



Le regard vidéo dans le thriller contemporain. Remarques à partir de *Sliver*

Mellier Denis

[Pour citer cet article](#)

Mellier Denis, « Le regard vidéo dans le thriller contemporain Remarques à partir de *Sliver* », *Cycnos*, vol. 13.1 (Expressions et représentations de la sexualité dans le cinéma américain contemporain), 1996, mis en ligne en juillet 2008.

<http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/413>

Lien vers la notice <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/413>

Lien du document <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/cycnos/413.pdf>

[Cycnos, études anglophones](#)

revue électronique éditée sur épi-Revel à Nice

ISSN 1765-3118

ISSN papier 0992-1893

AVERTISSEMENT

Les publications déposées sur la plate-forme épi-revel sont protégées par les dispositions générales du Code de la propriété intellectuelle. Conditions d'utilisation : respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle.

L'accès aux références bibliographiques, au texte intégral, aux outils de recherche, au feuilletage de l'ensemble des revues est libre, cependant article, recension et autre contribution sont couvertes par le droit d'auteur et sont la propriété de leurs auteurs. Les utilisateurs doivent toujours associer à toute unité documentaire les éléments bibliographiques permettant de l'identifier correctement, notamment toujours faire mention du nom de l'auteur, du titre de l'article, de la revue et du site épi-revel. Ces mentions apparaissent sur la page de garde des documents sauvegardés ou imprimés par les utilisateurs. L'université Côte d'Azur est l'éditeur du portail épi-revel et à ce titre détient la propriété intellectuelle et les droits d'exploitation du site. L'exploitation du site à des fins commerciales ou publicitaires est interdite ainsi que toute diffusion massive du contenu ou modification des données sans l'accord des auteurs et de l'équipe d'épi-revel.

EPI-REVEL

Revue électronique de l'Université Côte d'Azur

Le regard vidéo dans le *thriller* contemporain Remarques
à partir de *Sliver*

Denis Mellier

Université de Poitiers

Ce sens de la duplication aboutit donc, non pas à une échappée de l'ici vers l'ailleurs, mais au contraire à une convergence quasi magique de tout ailleurs vers l'ici.

Clément Rosset, *Le Réel et son double*

A même l'écran du cinéma, depuis quelque temps, au sein de ses récits, comme jeu de ses images, d'autres écrans tendent à se multiplier. Le *thriller* américain affuble son personnel, flics ou journalistes, de nouveaux appareillages — caméras sur l'épaule, dispositifs de surveillance, prothèses informatiques et visuelles diverses permettant l'hyperprécision technologique. Ainsi de ces vérités indécélables à l'œil nu et qui gisent au fin fond de l'image dans *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) ou *Rising Sun* de Philipp Kauffman (1993). Le *thriller* complique donc le piège de ses intrigues en de nouveaux dispositifs et construit sa petite sémiologie indiciaire au moyen de nouvelles images empruntées au monde de la communication : télévision, vidéo, et depuis peu, accélération technologique oblige, le sens de l'énigme, le rebondissement du suspense, l'angoisse du *thriller*, sont supposés s'imprimer sur l'écran de l'ordinateur et dans les replis du réseau *internet*¹.

Si dans la construction policière du *thriller*, l'*insert* de la vidéo sert avant tout la logique de l'indiscrétion et de la preuve, dans de nombreux scénarios il ouvre aussi — surtout ? — au spectacle érotique. Le thème vidéo au contact de cette représentation sexuelle creuse immédiatement de manière spéculaire l'écran du cinéma, au moyen des figures en abyme du spectacle voyeur. La vidéo dans le cinéma est-elle alors un autre mode de retournement spéculaire interrogeant à tous coups le discours cinématographique ? La trace vidéo, dans ses formulations érotiques et policières, celles dont jouent les *thrillers* contemporains, porte-t-elle sur le cinéma avec cette même pertinence que *Rear Window* d'Hitchcock (1954), *The Peeping Tom* de Michael Powell (1959) ou *Videodrome* de David Cronenberg (1982), ont su donner à la question du voyeurisme au cinéma ?

La vidéo, dans la construction de l'intrigue, permet de jouer d'une image privée, soit prise dans le jeu complice des intimités, soit au contraire, prise en secret, malgré celui qui, sous le regard de l'autre, voyeur ou surveillant, y devient objet de fascination sexuelle. *Basic Instinct* de Paul Verhoeven (1992), *Sliver* de Robert Evans (1993) ou *Body of Evidence* de Uli Edel (1993), autant de *thrillers* récents qui font de la question de l'intimité sexuelle et de l'image privée du corps, un motif important voire l'argument privilégié de leurs intrigues. Quelque chose d'essentiel quant au meurtre est à revoir au creux des bandes vidéos, mais en même temps, c'est quelque chose d'incontrôlable quant au désir de l'enquêteur ou du héros qui s'y tapit. C'est là que le spectateur serait inévitablement renvoyé à la légitimité de son plaisir, au goût qu'il a de ces spectacles, à la nature exacte du regard qu'il pose sur ces écrans qui se dédoublent ainsi au cinéma. Confondant la preuve et l'objet fantasmatique, la logique du désir et celle du sens policier², les images vidéos des intimités victimes (*Sliver*) ou des identités coupables (*Basic Instinct*) font figures dans la représentation cinématographique, d'images incongrues, dérobées. Littéralement, elles révèlent un regard indiscret. Elles témoignent dans l'univers technologique de la surveillance et du désir, d'un spectacle *impur* alors que la continuité cinématographique se déroule : cela, parce que l'image vidéo sur un écran de cinéma entend bien faire constater que sa nature est autre. Neigeuse, le plus souvent noir et

¹ Voir, par exemple, le récent *The Net* d'Irwin Winkler (1995).

² Voir, pour le traitement de cette construction, notre article "Hermeneutically incorrect : *Basic Instinct* ou la preuve par le corps". *La voix du regard*, 7/8 (février 1995).

blanc, d'une texture, d'un format ou d'un grain qui posent sa différence, l'image vidéo s'affiche dans le cinéma, en tant précisément qu'elle y introduit une nuance, une *distinction*. Cette distinction, on dira qu'elle sert l'argument du cinéma à l'instant où il cherche à postuler sa différence dans l'ère de la communication vidéo généralisée.

Marquant son hétérogénéité dans l'image filmique, l'image vidéo permet au cinéma, par divers jeux de thématisations, de s'offrir un discours plus ou moins convenu sur l'excès des images médiatiques, sur la multiplication des écrans. Il est alors assez savoureux que le cinéma de masse s'offre, précisément dans l'exhibition des intimités dérobées au moyen de l'image vidéo, la dénégation à bon compte d'un spectacle qu'il veut dénoncer comme pervers. Qui veut tuer son chien ... le prend en vidéo.

Si un film comme *The Peeping Tom* de Michael Powell retournait inévitablement la caméra de l'assassin sur le cinéma lui-même, l'*insert* vidéo, ou le thème de la vidéo au cinéma, ainsi que le figure l'exemple de *Sliver* que nous examinerons ici, n'ouvre pas tant une dimension spéculaire et critique sur le sens de l'image cinématographique, qu'il ne sert plutôt à réaffirmer dans le cinéma grand public, la légitimité et surtout la spécificité d'un tel spectacle face aux risques de la généralisation médiatique. En proclamant le spectacle contre l'indiscrétion de ce regard vidéo, il s'agit alors pour ce cinéma de rappeler son homogénéité. L'image vidéo, utilisée de manière plus stratégique qu'authentiquement critique, a donc pour fonction de faire ressentir son hétérogénéité, celle d'une image *étrangère*.

1 - Sliver ou Rosemary goes postmodern

Sliver de Robert Evans (1993) est un produit cinématographique contemporain type pour y constater l'articulation en son récit des domaines conjoints du voyeurisme érotique et de l'obsession postmoderne de la démultiplication des images. Carly (Sharon Stone) emménage au Sliver Building, un immeuble new yorkais. La locataire précédente Naomi se serait jetée par la fenêtre. Elle va y rencontrer l'écrivain Jack Landsford (Tom Berenger) et Zeke Hawkins (William Baldwin), un concepteur de jeux vidéos. Les morts mystérieuses se multiplient dans le Sliver Building, et les deux hommes fournissent tour à tour des suspects possibles. Carly devient la maîtresse de Zeke qui partage avec elle son secret : il est le véritable propriétaire de l'immeuble et surtout le concepteur d'un univers fantasmagique et vidéo hyper-sophistiqué. Chaque appartement de l'immeuble est soumis à une surveillance vidéo à l'insu de ses habitants et Zeke depuis une salle dérobée de monitors télés, est au spectacle du moindre instant de leur intimité. Fascinée d'abord par l'enregistrement vidéo de leurs propres ébats, Carly va goûter pour un temps le spectacle de ces intimités, lui offrant autant de récits que Zeke envisage comme un *soap opera* plus réel que toutes les fictions. Si Zeke n'est finalement pas le coupable des meurtres, Carly cependant a saisi le danger de ce dispositif vidéo, et décide, dans la dernière séquence, après avoir vu sur bande les ébats de Zeke et des autres locataires qui l'ont précédée, d'arrêter le fantasme des images en série. Elle détruit à coups de revolver les écrans et les ordinateurs, pour rendre Zeke à la "vraie" vie.

Le fantasme et le dispositif de Zeke, on les aura reconnus, et Foucault les a analysés dans *Surveiller et Punir* à partir du panopticon de Jeremy Bentham³. Cependant, là où dans le système de surveillance carcérale l'omniprésence du regard devait faire éprouver celle de l'autorité d'une présence, au contraire, la surveillance rédupliquée du sujet postmoderne n'existe que pour lui permettre de jouir dans la dissimulation de son identité. Comme à revers, sur lui-même, tous ses monitors télés où il se sidère, figurent autant d'*écrans*, d'obstacles, jusqu'à lui. *Surveiller et jouir, surveiller pour jouir* : la jouissance du regard vidéo dans le dispositif postmoderne de la démultiplication des écrans ne peut avoir lieu que si l'intimité

³ Voir Michel Foucault. *Surveiller et punir, Naissance de la prison* (Paris : Gallimard, 1975). Voir III/III : "Le panoptisme".

des altérités est exposée à proportion de l'opacité qui protège son spectateur. En cela, Zeke enfermé dans son *bunker* vidéo reconduit, mais à l'unité, la règle d'or du voyeurisme télévisuel, où c'est la masse innombrable des regards qui assure leur anonymat, en en faisant ainsi autant de sujets inassignables.

L'argument de *Sliver* est tiré d'un roman d'Ira Levin. C'est peut-être pour cela que *Sliver* n'est qu'une réécriture d'un autre de ses romans, *Rosemary's Baby*, adapté par Roman Polanski en 1968. Centrées sur le huis-clos paradoxal d'un lieu, un l'immeuble, qui va ainsi passer du réemploi gothique à la tour de Babel médiatique, les deux fictions de Levin jouent, selon les logiques différentes du fantastique et du récit policier, sur une même structure, celle d'une abrogation de l'intimité par le voisinage. Du diable à la machine indiscrete, le constat est le même, et d'un film à l'autre, un syllogisme propre à une critique de la communication et de l'image se formulera, finissant par identifier le diable à son nouvel avatar technologique, à ces regards vidéos indiscrets, cachés partout, dans tous les lieux et recoins intimes de la vie. De Rosemary à Carly, la vieille figure de la possession n'a guère changé, seules ses formes se sont adaptées au temps de la communication postmoderne.

En effet, dans le film de Polanski, l'énigme se fonde sur l'ambivalence des attitudes, des propos, elle joue du temps qu'il faut à Rosemary (Mia Farrow) pour comprendre les littéralités et les indices dans le discours des voisins satanistes. Symptomatiquement, l'énigme est anagrammatique (Roman Castevet, le voisin = Steven Marcato, le sataniste). On le voit, par la lettre, l'énigme joue sur les mots, se trouve dans les livres — que Hutch lègue à Rosemary pour la prévenir. Dans la grande tradition du récit fantastique, dans laquelle *Rosemary's Baby* se place, l'énigme, le jeu sur le sens et son indécidabilité, se situent bien toujours dans le langage, dans le cinéma construit comme un discours⁴. C'est pour cela que la rupture d'intimité dans *Rosemary's Baby* se fait par la voix, et non par un regard qui épierait les faits et gestes du jeune couple. Ces voix des Castevet qui traversent les parois trop fines d'un espace autrefois commun : il est bien pris soin de le préciser, lors de la visite à l'ouverture du film, ce qui était un immense appartement a été séparé en deux. Le film de Polanski raconte l'invasion progressive de l'intimité, son annexion dans ce que Rosemary a de plus profond et de plus singulier : sa progéniture.

Sliver raconte plutôt le piratage de l'intimité par la médiation des écrans. Invasion contre détournement. Si la dépossession de soi, dans *Rosemary's Baby*, passe par l'infiltration des voix et des discours, c'est parce que l'énigme fantastique propose une interprétation possible pour le spectateur. Dans *Sliver*, au contraire, il s'agit d'exhiber une image voyeuse que le spectateur se retrouve à goûter avec Zeke le vidéaste. D'une position propre à l'herméneutique fantastique, on passe à une position complice.

Au plan de la figuration érotique, les deux films jouent de continuité et de ruptures significatives. Dans *Sliver*, Sharon Stone rejoue son rôle inauguré dans *Basic Instinct* et figure déjà en elle-même une manière de cliché dans le protocole cinématographique des scènes de sexe dans le cinéma américain. Il faudrait un jour faire une typologie des *habitus* et *topoi* de la représentation sexuelle dans le cinéma de masse, cela selon les pays : on constaterait ainsi la récurrence fantasmatique de certaines dispositions, positions, rituels des corps et des espaces. A nouveau le *thriller* en constituerait, assurément, le corpus privilégié.

Le spectacle érotique, abondant dans *Sliver*, ainsi que le jeu de provocation exhibitionniste dans la scène du restaurant entre Carly et Zeke, ne trouvent leur véritable motivation dans la construction de l'intrigue qu'à partir du moment où ils se réinterprètent selon les questions de

⁴ Le thème du livre est bien présent dans *Sliver* mais pour être instantanément disqualifié : Carly est éditrice de biographies voyeuses (Zeke lui opposera précisément que de tels livres ne sont qu'une manière de voyeurisme) ; Jack Landsford est un écrivain à succès qui n'arrive plus à écrire et dont le *pencil* (dans son double sens littéraire et obscène) reste désespérément impuissant comme en témoigne une amie de Carly, et comme Zeke le sait pour l'avoir constaté sur l'écran vidéo indiscret.

l'obsession du regard (la scène du restaurant) ou qu'ils deviennent l'objet d'une représentation vidéo, d'une reprojektion problématique sur laquelle le sens policier peut progresser.

A l'inverse, les scènes érotiques dans *Rosemary's Baby* portent explicitement des signifiés sexuels différents et complémentaires qui structurent en eux-mêmes la progression de l'intrigue : plaisir intime, lorsque Guy et Rosemary "étrennent" leur nouvel appartement, et qu'ils commencent précisément par éteindre toutes les lumières afin de ne pas risquer d'être vus par les voisins⁵ ; sexualité procréatrice qui permet à Rosemary de porter l'enfant de Satan ; sexualité fantastique, union du diable et d'une mortelle, à l'intérieur de séquences de type onirique. De la sexualité fantastique à sa consommation vidéo, de Rosemary à Carly, l'économie de la possession s'inverse : possédée, au sens littéral et vulgaire, par le démon, Rosemary s'étirole, dépérit sous les conseils et les potions des satanistes. Possédée, c'est-à-dire métaphoriquement trompée et captée, par ce que révèlent des autres les images indiscrettes, Carly finalement découvre l'ambivalence des émotions. Devant la multiplication des *scènes* du grand *soap opera* en temps réel⁶, de ses intrusions dans la vie des voisins, ce que découvre Carly c'est bien sûr l'inévitable intimité sexuelle, mais aussi, imprévus, les secrets dramatiques de la vie des autres : le cancer qui s'avoue, l'inceste qui cherche à se dire, le stress des citoyens postmodernes. Alors, devant les écrans, Carly rit, pleure, s'excite mais aussi éprouve de la compassion pour l'intimité des autres. Il semblerait bien que face au drame de Rosemary, il y ait un gain à faire le détour par les écrans vidéo de *Sliver*.

Mais la transmission cathodique n'est pas si simple et ces économies de la perte et du gain sont, de fait, plus complexes. La fin du film de Polanski rétablit Rosemary dans sa situation paradoxale de mère, et le film s'achève sur l'ambiguïté et la complexité de ses émotions face à son fils diabolique. A l'inverse, le mouvement libérateur de Carly, qui détruit la salle des monitors télés, s'achève sur la complaisance d'un lieu commun. Face à Zeke navré de voir ainsi ruiné son univers technologique, *exit* Carly sur un sec conseil qu'elle lui donne "get your life" avant — autre cliché — d'appuyer sur le *remote control*, ce qui a pour conséquence d'éteindre l'écran du cinéma.

2 - The Psychology of the Lens

En arrivant au Sliver Building, Carly bavarde avec le professeur Hale. Celui-ci enseigne la vidéo dans une université new yorkaise, un cours, précise-t-il, intitulé *The Psychology of the Lens*. La question vidéo et l'articulation qu'elle suggère avec une dimension psychologique des personnages — principalement Zeke le vidéaste et les réactions pour le moins ambivalentes de sa partenaire/victime (Carly) — se construisent dans le récit au gré de thématisations le plus souvent explicites. Mais rien n'est moins sûr qu'à l'issue du film, ce soit d'une *psychologie de l'objectif* qu'il se soit agi. L'objectif ou l'œil vidéo, dans un jeu de renversement spéculaire, ne cesse d'*objectaliser* les sujets qui passent instantanément dans le spectacle vidéo du rang de sujet à celui d'objet du regard. Nulle psychologie de l'objectif donc, plutôt la réduction de la motivation psychologique à l'évidence d'une stricte économie du désir. Les images transitent de l'objectif à l'écran, de l'écran à l'œil, série de *stimuli* érotiques perçus alternativement sur le mode d'une simultanité sans distance, ou sur celui de la reconduction d'une distance propre à l'effet de collection que permettent l'enregistrement et la conservation des bandes.

Sur ce point, la motivation psychologique du regard vidéo de Zeke se réduit à cette vulgate psychanalytique dont raffole l'intrigue criminelle américaine. La mère de Zeke était actrice de *soap opera*, et enfant, ce dernier ne la voyait que sur l'écran. On constatera que les blondes

⁵ Tentation qu'aura Carly lors de sa première nuit avec Zeke. Carly : "They'll see"/ Zeke : "I want to see".

⁶ Zeke : "You want gossips, I'll give you real gossips, real life".

successives (Naomi ou Carly) ne sont que des doubles de l'image maternelle. Et voilà pour *the psychology of the lens* ! A retenir cependant, plus que le dispositif analytique sommaire, l'idée obsédante dans cette fable des images postmodernes, de l'image redoublée de la mère, de la série ininterrompue des objets recommencés, de l'irréalisation du monde au profit des *index* du fantasme.

De la même manière, *Sliver* fonde son discours sur le regard vidéo à partir de la transparence absolue de ses indices psychologiques et policiers, ainsi que de ses motifs structurels.

Psychologique. Carly à diverses reprises semble craindre sa propre image dans les miroirs. Alors que son image dans le miroir de sa salle de bain la fait souffrir, elle ne sait pas que la glace est sans tain et qu'elle abrite l'objectif qui la filme. Son image dérobée fait d'elle un objet du regard de Zeke, avant de faire dans la bande visionnée de leurs ébats, d'elle-même un objet pour elle-même. La fable vidéo de *Sliver* veut qu'elle apprenne alors à jouir de sa propre image. Comme s'il s'agissait de se réapproprier son image honnie en passant par l'objectivité de son spectacle, mais bien vite, comme à la fin du film, pour retourner, en sujet, à la "vraie vie". S'il fallait à nouveau de la "densité psychologique", on se souviendra que Carly vient de gâcher sept ans dans un mariage raté. Précisément ces sept années que volent les miroirs brisés.

Structurel. A peine installée dans son nouvel appartement, Carly y découvre un télescope, cadeau d'un mystérieux admirateur. La tentation voyeuriste est grande et, à la lunette, elle observe sur l'écran des immeubles voisins, les intimités. Zeke et Landsford, les deux admirateurs de Carly, peuvent tous deux avoir offert la lunette. Dans la construction du film, les séquences vidéos nous ont déjà révélé qu'une identité mystérieuse se tient dans le *bunker* vidéo. Le thème du regard voyeur, dont le télescope est le motif, permet alors de structurer l'alternative policière et de nourrir les hypothèses sur l'identité coupable. La scène de voyeurisme lors de la *party* donnée par Carly permet aux deux identités suspectes de dessiner dans l'intrigue des positions contraires⁷. Classiquement, jusqu'à la fin du récit, la position de suspect privilégié alternera entre les deux prétendants.

On le voit, l'efficacité des thématisations de la vidéo dans *Sliver* reste au plan psychologique comme au plan de la structure policière de l'intrigue soit des plus convenues soit relativement explicite au fil des diverses séquences⁸. La véritable fonction de l'*insert* vidéo suppose d'être déplacée au plan de la position du spectateur et du jeu possible des identifications dans la fiction, déplacée aussi au plan de la composition formelle d'une continuité narrative et filmique qui exhibe en son sein des images de nature hétérogène. Passer dans un même espace narratif de l'image cinématographique à celle de la vidéo revient par ce changement de "point de vue" à jouer sur les identités masquées derrière les regards et leurs appareils.

3 - Play / rewind

Dans les scènes du début du film où se manifeste l'image vidéo, l'alternance des points de vue (cinématographique et vidéo) renvoie instantanément le spectacle des objets érotiques à la question de l'identité de l'œil qui se tient derrière l'objectif.

Carly montre sa réticence à contempler son image dans le miroir de la salle de bain. Elle finit par détourner le regard. Passage au point de vue vidéo alors qu'elle prend son bain. Elargissement du champ qui fait figurer au cœur d'un écran noir la lucarne vidéo où l'on voit Carly. Cet élargissement place l'écran dans un espace qui suppose un sujet spectateur de ces images. Retour à l'image cinématographique de Carly en train de se caresser dans son bain. La distinction formelle entre les deux types d'images se dédouble en l'hypothèse de deux

⁷ Landsford : "Would you look at her ! She's a voyeur ! She can't get enough ! Peeper !" / Carly : "Everybody has a telescope." / Landsford : "I don't." / Zeke : "I do."

⁸ Citons rapidement : le refus de Carly des miroirs dans la salle de musculation où l'attire Zeke, leur station devant un magasin vidéo où une caméra dans la vitrine projette instantanément leur image sur des écrans télé.

énonciations, c'est-à-dire deux types de sources de l'image, de "point de vue". L'un, celui de la vidéo reste mystérieux, indiscret, illicite. L'autre, celui du cinéma auquel accède directement le spectateur étant au contraire naturel et légitime, en tout cas non-problématique. C'est cela que marque l'hétérogénéité des natures de l'image : couleur et définition contre noir et blanc. Deux identités, l'une coupable, l'autre légitime ? Mais pourtant image vidéo et image cinématographique montrent bien le même spectacle, celui de l'intimité érotique de Carly. Si le spectacle est le même, la différence des points de vue est peut-être illusoire, et l'identité aussi. Vidéaste et spectateur ne diffèrent que par les médias qui les font accéder à l'intimité : mais ce que voit l'œil, ce que désire voir l'œil, ce dont il se repaît dans le corps ainsi exhibé, est bien identique. L'alternance finalement récuse cette différence et conclut à l'identification des positions du spectateur et du vidéaste voyeur.

Alors que l'on est revenu au "point de vue" vidéo, le miroir rond de la salle de bain où est masqué l'objectif de la caméra vidéo se centre dans l'image. Est ainsi marqué le lieu de l'œil indiscret, et qui dessine face au carré télé dans l'espace noir du *bunker* vidéo, une autre anatomie du regard, mais cette fois-ci dans l'espace cinématographique. A rattacher à cela également, lors de la *party* de Carly, dans cette opposition binaire des formes de l'image (rectangle télé/rond de l'œil), l'utilisation du point de vue télescopique qui, au cinéma, se traite communément par l'image ronde vue dans la lunette au centre d'un écran noir. Cercle ou rectangle, de l'anatomie à la technologie, les *appareils* du regard concentrent le point de vue et révèlent la bordure noire qui les fait se détacher sur l'écran. Dans la scène de la salle de bain, le zoom se resserre jusqu'à remplir l'image de cet œil symbolique et, dans un mouvement continu, fait passer de l'autre côté du miroir pour retrouver instantanément le point de vue noir et blanc et rectangulaire de l'image vidéo. Ce faisant, d'une image à l'autre, la traversée joue des catégories de l'objet et du sujet ; du constat de l'objet érotique dans l'image on glisse à la question de l'identité du sujet qui en jouit.

On le voit, plus que les thématiques policières du regard, c'est la structure formelle de l'image et l'alternance du montage qui conduisent à la question de l'identité posée par cette indiscretion du regard. Si l'on pouvait supposer deux sources énonciatives, l'une impersonnelle et cinématographique, l'autre vidéo et illicite et dont l'identité fait question, en montrant strictement les mêmes images quant à leur substance même si leur forme médiatique diffère, la question de l'hétérogénéité renvoie alors à une homogénéité d'une autre nature. En effet, l'enchaînement des images différentes mais dont l'objet reste cependant identique montre bien que la continuité de la représentation, du récit et du spectacle, n'est nullement entamée par l'hétérogénéité formelle. Finalement, ce cinéma là semble rater sa critique de la communication vidéo, en faisant inmanquablement le constat de leur identité foncière. C'est précisément par l'indiscretion érotique que ce constat peut, finalement, si facilement se faire.

C'est bien parce que dans *Sliver*, l'érotisme voyeur, le filmage du corps de Sharon Stone, font constater dans la pseudo alternance des points de vue que voyeurisme vidéo et voyeurisme cinématographique sont bien de même nature, et que Zeke et le spectateur jouissent et dérobent les images de la même manière, pour les mêmes raisons, qu'il va falloir, en une petite fable de la rédemption postmoderne, liquider le désir et le regard vidéos et *flinguer* les écrans, à la fin du film.

A ce titre, le cinéma s'en tire à bon compte : il désigne de l'intérieur de son dispositif formel, un mode de représentation duquel il prétend se différencier. Le *thriller* américain, et c'est bien là un des ses *topoi* favoris, thématise la dérive perverse de la communication. C'est la thématisation des médias au moyen d'une forme narrative dont la qualité et la substance seraient «supérieures» qui autorise le cinéma à faire porter un discours pseudo-critique sur les médias. Pseudo-critique car, on l'a vu, dans l'identité des "points de vue", *Sliver* demeure bien dans cette sphère de la communication voyeuse, à l'inverse d'une stratégie plus puissante de la subversion des images médiatiques, comme celle à laquelle se livre Oliver Stone dans

*Natural Born Killers*⁹. Dans *Sliver*, la stratégie cinématographique est simple : en tentant de montrer que l'image vidéo n'est pas strictement celle du cinéma, le cinéma montre ce qu'il n'est pas et partant, ce qu'il prétend être encore. Il s'agit bien de s'abstraire du jeu communicationnel, faire comme si l'on n'y participait pas de plain-pied, au moyen d'une différence affichée, par le jeu d'une critique assénée à coups de lieux communs. Dans *Sliver*, l'hétérogénéité de la forme et des images n'a d'autre finalité que de réaffirmer l'homogénéité du grand récit cinématographique de masse, sans réellement entamer l'indiscreète assurance du regard vidéo. Dans *Natural Born Killers*, l'hétérogénéité formelle, la fragmentation des points de vue, le chaos des sources contradictoires se constituent, au contraire, en machine de guerre cinématographique contre la communication.

Conclusion : Sex, Silence and Videotapes

De la même manière que *Rosemary's Baby* jouait dans son effet fantastique de l'ambivalence de la voix contre l'évidence des images dérobées, une autre stratégie, pour figurer les rapports entre représentation de l'intimité sexuelle et vidéo, fait voir *a contrario* les opérations qui se jouent — ou ne se jouent pas — dans *Sliver*. Le *Sex, Lies and Videotapes* de Steven Soderbergh (1989) montre que ce que la vidéo cherche à fixer dans le jeu de la fascination érotique du vidéaste, c'est l'instant de la confession ou de la narration, et le discours qui lui donne forme. Le trouble érotique naît du trouble qu'il y a à mettre en mot l'intimité. L'image appelle l'image intérieure et paradoxalement l'écran vidéo n'affiche les objets érotiques que pour donner corps à des voix. C'est lorsque l'écran laisse passer le désir, que les actes quittent l'espace vidéo et se réalisent dans la fiction, que le drame (à la limite du vaudeville) éclate. La voix joue la distance, vise le plaisir différé, recomposé par l'imaginaire. Le film de Soderbergh et la manière que la vidéo a d'y traiter la voix et le récit placent encore, par le jeu du substitut, le désir et son assouvissement dans une logique libertine du détour, du plaisir qui ne se trouve que dans les voies/voix médianes. Là où *Sex, Lies and Videotapes* cherche à filmer un discours, *Sliver* ignore le pouvoir érotique de la parole pour se concentrer sur l'explicite érotique des images¹⁰. Si les deux vidéastes visent des plaisirs différents, ce qu'ils possèdent véritablement en commun, c'est leur *collection* (de cassettes vidéos), leur goût de la duplication et de la conservation. La possibilité de cet incessant *play* et *rewind* qui fait revenir à l'infini les images. Si la critique de la civilisation postmoderne de l'image insiste souvent sur l'abrogation du temps complexe de la chronologie, au profit de l'immédiateté et de la vitesse, de la réduction à l'instant de la distance et de la durée dont procède la pensée¹¹, le sujet postmoderne, tel que Zeke le figure, semble surtout se caractériser par sa capacité à ne trouver sa place que dans la démultiplication des écrans. Pas tant dans le fait qu'il voit en direct, abolissant ainsi le temps en un présent sans conscience, mais plutôt dans sa capacité à recomposer à l'envi, par la collection et la re-projection, les formes de son présent et de son plaisir.

Le *bunker* vidéo, qui est également une chambre noire dérobée, autour d'un grand écran central, multiplie des dizaines d'écrans. Sur ceux-ci, on peut montrer, démultipliée, la même image (celle de Carly), on peut avoir simultanément le spectacle de tous les appartements et faire courir son œil de l'un à l'autre. Mais on peut aussi *remonter* le temps, lui inventer autant de montage qu'on a de désirs. C'est-à-dire sur les écrans reprojeter, comme en une continuité,

⁹ Voir notre article "Discours de tueurs : Fragmentation et perturbation dans *Natural Born Killers* d'Oliver Stone. Précédé d'une remarque à propos de Quentin Tarantino". *Crise de la représentation dans le cinéma américain* (La Licorne, Université de Poitiers, 1996).

¹⁰ Voir, par exemple, la scène où Zeke tourne le visage de sa partenaire vers l'objectif, jouissant déjà de l'image anticipée qu'il en retirera.

¹¹ Voir les analyses de Paul Virilio sur ce point dans ses divers ouvrages, notamment *L'Art du moteur* (Galilée, 1993).

les diverses bandes qui composent la vie de Carly. Ainsi de ces séquences de *Sliver*, où en même temps, côte à côte sur les écrans, on voit son arrivée, elle dans l'ascenseur, elle au bain, elle téléphonant, etc. S'il faut retenir *Sliver* l'instant d'une analyse avant qu'il ne disparaisse dans l'oubli des produits cinématographiques contemporains, c'est justement sur ce point : parce que ce *thriller* arrive à figurer *sur* l'écran du cinéma et *par* les écrans vidéos démultipliés l'omniprésence de l'objet désiré et qu'il montre que le dispositif postmoderne traite de ce désir par la simultanéité vidéo de ses représentations. La collection combinée à la démultiplication permet l'incessante recomposition d'un récit monté selon la jouissance que l'on veut en obtenir. A l'inverse du temps au cinéma, dans l'instant cinématographique, la vidéo a surtout la propriété, bien plus que de se *projeter*, celle de se *reprojeter*, d'être dès l'origine conçue pour enregistrer et permettre infiniment le retour. C'est cela que perçoit instantanément Carly, formulant alors le paradoxe de son désir et de sa crainte : "Do you tape this ? Did you tape us ?". Zeke : "Would you like to see ?".

Si *Sliver* révèle finalement quelque chose du regard vidéo postmoderne, ce n'est pas le secret dérobé de l'intimité. Après tout, les trous de serrure et les récits indiscrets y ont toujours suffi. C'est, plutôt, cette possibilité de *remontage* que donnent la conservation, la copie, la démultiplication qui déforment et dedoublent les catégories du temps — sur les *monitors* télé faire de la simultanéité une continuité ou l'inverse — et de l'espace — s'offrir une ubiquité du regard aux moyens de ces appareillages. Dès lors, la présence vidéo au sein du cinéma thématise autre chose qu'un retournement de type spéculaire interrogeant le cinéma. Elle marque ce qui est à la fois la conséquence du voyeurisme postmoderne, ainsi que son moyen le plus sûr : la réitération des images et la multiplication des écrans disent que la question du voyeurisme est désormais intrinsèquement liée à celle de la reproduction en série.

Le regard caméra et le regard vidéo dans le cinéma se fixent obsessivement sur deux objets : la mort et le sexe. Chez Michael Powell, chez Oliver Stone, magistralement dans *Henry, Portrait of a Serial Killer* de Mac Naughton (1989). Le tueur en série, tout comme le voyeur postmoderne, collectionne les images, et c'est dans la reprojection qu'il s'assure la jouissance. De la langue à l'image, là où la liste libertine des *mille e tre*, fascinait par ses noms, signes d'autant d'histoires à imaginer, promesse de récits qui joueraient de la répétition et de la différence, la série des images vidéos est à disposition sur l'écran : *rewind and play*. Zeke n'est alors qu'un autre avatar de la figure dominante du récit populaire postmoderne, le *serial killer*. *Killer* ou *lover*, tous deux sont, par le jeu de leur prothèse vidéo et de leurs écrans fantasmatiques, avant tout des *serial viewers*.