

Mode d'emploi

Vous trouverez ici quelques clefs de lecture de la carte heuristique « Les métamorphoses ». Chaque groupe d'étudiants s'est interrogé sur le processus et les enjeux de la métamorphose dans le film étudié, les analyses ont donc fait émerger cinq enjeux typiques des métamorphoses au cinéma (les pôles) ainsi que cinq procédés narratifs caractéristiques des processus de transformation des personnages (les liens) – les uns ne coïncidant pas nécessairement avec les autres.

Les pôles : cinq pôles majeurs, autour desquels gravitent les films, définissent les **principaux enjeux** que recouvrent les métamorphoses dans les films du corpus. Ils constituent la structure primordiale de la carte et ont été déterminés à partir de l'indexation de chaque film par un système de mots clefs élaboré par les étudiants, qui a ensuite été raffiné pour former un champ sémantique commun. Ces cinq enjeux peuvent être présentés comme suit :

- « **TROUBLES DE L'IDENTITÉ** » : ce pôle occupe une position relativement centrale dans la carte tant il représente un enjeu essentiel dans de nombreux films du corpus. La figure du double y tient un rôle prépondérant, qu'elle prenne la forme d'un corps qu'on colonise et qu'on manipule (*Dans la peau de John Malkovich* de Spike Jonze), d'un visage qu'on enfle comme un masque (*Volte-Face* de John Woo), qu'elle questionne les rôles sexuels à travers une inversion joyeuse du masculin et du féminin (*Switch* de Blake Edwards), ou bien qu'elle s'attache aux figures du clone (*Body Snatchers* d'Abel Ferrara) ou de l'hybride (*La Mouche* de David Cronenberg). À travers elle, se pose également la question de l'altérité dans l'identité : « Je est un autre » disait Rimbaud ; ce dédoublement de la personnalité, qu'il soit fantastique ou symbolique, mythologique ou pathologique, se trouve exprimé dans les films *Zelig* de Woody Allen, dans *Le Renne blanc* d'Erik Blomberg et bien sûr dans *La Féline* de Jacques Tourneur. C'est pourquoi les références à l'inconscient et à la psychanalyse y sont si nombreuses.
- « **CONDITION HUMAINE** » : ce pôle s'attache moins à la dualité de l'être humain ou au dédoublement de sa personnalité qu'à son rapport au monde et à autrui. C'est la notion de disparition qui détermine un rapport au monde contrarié : soit parce que la figure humaine y disparaît littéralement (au profit d'une forme animale dans *Tropical Malady* et *La Mouche*) ou symboliquement (*L'homme qui rétrécit* de Jack Arnold), soit parce qu'elle se confond avec une icône (*Dans la peau de John Malkovich*, de Spike Jonze) ou s'épuise dans un face à face avec elle-même (*Possibilités du dialogue* de Jan Svankmajer). Dans la négation de leur humanité, la métamorphose de ces personnages révèlent la solitude ontologique de l'être humain.
- « **ÉVOLUTIONS SOCIÉTALES** » : La métamorphose dans les films rattachés à ce pôle prend acte de métamorphoses socio-politiques plus larges qui menacent et

inquiètent les sociétés contemporaines. Aussi, ces films s'inscrivent-ils dans une vision dystopique de l'uniformisation des comportements sociaux d'une part et d'une communauté de citoyens fondée sur la paranoïa d'autre part (*L'invasion des profanateurs de sépultures* de Don Siegel). Ils dénoncent dans ces sociétés de l'information les régimes de toute-puissance et de surveillance de l'image (*Hurléments* de Joe Dante, *District 9* de Neill Blomkamp). Ces mondes hyper-technologisés transforment un simple flic ou un banal *salary-man* en homme-machine (*Robocop* de Paul Verhoeven, *Tetsuo* de Shin'ya Tsukamoto) et un consumérisme sans bornes y épuise des individus dans la reproduction industrielle de gestes qui ne forment plus qu'une suite irrationnelle de réflexes mécaniques (*Possibilités du dialogue* de Jan Svankmajer).

- « **SCIENCES XXI^e SIÈCLE** » : Les films réunis autour de ce pôle prennent acte des progrès ambigus des sciences à l'orée du XXI^e siècle, inaugurant les manipulations génétiques et les biotechnologies. Ces dérives de la science, parce qu'elles soulèvent des questions d'éthique, rejoignent le thème des transformations sociétales (*Robocop*, *District 9*), mais c'est sans doute la figure du savant cobaye et victime de sa propre expérience qui en révèle la dimension pathétique et morbide (*La Mouche* de David Cronenberg). Au nombre des manipulations génétiques ou biologiques de l'humain, la question du clone est celle qui nourrit le plus de fantasmes, que ce soit dans le remake de *Body Snatchers* d'Abel Ferrara ou bien à travers la greffe d'un visage dans *Volte-Face* de John Woo.
- « **TOTEM ET TABOU** » : Un dernier pôle s'attache aux mythes et légendes dont l'intrigue se noue autour d'une métamorphose. Celle-ci peut symboliser le passage d'un monde à l'autre – ceux des vivants et des morts dans *Tropical Malady* – ou bien un tabou qui trouve, bien souvent sous une forme animale, une voie d'expression. Le désir féminin, tabou par excellence, s'exprime ainsi à travers des métamorphoses animales qui associent dans un même élan Eros et Thanatos, la formulation de ce désir interdit se doublant presque toujours d'une condamnation à mort pour ceux qui en font l'objet (*Le Renne blanc*, *La Féline*). La prohibition de l'inceste motive la transformation de la princesse en une créature repoussante dans le *Peau d'âne* de Jacques Demy, tandis que dans *La Belle et la bête* de Jean Cocteau, son *hybris* condamne le prince à devenir une bête repoussante, malédiction dont il ne sera délivré qu'après avoir gagné le cœur de la Belle. Dans ces récits aux résonances mythologiques, les passions humaines déterminent ainsi des régimes de transgression des frontières, physiques ou symboliques, du corps humain.

Les liens : les films sont reliés aux différents pôles par des liens qui correspondent aux **procédés narratifs** mis en œuvre dans la représentation de la métamorphose. Ces différents procédés narratifs ont été déterminés grâce aux travaux d'analyse des étudiants et à l'indexation des mots-clefs synthétisant leurs hypothèses de lecture. Alors que les pôles représentent les enjeux des métamorphoses dans les films du corpus, ces liens – au nombre de

cinq – établissent le processus narratif que suit la transformation. Chaque procédé narratif invite à interroger les procédés de mise en scène et de montage mobilisés dans la représentation de la métamorphose, de façon à voir s'il existe un lien privilégié entre les uns et les autres.

- Í « **CONTAMINATION ET FUSION** » : la métamorphose peut être graduelle, comme une maladie qui contamine le corps et s'y développe jusqu'à fusionner avec lui (*La Mouche*, *Tetsuo*, *District 9*) ou lui substituer un clone (comme dans les différentes versions de *Body Snatchers*). C'est bien souvent le montage qui file la métaphore de cette infection dont le film accumule les indices, à l'image de Seth Brundle alignant sur les étagères de sa salle de bain les vestiges de son corps humain qui tombe en lambeaux. Le montage alterné peut aussi signifier le lent processus de gestation des clones (*Body Snatchers*). L'image se fait aussi le reflet de ce processus de fusion quand elle semble elle-même contaminée par la métamorphose du personnage pour confiner à une abstraction de chair et de métal dans *Tetsuo* ou se nimer de filtres rougeoyants comme une poche placentaire dans *Body Snatchers*.
- Í « **MORT ET RÉINCARNATION** » : à l'inverse d'une contamination progressive du corps, la métamorphose peut être soudaine avec la mort, réelle ou symbolique, du personnage et sa réincarnation dans un nouveau corps. Ce type de métamorphose joue sur les contrastes : ceux de la lumière et de l'ombre qui jalonnent les étapes de la transformation de Keng dans *Tropical Malady*, mais aussi le jeu d'acteur qui imprime au corps la gestuelle et le comportement de sa nouvelle identité (*Tropical Malady*, *Batman le défi*) ou encore les décors qui portent l'empreinte de la transformation (*Batman le défi*). Si l'ellipse semble le procédé privilégié de cette disparition et réapparition du personnage, comme dans *Robocop* où l'on n'assiste pas à l'opération qui conduit à la réincarnation de l'officier Murphy dans un corps de métal, ce processus de mort et de réincarnation se déroule parfois de manière surprenante dans un même plan séquence (*Tropical Malady*) ou à la faveur d'un mouvement de caméra sans aucune coupe, comme s'il s'agissait par là d'accuser l'invraisemblance de cette métamorphose.
- Í « **INHIBITIONS ET PULSIONS** » : la métamorphose correspond aussi parfois à un processus de désinhibition ou de révélation des pulsions et tabous ; le corps se transforme alors pour incarner ces désirs et ces interdits. La figure emblématique de ce retour de l'inconscient est sans conteste le hors-champs qui, dans *La Féline* ou *Le Renne blanc*, place la transformation de la femme-animale du côté du fantasme et de la projection en la soustrayant au regard. La déclinaison du motif de l'enfermement à travers les jeux de lumière et le cadre accentue dans *La Féline* cette métaphore du piège tout comme le resserrement du cadre au cours de la chasse dans *Le Renne blanc* annonce l'inversion des rôles du chasseur et de sa proie. Chez Jacques Demy, où il ne s'agit pas de montrer la pulsion mais au contraire le tabou – l'interdit de l'inceste – la transformation proprement dite de Peau d'âne reste métaphorique : elle est suggérée par le ralenti qui inscrit sa fuite dans le domaine du merveilleux en la rendant invisible aux yeux des autres personnages.

- Í « **MALÉDICTION ET ÉMANCIPATION** » : quand elle accomplit une malédiction inexorable, la métamorphose peut être irréversible. Il n'y a pas de salut pour ceux qui sont condamnés à la subir, comme Scott Carey dans *L'homme qui rétrécit* de Jack Arnold, qui doit accepter sa condition, ou Karen White dans *Hurlements* de Joe Dante, qui choisit de se sacrifier pour révéler au monde sa véritable nature. Ce procédé s'applique de la même façon à *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau : la Bête ne peut être libéré de son enchantement qu'à la faveur de la condamnation d'Avenant au sortilège qui s'était abattu sur elle autrefois. Les échelles de plans (*L'homme qui rétrécit*, *Hurlements*) et les fondus enchaînés (*La Belle et la Bête*) constituent autant de procédés qui visent à articuler les antagonismes de ce processus de malédiction et d'émancipation.
- Í « **MANIPULATION ET MIMÉTISME** » : La métamorphose n'est pas seulement une affaire de mutation physique, elle relève parfois d'un simple jeu de mimétisme et d'imitation. On dit d'ailleurs d'un comédien qu'il « entre dans la peau » de son personnage, à l'instar de Zelig dans le film éponyme de Woody Allen qui épouse si bien les personnalités de ceux qu'il croise qu'il en acquiert les traits et les tics. Les personnages de *Dans la peau de John Malkovich* de Spike Jonze ou de *Volte-Face* de John Woo appliquent à la lettre cette métaphore, en pénétrant littéralement dans la tête d'un personnage pour en prendre le contrôle ou bien en se parant de son visage comme d'un masque. Outre le jeu d'acteur, l'instrument privilégié de ce procédé narratif est celui de la vue subjective qui révèle la manipulation d'un corps par un hôte étranger. Ce type de métamorphose peut aussi procéder à travers la répétition et l'épuisement d'un motif – c'est là d'ailleurs que le comique de ces transformations multiples trouve son origine : les personnages de *Possibilités du dialogue* de Jan Svankmajer s'inscrivent dans cette logique dans un film d'animation en *stop-motion* qui organise leurs face-à-face répétés et irrationnels jusqu'à épuisement.