par conséquent, le spectateur réalise que la question posée par Bernard s'inscrit dans une autre temporalité. Mêlant images et voix, le montage produit alors un lien sémantique entre les deux plans. Autrement dit, ce lien crée un dialogue entre différents protagonistes, malgré deux espaces-temps distincts.

Expliquons que, dans le premier plan, Barney fait dos à la parole des autres, tandis que, dans le deuxième, il y participe. Pour le spectateur, la question lancée par Bernard fait de lui le centre de l'intérêt. Elle n'est pas innocente puisque Barney sert de guide au groupe de chasseurs. Ajoutons que le montage non plus n'est pas innocent, puisqu'il démontre comment

la parole peut avoir de la suite dans les idées; autrement dit, comment elle peut construire du sens après coup. Ainsi, pendant que les autres chasseurs s'amuse et font la fête, Barney travaille déjà pour la chasse à venir avec la confection de son appeau. Or, l'intrusion d'une question future dans le présent vient relativiser le sérieux du travail de Barney, elle met au défi sa qualité de « calleur ». Par le jeu avec la temporalité et l'espace, par une mise en sourdine du son produit par le groupe au profit de la parole de Bernard, le montage crée un lieu « objectif » où la question s'adresse à tous ceux qui la reçoivent. Nous dirions que, à cet instant, le spectateur est convié à participer à une drôle de chasse, celle de l'original-Barney.

En somme, pour comprendre les effets du travail de Perrault sur le film, le mode d'analyse filmique de Gaudreault et de Jost est surtout utile quand il touche au montage. Nous pensons que ce mode d'analyse ne nous donne pas la possibilité de parler des conditions de tournage de *La bête lumineuse*, conditions favorables à la parole de l'autre et par lesquelles une certaine mise en scène est liée aux aléas et rencontres, à l'aventure du cinéma direct. Quant à l'étape de captation, cette idée de *monstrateur filmographique* ne nous indique nullement pourquoi la caméra prend tel ou tel objet, elle nous indique seulement l'angle ou le mouvement de la caméra. Nous devons chercher chez Perrault l'éthique derrière le regard de l'objectif; autrement dit, l'effet de vérité qui pousse la caméra, par exemple, à participer à l'action et, en quelque sorte, à s'anthropomorphiser. Aussi, ce n'est qu'à partir de l'étude du *dispositif des images tournées* que nous voyons vraiment la volonté de donner une place prépondérante à la parole sur l'image, manipulation qui permet de produire ce que Perrault appelle un *témoignage*.

Or, malgré ce *témoignage* qu'il veut empreint de réel, Perrault fait-il de son film une représentation mimétique et fictionnelle? Nous tenterons de répondre à cette question dans la partie qui suit.

### 1.3.2 *La bête lumineuse* : une représentation mimétique et fictionnelle?

Dans son cinéma, comme Michèle Garneau le souligne, Perrault « cherche une procédure de sens radicalement autre que celle de la mimésis, une procédure anti-mimétique. [...] Car la mimésis suppose toujours une extériorité : celle du modèle qu'on imite » (1997, p. 258). Ainsi, selon elle, « [d]ans sa condamnation du régime fictionnel, Perrault est

platonicien [...], parce que] sa réflexion esthétique, ses jugements esthétiques, procèdent d'une politique, d'un "éthos" de la cité » (p. 259). Or, bien que Perrault veuille se sortir de la fiction mensongère, du simulacre, dans *La bête lumineuse*, s'éloigne-t-il vraiment de la représentation mimétique et fictionnelle?

Certes, chez lui, le désir de réel, l'écoute de l'autre, la banalisation de l'image au profit de la *parole de source* ne sont pas sans but car, par son film, il tente de représenter une manière de vivre, celle de l'épique. Il la trouve à travers des hommes qui, pour lui, en sont l'incarnation : « J'ai vu, j'ai entendu le grand tournoi de paroles où l'âme ne se cache pas » (Perrault, 1982b, p. 11). En filmant ce *grand tournoi de paroles*, il essaie non seulement de montrer « l'âme de bûcheron » (Perrault, 1983, p. 116) à travers la chasse à l'original, mais aussi de la « monumentaliser » (Garneau, 1997, p. 237), de la magnifier. Disons que, chez les chasseurs, cette parole mise en joute est le moyen de prouver sa valeur aux yeux des autres. Or, par son montage, Perrault en fait l'élément moteur du film. Ainsi, puisqu'il *monumentalise* l'âme de bûcheron et puisque les personnages sont en compétition, nous sommes devant une représentation qui rappelle l'épopée, c'est-à-dire un

[r]écit d'action, concentrant en celle-ci ses effets de sens, économe d'ornements annexes [...] [qui] met en scène l'agressivité virile au service de quelque grande entreprise [...] [et qui] narre un combat et dégage, parmi ses protagonistes, une figure hors du commun qui, pour ne pas sortir toujours vainqueur de l'épreuve, n'en suscite pas moins l'admiration. (Zumthor, 1983, p. 105)

Évidemment, le fait d'honorer, à travers son film, l'âme de bûcheron, c'est-à-dire une manière d'être qui n'est pas idéalisée socialement, crée un renversement des valeurs (nous en reparlerons dans le deuxième chapitre). Il y a ici une volonté de changer l'image sociale et la mémoire collective à partir de faits, gestes, paroles de gens dont, normalement, l'Histoire ne parle pas. Aussi, comme c'est la *parole de source* qui intéresse Perrault, nous croyons que c'est son désir de produire une autre « histoire » qui passe à travers les personnages du film :

Il y a formation d'un « discours indirect libre », d'une *vision indirecte libre*, qui va des uns aux autres, soit que l'auteur s'exprime par l'intercession d'un personnage autonome, indépendant, autre que l'auteur ou que tout rôle fixé par l'auteur, soit que le personnage agisse et parle lui-même comme si ses propres gestes et ses propres paroles étaient déjà rapportés par un tiers. Le premier cas est celui du cinéma dit improprement « direct », chez Rouch, chez Perrault; le second, celui d'un cinéma atonal, chez Bresson, chez Rohmer. (Deleuze, 1985, p. 239).

En reprenant l'idée de Deleuze, nous pouvons dire que, dans le cache d'un récit « épique » lié à une *vision indirecte libre* du cinéma « direct », les personnages seraient

l'objet d'une manipulation reflétant la démarche cinématographique de l'auteur qui passe, comme nous l'avons vu, par une opposition entre la *parole de source* et l'écriture, le monde de la chasse et le monde moderne, le documentaire-témoignage et le cinéma-fiction. Aussi, en tant qu'imitation et « recomposition » du réel ayant une visée éthique et esthétique, *La bête lumineuse* est une représentation mimétique et fictionnelle.

Malgré tout, est-ce que *La bête lumineuse* est un témoignage authentique? Nous pouvons répondre à cette question par l'affirmative, si nous tenons compte de l'éthique de Perrault, car le film comporte une recherche de vérité, celle de la *parole de source*. À partir des meilleures conditions possibles, à partir de *la vie qui improvise*, le cinéaste tente de la capter et de l'enregistrer afin de l'inscrire dans un « témoignage » (Perrault, 1995, p. 17). Celui-ci est donc authentique, parce que Perrault se donne une sorte de contrat moral à respecter : « proposer une mémoire » (Perrault, 1982b, p.11) à cette parole vivante liée à la chasse. Nous pouvons également répondre à cette question par la négative, si nous observons la manière dont le film est fabriqué, puisque, à toutes les étapes de son élaboration, une forme de manipulation apparaît. Nous ne voyons pas ce film comme « une fable [qui] n'institue rien, [qui] donne valeur au quotidien » (Garneau, 1997, p. 246) mais comme un récit épique conçu à partir du vécu des chasseurs. Cherchant *la vie qui improvise*, le cinéaste crée un montage à partir d'éléments valables à ses yeux. En somme, du fait que, dans sa quête de vérité, Perrault magnifie *l'âme de bûcheron* par une *vision indirecte libre*, le « témoignage » procède d'un idéal à la fois éthique et esthétique.

Ajoutons que l'ouverture de Perrault aux aléas du projet, sa volonté de capter directement la parole de l'autre, sa manière de faire interagir la caméra et les différents acteurs du film, son montage qui se veut témoignage des mots et des gestes indiquent surtout combien, par sa démarche, il reste réceptif à un échange véritable. En fait, nous comprenons qu'il fait plus que simplement instrumentaliser l'image au profit de la parole ou communiquer sa vision du monde à travers le discours des personnages, puisqu'il cherche à partager une expérience humaine composée de « [...] nouveauté, [...] mutation, [...] polysémie, [...] redéfinition mutuelle » (Schepler, 2009, p. 66), un peu comme celle « qui caractérisait [...] les pratiques cinématographiques antérieures marquées au sceau de l'oralité et de la performance » (2009, p. 66).

Pour conclure, nous dirions que Perrault interprète à sa manière la philosophie platonicienne. Bien que comprenant une certaine éthique, sa représentation du monde est empreinte avant tout de *sensible*. Autrement dit, par sa démarche de documentariste, Perrault crée un cinéma qui se veut un témoignage du réel mais sans conscience métaphysique. Or, selon nous, derrière ce « témoignage » du réel, se cache une représentation artistique. Certes, par un système d'oppositions, il tente de montrer combien sa vision est éthique et non pas esthétique. Il soutient que, loin de faire de la création, il enregistre le « réel », c'est-à-dire qu'il capte *la vie qui improvise* et la *parole de source* tout en gardant la *banalité de l'image*. Cependant, notre analyse du film démontre qu'il y a une manipulation à toutes les étapes du tournage. Disons que, dans son cinéma, Perrault ne capte pas et ne mémorise pas le réel, il se nourrit des possibilités que le réel lui offre pour produire une œuvre artistique qui donne un sens à sa démarche. Le film *La bête lumineuse* ne fait pas exception. Conséquemment, par sa volonté de magnifier le vécu, les gestes et la parole de gens porteurs de culture populaire et véhiculant une certaine tradition, par son *expérience* cinématographique, sa présence sur les lieux, les rapports qu'il entretient avec les différents personnages, son montage, Perrault « réalise » vraiment un projet filmique créatif.

## CHAPITRE 2

### LE RAPPORT DE PERRAULT AVEC *LA BÊTE LUMINEUSE* : UNE QUÊTE DE LA MÉMOIRE?

Dans ce chapitre, nous chercherons à comprendre la quête identitaire qui a poussé Perrault à filmer *La bête lumineuse*. Nous nous demanderons si, à partir de la parole du groupe des chasseurs, parole issue de la culture orale et qui emprunte une forme ludique proche de la carnavalisation bakhtinienne, cette quête produit un questionnement sur la culture et sur la mémoire. Nous ferons donc appel aux concepts de carnavalisation de Bakhtine et de dédoublement de la culture de Fernand Dumont.

Le chapitre sera divisé en trois parties. Dans un premier temps, à partir d'une grille d'analyse élaborée par André Belleau et inspirée par Bakhtine, nous tenterons de découvrir s'il y a une parole liée à une tradition carnavalesque dans le film. Dans un second temps, nous verrons si certains choix de Perrault contribuent à produire des traces de carnavalisation, choix qui feraient du film l'objet d'un questionnement sur la culture. Finalement, à partir du concept dumontien du dédoublement de la culture, nous étudierons le rapport entre cette oralité et la mémoire; autrement dit, nous chercherons à savoir si le fait que la quête identitaire de Perrault passe par la culture orale donne une réponse à « [c]e qui fait défaut à la culture actuelle, c'est[-à-dire] un ensemble de médiations neuves, tissées dans la vie quotidienne entre la culture première et les extraordinaires produits de la culture seconde » (Dumont, 2005, p. 260).

#### 2.1 De la carnavalisation dans *La bête lumineuse*?

Se référant au *Rabelais* de Bakhtine, André Belleau entend par carnavalisation « l'imprégnation des discours littéraires par les conduites carnavalesques dont on a par



ailleurs observé l'existence dans la vie sociale » (Belleau, 1983, p. 52). Il est important d'ajouter que Belleau décrit la « "vision carnavalesque" [...] comme signifiant la vision globale du monde propre à la culture populaire » (1983, p. 52). Selon l'essayiste, pour qu'il y ait des traces de carnavalisation dans une œuvre, il faut que les « rituels » (p. 53) et les « comportements » (p. 53) sociaux porteurs d'une *vision carnavalesque* s'y trouvent. Belleau parle ici de « conséquences textuelles » (p. 53).

Or, selon nous, puisque *La bête lumineuse* est une représentation fictive et épique de la réalité, l'utilisation que nous voulons faire des *conséquences textuelles* d'André Belleau est donc pertinente, même s'il s'agit de l'analyse d'un film. Nous tenterons donc de découvrir les liens que ce film a avec la culture populaire à partir de l'« exigence vitale et universelle de participation », de la « suppression joyeuse des distances », de l'« expression concrète des sentiments refoulés », du « rapprochement de ce que la vie quotidienne séparait », de l'« inconvenance parodique et profanatrice » (Belleau, 1983, p. 54-56).

### 2.1.1 L'exigence vitale et universelle de participation

Cette *conséquence textuelle* ne peut être effective que si le rire contient l'implication émotionnelle de tous. Selon Belleau, « [i]l n'y a pas de point de vue extérieur à partir duquel on puisse observer le carnaval » (p. 54). Cela a deux effets sur le texte ou, dans notre cas, le film.

Premièrement, les « deux univers, le comique et le sérieux doivent être donnés en même temps » (p. 54). Or, on retrouve, dans la *Bête lumineuse*, cet amalgame dans les parodies de la chasse. Décrivons une scène du film où se produit ce type de représentation. Alors que des craquements et des plaintes amoureuses d'orignal mâle proviennent de la forêt, que Barney y répond par des clapotis dans l'eau et des bramements de femelle avec son appeau, Stéphane-Albert et Maurice Chaillot finissent réellement par croire qu'ils ont affaire à un *buck*. Cependant, au bout de plusieurs minutes d'attente, les deux orignaux humains que sont Bernard et Michel Guillot sortent du bois saouls et ricanant. Ici, les deux néophytes de la chasse deviennent les victimes d'une espièglerie. Un dialogue s'engage alors entre Stéphane-Albert et Bernard comme si la parole indiquait la fin du tour :

Stéphane-Albert : Aye! vous êtes des beaux graves, vous aut'es! Hein? [Stéphane parle hors champ de la caméra].

Bernard : Nous aut'es, on n'est pas des beaux graves, on est saouls comme des boules, ostie! On est capab'es de marcher pareil... [Bernard tente de sortir d'un fourré dans lequel il est piégé].

Stéphane-Albert : Tu t'penses intelligent, toé? Pis l'aut'e qui callait. [Stéphane-Albert s'approche de Bernard].

Bernard : L'aut'e qui callait : i' était capab'e, ostie! [Bernard prend son fusil qu'il avait laissé tomber, puis se laisse rouler à l'extérieur du fourré]. (Perrault, 1982a : 01.08.59)

Dans ce dialogue, le sérieux de la chasse se mêle en effet au comique de la situation.

Du côté des piégés, on est avant tout initié à un rituel. On définira le rituel comme un

drame[...] socia[l] [...] dont l'intrigue a pour objet la *différence*, autrement dit la relation du *même* et de l'*autre*. Par la mise en scène et la représentation de l'action sociale, [il] permet[...] à la collectivité sociale de se constituer de façon performative. (Wulf, 2007, p. 17)

Ainsi, à travers le rituel de la chasse à l'orignal, les chasseurs apprennent ce que sont l'appel de l'animal, l'attente, la peur véritable de se trouver devant lui, le fait d'avoir des armes prêtes à tirer. Bref, dépassant le *même*, ils apprennent à se mesurer à ce qui est *autre*. Du côté des piègeurs, pour que l'espièglerie se déroule parfaitement, il faut rester crédibles jusqu'au dernier moment, donc jouer le plus naturellement possible le tour. En somme, le sérieux est présent parce que tous les participants croient à cette chasse; le comique l'est tout autant parce qu'il y a une attrape : les chasseurs se substituent à la proie.

Deuxièmement, ce qui est en cause ici est le fait qu'il n'y a pas d'ironie possible par lequel quelqu'un se distancie totalement de la parole et du geste de l'autre. Comme l'explique Belleau, « même ceux dont on se moque participent au rire général » (Belleau, 1983, p. 54). Ainsi, toujours à partir de l'exemple cité plus haut, une fois dans la cabane, ceux qui ont pris part à l'« aventure » la racontent, par leurs dialogues, aux autres chasseurs. Or, quand nous observons les interactions dans le groupe de chasseurs, nous voyons Stéphane-Albert plus longtemps ridiculisé par les autres, parce qu'il rit difficilement de sa propre bêtise. Pourtant, à force de dialoguer, il finit par y prendre plaisir en se ménageant toutefois une porte de sortie :

Michel : Barney, j'tais arrangé avec... [rire] Moi j'y réponds, pis lui i' fait sa job, lui call.

Stéphane-Albert : T'es un beau, toé, Barney...

Michel : Barney, viens icitte, Barney!

Stéphane-Albert : I' tapait dans l'eau, i' appelait sa femelle. Là, envoie donc!

Michel : Viens t'assir, viens t'assir, mon beau Barney.

Stéphane-Albert : Appelle-la ta femelle, mon Barney... I' a d'l'air d'un beau cave!

Michel : C'est pas lui qui a d'l'air d'un beau cave, c'est toé! [Rire].

Stéphane-Albert : C'est ça, j'ai d'l'air d'un beau cave!

Michel : On te l'fait pas dire.

Stéphane-Albert : En tout cas, j'ai eu peur, Barney...

Michel : Aye Barney! i' t'a répond, l'orignal?

Barney : Oh! ouais...

Michel : I' t'a répond?

Barney : Oh! ouais... i' sortait pas, i' va sortir. [Barney fait mine de bander un arc comme Maurice et Stéphane-Albert lors de la chasse].

Stéphane-Albert : En tout cas, demain matin, on va pas ensemble, Barney. Non! non! [Rire général]. (Perrault, 1982a : 01.11.06)

Pour Maurice, la réaction est tout autre. Acceptant rapidement d'avoir été un des dindons de la farce, il félicite Michel en riant : « En tout cas, j'ai une chose à dire : c'est le plus beau tour qu'on m'a jamais fait. Pis, j'vous remercie, j'vous remercie beaucoup! » (1982a : 01.13.08).

D'après notre analyse, vu la présence de l'opposition rire/sérieux et de la participation de tous, l'*exigence vitale et universelle de participation* est présente dans le film.

### 2.1.2 La suppression joyeuse des distances

Dans son essai, André Belleau affirme, à propos de la *suppression joyeuse des distances*, que « la topographie sociale [...] continue d'être marquée dans les textes mais [que] les rapports et les distances entre les lieux sociaux et entre leurs occupants sont constamment gommés » (Belleau, 1983, p. 54). Ainsi, bien que des différences sociales entre les personnages apparaissent toujours dans un texte, elles sont amenuisées par une hybridité du langage.

Dans *La bête lumineuse*, nous pouvons justement retracer plusieurs énoncés verbaux composés d'éléments provenant de divers milieux. Bakhtine explique ainsi cette hybridité du langage :

Nous qualifions de construction hybride un énoncé qui, d'après ses indices grammaticaux (syntaxiques) et compositionnels, appartient au seul locuteur, mais où se confondent, en réalité, deux énoncés, deux manières de parler, deux styles, deux langues, deux perspectives sémantiques et sociologiques. (Bakhtine, 1978, p. 125-126)

Pour sa part, Belleau indique qu'on peut retrouver ces éléments, entre autres, à travers « les procédés du pastiche, de la parodie, de la stylisation » (Belleau, 1983, p. 59).

Citons une partie du commentaire de Stéphane-Albert sur *L'art d'aimer* d'Ovide :

Ovide qui est un des grands poètes de la littérature latine donnait conseils aux jeunes hommes et aux jeunes femmes. [Stéphane-Albert fait signe aux autres de s'approcher] Viens-t-en, toé, icitte, on va 'i donner des conseils ensemble. J'ai même pas besoin de guitare... Ovide disait ceci [Stéphane-Albert se tourne vers Bernard] : « Jeune homme... » [La caméra se place vers

la droite pour mieux voir Bernard endormi]. Regarde donc là, i' a-tu une face à plaire, là, lui. Imaginons-nous : on donne des conseils à Bernard, des conseils d'amour. La première chose, pis ça c'est l'étiquette dans l'Antiquité : « Il ne faut pas avoir les poils de narines rebelles. » Regardez-y ça! [Stéphane-Albert tire les poils de moustache de Bernard qui met son bras devant sa figure pour se protéger]. (Perrault, 1982a : 01.23.11)

Dans cet extrait, profitant du fait que Bernard est endormi et ne peut lui répondre, Stéphane-Albert amuse les autres membres du groupe à ses dépens tout en gardant un regard amical. Il le fait en employant un certain ton et en stylisant son propos. Pour ce qui est du ton, il se produit un contraste. D'un côté, Stéphane-Albert parle d'une manière professorale : « Ovide disait ceci » (1982a : 01.23.26). De l'autre, il use d'un contrepoint ironique mais qui s'effectue tout de même d'une manière affectueuse : « Regarde donc là, i' a-tu une face à plaire » (01.23.30). Bref, il mêle deux façons de s'exprimer. Pour ce qui est de la stylisation, un contraste se produit également, car l'énoncé comporte un langage d'érudit : les *conseils* d'Ovide, et un langage populaire : le joul. Cet énoncé contient donc deux niveaux de langage. En somme, nous dirions que, par les tons et les formes langagières utilisés, apparaît « une *construction hybride typique*, pourvue de deux accents et deux styles » (Bakhtine, 1978, p. 125).

### 2.1.3 L'expression complète des sentiments refoulés

Pour que l'*expression complète des sentiments refoulés* se produise, il faut que la description d'une relation entre deux personnes ne soit pas vraisemblable mais hors-norme. De plus, le propos ne doit pas être attendu par le spectateur : « On dira que cette caractéristique déjoue d'avance toute motivation réaliste selon la vraisemblance, l'idéologie, l'histoire » (Belleau, 1983, p. 55).

Donnons un exemple de cette *expression* dans *La Bête lumineuse* : à un moment donné, Stéphane-Albert étale exagérément son amour pour Bernard; il tente de l'esthétiser, de le rendre sublime par un poème<sup>2</sup> qu'il a écrit et intitulé *Bernard des saisons retrouvées* :

Bernard, tu es la pluie quand l'enfant a soif et la brise sur les plaies qui font mal, tu es le vent qui séduit. Parfois tempête, parfois solitude mais toujours frère du pain dans la bouche du pauvre et mon frère quand ma bouche est infirme au grand bouc qui pleure sur ses maîtresses humides. Mâle joie des rivières femelles, te dire ma tendresse et ma blessure que de la femme tu as faim, quand du jour tu espères, tendre homme des partages nourriciers, tubercule des

<sup>2</sup> Nous parlerons de l'effet de ce poème sur le groupe au troisième chapitre.

orgasmes qui sondent le bout des ventres, te dire que je t'aime, toi qui fuis comme les fumées et qui, pourtant, ressembles au bleu que je respire dans les bleus de l'automne d'une chasse qui nourrit. (Perrault, 1982a : 01.54.24)

Or, devant la réaction négative de Bernard face à sa poésie, Stéphane-Albert fait littéralement la vierge offensée. Blessé dans son orgueil, il dramatise, théâtralise ce refus comme s'il avait subi un outrage :

Bernard! Tu m'as trahi, crisse. J'ai jamais trahi, sacrement, ostie, ta nature, j'ai jamais trahi ton attitude, jamais trahi ce que tu m'as donné. Sacrement! J'étais fier, ostie, d'avoir écrit ça. Tu m'prends ça comment, toé? Tu m'prends ça avec un rejet, avec ton vomi, ostie. Tu veux que j'te dise : « C'est beau! Bernard? C'est ça ta chasse? » (1982a : 02.02.35)

Cette « scène » surprend le spectateur, car l'univers de la chasse comporte des règles non dites que les autres comprennent et respectent mais que, par sa charge émotive, Stéphane-Albert transgresse complètement. Ainsi, par l'expression de son hypersensibilité, il crée un psychodrame amoureux et entraîne le groupe à graviter autour de sa relation avec Bernard. Nous pouvons donc affirmer que, par ce psychodrame dépassant le rapport amical, il exprime entièrement et d'une manière inattendue ses *sentiments refoulés*.

#### 2.1.4 *Le rapprochement de ce que la vie quotidienne sépare*

Dans la vision carnavalesque, puisque les normes et les contraintes sociales n'agissent plus sur les individus, les antagonismes tels « la naissance et la mort, l'ancien et le nouveau, la jeunesse et la vieillesse, le derrière et la tête, le comique et le sérieux » (Belleau, 1983, p. 55) ne sont plus distingués mais rapprochés.

Dans *La bête lumineuse*, les traces carnavalesques liées au *rapprochement de ce que la vie quotidienne sépare* découlent de la relativisation du rôle ou du statut social des membres du groupe durant le temps de la chasse, relativisation qui permet l'unité du groupe. Ainsi, bien que provenant de milieux différents, ceux-ci se tutoient, doivent faire leur part, peu importe qu'ils soient professeur de cégep comme Stéphane-Albert Boulais, cuisinier comme Bernard L'heureux ou guide de chasse comme Barney Descontie. Durant 10 jours, tous les membres du groupe deviennent chasseurs. Bref, leur faisant partager une expérience commune, le temps de la chasse donne à tous la possibilité d'abolir, dans une certaine mesure, les distances sociales qui les distinguent.

En outre, comme cette situation particulière réunit des hommes de tous les milieux, elle permet à la culture intellectuelle d'embrasser le juron et ainsi de créer des jeux de langage carnavalesque. Cela se produit quand, par exemple, Bernard ne veut pas de l'éloge de Stéphane-Albert : « Fait que ton crisse de poème, fourre-toi-le dans l'cul! » (Perrault, 1982a : 02.02.24). Ici, des termes liés à des univers sociaux distincts se chevauchent, le terme *crisse* côtoyant le terme *poème*. De plus, par l'utilisation du terme *poème* et du terme *cul*, l'opposition de la *tête* et du *derrière* soulignée par Belleau est présente. Dans plusieurs blagues faites par les membres du groupe, l'esprit ne s'éloigne jamais du corps. Ainsi, quand Stéphane-Albert éviscère un lapin et vomit, Bernard se moque de lui en disant : « l' pleume son renard en même temps que l'lapin » (Perrault, 1982a : 00.40.54). Eu égard à cet énoncé, nous pensons que, tout en amalgamant le plaisir du jeu de mots (esprit) et le dégoût (corps) de Stéphane-Albert, par un zeugme sémantique, sa réflexion « conjoint deux termes dont [...] l'un est concret et l'autre abstrait [...] pour [...] compléter une expression » (Aquié, 1993, p. 325). Aussi, dans la phrase de Bernard, pour désigner les deux actions de Stéphane-Albert, le verbe *pleumer* est associé aux substantifs *renard* et *lapin*. Étant donné l'absence de renard et la présence de lapin dans la scène, le verbe prend d'abord son sens figuré : vomir, puis son sens concret : écorcher.

En somme, le monde de la chasse favorise un *rapprochement de ce que la vie quotidienne sépare*, car ce lieu hors-norme permet une plus grande liberté d'expression. Ainsi, dans le film, il y a plusieurs antagonismes qui, dans la société, entrent rarement en synergie, soit la culture intellectuelle et la culture populaire, le monde civilisé et celui de la prédation, la *tête* et le *derrière*, les mots d'esprit et les maux du corps, le *comique* et le *sérieux*.

### 2.1.5 L'inconvenance parodique et profanatrice

Cette *conséquence textuelle* passe par un renversement de l'univers : ce qui est en haut, le domaine spirituel, est ramené vers le bas. Belleau se réfère ici à la pensée bakhtinienne :

Bakhtine, estime, on le sait, que ces rabaissements sont toujours ambivalents. Dégradés au niveau du cloaque du corps grotesque, là où se confondent les fonctions de la miction, de la défécation, de la génération, de la parturition, les êtres et les choses se voient en même temps

renouvelés, régénérés par leur contact avec le plan matériel et vital de l'existence. (Belleau, 1983, p. 56)

Dans une des scènes du film, l'orignal est parodié et profané. Tous sont invités à jouer les rôles du chasseur et de la proie de manière festive, les participants devant chacun leur tour « caller » l'orignal. Disons que le jeu survient à cause d'un événement : puisque Michel Guillot a tué un orignal femelle, les membres du groupe se réunissent dans la cabane pour manger rituellement le foie de l'animal. Or, étant donné que Louis-Philippe Lécuyer semble dédaigneux face à son morceau d'abats, Michel s'en offusque. Comme ce dernier insiste, Louis-Philippe détourne son attention en lui demandant : « Toé, t'as tué, nous aut'es on veut tuer. Explique-nous comment t'as appelé ton ostie d'orignal? En'oye, pars-nous ça! » (Perrault, 1982a : 00.51.42). Michel transforme en jeu cette demande : « Y en a-tu qui sont capab'es de caller un orignal icitte? » (1982a : 00.51.48) À partir de ce moment, les autres chasseurs, avec son aide, vont parodier et profaner grotesquement ce qui demeure toujours une abstraction pour eux – ne l'ayant pas encore vu –, bref, ils vont lui donner un corps.

Cette incarnation advient de la manière suivante : Michel anime en quelque sorte le jeu, permettant à la mise en scène parodique et profanatrice de se concrétiser, passant l'appeau aux participants et répondant même au *calleur*. À un moment donné, il se tourne vers Maurice Aumont et lui dit : « Aye! Maurice! Maurice! C't à ton tour... » (00.52.33) D'une manière toute théâtrale, Maurice se met à genoux pour mieux être vu des autres, baisse la tête et remonte tranquillement tout en bramant avec l'appeau. Michel s'empresse alors de se placer derrière lui, mimant la copulation, comme s'il avait répondu à son appel, ce qui déclenche le rire général.

Par cet exemple, nous pouvons affirmer que cette parodie – le chasseur étant « pris » par l'animal – et cette profanation – l'orignal n'étant plus vu comme une abstraction mais comme un objet palpable – correspondent à ce que Bakhtine appelle le « réalisme grotesque » (Bakhtine, 1970, p. 368), car « toutes les choses sacrées et élevées y sont réinterprétées sur le plan matériel et corporel. » (1970, p. 368) Or, ajoutons que le *réalisme grotesque* n'est pas en soi négatif, car

[t]ous ces rabaissements [...] tendent vers un centre inconditionnel et positif, vers le principe de la terre et du corps qui absorbent et donnent le jour. Tout ce qui est achevé, quasi éternel, limité et périmé se précipite dans le « bas » terrestre et corporel pour y mourir et renaître. (p. 368)

Par conséquent, dans la scène dont nous avons parlé plus haut, nous voyons que ce rituel parodique et profanateur sert à renouer avec un *principe* naturel de mort et de vie, permettant d'éliminer ce qui est désuet pour laisser la place au renouveau. Disons concrètement que, en faisant table rase du passé, ce rituel a trois effets bénéfiques : il égalise les chances de tuer un orignal, il supprime les tensions dans le groupe, il ravive le plaisir d'être ensemble.

Pour conclure brièvement, nous dirons que la carnavalisation, dans le film, « a quelque chose à voir avec le statut des langages [...] dans la société québécoise » (Belleau, 1983, p. 57) mais également avec les manières d'agir. Ainsi, à travers elle, les chasseurs produisent une représentation du monde où le rire est partagé, la liberté et l'égalité existent, l'émotivité est exhibée, les contrastes s'amenuisent et le pouvoir est renversé. Or, nous tenterons de voir, dans la prochaine partie, si, à travers certains choix que fait Perrault pour son film, des éléments de carnavalisation donnent non seulement un sens à sa quête identitaire mais également la possibilité de se questionner sur la culture.

## 2.2 *La bête lumineuse* : un questionnement sur la culture?

Notre hypothèse est que *La bête lumineuse* permet à Perrault de réfléchir sur la culture pour tenter de trouver une réponse à sa quête identitaire, quête passant par un

parcours de l'oralité [qui] a pour corollaire la construction d'une mémoire [...] à la fois horizon lointain et origine amnésique, partagée entre un passé à commémorer et un futur à construire[,] [...] élabor[ée] au gré du déplacement et du défilement des images. (Jacques, 2002, p. 52)

Cette réflexion s'effectue à partir de quatre choix : celui des personnages, celui du lieu de tournage, celui du sujet et celui du temps performatif, choix qui, d'après nous, contribuent à produire des traces de carnavalisation et font de *La bête lumineuse* un objet qui questionne la culture.

### 2.2.1 Le choix des personnages

Selon nous, par son choix de personnages, Perrault opère la rencontre entre la culture populaire et la culture érudite. Pour cette raison, il est très significatif que, dans le film,



apparaisse un rapport de force entre homme de *parole de source* (parole qui *légende* et qui produit une explication possible de l'univers) et homme de parole « mythifiante » (parole qui donne une représentation idéalisée de l'univers et se substitue à lui). Ce rapport de force est surtout incarné par deux personnages contradictoires : Bernard qui aime la confrontation verbale et qui s'appuie sur son sens de la répartie<sup>3</sup> pour justifier sa vision du monde; Stéphane-Albert qui se dit poète et porte sur le monde un regard romantique et esthétique.

Toutefois, il est vrai que, dans son essai portant sur *La bête lumineuse*, Perrault tente d'amenuiser ces différences : « J'ai constaté que le professeur s'exclamait à propos de la forêt avec des mots de bûcheron. Et que le bûcheron parle de son métier avec des mots de professeur » (Perrault, 1982b, p. 8). En fait, liant ces deux langages par un jeu de vases communicants, il essaie de démontrer que, dans le groupe de chasseurs, la connaissance de la langue vernaculaire et celle du langage littéraire sont à peu près équivalentes, et que ces deux langages se rencontrent.

Cela dit, cet entrelacement des connaissances ne transparait pas autant dans le film que l'essayiste l'affirme. Selon nous, le mélange de niveaux de langage engendre avant tout des tensions entre les membres du groupe. Puisque l'univers partagé par les personnages est celui de la chasse à l'orignal, tout mot utilisé hors de ce contexte devient singulier; toute émotion esthétique ou toute affirmation la revendiquant, discutable. On ne sera pas surpris par le fait que Louis-Philippe Lécuyer rejette ce côté « artiste » qu'a Stéphane-Albert, y voyant la cause de son manque de ponctualité :

Nous aut'es, on s'en va pas là pour écrire des livres, on s'en va là pour bouffer d'l'orignal. L'orignal, si i' passe à 8 heures, pis qu' t'es pas là à 8 heures, ostiel tu viens de l'manquer. Fait qu' là, là, mecqu'on parte à matin, on espère de pas attendre après toé un' heure, un' heure et demie pour souhaiter qu'ça passe. (Perrault, 1982a : 00.24.55)

Cette vision des choses a une incidence : étant vus comme hors normes, les *mots de professeur* ne peuvent se mélanger aux propos du groupe qu'au prix d'une certaine moquerie.

Citons un exemple :

Bernard : Albert, as-tu apporté un peu d'boisson?

Stéphane-Albert : Bon! écoute Bernard, j'vais dire *ceci*...

Louis-Philippe : Bon! un poème... (rire général) (1982a : 00.25.00)

<sup>3</sup> Ajoutons que ce goût pour la répartie est également partagé par les habitués de la chasse à l'orignal.

Le terme *ceci* apparaît inusité dans le contexte, il ne convient pas au niveau de langage du groupe. Précisons que, dans les échanges, en général, ce sont plutôt les *mots de bûcherons* qui sont à l'honneur. En fait, dans cet extrait, nous reconnaissons une trace de carnavalisation : le *rapprochement de ce que la vie quotidienne sépare*. Le *rapprochement* des deux niveaux langages est tributaire du choix de personnages effectué par Perrault. Sans ce choix, la dynamique de la carnavalisation ne serait pas aussi évidente. D'après nous, les mots utilisés ne provenant pas d'une même conception culturelle du monde, seule la carnavalisation peut les réunir et leur permettre de se combiner à travers l'échange discursif du groupe.

Or nous pensons que le choix des personnages n'est pas innocent, puisque Perrault cherche à rendre vivant aux yeux du spectateur la culture orale. Ainsi, quand il fait participer Stéphane-Albert à son film, il lui demande d'être lui-même, c'est-à-dire quelqu'un qui fait de sa culture littéraire une part essentielle de son identité. Évidemment, les habitués de la chasse cherchent quelque chose de fort différent : ils quittent leur quotidien pour vivre ensemble une expérience où l'oralité fait flèche de tout bois, où tout discours ne peut être acceptable à leurs yeux que s'il entre dans la mécanique carnavalesque. Comme nous tenterons de le démontrer au troisième chapitre, en faisant se confronter deux paroles antagoniques, la *parole de source* et la parole « mythifiante », Perrault produit une dialectique liée à une quête identitaire, dialectique qui pose un questionnement sur la culture.

### 2.2.2 Le choix du sujet

Comme sujet de son film, Perrault choisit la chasse à l'orignal. Cependant, c'est avant tout la vision que partagent les chasseurs de la chasse et de l'orignal qui lui importe. Aussi, cherche-t-il à définir son sujet par le truchement de la parole des chasseurs.

La question de l'*inconvenance parodique et profanatrice* nous conduit à parler de la personnification de l'orignal par les chasseurs. En filmant cette personnification, Perrault l'inscrit dans une œuvre pensée pour le cinéma. Ce rituel parodique et profanateur devient alors un objet de réflexion, vu et médiatisé par les spectateurs.

Pourrions-nous dire alors que, par son choix de sujet, Perrault tente de toucher à un fonds culturel partagé par plusieurs Québécois?

On peut s'en convaincre à la lumière des propos de Perrault sur la chasse à l'original :

Car il faut bien le dire, la chasse à l'original est ici au Québec un phénomène de la plus haute importance. Des milliers d'urbains s'y rendent chaque année (101, 000 permis en 1979) [...]. Tout le Québec à l'air libre et, plus souvent qu'autrement, avec un coup dans le nez. Fête de l'automne frisquet qui dégrise dans le petit matin givré [...]. La chasse est une révélation mais tous les chasseurs ne sont pas à la hauteur. Ne relèvent pas le défi. Ne boivent pas le vin de l'automne pour en tirer l'incomparable ivresse. Celle des mots qui illuminent. (Perrault, 1982b, p. 10)

En fait, ce sont les expressions orale et gestuelle des chasseurs, leurs interactions qui intéressent le cinéaste. Le monde carnavalesque lui permet d'unir leurs voix et leurs gestes, de produire un film où une certaine mise en scène est déjà ritualisée et active, où, par le rite et la répétition des gestes, la parole est cousue au corps. *La bête lumineuse* cherche à représenter l'aspect « vivant » de la parole des chasseurs, l'esprit festif qui, à travers l'excès de la parole et du corps, transgresse des normes comportementales définies par la société et exprime une vision de l'homme plus proche de sa « nature profonde ». Comme nous le verrons plus loin quand nous traiterons des valeurs présentes dans le film, cette parole transgressive remet en question la légitimité de ces normes en changeant le rapport au monde. Aussi, offre-t-elle une certaine ressemblance avec la parole carnavalesque du Moyen Âge :

La conquête familière du monde détrui[t] et aboli[t] toutes les distances et interdictions créées par la peur et la piété, rapproch[e] le monde de l'homme, de son corps, perme[t] de toucher n'importe quelle chose, de la tâter de toutes parts, de pénétrer dans ses profondeurs, de la tourner à l'envers, de la confronter avec n'importe quel autre phénomène, si élevé et sacré fût-il, d'analyser, estimer, mesurer et ajuster, tout cela sur le plan unique de l'expérience sensible et matérielle. (Bakhtine, 1970, p. 378)

Pour Perrault, la parole des chasseurs est nécessairement liée à son désir d'une *parole de source*. Ainsi, le cinéaste veut la capter, car celle-ci serait porteuse de l'essence de la chasse, autrement dit de la « bête à tuer » mais également de la

bête à aimer, à légender, à réciter pour justifier la forêt et cette incroyable retraite fermée de quelques hommes qui s'enferment dans son mythe pour en parler et, à travers la bête lumineuse comme une robe prétexte, pour se vider le cœur sur le dos de l'amitié. (Perrault, 1982b, p. 15)

Or, cette parole étant carnavalesque, elle jongle avec toute valeur, toute idée ou tout pouvoir en place. Passant par la *bête à tuer*, à *aimer*, à *légender*, à *réciter*, elle traiterait du chasseur, de l'univers de la chasse, de l'*amitié*, de la relation de l'esprit au corps, à la matière ou à la nature, et ce, à travers la parodie, la moquerie et le rire grotesque. Nous dirions alors

que, en prenant cette parole comme sujet de son film, Perrault questionne la culture, puisque son choix produit un autre rapport au monde.

### 2.2.3 Le choix du lieu de tournage

Pour Perrault, le choix du sujet amène celui du lieu de tournage. Comme il le dit lui-même, le film *La bête lumineuse* découle de son intérêt pour le monde de la chasse au Québec :

C'est cette circonstance qui m'a depuis toujours intéressé, plus encore que l'original lui-même et sa biologie. Et j'ai appris l'existence d'un camp de chasse qu'ils appellent, en souvenir des Indiens qui le possédaient avant eux, le Michomiche, c'est-à-dire le lieu où les ancêtres chassaient. (Perrault, 1982b, p. 10-11)

Les traces de carnalisation sont présentes dans le film, parce que le lieu choisi par Perrault est propice à leur éclosion. Bakhtine, parle de « place publique » (Bakhtine, 1970, p. 157), « place livrée à la fête » (1970, p. 157) au Moyen Âge. Évidemment, le film de Perrault se situe dans un autre temps et un autre espace. Néanmoins, une espèce de folie festive y apparaît. Ainsi, dans un lieu favorable à la liberté d'expression, lieu de vie contenant à la fois le bois, le *shack*<sup>4</sup> et l'univers de la chasse, les chasseurs produisent jeux de mots et bouffonneries, mélangent jurons, gestes obscènes et culture érudite. Sans doute, cet amalgame permet à Perrault d'affirmer : « J'ai constaté que le professeur s'exclamait à propos de la forêt avec des mots de bûcheron. Et que le bûcheron parle de son métier avec des mots de professeur. Des mots inattendus » (Perrault, 1982b, p. 8). Le cinéaste traduit d'ailleurs assez bien ce qui se déroule dans ce lieu de vie :

chaque automne les amis d'Yvan [Dubuc], tous des gens de Maniwâki ou presque, s'y retrouvent pour jouer au grand jeu de la chasse, c'est-à-dire s'engueuler, se vantardiser, se raconter, recommencer le monde et officier le grand rite de la chasse avec ses prudences millénaires, la patience des souches, les petits matins qui givrent, les longs soirs semés d'embûches, de chansons, d'appels gutturaux, de loups légendaires, de frayeurs faciles, d'hallucinations consenties, de mauvais tours et de récits grandiloquents. C'est le lieu de la vantardise et de la corde raide. C'est l'endroit où celui qui prend la parole se jette dans la gueule du loup. Non sans le savoir parfois. Mais l'eût-il su qu'il n'aurait pas gardé le silence pour une terre. Car la parole est leur rivière. Quand on a du panache c'est pour affronter le discours et ses conséquences. (1982b, p. 11)

---

<sup>4</sup> Cabane de chasseur.

Dans cette description faite par Perrault, nous voyons une certaine correspondance entre le lieu des chasseurs et la *place publique* dépeinte par Bakhtine :

Les éléments du langage populaire, tels que les jurons, les grossièretés, parfaitement légalisés sur la place publique, s'infiltraient aisément dans tous les genres de fête qui gravitaient autour d'elle (jusque dans le drame religieux). La place publique était le point de convergence de tout ce qui n'était pas officiel, elle jouissait en quelque sorte d'un droit « d'exterritorialité » dans le monde de l'ordre et de l'idéologie officiels, et le peuple y avait toujours le dernier mot. (Bakhtine, 1970, p. 156)

À vrai dire, sans le choix d'un lieu qui « porte l'empreinte du *caractère non officiel* et de la *liberté* » (1970, p. 155-156), cette expression populaire passant par le carnivalesque n'aurait pas la possibilité d'émerger et de fleurir, bridée et brimée qu'elle serait par les normes sociales. Aussi, grâce à ce lieu hors-norme, Perrault peut donner à la parole des chasseurs préséance sur celle régulée par la société. Autrement dit, voulant une parole qui traduit vraiment leur manière d'être, il filme un endroit où les « fils de bûcherons » (Perrault, 1982b, p. 8) ont la possibilité de s'exprimer et de posséder « un royaume dans les talons » (1982b, p. 17). Bref, comme lieu de revendication identitaire, cet espace devient à la fois celui d'un ressourcement et celui d'un questionnement sur la culture.

#### 2.2.4 Le choix du temps performatif

Quand Perrault opte pour la saison de la chasse à l'original, c'est parce que celle-ci est idéale pour l'expression d'une certaine façon d'être. Pour lui, c'est son aspect compétitif et épique qui donne sens au comportement des chasseurs. L'importance du choix du sujet, mais également de celui du temps performatif, est indéniable :

Un jour, pour voir... un printemps, pour entendre... j'ai passé quatre jours de pêche, avec eux, au Michomiche, dans leur campe sur la rivière Gatineau, la plus fière des rivières de drave, celle qui ne gèle pas l'hiver. J'ai vu, j'ai entendu le grand tournoi de paroles où l'âme ne se cache pas. Dès lors cette âme incalculable est devenue l'enjeu. J'ai voulu la prendre au piège. La mettre au défi. Lui proposer une mémoire. Aussi bien j'ai compté sur la chasse, ce haut lieu de l'âme, pour fournir le décor sanglant de l'automne, décor de soleil qui tombe à pleines feuilles et de débâcle, panoplie de gestes, d'attitudes et de ferveurs où se retrouvent autour de la nuit qui se met à table leur belle rudesse de bûcheron sans arbre et l'extrême tendresse enfantine qu'ils dissimulent mal et dont ils n'arrivent pas à se dépouiller. Comme s'ils ne prenaient rien au sérieux. Tout au tragique! Ayant chaussé le métier d'homme avant l'âge. (p. 11)

Ici, l'expression *tournoi de paroles* utilisée par Perrault résume assez bien ce que vivent les chasseurs durant le film. Dans cette image, deux aspects nous intéressent : la performance et la période où celle-ci se produit.

Paul Zumthor donne à la notion de performance une définition qui souligne assez bien le côté épique et imagé de cette prise de parole des chasseurs. Il s'agit de

l'action complexe par laquelle un message poétique est simultanément transmis et perçu, ici et maintenant. Locuteur, destinataire(s), circonstances [...] se trouvent concrètement confrontés, indiscutables. (Zumthor, 1983, p. 32)

Dans *La bête lumineuse*, si un *locuteur* raconte un fait vécu, il « pose un acte d'autorité [...] où l'émergence d'un sens s'accompagne d'un jeu de forces, agissant sur les dispositions de l'interlocuteur » (1983, p. 32). Ainsi, s'il veut rester au centre de l'attention du groupe, il doit répondre aux attaques des autres chasseurs. Or, son *message* devient *poétique*, en s'inscrivant dans un univers carnavalesque où les confrontations passent généralement par la répartie, le jeu de mots, la caricature, le verbe coloré, le mime et l'espièglerie.

En ce qui concerne la période, cette confrontation haute en rire et en couleur se déroule durant la saison de la chasse à l'orignal, temps déterminé par la loi et qui permet un acte normalement prohibé. Il y a donc une « date propre » (Bakhtine, 1970, p. 157), en automne, où la loi autorise des chasseurs à tuer cet animal, soit le plus grand mammifère de l'Amérique du Nord. Cela étant, la saison de la chasse à l'orignal est bien celle où tous se retrouvent, certes, plus libres mais aussi égaux, car tous doivent prouver leur valeur devant cet adversaire. Ainsi, durant ce laps de temps, devient possible un monde où la hiérarchie et les contraintes sociales n'ont plus cours, où le fait d'être de nouveau dans la nature donne l'impression à l'homme de renouer avec la vie. L'univers en question peut alors apporter aux chasseurs beaucoup de satisfaction, puisqu'il est celui de

l'utopie [...] jouée dans la vie même, quoiqu'à la vérité strictement délimitée dans le temps [...], [où] il n'y a aucune rampe, aucune séparation entre participants [...] et spectateurs, tous sont participants. Tant qu'est aboli l'ordre habituel du monde, le nouveau régime utopique qui le remplace est souverain et s'étend sur tous. (Bakhtine, 1970, p. 264)

Mais pourquoi, dans *La bête lumineuse*, les *participants* le vivent-ils ainsi? Nous répondrons certainement mieux à cette question dans le troisième chapitre, lorsque nous explorerons les règles du jeu qu'ils pratiquent et la manière dont ils interagissent à l'intérieur du groupe. Toutefois, nous pouvons quand même rappeler que la chasse à l'orignal correspond à un temps de fête. Ce temps offre aux personnages l'occasion d'une vie

commune faite avant tout de plaisir et liée « à l'allègement joyeux des lourdes contraintes de la vie quotidienne » (Belleau, 1983, p. 62). Cette période invite au dépassement, au renouveau, au ressourcement et à la possibilité de combattre ses peurs. Revenons sur un exemple déjà cité, lié à l'*inconvenance parodique et profanatrice*. Dans cet exemple, les membres du groupe cherchent à tourner en ridicule la crainte que l'animal leur inspire. Ils le font en créant une représentation grotesque. Bakhtine dit justement à propos de ce type de représentation : « De manière générale, il est impossible de comprendre l'image du grotesque sans tenir compte de cette peur vaincue. On joue avec ce qui est redoutable, on s'en moque : le terrible devient un "joyeux épouvantail" » (Bakhtine, 1970, p. 99). Bref, pour les chasseurs, le temps de la chasse sert à vaincre cette puissance de la nature, à la « retourn[er] à l'envers, dans les images comiques de la mort, dans les supplices joyeux » (1970, p. 99). Ainsi, comme l'indique Michèle Garneau, il y a ici

un mode tragi-comique. Ce mélange de tendances, on l'appelle le grotesque. Le grotesque refuse de ne reconnaître de la vie qu'un seul aspect, seulement vulgaire, seulement élevé. Il mélange les opposés et accentue à dessein les contradictions. (Garneau, 1997, p. 196)

Si nous mettons en rapport le désir de Perrault de représenter le temps performatif de la chasse et la carnavalisation dans *La bête lumineuse*, c'est que l'un est en lien avec l'autre mais d'une façon indirecte. En prenant le temps performatif de la chasse comme moment idéal pour *mettre au défi* leur *âme*, Perrault pousse ses personnages dans l'adversité, car ceux-ci doivent affronter autant la peur de l'original que le regard des autres. Cherchant à savoir jusqu'où ils peuvent aller, le cinéaste les situe dans une espèce d'épreuve de vérité : la saison de la chasse donne l'occasion de révéler au maximum leur palette émotionnelle. Chez les personnages de Perrault, le temps de la chasse produit un désir de performance autant verbale que physique, leur donnant l'occasion de montrer la force du « poids de l'amitié » (Perrault, 1982b, p. 13). Par conséquent, nous croyons que, atténuant les oppositions des membres du groupe, ce *poids* permet au rire et à l'univers carnavalesque de prendre place dans le groupe. Aussi, dans le troisième chapitre, nous verrons comment leurs rivalités et leurs disputes, tout en nourrissant le jeu qu'ils pratiquent, sont ou non temporisées par lui.

Or, pourquoi pensons-nous que le choix du temps de la chasse permet à Perrault de se questionner sur la culture? Parce que ce temps est celui où l'homme se confronte à la nature et qu'il crée une distance par rapport aux autres membres de sa société. Comme la chasse à

l'original est un rituel traditionnel et « calendaire » (Wulf, 2007, p. 117), elle donne la possibilité d'entrer dans un temps vécu de manière périodique :

Dans la mesure où il fait « revenir le semblable », [ce type de] rituel s'accompagne d'une *impression de réversibilité temporelle*, caractéristique de la perception cyclique du temps et qui s'oppose *au temps linéaire de l'époque moderne*. (2007, p. 117)

Selon nous, c'est cette opposition entre ces deux modes de conception du temps qui intéresse Perrault, car elle est productrice de tensions entre les personnages, tensions dont la culture québécoise est l'enjeu. La réflexion que le cinéaste fait sur son film nous apparaît, en ce sens, très révélatrice :

Il me semble désormais que j'arrive à comprendre ce qui se passe dans l'âme de l'automne quand les outardes fiévreuses font l'éloge du nordet. Quand l'hiver s'annonce comme un règlement de compte. N'est-ce pas, en quelque sorte, l'épopée d'un spectateur par le baseball des autres, d'un peuple qui n'a plus qu'une question à se poser quand vient l'automne de la série mondiale; à savoir qui, de nos Américains ou de leurs Américains, va gagner la série? La chasse c'est enfin la chance de l'exploit dans des vies sans exploit, routinières, monotones et généreuses. (Perrault, 1982b, p. 16)

Pour conclure cette partie, nous remarquons que, par ses choix, Perrault élabore une vision particulière de la culture, vision qui n'est généralement pas valorisée par la société québécoise. Dans une certaine mesure, il tente de favoriser un univers langagier produit par des gens ignorés par l'Histoire mais qui contient une richesse d'expressivité hors du commun. Unissant l'art de la répartie, de la caricature, du mime, du savoir-faire de la chasse, c'est-à-dire autant le grotesque que la performance, cette richesse d'expressivité a, comme point départ, l'*âme du bûcheron*. Or, par les personnages, le sujet, le lieu et le temps choisis, nous pensons qu'il réussit à produire un renversement des valeurs : pour Perrault, la *parole de source* devient cette parole qui, comparativement à celle influencée par la pensée fictive ou mythique, doit le mieux définir l'identité québécoise. C'est d'ailleurs ce que nous essaierons de démontrer quand, dans la dernière partie de ce chapitre, nous emprunterons à Fernand Dumont son concept de dédoublement de la culture.

### 2.3 Le rapport à l'oralité de Perrault dans *La bête lumineuse* : un questionnement sur la mémoire collective?

Nous voulons nous inspirer de l'hypothèse du dédoublement de la culture de Fernand Dumont pour expliquer quel lien Perrault entretient avec la culture et comment l'objet qu'est



*La bête lumineuse* répond à son désir de mémoire. Par conséquent, il faudra d'abord nous demander si le concept de dédoublement de la culture peut être en lien avec une quête identitaire comme celle de Perrault, puis expliquer ce qui fait de *La bête lumineuse* un « objet culturel » (Dumont, 2005, p. 80). Nous verrons, ensuite, si *La bête lumineuse* peut devenir un lieu de questionnement sur la mémoire collective.

### 2.3.1 Le dédoublement de la culture : une quête identitaire pour tous?

Dans son essai *Le lieu de l'homme*, Dumont décrit ainsi la *culture première* :

La culture première est un donné. Les hommes s'y meuvent dans la familiarité des significations, des modèles et des idéaux convenus : des schémas d'actions, des coutumes, tout un réseau par où l'on se reconnaît spontanément dans le monde comme dans sa maison. Fermée habituellement sur elle-même, et m'enfermant avec elle pour me conférer le sentiment de ma consistance, la culture s'offre par ailleurs à une reprise en charge : non pas seulement par l'intermédiaire de la conscience personnelle, mais dans sa structure même. (2005, p. 73)

Nous saisissons ici que cette culture fonctionne en vase clos : elle « correspond pour l'individu à une expérience de proximité enracinée dans le sentiment d'une appartenance au monde » (Beauchemin, 2009, p. 53).

Or, selon Dumont, « [c]'est la culture elle-même qui, sans se livrer dans sa transparence, mais en créant des objets seconds privilégiés, me permet à la fois de prendre distance vis-à-vis d'elle et d'avoir conscience de sa signification d'ensemble » (Dumont, 2005, p. 75). Ainsi, le dédoublement de la culture se produit parce que l'univers entourant l'individu comprend déjà des *objets seconds privilégiés* qui le poussent à entrer dans la culture seconde et à redéfinir son point de vue par rapport à ce qui lui est familier, *objets* tels les « journaux, poèmes, tableaux » (2005, p. 76). Ici, il s'agit littéralement d'une « *implication* » (p. 75) de la personne, qui se traduit par un « dépassement du donné » (p. 75). Comme le soutient Jacques Beauchemin, « [l]a culture seconde renvoie aux représentations qu'[elle] se donne de cette expérience inarticulée vécue au sein de la culture première » (Beauchemin, 2009, p. 53).

Cela étant, par rapport à la manière « moderne » de percevoir la culture, Dumont indique :

N'étant plus apprivoisées dans une dramaturgie collective, n'ayant plus la forme concrète et stable d'une société superposée à celle de la vie empirique, les valeurs vont se réfugier dans la conscience, et en un lent mais impitoyable travail de sape, y révéler des abîmes infinis. Ne

recevant plus du monde lui-même son sens, l'*individu* devra le lui conférer, quitte à ployer sous le poids de ce devoir et à céder au vertige de la subjectivité. [...] [Conséquemment,] la culture seconde [...] a tendance à se détacher des formes sociales pour devenir l'expression de l'individu. (Dumont, 2005, p. 165-166)

En fait, dans cet extrait, Dumont explique que, aujourd'hui, c'est à l'*individu* de trouver un *sens* à la culture. C'est donc à lui de répondre à sa quête identitaire. Or, dans *Le lieu de l'homme*, par sa problématique, il veut donner toute sa valeur à cette quête en la rattachant à une vision collective du passé : « À partir de quoi les hommes pourront-ils se représenter l'avènement de leur histoire? » (2005, p. 266) Ainsi, pour lui, « [l]e procès des traditions reste à faire » (p. 266-267), autrement dit Dumont invite chacun à y participer : « Si nous ne voulons nous perdre ni au-delà du poème ni dans les rets des pouvoirs les plus vils, il nous faudra une Politique. Et plus encore : une Mémoire » (p. 268).

Dans le propos de Dumont, nous voyons que chaque membre de la société est convié à répondre à cette question de la *Mémoire*. Ici, il y a indubitablement un lien avec la quête identitaire de Perrault. Nous inspirant du point de vue dumontien, nous tenterons bientôt de démontrer que, par sa quête de la *parole de source*, Perrault fait de *La bête lumineuse* un objet culturel qui permet de donner un sens nouveau au monde, d'interroger sa relation à la tradition et de définir son rapport avec la mémoire collective.

### 2.3.2 *La bête lumineuse* : un objet culturel?

Nous voulons savoir si *La bête lumineuse* offre un monde qui, par un « déplac[ement de] la signification » (Dumont, 2005, p. 228) dans la conscience humaine, crée un dédoublement de la culture. Comme nous l'avons déjà dit, pour que ce monde apparaisse, il est nécessaire qu'une mise à distance se produise entre culture première et culture seconde. Or, d'après Dumont,

[l]a culture seconde se dégage d'abord de la culture commune par des procédés que nous engloberons dans le concept de *stylisation*. Par rapport à la perception et à l'action spontanées, le livre [de fiction], le poème, le tableau [et le film] représentent évidemment des décrochages et des reconstructions. (p. 65)

Précisons que, quand nous parlons d'« objet culturel » (p. 80), cette mise à distance ne « fragmente » (p. 228) pas le sens du monde afin d'« invente[r] de nouveaux fondements »

(p. 144) comme le fait la connaissance, elle crée plutôt « un recommencement indéfini de la signification » (p. 144).

Nous croyons que, quand le spectateur regarde *La bête lumineuse*, il saisit cette stylisation, car deux différenciations lui permettent de voir le film comme un *objet culturel* : la sensation d'un décalage entre les deux cultures et la distinction faite entre personne et personnage. Expliquons comment survient la première différenciation. Pour le spectateur, le film devient « un objet inséré entre [s]a conscience et le monde et [...], par là, il devient générateur d'un autre monde » (p. 78), parce que, comme nous l'avons déjà démontré, loin d'être une copie de la réalité, il crée une illusion de réel. Aussi, le spectateur ressent le décalage entre l'univers filmique et celui du quotidien, c'est-à-dire une « concrète rupture » (p. 79), un « renversement de ce mouvement habituel aux perceptions qui ramène sans cesse le monde à l'habitable familier de l'homme » (p. 80). Quant à la deuxième différenciation, le spectateur perçoit que, dans *La bête lumineuse*, « [chaque personnage] accomplit son destin » (p. 80). Or, le personnage n'ayant pas de libre-arbitre, il ne peut plus le considérer comme « l'analogue d'une personne qu'on rencontrerait dans la vie » (p. 83). Ainsi, à l'instar du roman, le film sort le spectateur de son quotidien en produisant « une autre histoire qui est pourtant la [sienne], mais posée devant [lui] comme un autre [lui-même] possible » (p. 81). En somme, par ces deux distinctions, l'*objet culturel* qu'est le film se révèle au spectateur par le biais de la *stylisation*, c'est-à-dire d'un « processus de dédoublement de la culture » (p. 82) lié à un *déplacement de la signification*.

Certes, affirmer qu'il y a stylisation dans *La bête lumineuse* entre directement en contradiction avec l'idée que Perrault se fait de ses films. Comme nous le savons, dans sa démarche cinématographique, celui-ci ne désire pas passer par une vision artistique pour produire un récit, mais veut plutôt « [é]lucider les fictions[,] [é]chapper à la légende au bois dormant », en « chauss[ant] les bottes du réel, les bottes de la pêche aux marsouins et de la chasse à l'original » (Allio, Perrault, 1983, p. 44).

Or, selon Dumont, il y a, dans la vie quotidienne, des moments où se produit une distanciation d'avec la réalité, où l'homme éprouve,

sans cesse répétée, la tentation d'une rupture. C'est sur elle que repose tout aussi bien la possibilité de l'objet culturel, la stylisation. Celle-ci surgit de la fissure, s'y installe comme un coin, empêche que la perception et la conduite se referment sur elles-mêmes pour que ce soit toujours ouverte, en ce point, une plaie au flanc de la conscience. C'est de là que vient à l'objet culturel sa densité propre, sa présence et son objectivité. (Dumont, 2005, p. 84)

Conséquemment, malgré sa volonté de capter et d'enregistrer le réel, de produire un témoignage authentique, Perrault ne peut empêcher ni cette sensation de *rupture* que ressent le spectateur par rapport à *La bête lumineuse*, ni l'apparition de l'*objet culturel* qui, par l'effet de la *stylisation*, peut être porteur d'une vision esthétique et fictionnelle.

De plus, dans ce film, autant le travail du créateur que le regard du spectateur produisent de la *stylisation*. En fait, il y a non « seulement la genèse de l'œuvre d'art [...] [mais, pour le spectateur, son] existence se constituant comme objet à distance de soi-même » (p. 86). Ainsi, étant donné qu'il y a deux moments où la mise à *distance de soi-même* a lieu, soit celui de la *genèse* de l'objet et celui de son existence sociale, il y a deux agents qui permettent à la *stylisation* d'exister : celui<sup>5</sup> qui la crée et celui qui la ressent.

Ajoutons que, pour Dumont, cette opération est liée au

rapport essentiel des deux cultures [...]. L'une est la solidarité de la conscience avec elle-même et avec le monde, continuité de l'espace et du temps, royaume familier où l'homme et la nature conviennent de se rassembler : elle assure la fermeté de nos intentions. L'autre culture s'infiltré par les fissures que la première veut masquer, elle suggère que la conscience ne saurait être enfermée ni dans le monde ni en elle-même; de ce malaise, elle fabrique les fragments d'un autre monde. Et de l'une à l'autre, les hésitations, les reculs, les apaisements dessinent un rapport mouvant et qui doit être saisi dans sa mobilité même. Rapport qui est, au niveau de l'œuvre d'art, une opposition radicale, et puis d'infinies démarches qui vont de la mise en forme de cette opposition à de précaires réconciliations. (p. 86-87)

Évidemment, en tant qu'*œuvre d'art*, autant pour le créateur que le spectateur, *La bête lumineuse* passe par un « recommencement indéfini de la signification » (p. 144). Il y a donc toujours une réinterprétation possible de son sens. Aussi, dans la dernière partie de ce chapitre, nous verrons comment ce *rapport* donne au film de Perrault un « air » de *réconciliation* ou, du moins, nourrit en lui un questionnement sur la mémoire collective.

### 2.3.3 *La bête lumineuse* : un lieu de questionnement sur la mémoire collective?

Notre hypothèse est la suivante : en renversant les valeurs de sa société par la mise en film d'une vision carnavalesque, Perrault produit un objet culturel qui donne un sens nouveau

<sup>5</sup> Sans le dire explicitement, nous avons déjà parlé du travail de *stylisation* qui se produit dans *La bête lumineuse* quand nous avons traité des différentes formes de manipulation qui font du film une œuvre de création, puis des choix de Perrault. Cependant, il nous reste à définir ce qui relie, d'après nous, son éthique de travail et la *stylisation*, c'est-à-dire le renversement des valeurs, sujet que nous aborderons dans la prochaine section de ce chapitre.

au monde mais qui, également, le questionne. Dans son film, ce renversement survient ainsi : mettant au premier plan la *parole de source*, Perrault tente de contrecarrer ce que la société moderne institue, c'est-à-dire un monde où la parole se détache de ses racines culturelles. Sa prise de position produirait donc un questionnement sur la mémoire collective.

Pouvons-nous alors affirmer que, par l'objet culturel qu'est *La bête lumineuse*, Perrault réfléchisse et veuille faire réfléchir le spectateur sur la culture québécoise?

Nous pensons que sa démarche cinématographique va en ce sens :

Grâce au cinéma, pour mon propre compte, sans présumer de la valeur de mon travail ni de son importance dans la vision des autres, j'ai aboli cette énorme distance qui me séparait d'Alexis au sortir des humanités littéraires. Par ce moyen, je me suis refait des humanités humaines. (Perrault, 1985, p. 183)

Conséquemment, cette façon d'appréhender la culture le porte à s'intéresser à ceux qui sont généralement exclus de l'histoire. Il n'est pas alors surprenant de l'entendre affirmer : « je maintiens mon appartenance à cette culture de la misère et de l'échec » (1985, p. 124). Ainsi, c'est par la parole populaire qu'il tente de se connaître et de se reconnaître.

Comme l'explique Michèle Garneau, pour Perrault, même si ces hommes *legendent*, leur « fabulation n'est pas fiction car sa fonction est de permettre de s'affirmer comme réel et non comme fictif (ou mythique) » (Garneau, 1997, p. 179). Dans son cinéma, Perrault fait appel au peuple, car c'est par lui que la parole imprégnée du réel peut s'articuler et qu'un renversement de l'ordre des choses peut arriver. Ainsi, chez lui, sa quête de la *parole de source* peut, d'une part, produire un « air » de *réconciliation* qui permet de répondre au malaise lié au dédoublement de la culture, car elle devient une sorte de pôle identitaire; d'une autre part, elle peut comporter un questionnement sur la mémoire collective, puisqu'elle remet en cause la façon moderne d'appréhender le passé.

Pour Perrault, il est important que le spectateur comprenne l'éthique de sa démarche et en saisisse l'enjeu. Dans le film *Les traces du rêve* de Jean-Daniel Lafond, nous voyons Perrault s'adresser au public après la représentation de *La bête lumineuse* en 1983 à Cannes. Le réalisateur explique à l'auditoire ce qui doit ou non apparaître à l'écran par rapport aux chasseurs :

Et ça, encore une fois, c'est mon témoignage qui est en jeu. Moi par affection pour ces gens, je cherche à rendre exactement l'essentiel de ce qui s'est passé et à rendre le plus possible justice aux gens. J'avertis tout de suite qu'il y a des séquences, des moments où les gens font des bêtises qui ne leur rendent pas justice et, à mon avis, ces parties-là ne font pas, ne doivent pas faire partie du film. (Lafond, 1986 : 00.30.03)

On dénote bien cette volonté de créer une concordance entre sa vision de ces hommes et ce que le spectateur perçoit de ceux-ci.

Or, par ce *témoignage*, veut-il faire réfléchir le spectateur sur la culture québécoise? Pour Guy Gauthier, *La bête lumineuse* traduit « [l]e sentiment inavoué de revivre, entre mâles, le grand mythe fondateur de la chasse au sein de la nature. [...] [Le film évoque une] recherche d'identité de citadins qui n'ont pas eu le temps d'assimiler la mutation du Québec » (Gauthier, 2009, p. 39).

Gauthier souligne la difficile adaptation de ces *citadins* à la société québécoise. Même si son point de vue ne représente qu'une des interprétations possibles face au comportement des personnages du film, ce regard exprime bien le rapport conflictuel qui peut être ressenti entre l'activité traditionnelle qu'est la chasse et la vie moderne. Dans le film, il est vrai que, des valeurs comme l'esprit de dérision, le dépassement de soi, le partage, la force sont accentuées, tandis que d'autres comme la bienséance, la sobriété, l'individualisme, le respect du plus faible sont négligées. Selon nous, ce *témoignage* fait réfléchir le spectateur, parce que le film représente un univers carnavalesque où il y a renversement des valeurs. Nous dirions que, grâce à ce renversement, l'objet qu'est le film permet une mise à distance (*stylisation*) et donne au spectateur la possibilité de se questionner sur son propre monde, de comparer la « vie habituelle » (Dumont, 2005; p. 56) à celle proposée. Aussi, s'imprégnant de cet autre monde qui contient un rapport différent au corps, se l'expliquant, le spectateur a la possibilité de mettre le sien à distance.

Pourrions-nous affirmer que, par cette représentation, Perrault remet en question une certaine évolution de la culture québécoise? Comme nous l'avons déjà dit, le discours essayistique perraultien tend à démontrer que, par la puissance d'illusion de son industrie cinématographique, l'impérialisme américain cause, chez les Québécois, une perte d'identité, une rupture par rapport à un vécu porteur de tradition et de réel. D'après nous, le film sert à indiquer où sont les « vraies » racines identitaires de la culture québécoise. Pour Perrault, il est une sorte de remède contre l'aliénation ressentie face à une culture provenant d'ailleurs et que les instances politiques endossent. Sa démarche documentaire est effectivement un combat en ce sens :

Quand mes enfants, au lieu de chanter *La belle Françoise, blanc, blanc loup marin* (que même les gens du Bas du Fleuve ne savent plus) entonnent les mérites du Super Ajax ou de

produits Kraft ou de *la plus que bière* (c'est le folklore de notre temps), c'est toute la *culture* qui dégringole dans le dépotoir de la *consommation*, à cause des trahisons *politiques* successives au nom du principe quasi *religieux* et sacro-saint du libéralisme économique et de l'entreprise privée. (Perrault, 1985, p. 131-132)

Certes, dans *La bête lumineuse*, Perrault fait des choix qui permettent à une certaine parole associée à une pratique ancestrale d'émerger. Sans cette *parole de source*, toutes les traces de carnivalesque n'apparaîtraient pas. Par elle, une carnavalisation se produit, renversant l'état habituel des choses, changeant la relation à la langue et, du même coup, à la culture. C'est par une oralité liée à la pratique de la chasse à l'original qu'un monde différent surgit, monde pris aux mots par le carnivalesque, monde utopique où le pouvoir de parole n'est plus déterminé par des rapports économiques ou institués historiquement mais, comme nous le verrons au dernier chapitre, par des règles de jeu définies par les chasseurs.

Est-ce que, chez Perrault, *La bête lumineuse* est une façon de répondre au dédoublement de la culture? D'après nous, ce goût pour l'oralité, pour la *parole de source* provient de ce choc des cultures et de l'incertitude qui en résulte. Dumont explique le phénomène :

C'est quand le monde s'effrite en énigmes fragmentaires que le langage prend la relève et que, par lui, les hommes doivent tisser indéfiniment un sens consistant de leur habitat. Alors le langage donne le sentiment de n'être plus la doublure du monde; il est comme la substance. (Dumont, 2005, p. 35)

Face à l'éparpillement que produit le dédoublement de la culture, Perrault cherche une réponse. Aussi, le *langage* comme *substance* qui, chez lui, est *parole de source* devient cet « air » de *réconciliation* entre les deux cultures. Évidemment, pour générer l'effet en question, il faudrait que cette *parole* prenne autant que possible toute la place. Pourtant, comme nous le verrons plus particulièrement dans le dernier chapitre, tout ne va pas dans ce sens. Pour l'instant, nous pouvons quand même affirmer que, par des éléments du réel, le lieu choisi, le sujet, les personnages, *la vie qui improvise*, Perrault questionne la culture. Ainsi, *La bête lumineuse* devient un monde où une lutte se produit entre une *parole* dite *de source* et une autre supposée sans racines, aliénée et aliénante. Bref, par l'expression des chasseurs, Perrault tente de retrouver une partie de la mémoire collective, partie que dénierait la société moderne.

En conclusion de ce chapitre, nous pensons que la présence des traces carnivalesques est due, dans *La bête lumineuse*, aux choix des personnages, du sujet, du lieu de tournage et

du temps performatif. Par ces choix, le cinéaste crée un univers où la *parole de source* devient avant tout performative et où le renversement des valeurs qu'elle institue permet un questionnement sur la culture. Tissé à même cette parole, se voulant *témoignage*, le film devient donc un objet culturel porteur de mémoire collective, car il questionne le rapport entre la *parole de source* et la parole « mythifiante », entre l'univers de la chasse et l'univers moderne, le réel et sa représentation. De plus, comme objet culturel, il est le produit d'une « stylisation [qui] est toujours reconquête d'un sens du monde » (Dumont, 2005, p. 66). Nous pourrions dire alors que la visée principale de ce film passe par une quête de la mémoire, puisqu'il y a une volonté de montrer comment une parole liée à la tradition de la chasse à l'original peut être vecteur d'identité collective et comment elle définit mieux que tout autre point de vue cette identité. En ce sens, par son film, Perrault propose une vision qui s'approche de celle de Dumont : « s'il s'agit, pour l'homme, de refaire sa place dans la durée et dans la signification du quotidien, cela doit venir de lui, de ses héritages et de ses intentions » (2005, p. 262).

Dans le prochain chapitre, nous lierons le questionnement de Perrault à notre analyse du jeu des chasseurs, jeu producteur d'une *parole de source*.



## CHAPITRE 3

### LA PAROLE DES JOUEURS : UNE PAROLE MANIPULÉE PAR PERRAULT?

Afin de déterminer si la parole produite par les joueurs sert à répondre à la quête identitaire de Perrault, nous verrons quelle place elle occupe dans le film. En premier lieu, à partir de la fonction sociale du jeu de Johan Huizinga et du système de classification des jeux formulé par Roger Caillois, non seulement nous décrirons le jeu principal auquel le groupe de chasseurs participe, mais nous expliquerons aussi pourquoi deux visions du jeu, celle du groupe et celle de Stéphane-Albert, peuvent difficilement coexister. En second lieu, afin de mieux saisir ce que l'attitude de Stéphane-Albert produit comme effet sur le groupe, nous étudierons la dynamique groupale en la mettant en rapport avec le jeu et en nous inspirant des fonctions du sacrifice de Guy Rosolato. En troisième lieu, nous tenterons de voir quelle place la parole émergeant du jeu occupe dans la quête identitaire de Perrault. Ainsi, à l'aide de la théorie psychanalytique (Sigmund Freud, Eugène Enriquez, René Roussillon), nous essaierons de déterminer le rôle de Stéphane-Albert et celui du groupe par rapport au jeu, en posant deux questions : le jeu des chasseurs conduit-il à une mise à mort de la parole de Stéphane-Albert? Son attitude sclérose-t-elle le jeu? Dans le cas d'une réponse affirmative à ces questions, nous nous demanderons s'il y a une dialectique liée au choix des personnages, dialectique qui permettrait une lutte entre *parole de source* et parole « mythifiante ».

#### 3.1 Le jeu pour les chasseurs : un moyen de défense?

Dans cette partie, nous allons tenter de voir ce qui influence la manière dont les chasseurs jouent, de décrire ce jeu et de comprendre pourquoi celui-ci devient un moyen de défense contre la parole poétique de Stéphane-Albert. Ainsi, nous expliquerons d'abord comment l'univers festif où évoluent les chasseurs influe sur le jeu. Ensuite, nous décrirons les règles et les phases du jeu, préciserons à quelles catégories il appartient et verrons si des

traces de carnavalisation se manifestent dans le jeu. Enfin, nous examinerons une des variantes du jeu, variante qui permet au groupe de joueurs de retarder la lecture du poème de Stéphane-Albert. Nous nous demanderons pourquoi il en est ainsi en comparant deux visions du jeu : celle de Stéphane-Albert et celle du groupe.

### 3.1.1 Un univers carnavalesque influençant le jeu?

Comme nous l'avons démontré, les chasseurs évoluent dans un univers carnavalesque : dans une période festive (le temps de la chasse), dans un espace circonscrit (généralement en forêt), ils vivent une expérience hors normes et hors de la vie courante. Pour intéresser les chasseurs, le jeu doit donc porter la marque de la carnavalisation<sup>6</sup>.

Évidemment, il ne faut pas oublier ce que le jeu imite et parodie : la chasse à l'original. Sujet principal du jeu, source d'émotions allant de la frustration à la satisfaction, de la peur à la bravoure, la chasse contribue à nourrir l'imaginaire des chasseurs. Toutefois, comme ils sont entre hommes, l'émotion procurée par le fait de chasser un animal, de le tuer, de le dépecer, de le manger ne s'exprime pas tout à fait. Par exemple, les chasseurs ne peuvent pas manifester directement la peur que l'animal leur inspire ou la répugnance à avaler son foie crû. Ils théâtralise alors toute émotion non valorisée par le groupe. Celle-ci devient en quelque sorte balisée par l'esprit du jeu qui, porteur d'un univers carnavalesque conditionnant la façon dont les chasseurs jouent, la rend « acceptable » aux yeux des autres. Par conséquent, les chasseurs créent un monde parallèle qui leur permet de partager leur expérience avec les autres tout en la remettant en question par le rire. Bernard traduit d'ailleurs très bien comment cette expérience passe par le filtre du jeu :

C'est quoi tuer un original? C'est pour commencer... tu l'suis, tu l'approches, tu l'étudies, pis tu l'traques, pis tu l'tires. C'est l'même scénario qui s'r'produit l'soir. Tu t'ramasses au camp, pis là t'arrives, pis tout d'un coup, à un moment donné, y a quelqu'un qui va s'avancer su' que'qu'chose, pis qui va prendre la parole, pis tu laisses aller... pis là tu lui donnes du câb'e... pis là tout l'monde s'occupe de son cas, pis tu prends un cas à fois, parce que c'est une... Pis tu t'en vas là, pis tu sais que tu vas t'faire maganer... (Perrault, 1982a : 00.00.31)

<sup>6</sup> Nous reviendrons sur les traces de carnavalisation lorsque nous décrirons le jeu.

### 3.1.2 Description du jeu

Partons du résumé du jeu fait par Bernard :

Pis c'qui arrive, c'est que chacun, c'est comme une meute de loups, tsé, i' s'mettent toute après une proie, pis c'est tour à tour... mais la chose qui s'passe, c'est que les loups i' sont de temps en temps des loups pis temps en temps i' d'viennent victimes : i' r'virent en orignal. C'est un ancien orignal qui r'vire en loup, pis qui rattaque, pis c'est comme ça, c'est d'même que la cohésion s'fait, pis c'est chacun son tour qui vient 'a proie... (1982a : 01.56.20)

Selon ce résumé et ce que nous avons observé dans le film, le passe-temps des chasseurs correspond à la définition que Johan Huizinga donne du jeu, c'est-à-dire

une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être « autrement » que la vie courante? (Huizinga, 1951, p. 57-58)

Décrivons les règles de ce jeu imitant la chasse. Ainsi, ne « franchi[ssant pas] [...] les limites de l'espace-temps qui l[ui] est réservé » (Piette, 2005, p. 40), le « comportement[...] rituel[...] » (2005, p. 40) des joueurs reste une *activité volontaire*, ceux-ci participant au jeu tant qu'il est producteur de plaisir; il a lieu en dehors de l'espace du quotidien, soit en chemin, dans un camp ou en forêt. De plus, la période où il apparaît est délimitée par le temps de la chasse qui est, dans notre cas, une dizaine de jours, en automne. Ajoutons que, en faisant partie du groupe de joueurs, les participants acceptent trois autres règles à part celles du lieu et du temps, soit la coopération, des loups-joueurs s'assemblant pour tuer un orignal-joueur, tandis qu'un animateur alimente le rire du groupe; la mise à mort symbolique d'une victime, les joueurs n'ayant comme choix d'armes que la parole, le geste théâtral et le rire; le principe d'alternance, l'attention du groupe étant tournée vers un joueur devant être à chaque fois différent.

De plus, du côté du joueur traqué, les phases de jeu, c'est-à-dire le moment de la prise de parole, celui de la battue et celui de la mise à mort, permettent une valorisation personnelle, puisqu'il devient le centre d'intérêt du groupe. Du côté des traqueurs, elles produisent un sentiment d'abord de *tension* par sa traque puis de *joie* par le plaisir de l'avoir tué. Ainsi, pour les deux parties, il y a une *fin en soi* par la mort symbolique d'un joueur et une *conscience d'être « autrement » que la vie courante* par la création ludique d'une chasse à l'homme. Ajoutons que ce jeu inspiré de la chasse est une activité réitérable. Comme le

souligne Huizinga, « [u]ne fois joué, [le jeu] demeure ensuite dans le souvenir comme une création spirituelle ou un trésor, se transmet, et peut à tout instant être répété, soit tout de suite, [...] soit après un long intervalle » (Huizinga, 1951, p. 29).

Sur le plan formel, le jeu peut se décliner en fonction de catégories distinctes. Définissons deux de ces catégories établies par Roger Caillois, soit l'« *agôn* » (Caillois, 1967, p. 47) et le « *mimicry* » (1967, p. 47). L'*agôn* est une

compétition, c'est-à-dire [...] un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur (p. 50);

le *mimicry* consiste en des

manifestations qui ont pour caractère commun de reposer sur le fait que le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. (p. 61)

Pour ce qui est de l'*agôn*, le jeu établit *artificiellement* une *égalité des chances* entre les participants, chacun des joueurs pouvant prouver sa valeur aux autres en tant que proie sans tenir compte du statut social, de la richesse, de la scolarité, bref, de la vie courante.

Pour ce qui est du *mimicry*, il permet aux participants de jouer un rôle : il y a l'animateur qui dirige la scène, la proie qui joue l'original, le groupe de chasseurs qui rit de l'animal parodié. Ainsi, en s'impliquant dans le jeu, les joueurs peuvent produire un univers théâtral : comportant des traces de carnavalisation, ce jeu verbal et gestuel donne la possibilité de créer un sentiment d'appartenance au groupe par l'« exigence vitale et universelle de participation » (Belleau, 1983, p. 54), de parodier toute pratique intellectuelle ou spirituelle par la « suppression joyeuse des distances » (p. 54), de pousser le joueur-original à montrer toute son émotivité par l'« expression concrète des sentiments refoulés » (p. 54), de faire fi des antagonismes liés à des normes sociales par le « rapprochement de ce que la vie quotidienne sépare » (p. 55), de caricaturer la chasse par l'« inconvenance parodique et profanatrice » (p. 56).

### 3.1.3 Le poème lu par Stéphane-Albert : une source de désillusion pour le groupe?

Nous pouvons nous demander pourquoi la lecture du poème faite par Stéphane-Albert rend mal à l'aise le groupe de chasseurs. Peut-être cette lecture est-elle une source de désillusion? Afin de répondre à cette question, nous allons d'abord décrire les différentes

phases d'une variante du jeu, puis nous tenterons de comprendre pour quelles raisons ce malaise se produit en comparant deux points de vue : celui de Stéphane-Albert et celui du groupe.

Dans ce jeu inspiré de la chasse, personne ne doit tenir compte normalement d'un poème lu à haute voix. Aussi, pour pouvoir jouer, les chasseurs doivent installer une possibilité de parole. Ils créent donc une variante en collaborant et en trouvant une espièglerie.

D'abord, ils minutent le temps de lecture du poème. Au début de cette scène, Stéphane-Albert et Louis-Philippe (dit Nicky) sont l'un à côté de l'autre :

Louis-Philippe : On t'laisse 15 minutes.

Stéphane-Albert : Ok! Merci beaucoup! Assis-toi! [Louis-Philippe s'assoit et rit, puis Stéphane s'adresse à lui et à Bernard] Tous 'es deux, j'vous aime ben, tous 'es deux.

Bernard : [Hors champ, Bernard s'adresse à Philippe Cross] Cross! mets-tu l'cadran pour êt'e sûr... (Perrault, 1982a : 01.44.50)

Ensuite, Philippe Cross retarde la lecture :

Stéphane-Albert : [Nous voyons Bernard attablé et en train de fumer, tandis que nous entendons en voix off Stéphane-Albert] C'est dommage... Maudit! Tabarnac! [Apparaissent en gros plan les mains de Stéphane-Albert qui tiennent une petite pile constituée de carton de cigarettes et d'allumettes, de papier d'emballage de chocolat, où des parties de son poème sont inscrits] Rien qu'à toucher à ça, ça m'fait trembler. [Il rit] J'te jure, Bernard...

Philippe : [Philippe s'adresse à Bernard en voix off] Burn! Je m'excuse...

Stéphane-Albert : J'ai là ici...

Philippe : [En voix off] Aye! Burn! [Nous voyons Bernard se tourner la tête pour écouter l'intervention de Philippe] Sais-tu c'est quoi l'art de la chasse à l'original? [Puis, en gros plan, le visage de Philippe] C'est l'silence... C'est ça qui est important. C'est d'pas dire un ostie d'mots. C'est ça qui est important à chasse. T'arrives dans un muskag. Tu t'installes en arrière d'un pin ou d'un sapin ou dans grande herbe. Pis tu t'assis avec ta carabine. Ok? T'as un bonhomme comme Nicky qui calle. Mais moé j'calle mieux qu'lui... Bon, des fois j'y laisse... c'est mon partner d'chasse, hein? I' faut qu'tu comprennes ça. Tu t'installes en arrière d'un sapin ou d'un pin. Pis là tu lâches un ou deux p'tits calls. [Louis-Philippe fait doucement un appel avec sa main gauche] Juste, juste pour dire là, pour donner l'appétit, ostie, l'appétit à l'original. C'est ça qui est important. Ok? [Apparaît, en gros plan, le visage de Stéphane-Albert, tandis que Philippe parle en voix off] Mais moé, là, c'matin, là. Pis j'te dis ça fait cinq jours qu'on est ici là. Pis c'est l'premier matin que j't'ai admiré à chasse. [Nous voyons sourire Stéphane-Albert]. (1982a : 01.45.54)

Pendant que, à travers son récit, Philippe « louange » les capacités de chasseur de Stéphane-Albert, apparaissent des images prises durant la chasse matinale. Le récit est entrecoupé de quelques échanges entre les deux chasseurs. Finalement, nous revenons à l'action principale et à Philippe qui exulte au moment où la sonnerie du cadran se déclenche :

Philippe : [Triomphant, il pointe du doigt Stéphane-Albert] T'as fini!!! [La caméra fait un panoramique de droite à gauche vers Stéphane-Albert et nous entendons Philippe en voix off] J'ai fini d'parler. [Rire général]. (01.49.00)

Ici, grâce au subterfuge du cadran, les trois phases du jeu sont respectées : le moment de la prise de parole, soit l'annonce de la lecture d'un poème dédié à Bernard par Stéphane-Albert; celui de la battue, soit le retardement de cette lecture par Philippe Cross (animateur du jeu), passant par une description de la chasse à l'original et par un « éloge »; celui de la mise à mort de la victime, soit la sonnerie du cadran qui déclenche le rire général. Nous dirions ici que le jeu réussit à carnavaliser non pas le poème mais l'attitude cérémonielle que prend Stéphane-Albert pour le lire. En retardant cette lecture, le jeu de paroles peut se dérouler, car nous restons toujours dans le dialogue, bref, dans l'oralité.

Or, malgré le tour qui lui a été joué, ne se sentant nullement vaincu, Stéphane-Albert désire continuer obstinément sa lecture : « On a un hommage à rendre icitte à soir, pis on va l'faire » (01.49.19). Pour les joueurs, cette lecture empêche certes tout déroulement du jeu et tout vrai plaisir, mais elle leur fait éprouver également une désillusion. En fait, elle montre ce que le jeu cache, c'est-à-dire la dynamique du groupe. De facture agonistique, ce jeu a une grande vertu, celle de « cré[er] artificielle[ment] entre les joueurs des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes » (Caillois, 1967, p. 60). Aussi, le jeu devient un enjeu pour les chasseurs, car il permet de cacher ce que les joueurs ne veulent pas voir, c'est-à-dire les différents rapports de force existant réellement entre les chasseurs. Sans l'entêtement de Stéphane-Albert, les chasseurs-joueurs auraient toujours cette sensation de vivre un rapport égalitaire où chacun peut s'exprimer librement et où la hiérarchie dans le groupe n'existe pas : la lecture du poème faisant apparaître la *réalité*, elle « enlève au jeu l'illusion [...] [en] lui bris[ant] son monde magique » (Huizinga, 1951, p. 32).

### 3.2 Une lecture des fonctions du sacrifice : la dynamique groupale des chasseurs

Pour comprendre les composantes de la dynamique du groupe, nous allons nous inspirer des « *fonctions du sacrifice* » élaborées par Guy Rosolato et liées à « l'articulation que Freud décrit dans *Psychologie des foules et analyse du Moi* » (Rosolato, 1987, p. 77-78). Ces fonctions donnent une vision assez claire des rôles joués par les membres d'une communauté. Elles sont au nombre de cinq : le « meneur » (1987, p. 78), le « Père idéalisé »

(p. 79), les « fidèles » (p. 79), la « victime émissaire » (p. 79), la « victime rituelle » (p. 80). Ainsi, nous serons plus à même de voir comment le rapport égalitaire, antiautoritaire et imaginaire créé grâce au jeu est primordial pour la cohésion du groupe de chasseurs et combien l'attitude de Stéphane-Albert nuit à cette illusion.

### 3.2.1 Le meneur

Sur quels critères pouvons-nous nous baser pour découvrir le *meneur* dans la dynamique de groupe? Disons que, par son action sur les autres, celui-ci doit représenter l'« Idéal du moi » (Laplanche, Pontalis, 2007, p. 184), autrement dit il doit être, pour les membres du groupe, un objet qui permet de projeter leurs fantasmes, un « modèle auquel [ils] cherche[nt] à se conformer » (2007, p. 184). Donc, il y a bien là une relation érotique qui s'active car, comme s'ils tombaient amoureux, les membres du groupe s'identifient à autrui en remplaçant leur idéal du moi par une « personne étrangère » (p. 184).

Si nous observons le groupe de *La bête lumineuse*, nous nous demandons qui, par son charisme et son jeu de paroles, exerce un tel ascendant sur les autres. Nous pourrions aussi nous poser autrement la question, comme le fait Johanne Villeneuve en faisant allusion à une expression de Gilles Therrien quand elle s'interroge sur l'homme-chasseur de *La bête lumineuse* : « Que peut bien signifier “le plus homme du groupe” » (Villeneuve, 2009, p. 206)? Toute la difficulté du rapport qu'entretient le *plus homme* avec le groupe repose sur le fait qu'il s'agit d'une relation ambivalente, étant donné que celui-ci est à la fois agresseur et consolateur. De plus, il est celui qui nourrit et qui parle. Aussi, comme « maître de la cuisine » (2009, p. 206) et « maître du sens et du discours » (p. 206), la fonction de *meneur* ne peut qu'échoir à Bernard L'Heureux.

### 3.2.2 Le père idéalisé

Nous pourrions affirmer que Bernard est confirmé dans son rôle de *meneur* par son aptitude à incarner celui du *Père idéalisé*, « le *meneur* [étant] le *représentant* de ce pôle transcendant réservé à l'idéal » (Rosolato, 1987, p. 79).

Par exemple, lorsque Bernard blesse Stéphane-Albert en refusant le poème que celui-ci lui a adressé, il s'ensuit un affrontement verbal. Or, Bernard est *maître de la cuisine et maître du sens et du discours*. Invitant tout le monde à aller se « coucher » (Perrault, 1982a : 01.59.00), il use d'un argument imparable contre Stéphane-Albert :

Bernard : Cette semaine...

Stéphane-Albert : Que c'est que j't'ai faite, cette semaine?

Bernard : Rien, t'as rien faite! (1982a : 02.04.05)

Ainsi, après avoir rejeté le poème, c'est-à-dire après avoir repoussé radicalement « [l]a parole, la vraie, [celle qui] ne mérite pas d'être jetée ainsi au centre de l'attention, en pâture aux loups » (Villeneuve, 2009, p. 206), nous voyons que Bernard détourne la conversation et attaque Stéphane-Albert sur sa faiblesse principale, c'est-à-dire sa non-coopération dans une tâche que tous doivent pratiquer : la vaisselle.

Disons que, en exagérant son manque de collaboration jusqu'au point d'en faire une vérité immuable, il montre une règle non dite que Stéphane-Albert aurait dû comprendre mais qu'il n'a pas respectée. De plus, il permet aux autres de se comparer positivement à ce dernier, mais surtout il veut *coucher* celui qui, par un rapport amoureux trop visible, met en danger son autorité de meneur. Conséquemment, Bernard n'est pas uniquement le maître de la nutrition et de la parole, il est également celui du coucher.

Aussi, puisqu'aucune femme n'est présente dans le groupe, il remplit non seulement une fonction paternelle mais aussi une fonction maternelle. D'un côté, en dictant les règles à suivre, il occupe un rôle castrateur; de l'autre, en prenant soin de chacun, il joue un rôle consolateur. Bref, il incarne l'idéal du groupe en véritable *représentant* du *Père idéalisé*.

### 3.2.3 Les fidèles

Dans *La bête lumineuse*, il y a bien un « rapport entre le meneur et les fidèles quant à leur commune appartenance ou origine » (Rosolato, 1987, p. 79), puisque les chasseurs sont soit des parents, soit des amis. Or, étant donné qu'il s'agit de l'univers de la chasse à l'original, le terme *fidèles* que Rosolato utilise ne peut être pris littéralement dans son sens religieux mais uniquement dans le sens d'une relation affective et admirative qu'entretient un groupe avec son meneur. Disons que la pratique d'un rituel ludique comportant du plaisir (et de la jouissance) est également présente. Pour les chasseurs-joueurs, le jeu auquel ils



participent doit donner satisfaction. Évidemment, afin de garder la cohésion du groupe, le leader doit réussir à les stimuler dans cette voie. Fidélité d'accord mais fidélité à celui qui garde les autres satisfaits dans le jeu.

Rosolato ajoute que « les fidèles [...] constituent les enfants (les fils) spirituels » (1987, p. 79). Ici, cet attachement filial quasi mystique des fidèles au meneur nous fait penser à la relation hypnotique entre la foule et son leader, soit à la « formation d'une foule à deux » (Freud, 2001, p. 200) décrite par Freud. Pour compléter cette idée d'« abandon amoureux illimité » (2001, p. 200), le psychanalyste ajoute qu'« [u]ne telle foule primaire est une somme d'individus, qui ont mis un seul et même objet à la place de leur idéal du moi et se sont en conséquence, dans leur moi, identifiés aux autres » (p. 202). Ainsi, le rapport hypnotique de la foule avec le meneur permet le rapport d'identification d'un sujet avec les autres.

Certes, dans *La bête lumineuse*, il s'agit non pas d'une foule mais d'un groupe qui joue, échange, mélange le rire et le sérieux. Aussi, il n'y a pas ici d'*abandon amoureux illimité*, mais seulement un rapport amoureux entre les *fidèles* et le *meneur*. Or, comme nous voulons montrer que le jeu finit par refléter la dynamique groupale, nous verrons plus loin comment la relation particulière que Stéphane-Albert tente d'avoir avec Bernard nuit à ce rapport amoureux.

#### 3.2.4 La victime émissaire

Afin de définir le rôle de la *victime émissaire* et de nous aider à comprendre ensuite celui de la *victime rituelle*, il faut d'abord parler du meurtre du père, de ce mythe « vraisemblable » inspiré de la théorie de l'évolution de Darwin et par lequel Freud voulait exprimer le sentiment de culpabilité que ressentaient les hommes et qui se perpétuait de génération en génération :

[U]n jour, les frères qui avaient été chassés se coalisèrent, tuèrent et mangèrent le père, mettant ainsi fin à la horde paternelle. Unis, ils osèrent entreprendre et réalisèrent ce qu'il leur aurait été impossible de faire isolément. (Freud, 1993, p. 289-290)

Bien entendu, le premier sentiment ici était celui de la haine, les frères s'étant révoltés contre un père tyrannique et sûrement cruel qui gardait pour lui toutes les femmes : « [i]ls haïssaient leur père qui faisait si puissamment obstacle à leur désir de pouvoir et à

leurs exigences sexuelles » (1993, p. 291). Par contre, après coup, ils virent qu'« ils l'aimaient et l'admiraient aussi » (p. 291), ceci produisant en eux un sentiment de culpabilité profond et durable. Aussi, d'un commun accord, par un totem, il fallait commémorer le souvenir du père mais, en même temps, ne plus revenir au passé, autrement dit « s'interdi[re] la mise à mort du substitut du père, du totem, et renonc[er] à ses fruits en se privant des femmes devenues libres » (p. 292). De plus, à cause de l'ambivalence émotive que le parricide suscitait chez eux, les fils auraient créé la figure du père idéalisé.

Or, Rosolato soutient que la figure de la victime émissaire est représentée par un « homme [...] mais dans certains cas [par] un *groupe minoritaire* » (Rosolato, 1987, p. 79). Il ajoute que

[s]ur elle porte le sacrifice, avec sa valeur unique, inaugurale, constitutive une fois pour toutes de l'alliance. Ses liens avec le meneur et l'Idéal doivent être mis en premier plan car, dans certains cas, la victime émissaire se confond avec le meneur initial (par exemple avec le Christ); et si elle se distingue de l'Idéal, c'est pour préserver l'inaltérabilité. (1987, p. 79)

Ici, nous ne sommes pas en accord avec l'élaboration que propose Rosolato de cette fonction. Il est curieux que, ayant lu Freud, il fasse fi de la « première victime » : le père de la horde. Or, nous estimons que les victimes émissaires qui lui succèdent, que ce soit un homme « innocent », un *groupe minoritaire* ou un leader religieux pris pour cible, ont un lien symbolique avec ce meurtre originel. Maurice Godelier souligne d'ailleurs que « ce père, haï et aimé, tué et mangé, deviendra, selon Freud, la source de tous les ancêtres divinisés des hommes et de tous les dieux » (Godelier, 1996, p. 23). De plus, il affirme que « [l]e meurtre du Père a non seulement fondé le lien social et instauré la société humaine, mais il constitue la source permanente de la morale et de la religion » (1996, p. 23). Certes, les victimes émissaires ont une fonction : porter le sentiment de culpabilité à l'égard du père. Cependant, elles en remplissent une autre : personnifier ce que le groupe considère comme une menace pour son unité.

Dans *La bête lumineuse*, comme le jeu sert à modérer les tensions entre les différents membres du groupe, il permet d'extérioriser et de représenter une difficulté vécue par le groupe. Aussi, si un problème de comportement se pose, il sera normalement résolu par le jeu. Cette représentation ludique suppose une victime émissaire : un homme. Or, paradoxalement, la victime incarne aussi un animal : l'original. D'après nous, il importe peu

qu'elle revête l'apparence d'un humain ou d'un animal, l'essentiel étant que ce qui est perçu comme une menace pour la cohésion du groupe soit représenté.

Par exemple, quand Stéphane-Albert lit son poème<sup>7</sup> dédié à Bernard et intitulé *Bernard des saisons retrouvées*, il se confronte au groupe qui, en majorité, ne désire pas l'écouter. Or, tandis que, frustré, Stéphane-Albert se réfugie dans les toilettes, Philippe Cross (le seul à avoir exprimé son appréciation) tente de traduire son hypersensibilité à Bernard et aux autres chasseurs :

Écoute! C'est 'a première fois qui vient à chasse, ok! C't'un bonhomme qui est poétique, c't'un bonhomme qui va voir un crisse de sapin ou un muskang qu'on a vu à matin : engivré, ostie! (Perrault, 1982a : 01.57.02)

Ici, nous voyons que le « poids de l'amitié » (Perrault, 1982b, p. 13) est présent et qu'une réelle tentative de comprendre le « poète » existe. Par contre, entre chasseurs, on tolère mal cette effusion amoureuse et poétique. Le poète joue, pour ainsi dire, hors jeu, mettant à nu sa tendresse par des mots normalement refoulés. Ces mots, par leur intrusion dans le cœur de l'homme, franchissent un tabou, un non-dit. Rendus sonores, ces traits de plume deviennent agressants, car ils font de l'autre un objet d'amour. De surcroît, ils n'ont pas leur place dans le contexte de la chasse et du jeu sacrificiel. Certes, pour les *fidèles*, un rapport amoureux existe entre eux et le *meneur*, mais il ne faut pas l'étaler devant les autres.

En lisant son poème, Stéphane-Albert veut caresser son aimé comme il le ferait avec une femme par des mots qui semblent doux à l'oreille mais qui sont d'une extrême impudeur. En montrant délibérément aux autres sa propre vision de Bernard, il s'attaque à l'image de meneur que désire conserver ce dernier. Or, l'hommage poétique doit être refusé. Nous pensons que la cohésion du groupe en dépend. Nous comprenons alors que Bernard repousse cet amour dont la révélation nuit à sa position de leader : « Fais que ton crisse de poème, fourre-toi-le dans l'cul! » (1982a : 02.02.24). On entend même un rire hors champ et un commentaire positif à propos de sa réplique : « Ça, c'est mon chum! » (02.02.28). Ainsi, nous saisissons qu'entre Stéphane-Albert et le groupe il y a un problème de reconnaissance :

Les caractéristiques singulières de l'être humain font de lui un être pulsionnel et un être social. Les pulsions entrent directement dans le jeu des identifications; autrement dit, tout conflit pulsionnel s'inscrit fondamentalement comme un conflit identificatoire. Dans la mesure où tout être humain est écartelé (et cet écartèlement même qui le désigne comme être humain) entre la reconnaissance de son désir et le désir de reconnaissance (l'identification),

<sup>7</sup> Nous avons déjà cité ce poème au deuxième chapitre.

les pulsions qui l'animent seront obligées, pour trouver satisfaction, d'en passer par l'existence d'autrui. Ce n'est qu'autrui qui peut accepter son désir comme tel et le reconnaître comme porteur de ce désir, ce n'est qu'autrui qui peut assurer sa place dans la symbolique sociale dans la mesure où il a accepté de le prendre peu ou prou comme modèle. Le désir (quel qu'il soit : volonté de puissance ou Éros), pour se frayer sa voie, doit pouvoir être accepté par le sujet qui a pu s'identifier (et être identifié par les autres) comme l'homme de ce désir. La pulsion doit toujours trouver son expression dans un désir spécifique. Le pulsionnel est donc ce qui met en mouvement un organisme, mais en même temps ce qui vise l'autre en tant que celui-ci peut reconnaître le désir ou peut répondre au désir de reconnaissance. Le pulsionnel étant au fondement de chaque sujet comme au fondement de la vie sociale, le recours à la théorie des pulsions et aux processus identificatoires s'avère indispensable pour comprendre les deux ordres de réalité : la réalité psychique comme la réalité sociale. (Enriquez, 1983, p. 17-18)

En somme, à cause du *conflit identificatoire*, Stéphane-Albert est pris entre la reconnaissance de son désir et le désir de reconnaissance. Il voudrait que son désir d'être le plus « remarqué[...] par l'objet idéalisé » (1983, p. 385) soit reconnu et accepté par le groupe. Évidemment, comme l'amour du *meneur* doit être partagé à la fois également et tacitement par tous les *fidèles*, Bernard et les autres chasseurs s'y opposent. Aussi, Stéphane-Albert devient la *victime émissaire*, parce que son désir risque de briser la cohésion du groupe et représente donc un danger.

### 3.2.5 La victime rituelle

D'après Rosolato, la figure de la *victime rituelle* a « une fonction commémorative. Sanglante, répétée, portant sur un animal, donnant lieu à un rituel oral, alimentaire, elle garde la preuve comme rappel du sacrifice *initial, humain, aboli*, de la victime émissaire » (Rosolato, 1987, p. 80). Nous saisissons ici que l'essayiste voit en ce rituel un rappel d'un sacrifice passé, celui de la *victime émissaire*. Or, nous pensons qu'elle est liée, tout comme l'autre, au meurtre du père de la horde. Disons que cette vision qu'a Rosolato de la *victime rituelle* nous fait fortement songer à celle du sacrifice de l'animal totémique suggérée par Freud :

La psychanalyse nous a révélé que l'animal totem est vraiment le substitut du père, et c'est sans doute avec cette donnée que s'accordait la contradiction qui veut qu'il soit interdit de le tuer en temps ordinaire et que sa mise à mort se transforme en fête, qu'on tue l'animal et le pleure. La position ambivalente des sentiments qui caractérise aujourd'hui encore le complexe paternel chez nos enfants et se perpétue souvent dans la vie des adultes s'étendrait également au substitut du père qu'est l'animal totémique. (Freud, 1993, p. 288-289)

Cependant, la *victime rituelle* est-elle toujours un animal? Selon nous, dans la définition que Rosolato en donne, deux éléments importants ont été oubliés par lui : la possibilité de recréer une unité et un équilibre par le sacrifice et le fait que les sacrificateurs doivent s'identifier à la victime, animal ou homme. Enriquez stipule que :

[l]a victime, quelle qu'elle soit, est [...] (même si les sacrificateurs n'en ont pas conscience) immolée pour permettre à la communauté de retrouver sa cohésion et son ordre (qui avait été menacée réellement ou imaginativement). Si elle atteint son but, c'est que la victime est *semblable* au sacrificateur (soit par excès : elle est plus belle, soit par défaut : elle est plus laide). Une victime dissemblable n'offre aucun intérêt, car elle ne peut être le *réceptacle* des projections. (Enriquez, 1983, p. 204)

Ici, Enriquez exprime très bien l'idée que, pour qu'il y ait une victime sacrifiée, il faut que l'identification à celle-ci soit opérante, mais il ne se demande pas quels rôles elle devrait occuper dans une dynamique groupale. La victime sacrifiée peut-elle menacer la *cohésion* et l'*ordre* de la communauté? Oui, si c'est une *victime émissaire*, du fait même qu'elle est l'objet qui a produit *réellement ou imaginativement* une menace. Non, si c'est une victime rituelle, puisque nous croyons qu'elle ne sert qu'à neutraliser un danger menaçant la paix de la communauté. Autrement dit, d'après nous, la *victime émissaire* représente une force hostile pour la communauté, alors que la victime rituelle est un outil pour la contrer. Ajoutons que les deux rôles ont rapport avec le sentiment de culpabilité lié au meurtre du père : l'un étant l'incarnation de ce sentiment et l'autre étant l'objet d'une mise en scène purificatrice.

Dans le jeu que pratique le groupe de chasseurs de *La bête lumineuse*, ces deux rôles sont impartis à la victime, le jeu comportant une dynamique n'excluant ni l'un, ni l'autre, puisque chaque victime symbolise un danger et le moyen de contrecarrer ce danger.

### 3.3 Le jeu des chasseurs : prise de parole dans une dialectique?

Dans la partie qui précède, nous avons tenté de démontrer ce que produit l'attitude narcissique de Stéphane-Albert, autrement dit comment elle fait émerger la dynamique groupale. Nous pensons que la *parole de source*, issue du jeu, et la parole « mythifiante » sont non seulement en confrontation, mais qu'elles servent à instituer une dialectique liée à la pensée essayistique de Perrault et à son questionnement sur le rapport à la mémoire. Aussi, nous allons nous demander si cette confrontation n'est pas influencée par le choix des

personnages. Mais, avant de nous questionner à ce sujet, nous devons vérifier deux présupposés : premièrement, comme le jeu répète une mise à mort de la parole de Stéphane-Albert, cette mort symbolique serait un effet de la dynamique groupale; deuxièmement, l'attitude de Stéphane-Albert aurait un impact négatif sur le jeu : elle nuirait à son déroulement.

### 3.3.1 La mise à mort de la parole de Stéphane-Albert : un effet de la dynamique groupale?

Au début et à la fin de *La bête lumineuse*, il y a un dialogue entre Bernard L'Heureux et Stéphane-Albert Boulais. Il permet à la fois de comprendre le fil de l'histoire et de décrire le jeu principal que pratiquent les chasseurs. Or, ce dialogue peut sembler étrange, car il repose sur la justification d'un rituel de mise à mort. Expliquons que ce rituel suit certains modèles d'actions, c'est-à-dire qu'il comporte « des mises en scène, des rôles et des manières de jouer » (Jeffrey, 2008, p. 108). Comme « structure répétitive » (Wulf, 2005, p. 16) où une meute d'hommes-loups tue symboliquement un homme-original, il s'institue sous la forme d'un jeu sacrificiel qui, par l'identification à des rôles et par le respect de certaines règles, permet à l'individu d'entrer en interaction avec les autres participants, de leur prouver sa valeur et, surtout, de révéler ses défauts.

Ainsi, le jeu en question a « quelque chose à voir avec la liberté dans la mesure où l'interaction sociale oblige l'acteur à négocier son rôle avec autrui » (Jeffrey, 2008, p. 106). Or, ce rôle est primordial, car il donne à l'acteur une possibilité de « considération » (2008, p. 106) et de « reconnaissance » (p. 106) de la part du groupe. De plus, en tant que rituel, ce jeu donne l'occasion aux différents acteurs

[d']enregistre[r] dans l'univers imaginé les images, les rythmes, les schémas appartenant aux dispositifs rituels. [...] L'appropriation mimétique entraîne chez [ceux-ci] un savoir pratique transférable à d'autres situations. (Wulf, 2005, p. 19)

Précisons aussi que les *dispositifs rituels*, autrement dit les règles qui structurent la dynamique du jeu, permettent de canaliser l'agressivité des acteurs et d'éviter, jusqu'à un certain point, la discorde. Le jeu devient alors « un moyen [pour résoudre] les conflits » (2005, p. 18) qui minent l'esprit de groupe. Il a donc une incidence positive sur le groupe, puisqu'il en améliore la cohésion.

Or, à cause de l'attitude de Stéphane-Albert, le jeu finit par ne plus avoir cet effet bénéfique, voire par refléter les tensions du groupe. Expliquons que, en se figeant, le jeu ne parvient plus à produire son illusion. Ainsi, comme les habitués de cette « chasse » ne peuvent pas suivre le principe de l'alternance, Bernard doit expliquer à Stéphane-Albert : « C'est que, à un moment donné, t'as pas voulu marcher dans une loi qui est tacite mais qui est loi » (Perrault, 1982a : 02.02.01). Est-ce que cette *loi* fait référence à un idéal? Nous le pensons, puisque, constatant l'incapacité de Stéphane-Albert à comprendre le fonctionnement du jeu, Bernard lui explique cette règle fondamentale en insistant et en lui mettant les points sur les i. Il soutient aussi que c'est une *loi tacite*; autrement dit, une *loi* qui aurait dû être saisie entre les lignes par lui. En tant que *meneur*, il prend le temps de lui ouvrir les yeux sur le fait que, par son comportement, il a oublié ses compagnons de jeu. Aussi, nous voyons que Bernard ne fait pas qu'être un agresseur, il institue l'ordre, tient compte de Stéphane-Albert et lui montre la voie à suivre. Il faut que tous aient la chance de jouer, de fabuler et de croire qu'ils sont tour à tour des originaux ou des loups.

Conséquemment, l'illusion créée peut donner du plaisir à tous à condition que chacun vive le jeu comme s'il était réel :

Pour que le jeu prenne valeur et sens, pour qu'il puisse délivrer ses potentialités transformatrices, ses capacités de symbolisation, il est nécessaire que l'opposition topique soit levée, au moins partiellement. Que la réalité interne vienne se « loger » au creux de la réalité externe, dans la perception de celle-ci. (Roussillon, 2008, p. 81)

Voyons un dialogue entre Bernard et Stéphane-Albert, dialogue qui souligne combien ce dernier aime être le centre d'attention du groupe :

Bernard : Mais pourquoi qu'un aut'e a pas eu la chance de mettre le doigt aux places où i'était tout croche? C'est là quand l'gars i'est 'a victime...

Stéphane-Albert : Oui...

Bernard : I' vont y tomber... I' tomberont pas su' 'es qualités. I' vont y tomber su' 'es défauts.

Stéphane-Albert : Bon...

Bernard : Bon! ça veut dire que l'aut'e bonhomme, l'aute'e bonhomme a l'droit aussi à ça, d'être victime pour voir à quelle place i' est tout croche.

Stéphane-Albert : Ben, je l'sais ça!

Bernard : Mais pourquoi que t'as pas faite collusion, que tu t'es pas coalisé avec nous aut'es pour arriver à un moment donné? Parce que t'es voyais les défauts des aut'es. Pourquoi que l'aut'e a pas l' droit de se sortir enrichi de cette chasse-là?

Stéphane-Albert : Oui, mais i' a l' droit d' se sortir enrichi, mais ça dépend-tu de moi hein? ça l'aut'e? (Perrault, 1982a : 02.04.31)

Dans la dernière répartition de ce dialogue, nous pouvons déceler un certain masochisme de la part de Stéphane-Albert. En parlant de lui, Michel Guillot affirme : « Mon joual vert! J'te prends comme souffre-douleur, n'import'y où » (1982a : 01.11.55). Freud décrit un type de masochisme qui s'approche du comportement de Stéphane-Albert :

La satisfaction passe [...] par la voie du sadisme originaire, dans la mesure où le moi passif reprend, sur le mode fantasmatique, sa place antérieure, qui est maintenant cédée au sujet étranger. (Freud, 1968, p. 26)

Or, est-ce que l'affirmation de Michel démontre qu'il faut être masochiste pour devenir une victime-originaire? Rien n'est moins sûr. Néanmoins, ce type de masochisme peut rendre l'individu réceptif à l'agressivité des autres. Comme la position de victime permet d'être au centre des attaques dans le jeu, le masochisme de Stéphane-Albert peut le pousser à occuper cette place. D'ailleurs, dans le dialogue cité plus haut, Bernard explique à Stéphane-Albert que, empêchant les membres du groupe de connaître leurs forces et leurs faiblesses, son envie d'être toujours le point de mire leur a été nuisible.

Malgré la liberté de parole et d'action que le jeu comporte, elle demeure régie par des règles. En brisant la règle de l'alternance, Stéphane-Albert ne peut que subir une suite de mises à mort symboliques où, bien sûr, le plaisir n'est plus partagé entre lui et ses agresseurs. Stéphane-Albert explique d'ailleurs à Bernard ce qu'il a vécu avec le groupe :

Stéphane-Albert : Mais moi, depuis que chus ici j'me sens originaire, dans ce sens-là, tsé...

Bernard : Qu'est-ce qu'tu fais à chasse?

Stéphane-Albert : Mais c'est ça... [rire] j'ai l'impression qu'c'est moi qui aurait dû être lâché lousse dans l'bois pis vous partir après moi. C't'un peu ça finalement : j'me suis faite... (Perrault, 1982a : 01.56.45)

Aussi, ne créant plus autant d'illusions et devenant plutôt une façon de contrer l'attitude de Stéphane-Albert, le jeu produit-il alors un rire uniquement sadique? Nous le pensons. Comme l'indique René Roussillon,

[l]a victime du sadique ne souffre pas seulement de la douleur qui lui est infligée, elle souffre aussi de l'intention apparente du sadique, ce que le sadique « veut », c'est la faire souffrir, mais elle souffre aussi de ce que le caractère effractif de la contrainte lui « dit » : tu es autre que Moi. C'est aussi là que s'engage la question du plaisir pris dans la différence Moi-autre. Ce que la victime « sent », ce que le sadique « veut » dire aussi à l'autre, c'est qu'il est différent, qu'il lui est étranger. Autrement dit, l'acte sadique « dit » aussi la rupture identificatoire du sadique à l'autre, il l'implique, il met en acte cette rupture, cette absence d'identification, dont l'intrusion témoigne. (Roussillon, 2008, p. 274)



*Le poids de l'amitié* ne pesant plus vraiment dans la balance, tout se passe donc sur le plan de la non-identification. Par un rire sacrificiel et partagé, Stéphane-Albert se voit coupé des autres, utilisé comme objet, littéralement chosifié. On dirait qu'il vit une tragédie intérieure, une déliaison, toutes ces morts symboliques à répétition l'ayant conduit dans une impasse.

Or, victime du groupe, blessé dans son orgueil, il cherche tout de même une voie imaginaire par laquelle il aurait pu échapper à ce rôle :

Stéphane-Albert : Ben, si c'est ça, j'avoue qu'en tant que victime, en tout cas, on en a parlé tantôt, j'ai eu l'goût de l'ramener l'trophée juste...

Bernard : Juste pour barber.

Stéphane-Albert : C'est ça : juste pour barber! J'aurais aimé ça un grand crisse de panache juste pour barber, pis voici : quin! le v'là l'panache, chus pas chasseur à l'original mais le v'là l'panache, tu comprends-tu? (Perrault, 1982a : 02.01.36)

De plus, à la toute fin du film, dans sa tentative de recoller les morceaux, il tente de se faire pardonner, de voir si le lien amical avec Bernard tient encore : « En tout cas, j'espère que tu m'en veux pas? » (1982a : 02.06.07), tandis que l'autre lui répond : « À mort! » (02.06.09) suivi d'un petit rire.

### 3.3.2 L'attitude de Stéphane-Albert : un comportement sclérosant le jeu?

L'attitude de Stéphane-Albert a-t-elle comme effet de scléroser le jeu? Reprenons un passage que nous avons déjà cité lorsque nous traitons de l'*exigence vitale et universelle de participation*, c'est-à-dire celui où, s'étant fait jouer un tour, Stéphane-Albert Boulais et Maurice Chaillot reviennent au camp. Nous avons déjà expliqué que les deux victimes ne réagissaient pas de la même manière aux attaques du groupe. Dans le cas qui nous intéresse, le jeu se décrit comme suit : après s'être fait jouer un tour, deux des membres sont attaqués, disons plus exactement raillés par le groupe.

Or, bien que Bernard soit le *meneur* du groupe et qu'il ait participé au tour, il n'est pas nécessairement l'animateur dans le jeu, c'est-à-dire celui qui fournit des munitions au rire des autres. Quand Maurice pénètre après eux dans le camp, c'est Michel qui amorce le dialogue avec lui :

Michel : T'es pas trempe, toi?

Maurice : Ben non! moi, chus allé à chasse!

Michel : T'as même pas chassé, c'est nous aut'es qui a chassé. Regarde : on est trempes... (01.10.41)

Un peu plus tard, Michel continue sur sa lancée en s'adressant cette fois-ci à Stéphane-Albert :

Michel : Barney, j'tais arrangé avec... [Rire]. Moi j'y réponds, pis lui i' fait sa job, lui call.

Stéphane-Albert : T'es un beau, toé, Barney...

Michel : Barney, viens icitte, Barney!

Stéphane-Albert : I' tapait dans l'eau, i' appelait sa femelle. Là, envoie donc!

Michel : Viens t'assir, viens t'assir, mon beau Barney.

Stéphane-Albert : Appelle-la ta femelle, mon Barney... I' a d'l'air d'un beau cave!

Michel : C'est pas lui qui d'l'air d'un beau cave, c'est toé! [Rire].

Stéphane-Albert : C'est ça, j'ai d'l'air d'un beau cave!

Michel : On te l'fait pas dire.

Stéphane-Albert : En tout cas, j'ai eu peur, Barney...

Michel : Aye Barney! i' t'a répond, l'original?

Barney : Oh! ouais...

Michel : I' t'a répond?

Barney : Oh! ouais... I' sortait pas, I' va sortir. [Barney fait mine de bander un arc comme Maurice et Stéphane-Albert lors de la chasse].

Stéphane-Albert : En tout cas, demain matin, on va pas ensemble, Barney. Non! non! [Rire général]. (01.11.06)

Pour les deux victimes, l'investissement affectif n'est pas le même : Stéphane-Albert est touché dans son orgueil, tandis que Maurice ne relance pas la conversation et rend même hommage aux auteurs du tour : « Oh! oui! j'trouve que vous avez réussi pour moi, car la bête que j'imaginai, j'l'ai sentie » (01.12.26). Ainsi, quand le reste du groupe arrive, voyant l'air un peu déconfit de Stéphane-Albert, Louis-Philippe lui pose une question : « Qu'est-c'qui arrive avec toé? » (01.12.06). Stéphane-Albert résume alors l'histoire aux autres chasseurs. Contrairement à Maurice, il continue à parler, y trouvant une certaine jouissance malgré le déplaisir ressenti : « Mais [la bête] était moins lumineuse, par exemple » (01.12.30). Or, ici, cette envie de prolonger son supplice est-elle liée à un sadisme retourné sur soi-même où une seconde personne fait office de sujet et où le moi devient l'objet de l'agression? Narcisse blessé, on dirait qu'il ne veut pas laisser sa place comme si sa souffrance était liée à un désir de toute-puissance. Il cherche un face-à-face. Il veut à tout prix que ça se poursuive et qu'il y ait un deuxième acte. Aussi, il se met véritablement au-devant de la scène afin de jouir de la parole agonistique des autres, car « plus ça blesse, plus c'est fort, plus ça fait penser qu'avoir cela c'est devenir invulnérable » (Green, 1993, p. 129).

À travers le film, nous voyons perdurer cette dynamique entre le groupe et Stéphane-Albert. Selon nous, la parole issue du jeu est bien une *parole de source*, car elle est liée à une activité traditionnelle, la chasse à l'original. Le jeu représente cette chasse mais également la manière de mieux la faire. Les loups-chasseurs doivent coopérer pour tuer la bête-victime, mais celle-ci doit saisir pourquoi elle a été tuée. Dans le dialogue cité plus haut, c'est l'ego démesuré de Stéphane-Albert qui est visé. Il faut qu'il comprenne que, en ne respectant pas la règle de l'alternance dans le jeu, règle qui permet l'égalité et la liberté, son attitude nuit à la dynamique du groupe. Or, à cause de cette attitude, la parole de Stéphane-Albert devient sclérosante pour le jeu, car elle pousse le groupe de joueurs à le prendre toujours pour victime.

### 3.3.3 *La bête lumineuse* : une lutte entre *parole de source* et parole « mythifiante »?

Nous avons déjà abordé certains choix de Perrault qui démontraient de quelle manière il voulait mettre en question la culture : le choix des personnages, celui du lieu de tournage, celui du sujet et celui du temps performatif. Certes, par ceux-ci, nous croyons que le cinéaste tente de fabriquer un objet culturel qui répond à sa quête identitaire, objet qu'il appelle un « témoignage » (Perrault, 1995, p. 17).

Cependant, les choix de Perrault permettent-ils d'obtenir la parole désirée à travers le jeu? Autrement dit, est-ce que, par sa démarche cinématographique, il crée des conditions favorables pour que le jeu produise une *parole de source*<sup>8</sup>? Dans ces quatre choix, nous en identifions un qui pose problème : celui des personnages. Le fait d'inviter deux néophytes, Maurice Chaillot et Stéphane-Albert Boulais, à participer à cette chasse suppose qu'il y ait apprentissage sur plusieurs plans : les rudiments de la chasse à l'original, les règles de jeu, la vie en groupe, les tâches ménagères. Pour le bien de la dynamique groupale, il faut que le néophyte intègre chacune de ces composantes. Or, tandis que Maurice Chaillot entre assez bien dans le moule imposé, Stéphane-Albert parvient difficilement à s'y adapter. « Poète » du groupe, son rôle ne correspond pas à l'univers des chasseurs. Pour se protéger de cette intrusion, les autres répliquent, se servant de Stéphane-Albert comme d'un repoussoir.

<sup>8</sup> Bien que la parole issue du jeu soit avant tout carnavalesque, pour la qualifier, nous utiliserons l'expression *parole de source*, expression correspondant à la pensée essayistique de Perrault.

Comme nous l'avons vu, même si celui-ci veut imposer au groupe le poème adressé à Bernard, il se fait jouer un tour. Ici, l'animateur et le groupe éliminent le poète du jeu pour que l'homme-original apparaisse, soit la *victime émissaire* et la *victime rituelle*. Cependant, comme Stéphane-Albert ne comprend pas que son comportement est nuisible au groupe, les joueurs ne parviennent pas à leur but : tuer la victime-original.

L'oralité est un enjeu. En coupant la parole à chacun, la lecture du poème de Stéphane-Albert empêche toute intervention. Aussi, est-elle ressentie par le groupe comme une attaque contre sa vision ludique du monde. Bien entendu, la *parole de source* ne peut être présente que si quelqu'un trouve le moyen de la produire. Bien que ces hommes proviennent tous d'une société pénétrée par l'écriture, le jeu de paroles leur permet de vivre dans un univers où l'échange verbal est roi. Selon nous, cet univers ressemble à celui décrit par Paul Zumthor :

Idéalement, l'oralité pure définit une civilisation de la voix vive, où celle-ci constitue un dynamisme fondateur, à la fois préservateur des valeurs de parole et créateur des formes de discours propres à maintenir la cohésion sociale et la moralité du groupe. (Zumthor, 1983, p. 36)

Dans le cas qui nous intéresse, le jeu est issu de la culture populaire, nourri par un imaginaire carnavalesque. Comme le souligne André Belleau en se référant à Bakhtine,

il est clair que la culture du peuple trouve son expression la plus complète et la plus profonde dans les comportements et les discours du carnaval : ce qu'il nomme « vision carnavalesque » peut et doit donc être légitimement entendu comme signifiant la vision globale du monde propre à la culture populaire. (Belleau, 1983, p. 52)

Conséquemment, par un jeu *carnavalesque*, les participants véhiculent une *culture populaire* au sens fort du terme, cette culture « encore vivante » (1983, p. 53) au Québec étant liée à la tradition de la chasse.

Or, dans la culture traditionnelle, « il n'y a pas de séparation théorique entre la médiation et l'expérience, car la médiation est un milieu de vie et ne saurait être appréhendée autrement; on ne peut la rendre objective » (Villeneuve, 2003, p. 14). Aussi, comme ce jeu fait partie d'un univers traditionnel, il ne s'éloigne jamais vraiment de ce qu'il représente : la chasse à l'original. Conséquemment, quand l'animateur du jeu parle de la victime ou veut la faire parler afin de régler ce qui semble un conflit pour les chasseurs, vu que sa *médiation* est intimement liée à l'*expérience* vécue, il « ne transgresse rien et ne provoque aucun scandale » (2003, p. 14). Par sa performance, il « réactive » (p. 14) un événement comme s'il était

toujours présent en donnant à l'oralité toute sa force d'actualisation. En représentant cet événement, la parole des joueurs reste toujours ancrée dans la réalité.

Les habitués du jeu veulent donc vivre autrement que dans la vie courante. Quand ils retardent la lecture du poème, c'est parce que celle-ci ne produit pas de plaisirs aussi satisfaisants que le rapport au rituel de la chasse, rapport entre les chasseurs, rapport à un vécu commun, rapport au carnaval. Comme l'explique Johanne Villeneuve,

[p]our la culture orale traditionnelle, le « médium » est le milieu dans lequel on baigne. L'accent n'est pas mis sur ce qui est « séparé » et que le médium doit réunir, mais sur la processualité de la médiation en tant que performance. *Technè et poièsis* (la technique et le faire) ne font qu'un. (p. 14)

La performance de Stéphane-Albert se dissocie de ce mode traditionnel d'interaction avec le *médium* et crée une distance avec le milieu. Premièrement, elle ne permet qu'un seul rôle pour les membres du groupe : « celui de récepteur » (Zumthor, 1983, p. 230), alors que « celui de co-auteur » (1983, p. 230) trouve sa place dans le jeu, l'animateur et même les participants pouvant prendre la parole à chaque instant pour ajouter à la performance. Deuxièmement, par son ton cérémoniel et son contenu romantique, elle se détache de l'univers carnavalesque où se mêlent normalement le *comique* et le *sérieux*. Troisièmement, elle produit une tension dans le groupe, car elle se veut un *hommage* au *meneur* du groupe, Bernard qui, comme nous le savons, ne peut recevoir aussi directement cette affection. Nuisant au jeu, elle fait apparaître la dynamique groupale.

Ainsi, par son lien avec la tradition de la chasse et sa capacité à engendrer un univers carnavalesque, le jeu correspond à la *parole de source*, tandis que la lecture du poème, par son non-respect des conditions de réception, se trouve isolée, ne parvenant pas à créer « une convergence spontanée des volontés » (p. 268).

Or, vu l'importance pour Perrault de capter la *parole de source*, cet antagonisme ne devrait pas logiquement apparaître dans le film. Est-ce que sa présence est liée au choix d'inviter « deux débutants [...] [qui] embelli[ssent] la chasse de tout cet inconnu troublant qui circule dans les légendes et les récits » (Perrault, 1982b, p. 41)? Nous pensons que, par ce choix, le cinéaste a voulu mettre en opposition ceux qui ne font que raconter une *légende* et ceux qui prétendent la « présente[r] comme un vécu » (Alio, Perrault, 1983, p. 54). Comme nous l'avons souligné au premier chapitre, le cinéaste s'oppose à tout discours colonisateur, trompeur, mystificateur, aliénant ou aliéné. Selon nous, par son film, il cherche à donner la

parole à ceux qui font la chasse à l'original pour montrer comment leur manière de l'exprimer est plus authentique que celle porteuse de mythes. Dans *Les traces du rêve*, film tourné par Jean-Daniel Lafond après *La bête lumineuse*, nous voyons Perrault argumenter avec Stéphane-Albert à ce sujet :

Stéphane-Albert Boulais : Dieu-chasseur!

Pierre Perrault : Ça marche pas! Arrête donc la mythologie... moi...

Stéphane-Albert Boulais : Mais c'en est une, la mythologie, la chasse.

Pierre Perrault : Mais non, c'est pas une mythologie. La mythologie, c'est l'invention de ceux qui restent assis, à côté du poêle, pis qui s'imaginent ce qui s'passé dans l'bois. (Lafond, 1986, 00.26.23)

Disons que cette tendance qu'a Stéphane-Albert à mythifier la chasse est également présente dans le film de Perrault. Aussi, le fait que Maurice Chaillot et lui décident de chasser à l'arc contribue à cette vision des choses, les deux fondant leur propos sur le principe que, devant l'original, il est plus noble d'utiliser l'arc que le fusil. Le premier affirme : « Oui, parce que l'original, c'est aussi sacré que l'arc et la flèche » (Perrault, 1982a : 00.14.32). Le second compare les deux types de chasse : « Nous aut'es, les hommes sacrés, nous aut'es qui avons une dimension mythique, toi et moi, Maurice, allons frapper l'original, alors que les hommes du canon froid, les hommes de la balle inconnue, ne verront rien » (1982a, 00.14.57).

D'après nous, le choix des personnages est lié au désir du cinéaste d'opposer deux paroles : la *parole de source* qui intègre l'univers de la chasse et la parole « mythifiante » qui, comme écran face au réel, est synonyme d'aveuglement. Dans *La bête lumineuse*, cette confrontation se traduit par une réelle montée des hostilités : en premier lieu, le rendez-vous des chasseurs où Louis-Philippe explique clairement à Stéphane-Albert que la chasse n'est pas un temps pour s'adonner à la poésie; en second lieu, cette démonstration de force où Stéphane-Albert et Maurice – qui, n'ayant jamais pratiqué la chasse, la mythifient – se font jouer un tour et deviennent la proie de Barney Descontie, Michel Guillot et Bernard L'heureux; finalement, la mythification de Bernard en père-chasseur nourricier et son refus catégorique de cet « hommage ».

Or, cet antagonisme ne sert pas la *parole de source* issue du jeu : d'abord, il braque l'attention non pas sur elle mais sur la relation Bernard/Stéphane-Albert, ces deux personnages incarnant particulièrement bien les deux forces en opposition; ensuite, il rend le

jeu inopérant : défendant sa prise de position et jouant la plupart du temps le rôle de victime, Stéphane-Albert empêche les autres chasseurs de s'exprimer.

Nous le voyons : les habitués de la chasse et les deux néophytes (surtout Stéphane-Albert) finissent par représenter les deux pôles d'une dialectique où se produit une lutte entre *parole de source*, liée au monde pratique, et parole « mythifiante », liée à une idéalisation du monde. Par son choix de personnages, Perrault met en place une dialectique qui nuit au bon déroulement du jeu et, donc, à l'émergence de la *parole de source* de certains chasseurs du groupe. Certes, comme nous le disions au premier chapitre, en donnant toute l'attention à la parole des chasseurs, il *monumentalise l'âme de bûcheron*, sauf que son désir de créer une dialectique place cette *âme* devant quelque chose à abattre : la vision mythique de la chasse. Cette vision est incarnée par Stéphane-Albert qui défend le droit du poète à exprimer le réel. Or, dans *La bête lumineuse*, pour être acceptée par les habitués de la chasse, toute parole liée à une autre vision que la leur doit passer par la carnavalisation. Quand Stéphane-Albert impose sa parole poétique et refuse le rire du groupe, il stoppe ce processus. Les habitués de la chasse n'ont alors plus aucun moyen d'incorporer cette parole dans leur univers. Cela a pour effet d'effacer la frontière qui les sépare de la vie courante, ce que ceux-ci veulent absolument éviter.

En somme, par « une vision indirecte libre » (Deleuze, 1985, p. 239), Perrault s'exprime à travers des personnages qui, bien que jouant leurs propres rôles, incarnent les deux pôles d'une dialectique. Ainsi, se confrontent une parole carnavalesque, issue du réel de la chasse, porteuse d'une manière traditionnelle d'être, de penser, de vivre des Québécois et une parole qui, par son romantisme, refuse d'être risible, cache ce réel et emprunte sa vision du monde à la littérature. Or, cette confrontation entre ces deux paroles a l'avantage de créer une polyphonie, car il y a ici, comme dans le genre romanesque, une « diversité sociale de langages, [...] de langues et de voix individuelles, diversité [...] [cinématographiquement] organisée » (Bakhtine, 1978, p. 88). Plutôt que de placer la parole des personnages dans un univers où « tout en lui est réalisé et achevé pleinement » (1978, p. 452), ce film épique « contemporain » (Garneau, 1997, p. 240), par sa polyphonie, permet à la parole d'être à la source d'un questionnement identitaire : comme « [l]e passé n'est pas "absolu", mais localisé dans un processus historique réel, corrélé au présent et au futur » (1997, p. 240), la parole

des habitués de la chasse et celle des deux néophytes peuvent représenter ce « tiraillement du sujet entre sa destinée collective et sa vérité individuelle » (p. 192).

En conclusion, dans ce chapitre, nous avons tenté de déterminer si la parole produite par les joueurs s'accordait avec le point de vue perraultien en nous posant la question suivante : est-ce que la parole des joueurs est une parole manipulée par Perrault? En nous basant sur les réflexions de Johan Huizinga et de Roger Caillois, nous avons pu définir le jeu et voir que, par son désir d'être au centre de l'attention, Stéphane-Albert ne respectait pas une des règles principales : l'alternance de l'homme-original. Empêchant l'accès à ce rôle donnant aux joueurs une sensation de liberté et d'égalité, il est un briseur de jeu qui montre ce que le jeu cache : la dynamique groupale. Ainsi, à partir des *fonctions du sacrifice* de Guy Rosolato, nous avons saisi que, en raison de l'attitude de Stéphane-Albert, ce rituel ludique ne créait plus cette illusion si utile à la cohésion du groupe mais reflétait plutôt le fonctionnement du groupe : Bernard représentant le *meneur* et le *Père idéalisé*; Stéphane-Albert devenant le plus souvent la *victime émissaire* et la *victime rituelle*; les autres chasseurs incarnant les *fidèles*. Nous avons remarqué que le jeu des chasseurs conduisait à une mise à mort symbolique à répétition, celle de la parole de Stéphane-Albert. Or, cette suite de mise à mort est due à son désir masochiste d'occuper la place de la victime, désir empêchant la règle de l'alternance et ayant comme effet principal de scléroser le jeu.

Évidemment, même si Stéphane-Albert semble exercer son libre arbitre, il reste un personnage. Aussi, son point de vue poétique s'imbrique dans une dialectique liée au choix des personnages : tandis que les habitués de la chasse ont le rôle d'incarner la *parole de source*, les deux néophytes (surtout Stéphane-Albert) ont celui d'incarner la parole « mythifiante ». En se confrontant, ces deux paroles produisent non pas un *témoignage* mais un questionnement sur la culture populaire et sur la culture érudite. Concrètement, par son film, Perrault fait plus que magnifier le vécu, les gestes et la parole des chasseurs. Il crée un film épique où, défendant sa représentation du monde par la *parole de source*, « l'âme de bûcheron » (Perrault, 1983, p. 116) s'oppose à la pensée mythique. Or, tant que cette opposition s'intègre à la vision carnavalesque, elle n'occasionne pas de tension réelle dans le groupe de chasseurs, puisqu'il y a *rapprochement de ce que la vie quotidienne séparait*. C'est seulement lorsque la parole « mythifiante » se veut incontestable qu'il devient difficile de la lier à l'univers carnavalesque et de la faire entrer en synergie avec l'*âme de bûcheron*. Bien



que Perrault désire représenter *la vie qui improvise* par son montage, son choix de personnages va influencer cette « improvisation ». S'il y a une dialectique, elle provient de ce choix et sert à répondre à son questionnement identitaire.

## CONCLUSION

L'originalité de notre travail repose sur le fait qu'aucune étude n'a mis en rapport le sens de la démarche cinématographique de Perrault, telle qu'exprimée dans ses textes, à celui de la parole provenant d'un jeu dans *La bête lumineuse*. Certes, pour parvenir à faire le lien entre la vision perraultienne et ce jeu imitant la chasse, il fallait trouver une problématique. Or, comme nous l'avons vu, cette activité ludique ne se déroule pas normalement, car un des néophytes de la chasse, Stéphane-Albert, n'en saisit pas les règles. Un dialogue entre lui et Bernard ponctue le film, exprime d'ailleurs très bien comment cette incompréhension nuit au jeu. Évidemment, représentant un point de vue traditionnel, cette activité ludique exige un mode de pensée où le groupe a préséance sur l'individu. Étant donné que Stéphane-Albert veut être considéré comme le « poète » du groupe et que les autres chasseurs lui refusent ce statut, le jeu devient un moyen de défense contre sa performance poétique. Une lutte s'engage alors entre une parole liée à l'oralité et une parole « mythifiante ». Cherchant à comprendre ce qui produit une telle confrontation, nous avons élaboré la problématique suivante : si la parole liée au jeu respecte le désir de Perrault, c'est-à-dire celui d'une langue imprégnée d'une praxis et issue d'une mémoire collective, pourquoi cette opposition apparaît-elle dans le film? Pour y répondre, en nous inspirant de plusieurs conceptions, nous devons analyser à la fois le point de vue essayistique de Perrault, son travail sur *La bête lumineuse*, l'univers carnavalesque du film, le fonctionnement du jeu et les interactions entre les personnages.

Dans le premier chapitre, comme Perrault fait référence à la philosophie platonicienne dans sa pensée essayistique, nous avons comparé leurs deux conceptions. Nous avons vu que sa réflexion sur le réel n'est pas en accord avec celle de Platon : l'idée d'une captation et d'une mémorisation du réel étant erronée puisque empreinte de sensible. De plus, nous avons observé que sa pensée amalgame plusieurs oppositions : rêve/réalité, imagination artistique/objectivité de la caméra, fiction/documentaire. Dans son propos, il y a une vision dialectique : pour être valable, le rêve doit être lié au vécu et non à l'illusion; pour ne pas cacher le réel, la captation du monde doit passer par un regard « objectif » et non par la

fiction; pour ne pas être un objet d'aliénation, le film doit révéler l'essence de la culture québécoise, soit la *parole de source*, et non devenir le fruit d'une pensée colonisatrice. Or, pour Perrault, sa démarche cinématographique demeure authentique parce qu'elle témoigne autant de cette parole que de *la vie qui improvise*.

Aussi, à partir des théories de François Niney et d'André Gaudreault sur le récit filmique, nous avons observé que ce « témoignage » est l'objet de multiples manipulations de la part de Perrault, manipulations qui portent un dur coup à cette idée que *La bête lumineuse* n'est pas une représentation mimétique et fictionnelle : le *dispositif profilmique* passe par une mise en scène composée d'éléments du réel plutôt que de *la vie qui improvise*; le *dispositif de prise de vue* est lié à une *caméra participante* intervenant dans l'espace filmé, modifiant le réel, intervention qui rend arbitraire cette idée d'œil-objectif ou de *banalité de l'image*; le *dispositif de traitement des images tournées* utilisé crée non pas de l'authenticité mais de l'esthétisme, car il sature l'image de la présence de la voix.

Nous inspirant de la réflexion de Michèle Garneau sur le cinéma de Perrault mais n'arrivant pas à la même conclusion qu'elle, nous avons vu que, contrairement à ce que pense le cinéaste, son film est un récit fictionnel. Comme son montage crée un point de vue épique qui *monumentalise l'âme de bûcheron*, soit la parole des chasseurs, nous en avons déduit que cette manipulation est liée à une *vision indirecte libre*. Par conséquent, la visée éthique de Perrault influe sur la conception du film, puisqu'elle contribue à créer une imitation et une « recomposition » du réel passant par un style esthétique particulier : l'épopée. Ainsi, vu les diverses manipulations dont le film est l'objet, *La bête lumineuse* est une représentation mimétique et fictionnelle et non pas, même si nous tenons compte de la recherche de vérité du cinéaste, un *témoignage*.

Après avoir démontré que le travail de Perrault sur le film crée une œuvre artistique passant par une recherche de vérité (ou de réel), dans le second chapitre, nous avons voulu savoir si sa démarche cinématographique était motivée par une quête identitaire, c'est-à-dire par une quête de la mémoire, celle-ci expliquant davantage pourquoi il a réalisé *La bête lumineuse*.

À partir d'un concept d'analyse littéraire d'André Belleau, concept qui reprend la vision baktinienne, nous avons observé que les choix de Perrault contribuent non seulement à produire des traces de carnavalisation dans *La bête lumineuse* mais à remettre en question la

culture. Par les choix des personnages, du sujet, du lieu de tournage et du temps performatif, le cinéaste crée les conditions idéales pour qu'apparaisse un univers carnavalesque. Cet univers permet le rapprochement de visions du monde différentes ou opposées, de même que la relativisation de toute idée, la parodie de ce qui fait peur, l'*expression complète de sentiments refoulés*, les jeux verbaux de toutes sortes, l'espièglerie et la relation égalitaire.

Or, selon nous, comme cet univers carnavalesque s'inscrit dans la tradition de la chasse et non pas dans la modernité, il suscite un réel questionnement sur la culture. Nous inspirant du concept de dédoublement de la culture de Fernand Dumont, nous nous sommes donc demandé si, dans *La bête lumineuse*, le rapport à l'oralité passait par un questionnement sur la mémoire collective.

Le premier constat est que ce questionnement est lié chez Perrault à une quête de la *parole de source*. Le second constat est que *La bête lumineuse* est un objet non pas scientifique mais culturel, étant le produit d'une stylisation et donc d'une mise à distance liée à un *déplacement de la signification*, objet dont le sens peut toujours être réinterprété. Le troisième constat est que, dans *La bête lumineuse*, en magnifiant la manière d'être et de parler d'hommes du peuple, Perrault s'intéresse à une autre histoire : celle de la tradition populaire, changeant ainsi la façon dont on aborde généralement la culture. Il réfléchit donc sur la culture mais pousse également le spectateur à y réfléchir en présentant un univers carnavalesque basé sur le renversement des valeurs. Porteuse d'un tel univers, la *parole de source* remet en question les valeurs de la société. En cherchant cette parole, Perrault veut redéfinir l'identité collective, soit montrer comment une parole issue de la tradition de la chasse est, mieux que toute autre, vecteur de racines culturelles.

Dans le troisième chapitre, nous nous sommes questionnés sur la place qu'occupe la *parole de source* dans *La bête lumineuse*, car celle-ci est confrontée à un autre type de parole. Autrement dit, une confrontation se produisait entre la vision carnavalesque des habitués de la chasse et celle « mythifiante » des deux néophytes. Nous voulions savoir si la parole issue du jeu sert de force d'opposition dans une dialectique.

Certes, comme le désir de Stéphane-Albert de lire son poème nuit au déroulement du jeu et, du même coup, à la parole carnavalesque, il est rejeté par les joueurs en tant que source de désillusion. Sa lecture produit un effet non désiré par ceux-ci : l'apparition de la dynamique groupale, synonyme d'inégalités dans le rapport de force et le droit de parole de

chacun. Ne permettant plus son illusion, le jeu ne sert plus qu'à victimiser Stéphane-Albert qui, par un plaisir masochiste, se soumet à leurs attaques. Puisque celui-ci ne comprend ni le motif du refus du poème, ni la visée du jeu, ni la dynamique groupale, il pousse le reste du groupe à répéter ses agressions, devenant la seule *victime émissaire* et *victime rituelle*. Or, nous croyons que le choix de Stéphane-Albert Boulais et de Maurice Chaillot comme personnages du film permet certaines situations conflictuelles que doivent gérer les autres chasseurs. Étant donné que les deux néophytes ont une conception romantique de la chasse à l'orignal, Perrault peut mettre celle-ci en confrontation avec la vision carnavalesque des habitués du jeu (ou de la chasse) et créer ainsi une dialectique qui oppose la parole « mythifiante » et la *parole de source*. Grâce à cette dialectique, deux représentations du monde sont réunies : l'une est moderne, l'autre est traditionnelle. Ainsi, par une *vision indirecte libre*, Perrault investit l'interaction des personnages afin de répondre à son questionnement identitaire.

Or, est-ce que la parole issue du jeu respecte le désir de Perrault, c'est-à-dire celui d'une langue imprégnée d'une praxis et issue d'une mémoire collective? Oui, car cette parole est toujours en lien avec le vécu des chasseurs. De plus, elle est issue d'une conception du monde populaire et traditionnelle : le carnavalesque. Cependant, selon nous, le fait d'inviter Stéphane-Albert Boulais et Maurice Chaillot à participer à son documentaire n'est pas fortuit. Cette invitation est intentionnelle. Perrault crée une dialectique selon laquelle les deux néophytes défendent le droit à la parole « mythifiante » de représenter le monde, tandis que les habitués de la chasse leur refusent ce droit en revendiquant une parole ludique et carnavalesque.

Évidemment, en ce qui a trait à la dialectique élaborée par Perrault, diverses questions restent en suspens. D'abord, bien que pouvant être qualifiée de *parole de source*, la parole issue du jeu est-elle, d'une certaine façon, « mythifiante »? Étant donné que le jeu se veut une chasse à l'orignal menée par des loups, il contient un regard mythique qui s'approche de celui de la « psychologie des peuples primitifs » (Freud, 1993, p. 72). D'après nous, il faudrait réfléchir sur le rapport au « totémisme » (1993, p. 73) qu'ont les chasseurs lorsqu'ils jouent. La *parole de source* a-t-elle alors non seulement un caractère carnavalesque mais également un caractère mythique? Si oui, l'univers du jeu a-t-il été influencé, par exemple, par la culture amérindienne?

Nous aimerions réunir ces questions dans un prochain travail de recherche où nous tenterions de démontrer que la parole issue du jeu est plus qu'une force d'opposition dans une dialectique, qu'elle va au-delà des intentions du cinéaste, les dépasse et permet de faire du film une œuvre, non pas fermée et tendancieuse, mais ouverte et polyphonique. Il faudrait alors voir comment, dans le film, la parole carnavalesque a raison de cette dialectique, c'est-à-dire comment elle ne s'oppose pas à la parole « mythifiante » mais s'en nourrit en la retournant et la ridiculisant. Par la relativisation de tout discours dominant, elle donnerait au film son vrai pouvoir : celui de montrer ce que donne la liberté d'expression.

## BIBLIOGRAPHIE

## Œuvres de Perrault

- PERRAULT, Pierre. 1982a. *La bête lumineuse*. DVD, coul., 127 m. 18 s. Montréal : ONF.
- . 1982b. *La Bête lumineuse*. Montréal : Nouvelle optique, 251 p.
- . 1983. *Caméramages*. Coll. « Cinégraphiques ». Paris / Montréal : Edilig / l'Hexagone, 127 p.
- . 1985. *De la parole aux actes*. Coll. « Essais ». Montréal : L'Hexagone, 430 p.
- . 1995. *L'oumigmatique ou l'objectif documentaire*. Coll. « Itinéraires ». Montréal : l'Hexagone, 309 p.

## Littérature et filmographie sur Perrault

- ALCAÏDÉ, Yves. 1999. « Du marsouin à l'oumigmatique ». In *Pierre Perrault, cinéaste-poète*, sous la dir. de Paul Warren, p. 176-186. Coll. « Essai ». Montréal : l'Hexagone.
- ALEXANDRE, Jacques. 2002. « À l'écoute du réel : réflexion sur le processus créateur à l'œuvre dans les documentaires de Pierre Perrault ». Mémoire. UQAM, 147 p.
- ALLIO, René, et Pierre PERRAULT. 1983. « Cinéma du réel et cinéma de fiction : vraie ou fausse distinction? Dialogue entre Pierre Perrault et René Allio ». In *Écritures de Pierre Perrault : actes du colloque « Gens de paroles »*, (La Rochelle, 24-28 mars 1982), sous la dir. de Guy Gauthier et Pierre Véronneau, p. 42-59. Montréal / Paris : La Cinémathèque québécoise / Edilig.
- BOUCHARD, Vincent. 2006b. « Pour la suite du monde ». In *Étude du développement d'un cinéma léger et synchrone à l'Office nationale du film du Canada, à Montréal*, p. 193-219. Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.
- GAUTHIER, Guy. 2009 (1999). « La bête lumineuse. Pour une écriture du réel ». In *L'œuvre de Pierre Perrault*, vol. 4, p. 38-42. Coll. « Mémoire ». Montréal : Édition VHS.
- LAFOND, Jean-Daniel. 1986. *Les traces du rêve*. DVD, coul., 95 m. 22s. Montréal : ONF.
- . 1988. *Les traces du rêve ou Il était une fois Pierre Perrault, cinéaste, poète et Québécois : essai*. Coll. « Essais ». Montréal : l'Hexagone, 260 p.
- LAROUCHE, Michel. 1975. « Le sens de la parole dans le cinéma de Pierre Perrault ». Mémoire. Montréal : Université de Montréal, 106 p.
- VILLENEUVE, Johanne. 2003. « Pierre Perrault, poète et cinéaste ». In *L'esprit créateur. L'intermedium littéraire/Media and Literature, Literature as Media*, vol. XLIII (Summer), p. 72-80.
- . 2009. « Le ventre de l'hommerie. La ruse maternelle de Pierre Perrault ». In *Traversées de Pierre Perrault*, sous la dir. de Michèle Garneau et de Johanne Villeneuve, p. 189-212. Coll. « Nouvelles études québécoises ». Montréal : Fides.

### Théories et essais divers

- AMOSSY, Ruth. 2006. « Le plausible et l'évident : doxa, interdiscours, topiques ». In *L'argumentation dans le discours*, 2<sup>e</sup> éd., p. 99-126. Coll. « Cursus ». Paris : Armand Colin.
- ANGENOT, Marc. 1995. *La parole pamphlétaire. Contribution à la typologie des discours modernes*, 2<sup>e</sup> éd. Paris Payot, 425 p.
- AQUIEN, Michèle. 1993. *Dictionnaire de poétique*. Paris : Le livre de Poche, 347 p.
- BAKHTINE, Mikhaïl. 1970. *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. Trad. d'Andrée Robel. Paris : Gallimard. Coll. « Tel », 471 p.
- . 1978. *Esthétique et théorie du roman*. Trad. de Daria Olivier. Paris : Gallimard. Coll. « Tel », 488 p.
- BEAUCHEMIN, Jacques. 2009. « Quête de sens et nostalgie des origines dans la pensée de Fernand Dumont ». In *Nos vérités sont-elles pertinentes. L'œuvre de Fernand Dumont en perspective*, sous la dir. de Serge Cantin et Marjolaine Deschênes, p. 53-66. Québec : Les Presses de l'Université Laval.
- BELLEAU, André. 1983. « Carnavalisation et roman québécois : mise au point sur l'usage d'un concept de Baktine ». In *Études françaises*, vol. 19, no 3, p. 51-64
- BOUCHARD, Vincent. 2006a. « Introduction ». In *Étude du développement d'un cinéma léger et synchrone à l'Office nationale du film du Canada*, à Montréal, p. 10-18. Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.
- BRISSON, Luc, et Jean-François PRADEAU. 2007. *Dictionnaire Platon*. Paris : Ellipses, 165 p.
- BRUN, Jean. 1960. *Platon et l'Académie*, 13<sup>e</sup> éd. Coll. « Que sais-je ». Paris : PUF, 121 p.
- CAILLOIS, Roger. 1967. « Classification des jeux ». In *Les jeux et les Hommes. Le masque et le vertige*, p. 45-91. Paris : Gallimard.
- DELEUZE, Gilles. 1985. « La pensée et le cinéma ». In *Cinéma 2. L'image-temps*, p. 203-245. Collection « Critique ». Paris : Les Éditions de Minuit.
- . 1985. « Cinéma, corps et cerveau, pensée ». In *Cinéma 2. L'image-temps*, p. 246-291. Collection « Critique ». Paris : Les Éditions de Minuit.
- DUMONT, Fernand. 2005. *Le lieu de l'homme*. Montréal : Bibliothèque québécoise, 274 p.
- ENRIQUEZ, Eugène. 1983. *De la horde à l'état : Essai de psychanalyse du lien social*, sous la dir. J.-B. Pontalis. Coll. « Connaissance de l'Inconscient ». Paris : Gallimard, 460 p.
- FREUD, Sigmund. 1968. *Métapsychologie*. Trad. de Jean Laplanche et J.-B. Pontalis. Coll. « Folio essais ». Paris : Gallimard, 185 p.
- . 1985. « Le créateur littéraire et la fantaisie ». *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Trad. de Bertrand Féron, p. 33-46. Coll. « Folio essais ». Paris : Gallimard.
- . 1993. *Totem et tabou*. Trad. de Marielène Weber. Coll. « Connaissance de l'Inconscient ». Paris : Gallimard, 351 p.
- . 2001 (1981). *Essais de psychanalyse*. Coll. « Petite bibliothèque Payot ». Paris : Payot, 305 p.
- GARNEAU, Michèle. 1997. « Pour une esthétique du cinéma québécois ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal, 312 p.



- GAUDREULT, André. 1988. *Du littéraire au filmique. Système de récit*. Paris : Méridiens Klincksieck, 200 p.
- GAUDREULT, André, et François JOST. 1990. *Le récit cinématographique*. Coll. « Nathan université ». Paris : Nathan, 159 p.
- GAUTHIER, Guy. 2002. « La vie telle qu'elle est... et telle qu'on la raconte ». In *Le documentaire, un autre cinéma*, p. 11-28. Coll. « Nathan cinéma ». Paris : Nathan.
- GEBAUER, Gunter, et Christoph Wulf. 2005. « La mimésis : reproduction, production d'illusions et fiction ». In *Mimésis : culture-art-société*, p. 47-103. Trad. de Nathalie Heyblom. Coll. « passages ». Paris : Éditions du Cerf.
- GEFEN, Alexandre. 2002. « Platon : les trois modes de la représentation littéraire ». In *La mimésis*, p. 75-78. Coll. « Corpus ». Paris : Flammarion.
- GREEN, André. 1993. « Masochisme(s) et narcissisme dans les échecs de l'analyse et la réaction thérapeutique négative ». In *Le travail du négatif*, p. 123-156. Coll. « Critique ». Paris : Les éditions de minuit.
- GODELIER, Maurice. 1996. « Meurtre du Père ou sacrifice de la sexualité? Conjectures sur les fondements du lien social ». In *Meurtre du Père. Sacrifice de la sexualité. Approches anthropologiques et psychanalytiques*, sous la dir. de Maurice Godelier et Jacques Hassoun, p. 21-52. Coll. « Les Cahiers d'Arcanes ». Paris : Arcanes.
- HUIZINGA, Johan. 1951. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Coll. « Tel ». Paris : Gallimard, 340 p.
- JEFFREY, Denis. 2008. « Le rituel, le jeu et la liberté ». In *Des jeux et des rites*, sous la dir. de Philippe St-Germain et Guy Ménard, p. 105-120. Montréal : Liber.
- KERLAN, Alain. 2009. « L'art et l'esthétique comme « reprise » face à la culture divisée ». In *Nos vérités sont-elles pertinentes. L'œuvre de Fernand Dumont en perspective*, sous la dir. de Serge Cantin et Marjolaine Deschênes, p. 169-179. Québec : Les Presses de l'Université Laval.
- LACASSE, Germain. 2006. « L'accent aigu du cinéma oral ». In *Le cinéma au Québec : Tradition et modernité*, sous la dir. de Stéphane-Albert Boulais, t. 13 des *Archives des lettres canadiennes*, p. 47-60. Coll. « Archives des lettres canadiennes ». Montréal : Fides.
- LAPLANCHE, Jean, Pontalis, Jean-Bertrand. 2007. *Vocabulaire de Psychanalyse*, 5<sup>e</sup> éd., sous la dir. de Daniel Lagache. Coll. « Quadrige/Dicos poche ». Paris : Quadrige/PUF, 523 p.
- LAVAUD, Laurent. 1999. « Introduction ». In *L'image*, p. 11-46. Paris : Flammarion.
- NINEY, François. 2002. *L'épreuve du réel à l'écran : Essai sur le principe de réalité documentaire*, 2<sup>e</sup> éd. Coll. « Arts et Cinéma ». Paris : De Boeck Université, 347 p.
- NOGEZ, Dominique. 1971. « Petit coup d'œil sur dix ans de cinéma québécois ». In *Essais sur le cinéma québécois*, p. 11-40. Montréal : Éditions du jour.
- OATES, Whitney J. 1972. « The Quest for Definition ». In *Plato's View of Art*, p. 32-47. New-York : Charles Scribner's Sons.
- ODIN, Roger. 1984. « Film documentaire, lecture documentarisante ». In *Travaux XLI. Cinémas et réalités*, p. 263-278. Saint-Étienne : CIEREC / Université de Saint-Étienne.
- PIETTE, Albert. 2005. « Fête, spectacle, cérémonie : des jeux de cadres ». In *Rituels*, sous la dir. de Gilles Boëtsch et de Christoph Wulf, p. 39-46. Coll. « Hermès : cognition, communication, politique ». Paris : CRNS éditions

- PLATON. 2008a. « La République ». In *Platon, œuvres complètes*, p. 1481-1792. Trad. de Georges Leroux. Paris : Flammarion.
- . 2008b. « Timée ». In *Platon, œuvres complètes*, p. 1977-2050. Trad. de Luc Brisson (dir. publ.). Paris : Flammarion.
- PRADEAU, Jean-François. 2009. *Platon, l'imitation de la philosophie*. Coll. « Philosophie ». Paris : Aubier, 372 p.
- RANCIÈRE, Jacques. 2001. « Une fable contrariée ». In *La fable cinématographique*, p. 7-28. Paris : Seuil.
- ROBERT, Paul. 1996. *Le Petit Robert des noms propres*, 2<sup>e</sup> éd. Paris : Dictionnaires Le Robert, 2260 p.
- ROGUE, Christophe. 2009. *Comprendre Platon*. Coll. « Cursus ». Paris : Armand Colin, 162 p.
- ROSOLATO, Guy. 1987. *Le sacrifice : Repères psychanalytiques*, sous la dir. de Jean Laplanche. Coll. « Bibliothèque de psychanalyse ». Paris : Presses Universitaires de France, 192 p.
- ROUSSILLON, René. 2008. « Le jeu et le potentiel ». In *Le jeu et l'entre-je(u)*, p. 67-87. Coll. « Le fil rouge ». Paris : Presses Universitaires de France.
- . 2008. « Les "logiques" du sadisme ». In *Le jeu et l'entre-je(u)*, p. 261-281. Coll. « Le fil rouge ». Paris : Presses Universitaires de France.
- SOURIAU, Étienne. 1953. « Préface ». In *L'univers filmique*, p. 5-10. Paris : Nathan.
- SCHEPPLER, Gwenn. 2009. « "Je suis le premier spectateur" : L'œuvre de Pierre Perrault ou le cinéma comme processus ». Thèse de doctorat, Montréal/Lyon, Université de Montréal/Université de Lyon, 470 p.
- VILLENEUVE, Johanne. 2003. « La symphonie-histoire d'Alfred Schnittke ». In *Intermédialités*, no 2, p. 11-29.
- WULF, Christoph. 2005. « Introduction. Rituels. Performativité et dynamique des pratiques sociales ». In *Rituels*, sous la dir. de Gilles Boëtsch et de Christoph Wulf, p. 9-20. Coll. « Hermès : cognition, communication, politique ». Paris : CRNS éditions.
- . 2007. *Une anthropologie historique et culturelle : rituels, mimésis sociale et performativité*. Paris : Téraèdre, 190 p.
- ZUMTHOR, Paul. 1983. *Introduction à la poésie orale*. Paris : Seuil. 287 p.