

Sexe, art et dépression

Love de Gaspar Noé

Jean-Phillipe Gravel

Volume 34, numéro 3, été 2016

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/82719ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Gravel, J.-P. (2016). Compte rendu de [Sexe, art et dépression / *Love de Gaspar Noé*]. *Ciné-Bulles*, 34(3), 43–45.



Analyse **Love** de Gaspar Noé

Sexe, art et dépression

JEAN-PHILIPPE GRAVEL

[A]ucune question n'a de sens s'appliquant aux choses du passé. (Annie Ernaux)

J'ai vu **Love** de Gaspar Noé un après-midi de décembre dernier. Je suis sorti du cinéma assez démoli, regrettant de ne pas avoir attendu la projection de 21 h pour m'infliger cet état d'incapacité de reprendre le cours normal de mes affaires quotidiennes. Il me semblait que cette journée trop courte, grise, pluvieuse et déjà noire prolongeait directement la nuit que le film avait déposée en moi. Que l'on avait activé en douce ce mécanisme dépressif qui se déclenche quand un deuil ou une rupture amoureuse vous tombe dessus.

Il est clair que mon expérience avait dépassé celle de la rumeur que **Love** s'était créée. Déjà qualifié de drame pornographique tourné en 3D, son aura sulfureuse ne le distinguait pas *a priori* du genre de pari adolescent que les films de Gaspar Noé nous avaient mis au défi de relever dans le passé, comme endurer les 10 minutes d'une scène de viol en plan-séquence et toute la barbarie du règlement de compte qui s'ensuit (**Irréversible**) ou 90 minutes de misanthropie parfaitement désespérée avant qu'elles ne débouchent sur l'inceste (**Seul contre tous**). Les films de Noé cherchent à faire mal et leurs images aiment se poser non seulement en rivales du cinéma « extrême », mais en rivales de la réalité comme par désir de nous les faire subir en victimes plutôt qu'en spectateurs. Le cinéma de Noé a cette ambition de proposer des expériences immersives proches de

l'hyper réalité, du rêve psychédélique ou de l'agression, mais avec **Love**, l'expérience est différente. Et elle marche.

« Mon ambition est de faire un film qui décrive avec franchise (*truly*) la sexualité amoureuse. Comment se fait-il que l'on n'ait jamais montré ça? », se vante Murphy dans **Love** (Karl Glusman) au cours d'une scène de fête. Il est clair que l'étudiant prête ici sa voix à l'auteur de **Love**, qui exprimera ses intentions dans les mêmes termes lors d'une conférence de presse au Festival de Cannes en 2015. Voilà une manière abordable, compréhensible d'en résumer la proposition, bien qu'une autre, plus exacte et plus juste, serait de dire que **Love** traite de la condition dépressive (ou mélancolique) et que l'histoire d'amour et de sexe qu'il raconte lui sert de déclencheur.

Le récit-cadre de **Love** tient en une seule journée. Un matin du 1^{er} janvier, Murphy, jeune Américain installé à Paris qui se sent prisonnier d'un ménage sans amour avec Omi (Klara Kristin) et leur enfant conçu par accident, apprend sur sa boîte vocale la disparition d'Electra (Aomi Muyock). Mortifié, il se rappelle alors ses deux ans de passion érotique avec la jeune femme instable et vaguement artiste qu'il a toujours dans la peau : leur coup de foudre quand il étudiait encore le cinéma; la tendresse de leurs débuts et leurs expériences sexuelles; les infidélités des deux partenaires; la drogue et la paranoïa; la cassure ultime quand Omi était tombée enceinte. Le film se clôt le soir venu quand Murphy, dans sa salle de bains, bouleversé et en pleurs,

tient contre lui l'enfant qu'il avait promis à Electra, mais qu'il a eu avec une autre.

Love part peut-être du projet de représenter « avec franchise » la sexualité amoureuse, ce qu'il réussit du reste (ce n'est pas la seule forme de sexualité qu'il représente), mais il est intéressant de s'en tenir au fait que ce qu'il raconte en premier lieu n'est pas le choc culturel d'un jeune étudiant américain plutôt fruste que la poursuite des plaisirs dans une ville étrangère détourne de ses ambitions (il prétend vouloir devenir cinéaste) et de son amour, ni la passion amoureuse et les expériences érotiques de deux jeunes gens un peu tragiquement perdus, etc., mais ni plus ni moins qu'une journée dans la vie d'un être déprimé. Au fond, la réussite ou l'échec du film de Gaspar Noé reposerait sur cette question : apporte-t-il une illustration (une expression) réussie ou non de l'état dépressif vécu de l'intérieur ? La réponse est oui et la réussite est à la hauteur des difficultés de mise en scène et de narration qu'impose son thème.

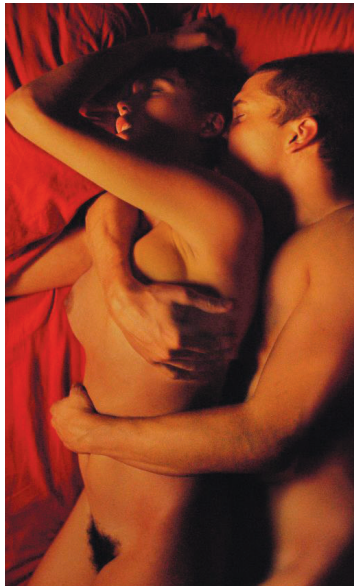
Que l'on y voie : le *Dictionnaire de la psychanalyse* (Larousse, dir. Roland Chemama, 1996) présente la dépression comme une « modification de l'humeur dans le sens de la tristesse morale, corrélative d'un désinvestissement [désintérêt, abandon] de toute activité, [entraînant le moi] dans une dépréciation et un désinvestissement radicaux ». Ce que la psychanalyse appelle « mélancolie » porte cet état à une intensité plus élevée, culminante : un « état de la douleur à l'état pur », voire un « extrême [négatif] de l'énamouration où le sujet n'est [plus] rien en comparaison du tout de l'objet aimé, [et qui] propulse définitivement (alors que l'amour, on le sait, ne dure guère) le sujet dans l'orbite de la pulsion de mort ». En d'autres mots, la mélancolie ouvre la voie de l'autodestruction, du suicide.

Or, ces états affectifs limites donnent difficilement prise à la représentation cinématographique. Pourquoi ? Parce qu'elles ne se lient de près à aucun appauvrissement de la capacité de symboliser, d'investir de représentations vivantes son propre moi et le monde qui l'entoure. Le désir paraît s'être éteint ou tourné vers le monde intérieur de la délectation nostalgique, qui montre plus de relief et d'attrait, de sens, que la terne réalité. Médium de l'action, le cinéma est *a priori* assez mal désigné pour exprimer les états d'âme de personnages fixés dans un présent gelé, un dégoût de soi et un regret qui les perd, inactifs, dans leurs fantômes de pensées.

Certaines expériences ont cependant déjà été tentées et même réussies. Parmi elles, le **Solaris** de Steven Soderbergh (2002) est le premier à venir à l'esprit : l'histoire d'un corps céleste

pensant capable d'envoyer, comme des sondes, des « visiteurs » aux humains qui se trouvent à proximité. Le psychologue (George Clooney) dépêché pour élucider le suicide d'un chercheur et ami sur la base spatiale en orbite autour de Solaris finit par s'éprendre de sa visiteuse, qui a les traits de son ancienne égérie décédée par suicide (Natascha McElhone). Il choisit finalement l'exil dans cette réalité spectrale contre un retour sur terre duquel il n'attend plus rien.

Le second exemple est **The Brown Bunny** de Vincent Gallo (2003) où un coureur motocycliste visiblement déprimé (Gallo) traîne à travers les États-Unis, seul ; son itinéraire, qui semble d'abord sans but, lui fait retrouver cette petite amie (Chloe Sevigny), qui l'aurait trompé et trahi, dans une chambre d'hôtel où le couple se réconcilie dans une scène de fellation qui paraît on ne peut plus réelle à l'écran, bien que le personnage qui la donne ne le fasse probablement pas. (Copieusement sifflé à Cannes et souvent reçu avec une impressionnante hostilité, **The Brown Bunny**, loin d'être aussi mauvais qu'on l'a dit, est un cas d'espèce de la façon dont un film, que l'on peut sentir comme sincère et assez touchant, même courageux, peut passer ailleurs pour une infamie narcissique à peine regardable.)



Les personnages principaux de **Solaris**, de **The Brown Bunny** et de **Love**, faisant l'unité d'une informelle trilogie de l'inconsolation dépressive, partagent tous ce « rapport très particulier au temps, [où] celui-ci [n'apparaît] jamais comme un ordre orienté [...] où quelque projet pourrait venir s'inscrire ». (*Dictionnaire de la psychanalyse*, Larousse, article « dépression ») Suspendu dans une expérience du « désêtre », il est plutôt dominé par le ressassement en boucle du souvenir, cinéma intérieur au relief et aux sentiments plus nets et plus vifs que la réalité d'un quotidien dépourvu d'adhérence.

C'est donc naturellement que ce rapport au temps impose une narration à focalisation interne (subjective ou « à la première personne ») et un mode non linéaire de récit, fonctionnant par flashes, par analogies ou par emboîtements. La prémisse souvent minimaliste du récit-cadre (comme la journée du Premier de l'an dans **Love**) est ce qui va servir de repère et de fondation aux nombreux zigzags temporels de l'introspection, tandis que la pauvre réalité présente et vide du sujet subit les surgissements désordonnés de la mémoire mélancolique.

Aussi, dans **Love**, bien qu'enfermé dans son appartement (présent narratif), Murphy récapitule mentalement deux années de passion à travers Paris. Pour piloter ces constants va-et-vient, le montage emploie une stratégie habile parfaitement


sensible aux possibilités subtiles de la technologie 3D en cultivant le raccord sur cadrage. En étant généralement cadré de face ou de profil dans la moitié gauche d'un plan rapproché, le raccord entre les plans transporte Murphy tantôt dans un autre décor (et un autre temps), tantôt dans un autre temps du même décor — tel son appartement, qui passe du blanc aseptisé et rangé (sa situation présente) au rouge psychédélique et surdécoré (ses années avec Electra). Le film cultive ainsi un sens inné de continuité dans l'espace malgré la discontinuité du temps, choix aussi approprié pour le thème du film que pour la 3D, puisque cette unité de composition entre les plans permet de jouer plus librement l'interaction présent/passé.

Le sujet dépressif est celui qui vit dans un présent, pourrait-on dire, bidimensionnel et plat comme si le passé, qu'il regrette, s'était enfui avec la troisième dimension et avait privé le présent de sa profondeur. Dans **Love**, la 3D apporte au souvenir cette troisième dimension dont il ne peut se passer. Nous sommes bien loin des vols à dos de dragon et autres batailles de robots où la 3D n'est qu'un additif aux effets de vertige des hauteurs ou d'objets se jetant à votre visage qu'un écran de bonnes dimensions peut déjà provoquer sans ce procédé. Même s'il s'y trouve de ces effets tape-à-l'œil, des plans en forme de boutade, dans **Love** le vertige est érotique et empreint de regret parce que les images (du moins celles de ses scènes les plus tendres) sont belles et que l'illusion de proximité et de volume que la 3D apporte aux corps qui se touchent exprime très bien la condition du souvenir nostalgique, qui est d'incarner quelque chose d'absent, mais de plus vivant et de plus attirant, même comme trace, que la réalité décevante du présent. La scène, capitale, du trio amoureux avec Electra, Omi et Murphy sur la longue plainte musicale (*Maggot Brain*) du groupe Funkadelic est un morceau d'anthologie. Sans oublier (surtout) les quatre tableaux qui la clôturent, saisissant les trois amants dans diverses postures de sommeil pendant que monte la lumière de l'aube. Ils sont endormis, diversement enlacés: ils sont encore (le sens est clair) habitants de l'univers d'avant la faute.

Comment filmer des scènes sexuelles (explicites) pour qu'elles soient belles? Comment faire sortir le sexe de la niche du porno et le faire entrer dans le « vrai » septième art? Ces questions hantent les cinéastes depuis des générations. Nous savons, par exemple, que Stanley Kubrick, à qui l'on montrait un film pornographique, s'était exclamé qu'il serait génial de réaliser de telles scènes avec un scénario et de bons moyens (**Eyes Wide Shut** en serait la réponse partielle). Or, il n'y a que depuis une vingtaine d'années que l'expérience s'est systématisée avec les incursions de Catherine Breillat (**Romance**), Michael Winterbottom (**9 Songs**), John Cameron Mitchell (**Shortbus**) et autres Lars von Trier (**Nymphomaniac I et II**), que les contenus explicites ont commencé de participer, d'être les parties prenantes d'œuvres dont le contenu et le discours proposent une réflexion sur l'érotisme et la vie sexuelle. Parmi ceux-ci, il était

sûrement écrit que Gaspar Noé, consommateur avoué de pornographie, provocateur et amateur du défi osé, s'y attaquerait tôt ou tard pour en faire la matière d'un long métrage. Ce qui n'était pas prévu, et qui est plus surprenant, était qu'il en fasse un film d'amour et de dépression.

Le thème (ou sujet) dépressif et mélancolique est un intéressant paradoxe au film à contenu explicite si l'on entend que la sexualité explicite représente encore un tabou cinématographique aujourd'hui. De quelque manière qu'on le veuille, aucune de ces images ne sera jamais perçue exactement comme les autres. Elles parlent au corps et mettent en scène des corps. **Love** cependant participe d'une tendance de films — ils sont peu et c'est bien ainsi — où ce qui est habituellement du domaine de la pornographie cherche à provoquer l'affect du regret en même temps que le trouble érotique. À l'écran, les transports des corps sont visibles, mais le récit souligne que les membres sont des membres fantômes, que les voluptés sont des souvenirs de voluptés et les désirs, des souvenirs de désirs que le temps s'apprête à emporter. À quoi pense le déprimé quand il est seul? Il se rappelle d'avoir exulté en couleurs et en 3D. Mais ce qui est en train d'agir sur lui n'est plus (diégétiquement) que du domaine de l'image mentale et de la projection.

Je n'étais pas, évidemment, réellement déprimé en sortant de ma première projection de **Love**. Le film avait fait de son sujet ce que l'art peut en faire concurremment à son expérience réelle: en lui donnant une forme intelligible et dramatique, m'en faire remonter l'arrière-goût dans la bouche et dans le cœur. D'aucuns appelleraient ça la catharsis — l'évocation artistique et atténuée d'une passion négative dans le but de s'en purifier. Ce qui suffit pour que la plupart des avis mitigés (réseaux sociaux et médias électroniques) entraînés par le film me convainquent qu'ils avaient forcément manqué quelque chose. Au fond, peut-être que le malaise que porte **Love** ne vient pas du fait qu'il brise un seul tabou (le sexe explicite), mais bien deux: l'autre étant la dépression. Le film ne se contente pas tant de la représenter à l'écran, il nous la fait traverser, vivre de l'intérieur. Or, être contre ou manquer ce rendez-vous, c'est aussi perdre de vue que l'expression de la solitude absolue devrait être un élément charnière de l'art, un moyen de nous apprendre à la regarder en face, à l'apprivoiser un peu, peut-être, puisque c'est la nôtre. 



France–Belgique / 2015 / 135 min

RÉAL. ET SCÉN. Gaspar Noé IMAGE Benoît Debie SON Ken Yasumoto MONT. Denis Bedlow PROD. Gaspar Noé, Rodrigo Teixeira et Edouard Weil INT. Karl Glusman, Aomi Muyock, Klara Kristin, Juan Saavedra DIST. Les Films Séville