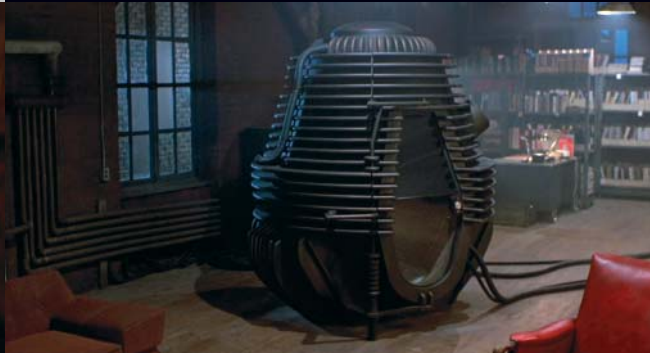


LYCÉENS
ET APPRENTIS
AU CINÉMA

DAVID CRONENBERG

La Mouche



MODE D'EMPLOI

Le déroulé de ce livret suit la chronologie du travail mené par les enseignants avec les élèves.

Les premières rubriques, plutôt informatives, permettent de préparer la projection.

Le livret propose ensuite une étude précise du film au moyen d'entrées variées (le récit, la séquence, le plan...), ainsi que des pistes pédagogiques concrètes permettant de préparer le travail en classe.

Des rubriques complémentaires s'appuyant notamment sur des extraits du film sont proposées sur le site internet :

www.lux-valence.com/image



Le pictogramme indique qu'une de ces rubriques est en lien direct avec le livret.



Directeur de la publication : Véronique Cayla.

Propriété : Centre National du Cinéma et de l'image animée – 12 rue de Lübeck – 75784 Paris Cedex 16 – Tél.: 01 44 34 34 40.

Rédacteur en chef : Simon Gilardi, pôle régional d'éducation artistique et de formation au cinéma et à l'audiovisuel.

Rédacteurs du dossier : Guy Astic, Géraldine Gussard (rubriques pédagogiques).

Conception graphique : Thierry Célestine.

Conception (juin 2010) : Centre Images, pôle régional d'éducation artistique et de formation au cinéma et à l'audiovisuel de la Région Centre
24 rue Renan – 37110 Chateau-Renault – Tél.: 02 47 56 08 08. www.centreimages.fr

Remerciements : Francisco Ferreira.

Achévé d'imprimer : septembre 2010

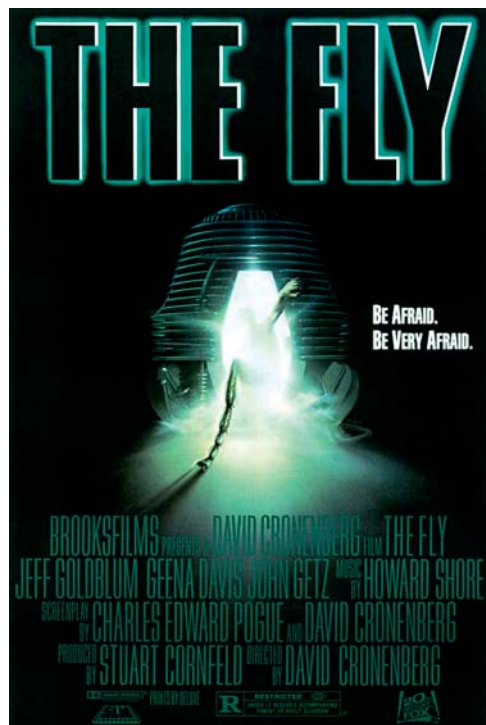
SOMMAIRE

Synopsis et fiche technique	1
Réalisateur	2
L'art de sortir des sentiers battus	
Genèse	4
L'original par la réécriture	
Écriture	5
De la nouvelle au scénario	
Découpage séquentiel	6
Analyse du récit	7
Ligne claire et zones d'ombre	
La séance	
Genre	8
« Ayez peur ! Ayez très peur ! »	
Variations fantastiques	
Mise en scène	10
La catastrophe intime	
Fenêtres aveugles	
Analyse de séquence	12
L'appel du plasma	
Insoutenable légèreté	
Analyse de plan	14
Matrices et motrices : les <i>telepods</i>	
Un, deux, trois... telepods	
Figure	15
La métamorphose	
L'âge ingrat	
Point technique	16
Les effets spéciaux	
Pixilation	
Filiations	17
« Long live for the new flesh »	
Pistes de travail	18
Atelier	19
Le même et l'autre	
Lecture critique	20
Narcissisme	
Sélection vidéo et bibliographie	

FICHE TECHNIQUE

La Mouche (The Fly)

États-Unis, 1986



<i>Réalisation :</i>	David Cronenberg
<i>Scénario :</i>	Charles Edward Pogue, David Cronenberg, d'après une nouvelle de George Langelaan
<i>Photographie :</i>	Mark Irwin
<i>Son :</i>	Bryan Day, Michael Lacroix
<i>Musique :</i>	Howard Shore
<i>Montage :</i>	Ronald Sanders
<i>Direction artistique :</i>	Carol Spier
<i>Décor :</i>	Elinor Rose Galbraith
<i>Costumes :</i>	Denise Cronenberg
<i>Création de la Mouche :</i>	Chris Wallas Inc.
<i>Effets infographiques :</i>	Lee Wilson
<i>Producteur :</i>	Stuart Cornfeld
<i>Coproducteurs :</i>	Marc Boyman, Kip Ohman
<i>Production :</i>	Brooksfilms
<i>Distribution (2010) :</i>	Splendor films
<i>Durée :</i>	1 h 36
<i>Format :</i>	35 mm, couleur, 1:1,85
<i>Sortie américaine :</i>	15 août 1986
<i>Sortie française :</i>	19 janvier 1987

Interprétation

<i>Seth Brundle :</i>	Jeff Goldblum
<i>Veronica Quaife :</i>	Geena Davis
<i>Stathis Borans :</i>	John Getz
<i>Tawny :</i>	Joy Boushel
<i>Dr. Brent Cheevers :</i>	Leslie Carlson
<i>Marky :</i>	George Chuvalo
<i>Le deuxième homme du bar :</i>	Michael Copeman
<i>Le gynécologue :</i>	David Cronenberg

SYNOPSIS

Seth Brundle a mis au point un procédé de téléportation, qu'il lui reste à expérimenter sur la matière vivante avant d'en informer son employeur, les laboratoires Bartok. Il fait part de sa découverte à une journaliste, Veronica Quaife. Ayant décidé de suivre les avancées du brillant scientifique, cette dernière en tombe amoureuse. Dans un moment de confusion sentimentale Veronica part régler ses affaires avec son ex-petit ami, Stathis Borans, directeur du journal qui l'emploie, Seth se téléporte lui-même. Une mouche se glisse dans le *telepod* et l'ordinateur opère la fusion génétique des deux organismes. S'il en ressort plus fort dans un premier temps, Seth voit son état se dégrader inexorablement par la suite. Veronica assiste, impuissante, à sa métamorphose en homme-mouche. Apprenant qu'elle est enceinte, elle décide d'avorter. Seth l'enlève à la clinique. Afin de former la famille idéale, il envisage de fusionner avec elle lors d'une ultime téléportation. Stathis parvient à interrompre le processus. Veronica abat Seth devenu un monstre de chair et de métal.



Frissons – Seven7



Videodrome – Universal



Dead Zone – Opening



Le Festin Nu – BacFilms



eXistenZ – Aventi

RÉALISATEUR

L'art de sortir des sentiers battus

En dix-huit longs métrages, David Cronenberg s'est imposé comme un réalisateur majeur tout en se frayant une voie créatrice singulière. Sans avoir fait aucune école de cinéma – comme James Cameron, canadien lui aussi – diplômé en langue et littérature anglaises, il s'est d'abord distingué dans l'horreur, genre qui aurait pu définitivement le marginaliser. Puis, contrairement à Ivan Reitman, Sidney J. Furie ou Norman Jewison, ses compatriotes, il a persisté à rester en Ontario, à la périphérie d'Hollywood, quelque part entre le cinéma américain et le cinéma européen. *Les Promesses de l'ombre* (2007) sera son premier long métrage entièrement tourné hors du Canada. À partir d'où, dans quelles *mouvances* Cronenberg s'exprime-t-il ? Pareil enjeu de localisation ou d'appartenance semble rejaillir dans chacun de ses films. Ses personnages évoluent souvent dans un entre-deux ; les espaces-temps sont ambigus ; les situations ou les individus ne sont guère à l'abri de contaminations, de mutations, de bouleversements qui recomposent les réalités premières, malmènent les identités, déstabilisent toute filiation.

Cinéaste des interzones

Né le 15 mars 1943 à Toronto, fils d'un journaliste écrivain et d'une mère pianiste, Cronenberg voue très tôt une passion aux arts (le cinéma, l'écriture, la musique) et à la biochimie. Après une première année d'université en sciences, il s'oriente vers la

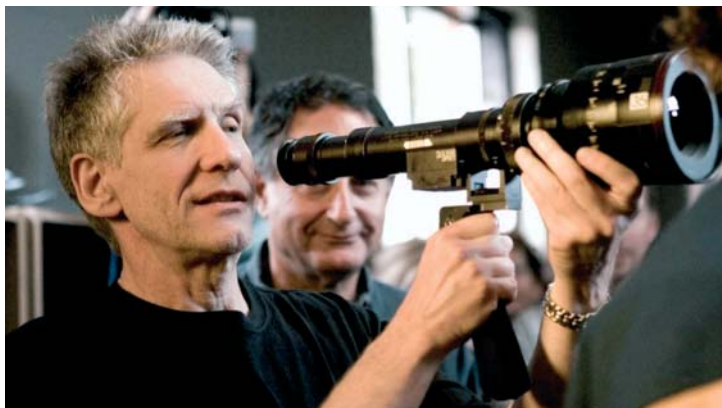
littérature. En 1965, il découvre *Winter Kept Us Warm*, de David Secter, et réalise que nombre d'étudiants qu'il côtoie ont travaillé à ce film de fiction. Il décide alors de franchir le pas, se rapprochant de Cinecity, cinéma d'Art et Essai qui projette des productions européennes, et de Film Canada, distributeur de films d'avant-garde. Entre 1966 et 1970, Cronenberg réalise quatre films, emblématiques de ses liens avec le milieu *underground* de Toronto (Michael Snow) et de l'influence du cinéma expérimental étasunien (Jonas Mekas, Kenneth Anger, Andy Warhol) : *Transfer* et *From the Drain*, deux courts métrages beckettien, *Stereo* et *Crimes of the Future*, deux longs métrages d'anticipation dystopique, esquissent certains motifs clés de son œuvre : l'humanité survivante ou aliénée, la solitude urbaine, le corps et la sexualité, les manipulations médicales et psychiques...

Outre un film de commande sur les courses de dragsters (*Fast Company*), les décennies 1970-1980 imposent Cronenberg comme le cinéaste du fantastique et de la science-fiction d'épouvante. *Frissons*, *Rage* et *Chromosome 3* figurent la contamination et la frénésie sexuelle sous la forme de parasites ou d'excroissances agressifs. *Scanners* (les télépathes), *Videodrome* (l'homme-magnétoscope), *Dead Zone* (le voyant) et *La Mouche* se focalisent sur les mutants. *Faux-Semblants* ponctue cette période « monstrueuse » en racontant la relation excessive de deux jumeaux obstétriciens, incarnés



par Jeremy Irons, plus tard bouleversant en amant égaré dans *M. Butterfly*.

Suivent, durant les années 1990, deux adaptations de textes tout en bifurcations et discontinuités. Au *Festin nu*, de William Burroughs, œuvre de référence pour le cinéaste, avec les écrits de Kafka, Nabokov, Sartre et Philip K. Dick, succède *Crash !*, de J.G. Ballard, sur la fascination sexuelle liée aux corps accidentés et à la mécanique broyée. Son intérêt pour l'*homo technologicus* pousse logiquement Cronenberg à explorer en 1999 les frontières du monde virtuel dans *eXistenZ*, son dernier scénario original. Ses choix le conduisent ensuite à Londres, suivant deux trajectoires distinctes : approche minimaliste et claquemurée au diapason de l'esprit schizophrène imaginé par Patrick McGrath dans *Spider* ; percée plus ample dans le quotidien de la mafia russe en terre anglaise dans *Les Promesses de l'ombre*. Cronenberg retrouve pour l'occasion Viggo Mortensen, déjà mis en scène dans *A History of Violence* (2005) dans le rôle du héros d'un jour contraint de réveiller la part sombre de sa personnalité.



Sur le tournage de *A History of Violence* – 2005 - New Line

Aller sous la surface

« *Les gens qui croient que [A History of Violence] est différent de tout ce que j'ai fait ne voient pas que c'est la tonalité qui est différente, pas le propos. J'ai d'ailleurs tourné dans un bar appelé Stoopys qui est le même que celui de La Mouche !* »¹ Du cinéma expérimental au cinéma d'exploitation, d'Hollywood aux studios indépendants, des projets personnels aux films de commande, des adaptations aux scénarios originaux, l'œuvre de Cronenberg conserve une cohérence indéfectible. Feuilletant les multiples couches de la réalité, questionnant la nature humaine dans son devenir individuel ou collectif, interrogeant les forces inconscientes, les pouvoirs et limites de la perception, le réalisateur propose un échauffement quasi poétique entre la forme, simple le plus souvent, et le contenu, intense. Son cinéma est un mouvement de pensée, un geste artistique qui repousse les frontières de la représentation ; en quête de vérités complexes, souvent inacceptables, peu bonnes à dire ou à montrer, il suscite le malaise, déstabilise tout consensus, dépouille l'homme de ses habitudes mentales et corporelles. On le dit cinéaste cérébral et clinique : Cronenberg est aussi et surtout du côté de l'organique. Ce qui l'intéresse est le schisme opéré entre l'esprit et le corps, souvent pour des considérations puritaines. Convaincu que la société s'appuie sur des structures qui dissimulent, refoulent, il s'emploie à révéler les énergies brutes réprimées, à

retrouver l'interrelation entre la chair, les instincts et la pensée. Le corps est pour lui le fait fondamental de l'existence. C'est pour cela qu'il s'ingénie à aller voir non seulement sous la peau anatomique mais aussi sous le « *derme de la réalité* », pour reprendre l'expression d'Antonin Artaud. Démarche que cristallise à merveille *La Mouche*.



Les Promesses de l'ombre – Metropolitan

1) Michel Ciment et Hubert Niogret, « *A History of Violence* : La moralité d'un artiste, c'est sa moralité artistique. Entretien avec David Cronenberg (17 mai 2005) », in Hubert Niogret (éd.), *David Cronenberg*, Paris, Éditions Scope, coll. « Positif », 2009, p. 101.

FILMOGRAPHIE

Longs métrages

- 1969 *Stereo*, 1 h 03, noir & blanc
- 1970 *Crimes of the Future*, 1 h 03, couleur
- 1975 *Frissons (Shivers)*, 1 h 27, couleur
- 1977 *Rage (Rabid)*, 1 h 31, couleur
- 1979 *Fast Company*, 1 h 31, couleur
- Chromosome 3 (The Brood)*, 1 h 31, couleur
- 1981 *Scanners*, 1 h 43, couleur
- 1982 *Videodrome*, 1 h 27, couleur
- 1983 *Dead Zone (The Dead Zone)*, 1 h 43, couleur
- 1986 *La Mouche (The Fly)*, 1 h 36, couleur
- 1988 *Faux-Semblants (Dead Ringers)*, 1 h 55, couleur
- 1991 *Le Festin nu (Naked Lunch)*, 1 h 55, couleur
- 1993 *M. Butterfly*, 1 h 41, couleur
- 1996 *Crash*, 1 h 40, couleur
- 1999 *eXistenZ*, 1 h 36, couleur
- 2002 *Spider*, 1 h 38, couleur
- 2005 *A History of Violence*, 1 h 36, couleur
- 2007 *Les Promesses de l'ombre (Eastern Promises)*, 1 h 40, couleur

Courts métrages

- 1966 *Transfer*, 7 min, couleur
- 1970 *From the Drain*, 14 min, noir & blanc
- 2000 *Camera, in Short6*, 6 min, couleur
- 2007 *Le Suicide du dernier Juif du monde dans le dernier cinéma du monde (At the Suicide of the Last Jew in the World in the Last Cinema in the World)*, in *Chacun son cinéma ou Ce petit coup au cœur quand la lumière s'éteint et que le film commence*, 3 min, couleur

Télévision

- 1971 Courts métrages pour la chaîne canadienne CBC : *Tourettes*, *Letter from Michelangelo*, *Jim Ritchie Sculptor*
- 1972 Courts métrages pour la chaîne canadienne CBC : *Don Valley*, *Fort York*, *Lakeshore*, *Winter Garden*, *Scarborough Bluffs*, *In the Dirt*
- Programme X (série)* – « *Secret Weapons* »

1975 *Peep Show (série)* – deux épisodes :

« *The Victim* », « *The Lie Chair* »

1976 *Teleplay (série)* – « *The Italian Machine* »

1988 *Friday the 13th (série)* – « *Faith Healer* »

1990 *Scales of Justice (série)* – deux épisodes :

« *Regina vs. Logan* », « *Regina vs.*

Horvath »

Interprétation

1970 *Crimes of the Future*

1975 *Frissons*

1985 *Série noire pour nuit blanche*

(*Into the Night*), de John Landis

1986 *La Mouche*

1988 *Faux-Semblants*

1989 *Cabal (Nightbreed)*, de Clive Barker

1992 *Blue*, de Don McKellar

1994 *Boozecan*, de Nicholas Campbell

1994 *Henry et Verlin (Henry and Verlin)*, de Gary Ledbetter

1994 *Trial by Jury*, d'Heywood Gould

1995 *Blood and Donuts*, de Holly Cole

1995 *Prête à tout (To Die For)*, de Gus Van Sant

1996 *Crash* (voix de l'employé de la fourrière)

1996 *Mesure d'urgence (Extreme Measures)*, de Michael Apted

1996 *The Stupids*, de John Landis

1996 *Moonshine Highway (TV)*, d'Andy Armstrong

1997 *The Grace of God*, de Gerald L'Ecuyer

1997 *Last Night*, de Don McKellar

1999 *Resurrection*, de Russell Mulcahy

2000 *Jason X (Jason x : Friday the 13th, Part X)*, de Jim Isaac

2001 *The Judge (TV)*, de Mick Garris

2003 *Alias (série TV)* – épisodes 9 et 10 de la saison 3

2004 *Je t'aime... moi non plus*, de Maria de Medeiros

2005 *The Best of Sexter and the Rest of Sexter*, de Joel Sexter

2007 *Le Suicide du dernier Juif du monde dans le dernier cinéma du monde*

2010 *Happy Town (série TV)* – épisode 1 de la saison 3



Affiche de *La Mouche noire* – 20th Century Fox

GENÈSE

L'original par la réécriture

Le processus de création de *La Mouche* rappelle le propos paradoxal de Seth Brundle juste après sa téléportation-fusion : « Je deviens enfin moi-même. » D'un film de commande se présentant comme le *remake* de *La Mouche noire* (1958), de Kurt Neumann, production qui est elle-même l'adaptation d'une nouvelle parue en juin 1957 dans la revue *Playboy*, Cronenberg a su faire une œuvre qui lui correspond en tout point.

Le futur cinéaste voit *La Mouche noire* dès l'année de sa sortie, à l'âge de quinze ans. Il dit en avoir apprécié le côté film d'épouvante de série B, dont l'image la plus frappante est la mouche à tête d'homme appelant à l'aide alors qu'une araignée s'apprête à la dévorer. Le récit de George Langelaan a d'ailleurs été salué par ses contemporains comme « la nouvelle la plus terrifiante du XX^e siècle », et pas moins de cinq longs métrages lui sont associés – le film de Neumann et ses deux « suites » mettant en scène la famille Delambre : *Le Retour de la mouche* (1959), d'Edward Bernds ; *La Malédiction de la mouche* (1965), de Don Sharp ; le film de 1986 et sa suite : *La Mouche 2* (1989), de Chris Walas. Produit par Mel Brooks, qui a sorti avec succès en 1980 *Elephant Man*, de David Lynch, le *remake* est d'abord confié à Robert Bierman, qui se retire du projet suite à la mort de sa fille. De son côté, Cronenberg est disponible depuis son départ du tournage de *Total Recall*, auquel il a consacré plus d'un an de travail et près de douze versions du scénario inspiré de Philip K. Dick, qui n'a pas obtenu l'aval du producteur. On lui fait parvenir le script de Charles Edward Pogue, qui le convainc par le traitement graduel de la transformation du scientifique – oublié le héros de Neumann instantanément affublé d'une tête et d'une patte de mouche.

Durant trois mois, Cronenberg opère des modifications majeures dans le scénario. À l'union conjugale il préfère la dynamique de séduction : Veronica introduit le trouble dans la vie réglée de Seth. Les tensions de couple et la sexualité sont explicites : le frère secrètement amoureux incarné par Vincent Price en 1958 devient l'ex-amant jaloux chez Cronenberg ; le champagne téléporté est remplacé par un bas ; les scènes d'amour ne manquent pas. L'heure



La Mouche noire – 20th Century Fox

n'est plus à la suggestion et le cinéaste annonce à Mel Brooks qu'il y aura du *gore* – au chat « volatilisé » chez Neumann succède un singe déchiqueté ; la naissance de la larve, que Pogue plaçait à la fin du film, devient un épouvantable cauchemar. Plus resserré sur Seth et sa métamorphose (*exit* le récit enchâssé et l'enquête policière), le scénario retravaillé par Cronenberg lui conserve la parole, jusqu'à la dernière séquence où il perd sa mâchoire. Le scientifique peut ainsi décrire l'horreur de sa situation, s'égarer dans d'étranges considérations sur l'évolution organique, jusqu'à souhaiter la fusion entre l'insecte, l'homme et la femme. On est loin du mari imaginé par Langelaan qui veut à tout prix retrouver le diptère partageant ses gènes, recouvrer figure humaine. L'idée effleure Seth mais une part de lui désire aller dans le sens de la mutation, se frotter à l'altérité, même la plus radicale – voilà pourquoi il ne détruit pas son invention, contrairement à son prédécesseur et à ce qu'envisageait Pogue. À l'instar des visions prémonitoires qui tuent Johnny Smith à petit feu dans *Dead Zone*, ou du signal Videodrome engendrant une tumeur au cerveau, le mal qui frappe dans *La Mouche* s'apparente autant au cancer qu'à une alternative ou à une forme de possible.

Le scénario établi, Cronenberg impose un tournage à Toronto pour travailler avec ses collaborateurs habituels – il aura lieu de décembre 1985 à février 1986. Le film est mixé à Londres et, pour la musique, le cinéaste fait appel à Howard Shore, avec lequel il travaille de manière étroite depuis *Chromosome 3*. La production veut imposer une chanson pour le générique de fin ; le cinéaste s'y oppose car elle nuit au tragique dépouillé du film – « Help me », de Bryan Ferry, s'entendra finalement dans la séquence du bras de fer. Pareille implication est la marque d'une entière appropriation. De Langelaan à Cronenberg, en passant par Neumann, le postulat de départ n'a certes pas changé : un scientifique expérimente sur lui la téléportation, ce qui engendre une (con)fusion génétique fatale. Mais il n'y a qu'un Brundlefly, et quand Cronenberg, aidé d'Howard Shore, transpose le film en opéra en 2008, il s'affirme en unique Pygmalion de la créature.

ÉCRITURE

De la nouvelle au scénario

De la nouvelle originale de George Langelaan (1957) au scénario définitivement établi par David Cronenberg pour *La Mouche*, le même mal frappe les deux scientifiques mais il ne laisse pas les mêmes séquelles. D'un côté, André Delambre a subi une métamorphose instantanée – il a désormais une tête et une patte de mouche – et perdu l'usage de la parole. De l'autre, Seth Brundle subit une lente métamorphose, mais il peut encore s'exprimer de vive voix. Voici un extrait du texte de Langelaan et du scénario de Cronenberg, correspondant au moment où le malheureux scientifique sollicite l'aide de sa compagne.

Comment est traité l'espace du laboratoire ? Quelles incidences a la parole retirée ou laissée à l'homme-mouche ? Comment le pire à l'œuvre rejaillit-il sur l'intimité du couple ? En quoi les représentations de l'horreur et de la peur diffèrent-elles ? Dans quelles mesures cet épisode peut-il représenter une variation autour du récit de la Belle et la Bête ?

Extrait de la nouvelle

« Une feuille tapée à la machine m'attendait sur son bureau où je déposai le plateau. Il était allé à la porte de la pièce voisine et je compris qu'il voulait être seul. J'emportai donc son message dans l'autre pièce et, tout en lisant, j'entendis qu'il se servait du thé.

[...] *Je me suis moi-même désintégré-réintégré une première fois avec succès. Au cours d'une deuxième expérience, je ne me suis pas aperçu qu'une mouche était entrée dans la cabine de transmission. Mon seul espoir est de retrouver cette mouche et de repasser avec elle. Cherchez bien partout car, si vous ne la trouvez pas, il faudra, moi, que je trouve un moyen de disparaître sans laisser de traces.*

J'aurais voulu une explication détaillée, mais Bob avait sans doute une raison pour ne pas me l'avoir donnée. [...]

– Bob, puis-je entrer ?

Il ouvrit la porte entre les deux pièces du laboratoire.

– Bob, ne désespérez pas. Je vais trouver cette mouche. Elle n'est plus dans le laboratoire, mais elle ne doit pas être loin, je devine que vous êtes défiguré, mais il ne peut être question de votre disparition. Cela, je ne le permettrai jamais. Au besoin, si vous ne voulez pas être vu, je vous ferai un masque, une cagoule, et vous continuerez vos recherches jusqu'à ce que vous puissiez redevenir normal. Au besoin même, je ferai appel au professeur Moore et aux autres savants, vos amis, mais nous vous sauverons, Bob.

Il frappa violemment sur son bureau et, de nouveau, j'entendis le soupir rauque et métallique sortir de dessous le tapis qui lui recouvrait la tête.

– Ne vous énervez pas, Bob. Je ne ferai rien sans vous prévenir, cela je vous le promets. Ayez confiance en moi et laissez-moi vous aider. Vous êtes défiguré, n'est-ce pas ? Sans doute terriblement. Ne voulez-vous pas me laisser voir votre visage ? Je n'aurai pas peur. Je suis votre femme, Bob !

Il frappa rageusement deux coups pour me signifier “non” et me fit signe de sortir.

George Langelaan, *La Mouche, Temps mort*, Paris Garnier-Flammarion, coll. « Étonnants classiques », 2008, pp. 59-60.

Extrait du scénario

« **Intérieur. Laboratoire – Nuit**

Veronica fait coulisser la porte, qui n'est pas verrouillée. Elle entre, referme la porte derrière elle.

Elle commence à s'avancer, passe de l'obscurité à la lumière. En s'approchant, elle voit la pièce remplie de papiers de bonbons, de paquets de gâteaux, de cannettes de soda vides, de pâtisseries à moitié entamées, de boîtes de chocolats... tout ce qu'on peut imaginer. Brundle est affalé sur un vieux canapé. Il porte des chaussettes aux pieds, des gants aux mains. Les gants et les chaussettes sont humides, poisseux.

Elle s'approche de lui, craintive. Il ne semble pas se rendre compte qu'elle est dans la pièce.

VERONICA

Je suis là, Brundle.

Brundle lève les yeux, hébété. Son état a encore empiré. Ses joues se sont creusées un peu plus, mais ses tempes ont enflé de façon grotesque. Il a désormais deux excroissances bien distinctes sur le haut du front. Ses poils d'un vert métallique semblent avoir poussé sur tout son visage – ils le font de façon anarchique mais ils poussent là où ils ne devraient pas, à l'ourlet même de ses yeux et sur toute la surface de son front.

Brundle regarde vers Veronica. Il parvient enfin à la fixer, mais des larmes aussitôt lui montent aux yeux, coulent sur son visage et se perdent dans sa forêt de poils. Quand il parle, sa voix est rauque ; elle grince.

BRUNDLE

Ne t'approche pas de moi.

VERONICA

Pourquoi ?

BRUNDLE

Je suis malade. Tu avais raison. Il se peut que je sois contagieux et je ne veux pas risquer de t'infecter.

Veronica s'assoit sur le canapé, au milieu des restes de nourriture.

VERONICA

Que s'est-il passé ?

BRUNDLE (avec ironie, le rire rempli de larmes)

Je connais une vieille dame qui a gobé une mouche. Peut-être va-t-elle mourir.

VERONICA (bouleversée)

Brundle, je t'en prie...

BRUNDLE (lancé dans un discours métaphysique rapide et haché)
L'impureté. Le manque d'intégrité. Où s'arrête le corps ? Où commence le monde du dehors ?

(Avec une soudaine intensité)

Je n'étais pas pur. Le *telepod* exige une pureté intérieure, et je n'étais pas pur.

VERONICA (très calmement)

Je ne comprends pas ce que ça signifie. »

Extrait du scénario revu par David Cronenberg le 24 octobre 1985, disponible en bonus de l'édition DVD Prestige de *La Mouche*, 20th Century Fox (traduit de l'anglais par Géraldine Gussard).

DÉCOUPAGE SÉQUENTIEL

1. La soirée Bartok

Générique. Au cocktail du congrès Art & Science organisé par Bartok Science Industries, Seth Brundle se présente à Veronica Quaife, journaliste au magazine *Particle*. Il lui assure que sa découverte va changer le monde et la vie des hommes. Pour la convaincre, il invite la jeune femme à se rendre dans son laboratoire situé dans une friche urbaine peu engageante.

2. Le bas de Veronica (00:03:05)

Seth fait son numéro de charme et Veronica pense n'être tombée que sur un plan drague. Mais le jeune homme lui montre des cabines qu'il désigne sous le nom de *telepods*. Il lui demande un objet personnel. Veronica opte pour l'un de ses bas et il procède sous ses yeux à sa téléportation. La jeune femme réagit aussitôt en journaliste, enregistre les propos du scientifique et parle d'écrire un article. Seth s'y refuse mais elle le quitte précipitamment.

3. « Prête à m'attendre ? » (00:11:00)

Le lendemain, Veronica fait écouter la bande enregistrée à Stathis Borans, rédacteur en chef du magazine scientifique *Particle*. Pour lui, il s'agit d'un tour de passe-passe. Seth se présente au siège du magazine, invite la jeune femme à déjeuner. Il lui propose de suivre au jour le jour l'avancée de ses travaux et de faire de son reportage un livre dont la publication interviendra après qu'il sera parvenu à se téléporter lui-même.

4. Histoire d'ex (00:14:54)

De retour chez elle, Veronica tombe sur Stathis qui a toujours la clé de son appartement depuis leur séparation. Il semble finalement intéressé par ce Brundle, génie de la physique qui a failli obtenir le Prix Nobel à l'âge de vingt ans. La jeune femme, pour sa part, dit abandonner son article.

5. Charpie de babouin et poésie du steak (00:17:31)

Veronica est aux côtés de Seth pour filmer sa première tentative de téléportation sur un être vivant. Le babouin qui sert de cobaye est décheté au cours de l'expérience. Ce coup dur finit de rapprocher Veronica du scientifique et ils passent la nuit ensemble. Seth a une idée. Veronica doit comparer deux morceaux de steak, dont l'un est passé par les *telepods* : la viande téléportée n'a aucune saveur. Conclusion : il faut apprendre à l'ordinateur à « devenir fou au contact de la chair ».

6. Harcèlement (00:26:06)

Stathis a suivi Veronica et lui fait une scène dans une boutique de vêtements. Plus tard, la téléportation d'un autre babouin réussit. Alors que Seth et Veronica fêtent l'événement, la journaliste tombe sur une enveloppe envoyée par Stathis. Elle contient la couverture du prochain *Particle* consacrée à Seth. Veronica part aussitôt pour régler l'affaire.

7. To go through (00:32:10)

Resté seul avec le babouin, Seth interprète mal le départ soudain de Veronica. Dans la confusion, et l'alcool aidant, il décide de se téléporter lui-même. Il ne voit pas qu'une mouche s'est glissée dans l'habitacle... Veronica rejoint Seth dans la nuit.

8. Un nouvel homme (00:37:36)

Au petit matin, Veronica assiste ébahie aux exercices physiques de Seth. Leur idylle semble au beau fixe – Seth lui offre un pendentif à Kensington Market. Le jeune homme s'exalte à l'idée d'avoir été purifié lors de sa recombinaison moléculaire.

9. Téléporter Veronica (00:43:30)

Le couple fait l'amour depuis des heures, mais Seth n'est pas assouvi. Veronica s'étonne des poils

étranges qui poussent dans le dos de Seth. Il décide de téléporter Veronica pour former le « duo dynamique » idéal. Devant son refus, Seth s'emporte et part chercher quelqu'un d'autre.

10. Seth en surrégime (00:46:55)

Dans un bar, Seth « gagne » à un bras de fer violent une certaine Tawny. Il la ramène chez lui, se téléporte, lui fait l'amour et décide de la téléporter de force à son tour. L'arrivée de Veronica l'en empêche. Elle a fait analyser des poils de Seth : il s'agirait de poils d'insecte. Seth refuse de l'écouter et la chasse.



11. Dégradation (00:54:58)

Dans la salle de bains, Seth constate l'étendue des dégâts : son visage change, ses dents se déchaussent, ses ongles tombent... L'ordinateur lui livre la vérité : il a fusionné avec une mouche.

12. La Belle et la Bête (00:58:57)

Seth appelle Veronica pour qu'elle revienne. Son état a empiré. Tout en craignant de la contaminer, il lui demande son aide. Bouleversée, Veronica se tourne vers Stathis qui promet de trouver une solution. Pour cela, la jeune femme doit filmer Seth.

13. Brundlefly (01:04:21)

Seth peut désormais marcher au plafond. Il ne pense plus être une menace de contamination et

apprend à mieux se connaître en tant que « Brundlefly ». Devant la caméra, Seth montre comment il prédigère ses aliments. Alors que Stathis visionne la cassette Veronica lui annonce qu'elle est enceinte.

14. Cauchemar (01:08:36)

Veronica rêve qu'elle accouche d'une larve.

15. Le diptère plus fort que l'homme (01:10:41)

L'ordinateur préconise la fusion de Brundlefly avec un « humain pur » pour réduire le pourcentage de mouche. La situation devient urgente : la reconnaissance vocale ne fonctionne plus, l'armoire à pharmacie se remplit des reliques corporelles du scientifique. Seth enjoint Veronica à ne plus revenir : sa part d'humanité décroît, et il pourrait lui faire du mal.

16. Enlèvement (01:15:39)

Bouleversée, Veronica rejoint Stathis qui l'attend dehors. Elle veut avorter sur le champ. Depuis le toit de son laboratoire, Seth surprend leur conversation. Il enlève Veronica à la clinique, lui demande de garder le bébé, qui est tout ce qu'il reste de lui.

17. Mettre fin au supplice (01:19:30)

Stathis se rend armé dans le laboratoire. Seth l'attaque, dissout sa main gauche et son pied droit. Veronica empêche qu'il s'en prenne à son visage. Seth veut créer la famille idéale : la fusion du couple et du bébé en un seul corps. La téléportation lancée, il achève sa mue en créature insectoïde. Stathis sauve Veronica en tirant sur le câble reliant les *telepods*. L'insecte géant fusionne avec la cabine. Laberration organique qu'est devenu Seth supplie Veronica de le tuer. Elle s'exécute. Générique de fin.

ANALYSE DU RÉCIT

Ligne claire et zones d'ombre

« Un couple excentrique et plutôt intéressant se rencontre, ils tombent follement amoureux l'un de l'autre, lui attrape une horrible maladie, elle contemple sa longue agonie et finit par l'aider à se tuer... fin de l'histoire ! »¹ Voilà comment Cronenberg résume *La Mouche*, ajoutant que cette histoire désespérante a pu passer parce qu'il n'a pas réalisé un film « normal » mais un film de genre. Pourtant l'alchimie opérée ne se réduit pas à l'emploi d'une formule basique empruntée à l'horreur. Une dynamique agit sur le récit qui, à partir d'une trame simple, se ramifie.

Opératique et tragique

Cronenberg œuvre toujours dans le sens de la compression, la durée moyenne de ses films tournant autour d'une heure trente. Dans *La Mouche*, il élimine le superflu, condense l'espace-temps autour de trois personnages. Enchaînant les situations essentielles, son récit partage la simplicité du texte mythique, de la fable ou de la comptine – Seth s'applique ainsi les paroles de « I Know an Old Lady Who Swallowed a Fly » (1951), air populaire du folklore canadien (01:00:53). Cronenberg parle même d'opéra à propos de son film, et Howard Shore a conçu la bande originale en songeant à *Rigoletto* (1851), de Giuseppe Verdi. Le traitement du temps va aussi dans le sens du mythe : l'époque est peu définie (même si la couverture du *Particle* indique décembre 1986) et la durée du récit semble ramassée sur quelques semaines, la dégénérescence de Seth paraissant aussi rapide qu'inéluctable.

L'intrigue existentielle se déploie sur fond de forces universelles, comme celle de la régression. Seth perd figure humaine et finit en rampant ; le cauchemar de la larve phallique réveille Veronica qui se replie sur elle en position fœtale. De même que la machine à écrire annonce à Bill qu'il a été programmé pour abattre sa femme (*Le Festin nu*), ce qui s'inscrit sur l'écran d'ordinateur apparaît gravé dans le marbre. Le premier des deux seuls fondus au noir se situe ainsi après le diagnostic livré par la machine (00:58:54) – le dernier intervient dans l'ultime image du film, jetant un voile funèbre sur Veronica en larmes, à genoux devant la dépouille en bouillie de Seth. Cronenberg fait place à la sentimentalité, mais le transport passionnel est brisé par la Loi, sournoise, celle de la fusion transitant par les *telepods*. Dès lors, l'amour n'est pas plus fort que la



mort, et le canapé-lit de Seth n'a rien du lit d'Ulysse et de Pénélope bâti dans la racine d'olivier. Il est une couche trop provisoire, bien vite balayée par l'ironie du sort. « Qu'est-ce qu'on peut faire ? Pourquoi m'as-tu appelée ? » demande Veronica. La réponse est sans appel : l'irréversible triomphe.

Impureté

« Mon téléporteur est devenu un mélangeur de gènes. » Comme l'invention détournée de sa fonction première, le récit obéit à une trajectoire moins directe qu'il n'y paraît. Il se trame plus que ce qui est raconté. Le spectateur doit ajuster la mire, à l'instar du flou qui l'accueille au générique et nécessite la mise au point. Pour y voir plus clair, il lui faut feuilleter les différentes couches du récit. L'aberration scientifique et informatique ouvre aux mystères de l'être et de la chair, pas uniquement à une histoire de monstre génétique. Si le programme biologique est perturbé, la vie amoureuse l'est autant. « Je n'étais pas pur », constate Seth qui croyait pourtant s'être régénéré. De son côté, Veronica veut se débarrasser des restes de son histoire avec Stathis et de la chose dans son ventre. Chacun des protagonistes recherche la purification, en vain. Entre résistance à devenir autre et acceptation de voir l'ancien disparaître, leurs désirs se brouillent, ce qui rejaillit sur le tempo du récit, au diapason du couple rarement en phase. Seth temporise d'abord et Veronica veut aller vite, publier aussitôt un article. Par la suite, Seth change de braquet : passé à un autre stade de virilité et de sexualité, il veut rattraper le temps perdu. Quitte à figer Veronica sur place – Geena Davis opte pour un jeu souvent statique, son personnage apparaissant médusé ou désemparé. *La Mouche* repose donc sur un récit *précipité*, tout à la fois concentré et rapide, opposant à l'urgence de vivre le vieillissement accéléré et la mort pressante.

1) Serge Grünberg, *Entretiens avec David Cronenberg*, Paris, Cahiers du cinéma, 2000, p. 91.

La séance

Pour préparer le travail en classe, on pourra demander aux élèves d'être attentifs à certains aspects du film pendant la projection.

La lecture du synopsis de la fiche élève permettra de souligner la dimension technologique novatrice suggérée par les inventions du film. On demandera aux élèves de relever, durant la projection, les indices de l'anticipation mais aussi les éléments qui contrecarrent la notion de progrès.

En effet, comme l'indique le jeu d'images de la fiche élève, Cronenberg bat en brèche l'idée d'avancée. Le *design* du laboratoire, situé dans une zone désaffectée, n'évoque guère une unité de recherche. La raison ou l'esprit scientifique supposés prédominer passent au second plan : le corps, la chair et le sexe prévalent, impliquant une forme de trivialité et de naturalisme aux antipodes de l'imagerie futuriste. Que dire de Seth et son babouin dans les bras rappelant Tarzan associé au chimpanzé Cheeta ? Les élèves pourront prêter la même attention à la partition du film, interprétée par le London Symphony Orchestra. Howard Shore crée une musique sombre, essentiellement opératique, sans orientation avant-gardiste.





GENRE

« Ayez peur ! Ayez très peur ! »

« *Be afraid ! Be very afraid !* », l'injonction de Veronica adressée à Tawny, figure sur les affiches américaines de *La Mouche*. Le slogan n'est pas usurpé : la peur est bien au programme de cette production majeure du répertoire fantastique. Le film a obtenu le Prix spécial du jury du Festival d'Avoriaz en 1987, l'année où *Blue Velvet*, de David Lynch, remportait le Grand Prix. Le palmarès est intéressant : si les films diffèrent – rien à voir entre le mal sévissant à Lumberton et la monstruosité à l'œuvre à Toronto – chacun des cinéastes révèle l'horreur et l'impensable enfouis dans la réalité humaine en touchant autant aux sens et aux tripes qu'à l'intellect et à la psyché.

Film monstre

« *Le genre me permet d'aborder des sujets qui autrement me seraient difficiles à traiter ; donc il me renforce.* »¹ Grâce à lui, Cronenberg a pu très tôt exercer son regard médicalisé et métaphysique sur le corps et l'esprit. Il s'empare sans détour de l'horreur, à l'image du médecin qu'il interprète sortant l'aberration larvaire du ventre de Veronica. Pourtant, le cinéaste regrette que ses films soient rivaux au genre, sa démarche artistique étant plus ample. Le caractère frontal, voire violent, de ses premières pellicules relève ainsi autant de l'horreur que du cinéma d'avant-garde qu'il a côtoyé. À ce titre, *La Mouche* a tout du long métrage hybride.

Le film fraye avec la science-fiction : la téléporta-

tion n'existe pas et la manipulation génétique balbutie – il faut attendre 1987 pour voir la première souris portant un gène humain. Mais l'imagerie reste pauvre en la matière : Seth parle vaguement d'un analyseur de molécules, une modeste console informatique trône au milieu de la pièce, reliée à des *telepods* peu *high-tech* ! Cronenberg a limité le décorum SF pour privilégier l'organique et se focaliser sur la personne du scientifique. Seth, certes dans sa bulle – comme Einstein, il a cinq tenues identiques pour ne pas se perdre en futilité – n'a rien du savant fou qui se prend pour un demiurge, à la manière du baron Frankenstein ou du docteur Jekyll/Hyde. Seth s'égare et inquiète quand il commence à ne plus concorder avec lui-même, qu'il perd son intégrité. *La Mouche* ne traite donc pas de la peur provoquée par la science moderne et sa démesure, mais de l'angoisse face au corps envisagé comme radicale altérité.

Ce qui amène naturellement au film de monstre. Cronenberg a donné vie à l'une des créatures les plus impressionnantes des années 1980 avec celle de *The Thing* (1982), de John Carpenter, autre important *remake* de cette décennie. Contrairement à *Alien* (1979) et sa figure tératologique, la question de l'humain reste chevillée au corps mutant de Seth. Il n'est pas l'entité de Ridley Scott jouant du hors champ et des effets de surprise. La peur du surgissement est rare dans *La Mouche* – à la clinique quand il traverse le mur de pavés de verre ;



à la fin, quand il fond sur Stathis avec un cri qui n'a plus rien d'humain. Presque toujours, Brundlefly est filmé plein champ, Cronenberg prenant le temps de la monstration, comme Lynch dans *Elephant Man* (1980) ou Browning dans *Freaks* (1932). Un rien cathartique, pareille présence agrège pitié et effroi. Il reste pourtant un invisible, lié au virus et à l'horreur vénérienne des premiers films de Cronenberg : Seth veut soumettre Veronica puis Tawny à la même expérience, les contaminer en somme. La panique s'empare même de Veronica quand elle apprend qu'elle est enceinte. Elle redoute le pire, dans la veine du *Monstre est vivant* (*It's Alive*, 1974), de Larry Cohen, où une femme accouche d'un bébé monstrueux qui tue médecins et infirmières et poursuit ses actes sanglants dans la ville de Los Angeles. Surtout, Veronica fait l'épreuve de *l'impropre* consistant à ne plus savoir ce qu'est son propre corps, ce qu'il abrite. La peur d'enfanter rend vulnérable à l'abjection de Soi². Enfin, la monstruosité reste relative aux yeux de Cronenberg, puisque normalité et réalité changent constamment de paramètres. La transformation peut être une forme de dépassement : le mutant abat certaines barrières de l'humain. De



toute la civilisation semble retournée comme un gant. Outre le dégoût, l'écoulement des sucres (de la bouche, d'un ongle arraché, d'une oreille tombée, de dents déchaussées) provoque l'effarement face à pareille abdication de l'humanité.

Aucune boursoufflure sanglante dans *La Mouche* : on n'est pas dans le déversoir du pire ni dans un quota de scènes extrêmes à respecter. Le *gore* y est graduel, rythme la dévastation lancinante de Seth, son impuissance à enrayer la décomposition de son corps, déjà ancien, et à résister aux pulsions agressives déclenchées par son devenir-insecte (le bras de fer, le supplice de Stathis). Le traumatisme est vécu par étapes à travers les yeux de Seth (scènes du miroir) et de Veronica.

Film sur le métabolisme déviant, *La Mouche* traduit le penchant de Cronenberg à fouiller la chair. Déchirer le derme pour lui, c'est découvrir un continent inconnu, s'exposer à l'inadéquation identitaire. Ouvert, le corps fait violence, malmène le moi : *je ne me remets pas* – vérité entrevue en mode mineur quand Stathis se blesse et regarde, perdu, sa main ensanglantée. Dans cet esprit, pas de retour au *statu quo*. Le corps disloqué, les profondeurs redoutées révélées, l'ordre établi n'est plus : la société moderne aseptisée vole en éclats. Dans *Frissons*, un certain Hobbes crée un parasite, mixte d'aphrodisiaques et de MST, pour que l'homme prenne conscience de son corps, retrouve ses instincts. La même énergie sauvage finit par animer Seth qui se moque des émissions éducatives pour enfants en montrant les gestes répugnants de Brundlefly. Moment anecdotique ? Pas sûr : l'horreur chez Cronenberg est aussi subversive. Elle pousse le spectateur à voir autrement.

1) Piers Handling et Pierre Véronneau (éds.), *L'Horreur intérieure : les films de David Cronenberg*, Paris, Montréal, La Cinéma-thèque québécoise/Les Éditions du Cerf, coll. « 7e Art », 1990, p. 52.

2) Cf. Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection* (1980), Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points/Essais », 1983. Le chapitre « De la saleté à la souillure » fait écho à l'œuvre de Cronenberg.

3) Stéphane Audeguy, *Les Monstres. Si loin et si proches*, Paris, Gallimard, coll. « Découvertes », 2007, p. 92.

façon trouble et complexe, par exemple dans la scène de gym de Seth, *La Mouche* décrit aussi la « relation d'un être à certaines de ses potentialités »³.

Gore et horreur intérieure

Étymologiquement lié à la saleté, à l'excrément et au visqueux, *gore* signifie sang répandu, coagulé. Le mot apparaît vers 1150. Shakespeare l'utilise dans *Macbeth* (1606) quand le héros éponyme raconte le meurtre vil des gardes de Duncan. Associé à l'idée d'infamie ou de honte, *gore* est alors opposé à *blood*. C'est David Friedman, dans une lettre adressée le 30 novembre 1963 à *Midnight Fantastique*, qui lance vraiment le terme en employant la formule alors obsolète (« *blood and gore* ») pour désigner le film *Blood Feast*, d'Hershell Gordon Lewis. S'appuyant sur la réalité et l'imaginaire du pourrissement, du vieillissement et de la maladie, Cronenberg associe de façon viscérale et clinique le *gore* à la déchirure des corps pour laisser émerger ce qui d'ordinaire reste enfoui : la chair, les fluides. « *Je vomissais en faisant du tricycle* », dit Seth. Cela prête à sourire... Sourire qui s'efface quand, plus tard, il vomit l'enzyme corrosive pour liquéfier ses aliments. La digestion s'extériorisant,

Variations fantastiques

Le régime de la monstration domine le film. *La Mouche* ménage pourtant de courts moments relevant d'un autre type de représentation.

Le point de non-retour (séq. 2)



Veronica pénètre dans le laboratoire plongé dans l'obscurité. Seth allume, se met au piano où trône une partition de Beethoven. La journaliste décide de partir mais Seth rétorque : « *Trop tard. Vous les avez vus, vous ne sortirez pas d'ici vivante.* » Et il joue trois notes lugubres pour ponctuer ses dires. Du lieu isolé et obscur au scientifique mélomane, du discours menaçant et sibyllin à la Belle redoutant d'être tombée dans un traquenard, Cronenberg reprend les codes du répertoire gothique – on songe aux adaptations du *Fantôme de l'Opéra* ou à *L'Abominable Docteur Phibes* (1971), de Robert Fuest. L'indétermination ne dure guère, mais l'ambiance, un bref instant, a été posée et elle était lourde de sous-entendus inquiétants.

Par transparence (séq. 5)



Le premier babouin vient d'être téléporté. Seth s'approche du *telepod* sans rien pouvoir distinguer à l'intérieur. Soudain, un coup de patte macule de sang la porte vitrée. Le cinéaste joue de la surprise, après un bref effet de suspension : alors que Seth se penche en gros plan vers la masse blanche opaque, la musique module pour mieux faire retentir le bruit de la vitre percutée. De l'impossibilité de voir (effet brouillard et fausse transparence) on passe à la vision par effraction, quasi subliminale : un membre semble surgir de nulle part pour aussitôt disparaître, laissant la trace de son passage « comme une persistance rétinienne ». Il faudra ouvrir la porte pour découvrir la masse informe et sanguinolente.

Contre-plongée (séq. 17)



Stathis se rend au laboratoire pour sauver Veronica. Brundlefly s'abat sur lui depuis le plafond. Voilà un exemple de scène à suspense telle qu'a pu la définir Hitchcock – à opposer à l'effet de surprise de l'extrait précédent. Le spectateur est en avance sur le personnage : il sait que Brundlefly marche au plafond et voit une ombre se faufiler dans le dos de Stathis. La contre-plongée, insistante, livre ce dernier à l'axe de la verticalité dont il n'a pas la maîtrise. L'angle de prise de vue est bien dans ce cas fatal au protagoniste.



MISE EN SCÈNE

La catastrophe intime

La Mouche repose sur une forme d'ironie, cruelle, à l'image du diptère jouant le rôle de l'infime rouage qui fait gripper la machine et engendre la sinistre perturbation. Alors que l'insecte volant renvoie à l'idée d'insaisissable, Seth attrape une mouche les yeux fermés, ce qui est supposé dire son incroyable changement. Or lui-même est foudroyé en plein vol : sa carrière scientifique s'arrête avec une téléportation réussie mais pervertie, qui le rive à son laboratoire, devenu son tombeau. L'invention censée résoudre les problèmes de transport et vaincre toute distance plonge le protagoniste et le film dans l'enlisement. Rien à voir avec *Jumper* (2007), de Doug Liman, où la téléportation nous invite à un véritable tour du monde.

Non-lieu

Cronenberg aime les lieux déconnectés, un rien indéfinis. Du local clandestin où Harlan pirate des chaînes de télévision (*Videodrome*) au gymnase psychique (*Scanners*), en passant par la fabrique de Viande Noire du *Festin nu* et l'usine à pods d'eXistenZ, les espaces délocalisés abondent dans son œuvre. L'entrepôt qui sert de laboratoire à Brundle est situé dans une zone en friche, excentrée. Son intérieur ne donne pas plus d'assurance. On y distingue, certes, les *telepods* et le poste de commande, mais tout cela semble érigé comme une « installation ». On hésite entre l'atelier d'artiste où trône un piano avec des partitions de Bach et de Beethoven – Veronica n'incarne-t-elle pas la muse de Seth qui, grâce à elle, parvient à inculquer à l'ordinateur la poésie du steak ? – et l'antré d'un illusionniste. Stathis et Tawny qualifient d'ailleurs Seth de « magicien ». Un plan synthétise le caractère mêlé du lieu : on y voit le babouin assis sur un fauteuil, encadré par le piano et une caméra, avec en arrière-plan la console informatique. Le lieu concentre aussi, sans cloisonnement, espace de recherches et espace privé : Seth se lit à livre ouvert.

Mieux, la contiguïté des espaces permet à Cronenberg de couper court, de s'éviter des déplacements ou des transitions inutiles. Il favorise le montage par coupe franche tout en conservant une naturelle fluidité. Cela est particulière-



ment frappant quand Seth propose à Veronica de tenter une expérience : en moins d'une minute, on passe du coin chambre au coin cuisine, puis au coin *telepods* pour revenir au coin cuisine (séq. 5). Frontalité et simplicité impulsent un rythme soutenu au film tout en lui conservant une forme de mesure propice à l'expression du drame intime – alors même que le sujet est spectaculaire et (dé)monstratif. Quand l'histoire prend un mauvais tour, cette configuration accentue la sensation d'un enchaînement imparable des événements : de l'espace privé au laboratoire rien n'entrave la tragédie en marche. Vérité illustrée par le bruit de la mouche qui se joue de l'ellipse temporelle et du changement de lieux : alors que Seth et Veronica s'embrassent, un bourdonnement commence à se faire entendre et se poursuit sur le plan suivant, où le couple dort (00:37:34).

Entropie

Le laboratoire s'apparente à un lieu de claustration, à une forteresse que Veronica parvient à prendre d'assaut, mine de rien... comme la mouche entre dans le *telepod*. Mais elle a beau tenter de sortir Seth de son isolement volontaire, elle n'y parvient pas. Les scènes extérieures de couple sont réduites, la polarité du laboratoire étant trop forte. Pire, c'est en quittant précipitamment les lieux, alors même qu'ils venaient de parler de prendre des vacances au soleil, que Veronica déclenche l'irréparable : Seth, privé d'un tête-à-tête ou de sortie avec elle, décide d'un autre déplacement et aura une compagne de voyage imprévue. Dès lors, Veronica se retrouve exclue de son nouvel espace vital, comme si Seth regagnait sa vie de célibataire. Ne passe-t-il pas d'ailleurs d'une forme d'immaturité à l'autre, alors même qu'il pense avoir gagné en virilité ? Il a certes abandonné son côté vieux jeu, mais son état de Brundlefly le pousse à consommer quantité de sucreries, dont les emballages vont finir par obstruer son laboratoire devenu l'espace d'une régression implacable.

Pas de ciel dans *La Mouche* ou très peu. Peu d'ouvertures pour le laboratoire, les fenêtres à croisillons ne laissant passer la clarté que rarement – quand Seth



marche au plafond, par exemple (séq. 13). Du reste, les lumières sont allumées presque en permanence, jouant d'un éclairage tamisé et majoritairement sombre. Si bien que les séquences intérieures relèguent au second plan l'alternance du jour et de la nuit. On est comme pris dans une nasse temporelle unifiée. De la même façon, les nombreux plans larges inscrivent Seth dans un monde clos, étouffant, quasi insulaire. Il évolue tel un animal en cage, même dans les séquences où il se joue de la gravité : lors de sa séance de barre fixe, l'espace apparaît encombré de lignes quadrillées ou horizontales ; quand il marche au plafond, les tuyaux en tous genres figurent des barreaux. Les plans en plongée et contre-plongée ménagent également un axe de la verticalité qui dit moins la possibilité d'une échappatoire que l'arrêt du destin s'abattant sur Seth.

Forces contraires

Il y a bien des moments d'explosion ou d'extériorisation qui poussent Seth à sortir du laboratoire. Son ADN soumis à une surdose d'amphétamine, il en veut plus, cherche à libérer ses instincts, ses envies bloquées. Rien ne semble alors lui résister. Il « lève » une femme et ridiculise ses rivaux : le costaud du bras de fer (incarné par George Chuvalo, boxeur poids lourds canadien qui n'a jamais été mis K.-O.), puis plus tard Stathis, qui trône pourtant au siège de Monolith Publishing, bâtiment ultramoderne imposant. Mais cette décharge de sexualité et d'agressivité n'a rien de la dynamique libératrice à l'œuvre à la fin de *Frissons*. Au contraire, Seth est invariablement ramené au laboratoire et à la source de son aliénation. Une force invisible, entropique, y est à l'œuvre, celle qui a enclenché sa mutation. Elle se manifeste dans un type de travellings avant, étrangement autonomes, puisqu'ils n'accompagnent personne¹ : aux travellings à la grue qui s'avancent vers les *telepods* répondent les travellings qui partent d'un point de la pièce pour aller chercher un ou des personnages (cf. analyse de séquence). Ils donnent le sentiment d'un invisible prégnant, d'une poussée sur le vide en avant, d'une voie toute tracée pour le pire. De *La Mouche* se dégage une trajectoire de la catastrophe telle qu'elle a pu se



dessiner dans la modernité romantique : elle implique la destruction des belles images, le dévoilement de l'épouvante, le tout dans une alliance tourmentée du sublime et du grotesque. Pareille esthétique est à l'œuvre dans le film de Cronenberg. Monté très haut, au septième ciel amoureux, au firmament de la science, Seth s'écroule tel un géant – Jeff Goldblum mesure tout de même 1 m 95 ! – pour finir comme un tas informe plaqué au sol. Écroulement d'autant plus retentissant et pathétique que la perte est immense : elle est celle d'une passion naissante, inscrite dans le film sous le sceau de l'exception puisque le seul travelling vertical haut-bas coïncidant avec un fondu enchaîné correspond au premier baiser du couple et au début de leur idylle (00:21:38). Il ne peut y avoir de plus grand désastre intime !

1) À la différence du travelling latéral, soutenu par une orchestration appuyée, qui suit Seth lancé comme un fou dans les rues de la ville (séq. 10).

Fenêtres aveugles

Pour renforcer la dimension emmurée et sépulcrale du laboratoire de Seth, une attention particulière a été portée aux ouvertures.

Concernant les fenêtres, l'objectif a été d'obtenir une transparence opaque persistante – l'opacité la plus extrême étant inscrite sur la fenêtre figurant dans le couloir de l'entrepôt : ses carreaux sont recouverts de peinture blanche. Pareille démarche écarte plusieurs traitements liés à la fenêtre : elle ne délimite pas un fragment du réel qui s'offre à la représentation ; elle n'est pas un poste d'observation, ne permet pas l'évasion ou les jeux de séduction. En revanche, l'idée de césure ou de limite infranchissable parfois associée à la fenêtre est intensifiée.

Le nombre de fenêtres est important mais aucune d'entre elles n'offre de réelle échappée ; aucune n'est ouverte ou entr'ouverte – si ce n'est le vasistas (séq. 17). La plus transparente est celle de la cuisine mais elle donne sur une autre fenêtre, obturée (00:10:23, 00:44:50). La double fenêtre de la salle de bains laisse entrevoir un pan de mur, mais guère plus (séq. 11). Quant aux fenêtres hautes à carreaux de la pièce centrale, elles n'ouvrent sur rien et ne laissent entrer qu'une lumière diffuse, contrairement aux baies vitrées du bureau de Stathis, largement ouvertes sur l'extérieur (séq. 12). En fin de compte, la seule lumière digne de ce nom produite à travers une surface transparente dans le laboratoire est celle des *telepods*, fenêtres ouvertes sur une autre logique spatio-temporelle.

ANALYSE DE SÉQUENCE

L'appel du plasma

Seth s'est téléporté avec succès, sans savoir qu'il a fusionné avec une mouche. Il se sent régénéré, purifié « *comme le café qui passe dans un filtre* ». Il défie le monde de le suivre, ce que Veronica semble déjà bien en peine de faire. En vingt-six plans montés en trois minutes et vingt-quatre secondes, la séquence 9 montre comment l'invisible organique impose sa loi et son tempo, faisant voler en éclats la relation amoureuse et engageant définitivement *La Mouche* dans la voie du film d'horreur romantique.

Tempête sous un corps

Un travelling avant ouvre la séquence et la propulse dans une logique de force insidieuse. Il part de loin (1a), prend son temps avant de se rapprocher du couple¹. Soutenu par une musique suspensive, aux antipodes de celle plus légère accompagnant le premier baiser des amants (séq. 5), le mouvement évolue en toute autonomie dans l'espace du laboratoire dominé par le *telepod*. Un léger panoramique gauche-droite permet de découvrir le couple sur le canapé jusque-là occulté par la cabine, dont la caméra frôle la structure métallique (1b). Le *telepod* est bien le pourvoyeur d'énergie sexuelle – le raccord avec le plan suivant ne se fait que quand il sort du champ. Le corps suant (2a), Veronica est prise en étau entre Seth et la machine. Le rapport de forces est inégal : elle est éteinte, se demande comment son amant peut avoir encore du fluide. En sur-régime, Seth est rendu fou par la chair et le sexe en raison de ce qui coule en lui. L'énergie qui l'anime fait que le couple n'est plus à la même vitesse, dans la même endurance. La présence en arrière-plan de la palissade de bois suggère l'origine primitive de cette énergie (2b), ce que confirment les poils coriaces que sent Veronica sous ses doigts. Trois gros plans des crins alternent avec son visage intrigué (3, 4, 5, 6, 7) et insistent sur cette forme de vigueur qui perce. Cette dernière donne à Jeff Goldblum un regard animal hors champ (8) ou fixe devant lui (10), comme s'il prêtait attention à un *en deçà*. Oubliés la maladresse et le costume vieillot : son corps enfin viril est vigoureux, sa démarche assurée, ses gestes précis, comme le souligne le panoramique qui l'accompagne du canapé au réfrigérateur (10). L'échappée vers le coin cuisine pour Veronica (9) n'en est pas une. La conception du décor, avec modules contigus, favorise l'expression d'un enchaînement irrépensible des événements. Cronenberg

articule montage *cut* et déplacements vifs dans l'espace, pour privilégier un mouvement audiovisuel prompt, au diapason de la marche inexorable qui fait imploser le couple. Le geste castrateur de Veronica est dérisoire : ce qu'elle coupe des poils (11, 12, 14) est bien trop superficiel, et le raccord en gros plan avec la glace (13), qui matérialise le besoin immodéré de sucre de Seth, prouve que sa virilité nouvelle continue à croître sous le derme. Dans un raccord son appuyé (bruit des ciseaux/cuillère bruyamment posée), tout bascule : Seth, assis, s'immobilise, répondant à un impératif inaudible (15a). La caméra le recadre quand il se lève et lâche la phrase qui précipite le couple au bord du gouffre : « *Je veux te téléporter tout de suite.* » Le thème musical inquiétant retentit alors que Seth se lance dans son premier discours illuminé (15b), digne d'un *junkie* (« *drogue* ») et d'un gourou (« *duo dynamique* »).

Dévastée

Veronica est tirée malgré elle hors du coin cuisine en direction du *telepod* transformé en antre menaçante par Seth qui se penche bestialement vers son ouverture (16). Le fonctionnement déviant de son métabolisme le rend frénétique : c'est son moment le plus « *Frankenstein* » du film – à la fois créateur et créature exigeant d'avoir une fiancée. Intervient le premier face-à-face (17, 18) de la séquence, les premiers champs/contre-champs. Ils figent sur place Veronica, exprimant sa peur, certaine que quelque chose a mal tourné. Les plans de son visage reflètent la déroute (19, 21, 23), devant le comportement et les paroles violentes de son amant. Seth, pour sa part, se lance dans une seconde déclamation de près de cinquante secondes qui laisse sa compagne sans voix. Cronenberg parvient à faire oublier la longueur de la réplique en jouant du contraste. Au discours quasi métaphysique répondent une gestuelle triviale et dynamique : Seth se rhabille (20), revêt sa veste de cuir à même la peau – veste offerte par Veronica pour lui donner un air plus sexy ; ainsi qu'une posture animale : torse nu, Seth avance l'échine courbée (24a), s'exprime à côté des cages ou de la palissade en bois. La sortie verbale du scientifique synthétise plusieurs idées exposées par Cronenberg dans ses précédents films – on songe au couplet de Forsythe dans *Frissons* sur le « *tout est érotique* », à l'invocation de la nouvelle chair dans *Videodrome*... Seth en appelle à la démesure

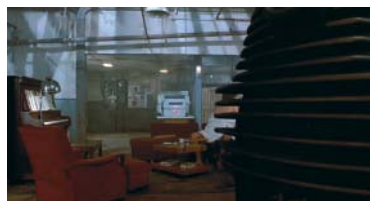
pour sortir des limites imposées par la société (22), atteindre un au-delà de la chair, se plonger dans le bain matriciel du plasma, accéder à la *proto-identité*. Le point culminant du discours, souligné par le doigt dressé de Seth (24b), est la variation autour d'un vers d'Alexander Pope² : « *Bois profondément, ou ne goûte pas à la fontaine de plasma.* » Aussi véhéments que soient ces mots, ce qui finit de dévaster Veronica restée seule avec son dérisoire pendentif en forme de cœur autour du cou (25), c'est le retentissement d'un bruit hors champ : la porte coulissante claque, signe l'entrée en chasse d'un Seth bondissant (26) et la fin prématurée d'un amour balbutiant.

1) Le même mouvement de travelling autonome ouvre la première scène d'amour entre Max et Nicki dans *Videodrome*.

2) « *Un savoir limité est une chose dangereuse / Buvez profondément ou ne goûtez pas au Printemps de Pierian* », in *Essai sur la critique* (1709).



1a



1b



2b



5



9



10



12



13



15a



15b



16



17



18



19



20



22



23



24a



24b



25

Insoutenable légèreté

La séquence 8 (00:38:25 à 00:41:27) concerne l'incroyable séance de barre fixe. Sous les yeux de Veronica qui ne manifeste pas sa présence, Seth défie la gravité. Ce moment est d'une grande poésie et subtilité dans la mise en scène. On entre dans un espace-temps suspendu – Veronica à peine sortie de son sommeil le vit comme dans un rêve : pas de musique *off*, une lumière entre chien et loup, une multiplicité d'angles de prises de vue accompagnant les rotations et glissés du corps... Et, à distance, Veronica subjuguée, muette, relais de notre regard ébahi. Le contraste est saisissant entre son immobilité et la puissance gracieuse de Seth – deux gymnastes ont servi de doublures. Quand elle finit par s'approcher de lui, la jeune femme le touche pour se persuader de la réalité de ce qu'elle a vu, mais aussi pour vaincre la distance, garder le contact. Seth semble déjà passé dans un monde inaccessible à Veronica. Sa légèreté, admirable, est *insoutenable*, exclusive ; elle menace l'harmonie du couple.



Un, deux, trois... *telepods*

Il y a trois *telepods* dans *La Mouche*. Deux d'entre eux sont en fonction au début du film, alors que le troisième, le prototype, reste au repos, sous une bâche. Dans son délire final de constituer la famille idéale, Brundlefly fait prendre du service à ce *telepod*. Sa particularité : sa porte est opaque. Il figure plus que les autres un tombeau, une urne funéraire géante. C'est de lui que sortira la créature organique et mécanique, traînant un tuyau pareil à un cordon ombilical grotesque. Ce *telepod* sans vitre représente un *shaker* moléculaire aveugle.

Autre image marquante du *telepod* : quand Veronica filme Seth après l'échec de la première téléportation de babouin. Le scientifique a pris place derrière le *telepod* ; il s'appuie sur sa structure externe qui s'apparente à une carapace d'animal géant. De la même façon que Seth dit ne pas s'y connaître assez en matière de chair, il lui faut « apprivoiser » cette bête de métal, « réchauffer » ce corps technologique froid.



ANALYSE DE PLAN

Matrices et motrices : les *telepods*

Un moteur renversé de Ducati a servi de modèle pour établir le *design* des *telepods*. Rien de surprenant quand on sait que Cronenberg est féru de mécanique auto et moto, au point de puiser dans les annales de la course automobile pour attribuer des patronymes à ses personnages. Martin Brundle, notamment, était un coureur de Formule 1. Le cinéaste a voulu à tout prix éviter de reproduire la cabine téléphonique ou de douche utilisée dans *La Mouche noire* – d'où la réplique taquine de Veronica en découvrant les *telepods* : « *Des cabines téléphoniques design. C'est charmant. Et vous devez aussi avoir un super juke-box.* » Son intention a été de ne pas les réduire à des accessoires de science-fiction.

Métaphore

« *Je crois que ma technique cinématographique en général est littéraire. [...] Je reste très concerné par l'utilisation des images, des métaphores, dans la perspective d'accéder à d'autres niveaux que ceux que l'on perçoit à l'écran.* »¹ Donner chair au verbe et filmer la chair, mettre en images la sensualité de la pensée, décrire des états intérieurs en les représentant extérieurement... Telles sont les ambitions de Cronenberg qui s'appuie, pour les réaliser en partie, sur la métaphore, figure du transfert et du rapprochement, procédé d'association de signifiés souvent disjoints, éloignés. Autant d'éléments qui renvoient aux *telepods*, physiquement reliés entre eux, mais à l'origine de transports plus immatériels. Ils sont tout autant objets de science que sources de mystère. À leur manière, ils figurent des possibles : moyen de transport dématérialisé, mélangeur de gènes, portail interdimensionnel à la *Stargate*, caisson de rajeunissement (Seth croit être régénéré), machine à accélérer la croissance (Seth « vieillit » prématurément)... Le *telepod* engendre – d'où sa forme d'œuf et son intérieur utérin (le disque de lumière blanche figurant la rondeur et le cocon). Il transforme et transfigure aussi, quitte à commettre des accidents génétiques. Or, les surréalistes ne prônaient-ils pas les associations involontaires ou les rencontres fortuites en matière de métaphore, à l'instar de celle opérée par Lautréamont « *sur une table de dissection d'une machine à coudre et d'un parapluie* » ?



Le *telepod*, comme métaphore qui a pris forme, n'est pas simplement une réalité de laboratoire, mais une image qui se diffuse dans le film. Elle semble ainsi entrer par effraction dans la séquence 16 où Veronica attend le retour du docteur qui doit l'avorter. La jeune femme ferme les yeux. Le temps semble alors se suspendre, la musique s'infléchit en vibration machinique – comme un écho du chuintement intérieur des *telepods*. Et Seth traverse l'écran de verre, semblant traverser l'espace-temps, transporté par l'appel inconscient de Veronica dont une partie d'elle-même ne veut pas avorter.

Machine diffuse

Seth vient de lancer la téléportation du second babouin, en espérant avoir corrigé le tir de la première expérience. La porte du *telepod* récepteur s'ouvre : que va-t-il en sortir (00:27:42) ? Tout est envisageable en raison de la structure même de la machine, à la fois sophistiquée et primitive, entre le moderne et l'immémorial. Sans compter la brume qui s'échappe par la porte ouverte, semblant dire que ce qui se joue là vient de loin, d'une dimension floue, opaque, insondable. La vapeur, forcément inquiétante, indique la fin d'un processus – comme une pression relâchée –, et symbolise la possibilité d'identités dissolues, transitoires, en gestation. Dans les *telepods* de *La Mouche*, ce ne sont pas simplement des corps qui sont transportés ; c'est le *post-humain* qui prend forme. Pouvant faire référence à l'invention de la machine à vapeur ou faire songer aujourd'hui à la cryogénie, cette vapeur dit encore – et surtout ? – qu'un impensé et un invisible sont à l'œuvre, dans cette interzone biogénétique où s'opèrent la désintégration et la réintégration. À ce titre, les *telepods* participent de l'horreur métaphysique diffuse dans le film, nous procurant la sensation de ne percevoir que le sommet de l'iceberg.

¹ Alain Schlockoff, « Cronenberg, virtuellement génial. Entretien », *L'Écran fantastique* (Paris), n° 184, avril 1999, p. 23.

FIGURE

La métamorphose

« Si l'on étudie les insectes – une des passions de ma jeunesse – la métamorphose est un des éléments premiers de leur vie. [...] Il me semble que cela arrive également aux hommes, mais c'est moins visible. Ce que je voulais, c'était rendre les métamorphoses humaines plus visibles. »¹ Le propos, en démarquant le regard d'entomologiste de Cronenberg, implique un élément essentiel concernant la métamorphose : elle est un changement de nature, de forme ou de structure si considérable que celui qui la subit n'est plus reconnaissable. Objet de phobie ou de fascination, l'insecte est l'image même de l'étrangeté radicale, et la peur de la petite bête, l'une des terreurs les plus archaïques tapie au cœur de notre quotidien, est celle de la piqûre qui fait perdre figure humaine. Le cinéma a très tôt conforté pareille réaction disproportionnée en la liant à l'imaginaire de fin de règne pour l'homme : dès 1924, Douglas Fairbanks affronte une énorme araignée dans *Le Voleur de Bagdad*, de Raoul Walsh, puis dans les années 1950 les films d'insectes géants se multiplient suite au succès *Des monstres attaquent la ville* (*Them !*). Les productions vouées aux mutants ne sont pas en reste, comme le rappelle le faux film *Mant*, sur un homme-fourmi, dans *Panic sur Florida Beach* (1993), de Joe Dante : le réalisateur des *Gremlins* y rend un vibrant hommage à la période si prolifique en aberrations génétiques. Mais romance et terreur peuvent faire bon ménage dans ces fictions, à l'image de *L'Étrange Créature du lac noir* (1954), de Jack Arnold : « J'ai eu tellement pitié de la Créature ! Je crois qu'elle avait simplement besoin d'affection », déclare Marilyn Monroe à la sortie de la projection du film dans *Sept Ans de réflexion* (1955), de Billy Wilder.

Si Cronenberg ne cache pas son intérêt pour *La Métamorphose* – dans *Le Festin nu*, Joan se shoote à la poudre anti-cafards pour en tirer « un effet Kafka » –, il préfère le processus même au fait accompli. La mue finale de Brundlefly, filmée « en direct » comme la transformation à vue du *Loup-garou de Londres* (1981), semble peu concerner le cinéaste : il élimine bien vite l'insecte géant, qui subit au préalable une hybridation – comme si la métamorphose ne pouvait jamais s'arrêter. Cronenberg préfère privilégier les intervalles de transfor-



mation : « Regarder Brundle dans un plan, c'est opérer un travail de la mémoire, voir ce qu'il est devenu par rapport à ce qu'il était, mesurer l'écart, ce qui s'est passé dans l'intervalle. »² Au contraire de *La Féline* (1942), où Jacques Tourneur use du hors champ pour ne jamais montrer la femme panthère, *La Mouche* expose la métamorphose, mais en ménageant du temps entre les moments où Seth apparaît. D'une séquence à l'autre, et redoutant toujours un peu plus de voir quel va être l'aspect du malheureux, nous recueillons les indices d'une transformation vécue par intermittences, continue et discontinue, dont le plan d'ensemble nous échappe : jusqu'où cela peut-il aller ? La métamorphose presse donc aussi de façon invisible, se diffuse tel le signal Videodrome poussant Max Renn à devenir un magnétoscope vivant. Sous la surface de l'être insiste l'impératif énoncé par William Burroughs dans *Révolution électronique* (1971) : « Un corps n'existe que pour devenir d'autres corps. »

Cronenberg n'a de cesse de filmer la mutation de l'humain, persuadé que ce dernier échappe à toute définition faute d'être définitif. De la surhumanité à la difformité, de la peau neuve à l'hybridation, l'instabilité l'emporte, l'identité vacille. Qu'est-ce qui persiste, disparaît ou émerge de la fusion ? Des possibilités, toujours insuffisantes, jamais improductives. Les films de Cronenberg, comme une grande part du cinéma, prolongent en définitive la pensée du mouvant déployée dans *Les Métamorphoses* d'Ovide : « Tout se transforme, rien ne se perd ; le souffle vital vagabonde, / Allant de-ci de-là, prend possession des corps comme il le souhaite, / Passe de celui des bêtes dans celui des hommes ou du nôtre / Dans celui des bêtes sans mourir à aucun moment. »³

1) Serge Grünberg, *Entretiens avec David Cronenberg*, op. cit., p. 98.

2) Charles Tesson, « Les yeux plus gros que le ventre. *The Fly* de David Cronenberg », *Cahiers du cinéma* (Paris), n° 391, janvier 1987, p. 26.

3) Ovide, *Les Métamorphoses*, traduit du latin par Danièle Robert, Arles, Actes Sud, coll. « Thesaurus », 2001, p. 607.

L'âge ingrat

« Les films de Cronenberg seraient des films d'adolescence, des films sur la "mue" qu'est la puberté. »¹ Rien de plus vrai dans le cas de Seth, dont la transformation coïncide avec un passage à l'âge plus adulte en matière de relation amoureuse et sexuelle.

Les élèves peuvent en prendre conscience en comparant *La Mouche* et *Spiderman* (2002), de Sam Raimi. Le mutant y a nom Peter Parker, mais il ne garde que les pouvoirs positifs de sa fusion partielle avec l'insecte – le film d'horreur cède bien la place au film d'action et au *teen movie*. Les échos ne manquent pas entre ces deux récits de métamorphose sur fond d'amour et de rivalité : comme Seth le fait avec Veronica, Peter invite Mary Jane à dîner en lui offrant de manger un cheeseburger ; il voit son corps gagner en virilité, s'exerce dans sa chambre et sur les toits de New York. Mais Seth partage certains traits avec Norman Osborn, le Bouffon vert. Testant de façon précipitée son invention sur lui, ce dernier pense aussi accéder à une forme de toute-puissance.

La Mouche et *Spiderman*, à leur façon, réécrivent le roman familial : Seth est son propre géniteur et veut créer la famille idéale ; l'orphelin Peter Parker tue Osborn, qui se présente comme un père, et intronise son oncle en figure paternelle.

1) Serge Grünberg, *David Cronenberg*, op. cit., p. 71.



Pixilation

Utilisée dès 1908 par Émile Cohl dans *L'Hôtel du silence*, la pixilation est une technique d'animation *live*, où des acteurs réels ou des objets sont filmés image par image (*stop motion*). Parmi les réalisations marquantes, citons deux courts métrages : *Neighbours* (1952) du Canadien Norman McLaren, et le survolté *Gisèle Kérozene* (1989), de Jan Kounen. On pourra proposer aux élèves de réaliser une métamorphose en pixilation. Ils peuvent opter pour un personnage fixe, en choisissant bien leur arrière-plan ou introduire le mouvement en décomposant bien les gestes, mimiques, attitudes... Ils pourront utiliser un appareil photo (en mode rafale par exemple) ou une caméra en mode image par image. Le régime maximal de défilement ne dépassera pas les douze images par seconde. Pour être aussi efficaces que Cronenberg, il leur faudra être attentifs au maquillage et/ou aux costumes.

Plusieurs films en pixilation sont visibles depuis ce site :

<http://www.tutorials-computer-software.com/2009/10/1909-first-stop-motion-pixilation.html>

Par ailleurs, le site [effets-speciaux.info](http://www.effets-speciaux.info) propose des tutoriaux simples de réalisation (fabrication d'un faux bras en gélatine, incruster un élément filmé sur fond vert avec Adobe After Effects...): <http://www.effets-speciaux.info/rubrique?id=11>

POINT TECHNIQUE

Les effets spéciaux

Regorgeant de créatures hybrides, improbables, de transformations organiques diverses, une part importante de la production de Cronenberg ne peut guère se passer d'effets spéciaux. *La Mouche* abonde en plans nécessitant des trucs, de l'effet spécial minimal (le flou du générique) au maquillage et à l'animatronique, en passant par le décor tournant qui permet à Seth de marcher sur les murs et au plafond. Nous sommes au milieu des années 1980 et les images assistées par ordinateur sont encore rares. Elles interviennent dans les plans de disparition des êtres ou des objets téléportés. Pour la métamorphose de Seth, tout va reposer sur les maquillages, puisque le *morphing* ne fait son apparition dans un long métrage qu'avec *Willow* (1987), de Ron Howard.

Même si un public habitué aux effets spéciaux récents peut trouver daté le maquillage de *La Mouche*, l'aspect tactile reste terrifiant. Car Cronenberg fait de la transformation crédible et organique de Seth un enjeu majeur : « *Je veux la tridimensionnalité. Le physique, le tactile. L'image ne suffit pas. Brundlefly, ça c'est quelque chose. Ça peut se toucher.* »¹ Grâce à Chris Walas, avec lequel il a collaboré sur *Scanners*, il sera servi – le film obtient l'Oscar pour les maquillages. L'homme est le créateur des Gremlins et de Guizmo et réalisera *La Mouche 2* – où Veronica meurt en mettant au monde le fils Brundle.

Walas s'inspire de la *Calliphora vomitoria*, ou mouche bleue, pour le design de l'insecte géant final – créé en animatronique, avec une peau synthétique et des mécanismes internes robotisés ou non, technique utilisée aussi pour les plans rapprochés sur Brundlefly vomissant son suc dévastateur. À partir de lui, Walas imagine à rebours les étapes qui déshumanisent Seth. S'enchaînent alors différents maquillages, les prothèses se substituant les unes aux autres. Le défi est de pouvoir laisser s'exprimer Jeff Goldblum, dont la performance d'acteur est déterminante pour donner vie au latex qui le recouvre – nous ne sommes pas dans *L'Exorciste* (1973), où l'horreur de la métamorphose de la petite Megan est moins tributaire du jeu de Linda Blair. Des verres de contact sont utilisés pour changer la forme des yeux de l'acteur, sa bouche est aussi déformée, mais son potentiel expressif reste intact, gagne même en intensité puisque



ses moyens de communiquer se réduisent comme peau de chagrin. Dans cette perspective, Brundlefly est à la fois touchant et redoutable : dans ses yeux se lisent la peur et la tristesse d'un homme perdant son humanité et qui voit son histoire d'amour tourner court ; en revanche, sa peau maculée de fluides, ses plaies dégoulinantes, ses excroissances grotesques en font une « chose » menaçante et répugnante – cela tient aussi au fait que l'équipe de Walas s'est inspirée de livres illustrés sur les épidémies. Goldblum incarne la mouche avec subtilité, se glissant dans son costume de monstre tout en lui résistant : on voit un homme se débattre avec une enveloppe qui n'est pas la sienne et contamine son jeu d'acteur – bruits de succion, tics, échine courbée. *Splice*, de Vincenzo Natali, cinéaste canadien influencé par le film de Cronenberg, est un récent exemple de ce qu'aurait pu être *La Mouche* à l'ère des effets numériques. Pour faire vivre Dren, aberration génétique que l'on suit de sa naissance à sa maturité, ont été combinés maquillages prosthétiques, marionnettes, retouches à la palette graphique et emploi de la *motion capture*, qui consiste à reproduire en images de synthèse les mouvements enregistrés à l'aide de capteurs.

1) Serge Grünberg, *Entretiens avec David Cronenberg*, op. cit., p. 100.

Bibliographie

Jean-Pierre Delpech, Marc-André Figueres, Nicole Mari, *Techniques du latex. Moulages, maquillages, effets spéciaux...*, Paris, Eyrolles, 1997.
Réjane Hamus-Vallée, *Les Effets spéciaux*, Paris, Cahiers du cinéma, SCEREN-CNDRP, coll. « Les petits Cahiers », 2004.
Pascal Pinteau, *Effets spéciaux. Un siècle d'histoires*, Genève, Éditions Minerva, 2003.
SFX, revue française bimestrielle.

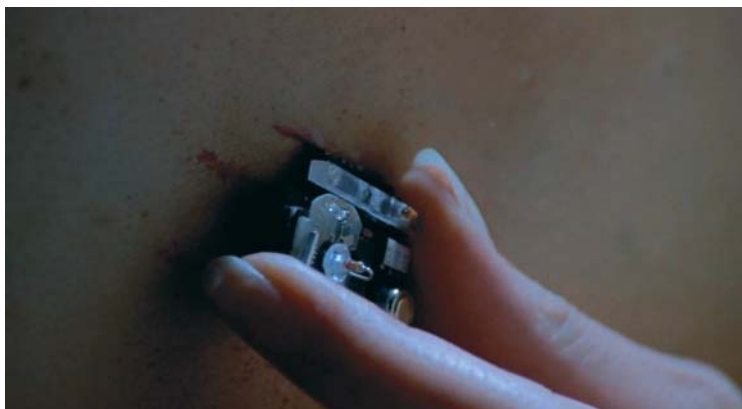
Filmographie

L'Exorciste (1973), de William Friedkin ; *Les Dents de la mer* (1975), de Steven Spielberg ; *Hurllements* (1981), de Joe Dante ; *Le Loup-garou de Londres* (1981), de John Landis ; *The Thing* (1982), de John Carpenter ; *Terminator* (1984), de James Cameron ; *La Compagnie des loups* (1984), de Neil Jordan ; *La Mutante* (1995), de Roger Donaldson ; *District 9* (2009), de Neil Blomkamp ; *Splice* (2010), de Vincenzo Natali.

FILIATIONS

« Long live for the new flesh »

David Cronenberg est devenu une référence pour l'art contemporain qui met en scène et en question le corps et ses modifications. *La Mouche*, souvent associé à *Videodrome*, entre en résonance avec des travaux s'attachant à la « nouvelle chair » engendrée par la manipulation génétique ou la mutation. Dans cette perspective, le corps devient le lieu d'une identité fuyante, foncièrement in(dé)fini. Cela est particulièrement vrai du *body art*, ou art corporel, et de l'une de ses figures les plus importantes : Orlan. Cette artiste travaille depuis les années 1970 sur le statut du corps féminin, s'opposant aux formatages esthétiques et institutionnels. Au début des années 1990, elle entreprend des « opérations performances » consistant à modifier peu à peu son apparence physique. Le bloc chirurgical devient son atelier où elle transforme son propre corps, à la fois objet et sujet. Elle accompagne cette œuvre de déconditionnement et de recomposition physique d'un manifeste de l'Art Charnel. David Cronenberg découvre ce manifeste dans l'ouvrage de Linda S. Kauffman, *Bad Girls & Sick Boys. Fantasies in Contemporary Art and Culture*, publié en 1998. Sensible à la démarche prônée par Orlan, le cinéaste invite l'artiste à jouer son propre rôle dans *Painkillers*, film en développement en 2002-2003, dont il remanie le scénario déjà un peu ancien. L'histoire se focalise sur un milieu de créateurs subversifs dans une société du futur qui ne connaît plus la douleur. Orlan propose à Cronenberg de filmer son ultime « opération performance ». Mais le projet est finalement abandonné, remplacé par *A History of Violence*. Aussi radicale que soit la démarche d'Orlan, elle se place du côté d'un devenir du corps – l'une des orientations, paradoxale, de *La Mouche*. L'Art Charnel n'est pas auto-mutilant, il ajoute plutôt qu'il n'enlève, ouvre à des possibilités corporelles – comme en témoignent les travaux numériques de *self-hybridations* précolombienne et africaine, où l'artiste française applique des traits de beauté des civilisations anciennes (strabisme, tête déformée) à sa propre image. À ce titre, Cronenberg est bien plus du côté d'une Orlan que d'un Mark Prent, sculpteur canadien qui représente les corps comme des morceaux de viande de boucherie ou à l'état d'homme à l'agonie, mutilé, torturé.



Par ailleurs, l'ultime séquence de *La Mouche* peut suffire à lier le film au mouvement *cyberpunk*, dont l'acte de naissance coïncide avec la parution du roman de William Gibson, *Neuromancien* (1984). Brundlefly y fusionne avec le *telepod* et devient une entité faite de chair informe, dégoulinante, et de métal – de la même façon, dans *Videodrome*, Max Renn voit son revolver s'agréger à sa main. Au cinéma, le *cyber* représente la mécanique et la technologie industrielle dans tout ce qu'elles ont de plus aliénant ; le *punk* évoque plutôt la rage, le désordre. Parmi les productions *cyberpunk* américaines on trouve *Johnny Mnemonic* (1995), *Strange Days* (1996), *Virus* (1998), voire la série *Matrix* (1999-2003). Cependant, *La Mouche* entretient moins de rapports avec ces films qu'avec le *cyberpunk* plus *underground* du Japon. On songe surtout au triptyque de Shinya Tsukamoto : *Tetsuo* (1989-2009). Blessés par des morceaux de métal, les corps des protagonistes mutent, se transformant en monstres bio-mécaniques. À l'ouverture du premier *Tetsuo* figure une série de photos d'athlètes. Lorsque l'homme fait pénétrer des éléments en fer dans son corps, le cinéaste filme les photos en train de brûler. Un idéal physique disparaît et cède la place au « nouvel homme » qu'annonce le titre : « *Tetsuo* » signifie « homme de fer ». Mais la réalité peut dépasser la fiction, comme l'illustre Bruno Bettelheim avec son étude du cas du petit Joey, cet enfant-machine qui ne vit, ne mange, ne respire ou ne dort qu'en se branchant sur des moteurs, des carburateurs, des volants, des lampes et des circuits réels ou factices : « Il devait établir ces raccordements électriques imaginaires avant de pouvoir manger, car seul le courant faisait fonctionner son appareil digestif. Il exécutait ce rituel avec une telle dextérité qu'on devait regarder à deux fois pour s'assurer qu'il n'y avait ni fil ni prise. »¹

1) Bruno Bettelheim, *La Forteresse vide. L'Autisme infantile et la naissance du Soi* [1969], Paris, Gallimard, coll. « Folio-essais », 2003, p. 445.



Videodrome – Universal



Tetsuo – StudioCanal



Orlan – TakingARisk-Sippa

PISTES DE TRAVAIL

Générique

Le générique de *La Mouche* peut faire l'objet d'un travail spécifique puisque Cronenberg, motivé par sa passion pour les insectes, lui a apporté un soin particulier. Il se décompose en deux temps, leur point commun étant de questionner le regard et de s'inspirer d'observations faites par les sciences du vivant. Le premier concerne l'apparition du titre : un battement de formes comme filmées en infrarouge (apparaissant donc en vert) se résout rapidement en lettres noires s'inscrivant sur fond noir dans un orbe bleu. La distorsion initiale provient des conclusions de biologistes qui modélisent ainsi la vision que pourrait avoir une mouche, d'après les critères humains. L'autre temps voit de petites formes floues se mêler les unes aux autres, indiscernables, de diverses couleurs, plus suggestives que significatives. Elles évoquent les images obtenues à l'aide d'un microscope électronique, comme celles d'une molécule d'ADN.



Musique

Concernant la musique de film, Howard Shore déclare aimer « *trouver des niveaux obliques d'émotion et de rapports émotifs au contenu, en allant parfois dans le sens de l'abstraction* ». Pareille orchestration s'applique-t-elle à *La Mouche* ? Peut-on vraiment parler d'abstraction dans ce cas ? Majoritairement non. On peut donner comme exemple frappant les trémolos de violon annonçant le pitoyable état dans lequel se trouve le premier babouin téléporté (00:18:39). Le compositeur dit, en outre, avoir été inspiré par *Rigoletto* (1851), de Giuseppe Verdi. On pourra faire écouter le thème menaçant de la malédiction résonnant dans le prélude ou « *La donna è mobile* », la chanson que le Duc de Mantoue entonne dans le troisième et dernier acte. On demandera aux élèves, tout en précisant de légitimer leurs choix, de retenir des moments du film où ils pourraient substituer ces airs à la partition d'Howard Shore.



Porte coulissante

L'imposante porte coulissante en plaques de métal quadrillées qui permet d'accéder au laboratoire est un important élément de décor – elle renforce l'aspect serré des lieux – mais aussi un marqueur dramatique. En effet, le film privilégiant la dimension de huis clos, les entrées et sorties des personnages (comme au théâtre ou à l'opéra) sont déterminantes – la coulisse de la porte en désigne une autre, presque naturellement, associée à la représentation dramaturgique. Les élèves pourront procéder à un relevé des ouvertures et fermetures de cette porte. Il y en a au moins cinq de visibles : 00:03:55, 00:52:45, 00:54:18, 00:59:53, 01:19:30. On pourra identifier qui elles impliquent et l'endroit d'où elles sont filmées (depuis l'intérieur du laboratoire). Cette porte présente aussi des enjeux sonores en partie évoqués dans l'analyse de séquence.



Nourriture

La nourriture a son importance dans le film. Les élèves pourront voir que ses manifestations suivent la courbe dramatique du film. D'une part, Seth vante son cappuccino pour attirer Veronica dans son laboratoire. Il fait son numéro de magicien quand il l'invite à partager un cheeseburger (00:12:54) – geste que reprend la jeune femme quand il lui propose une autre sortie (00:21:04). Il y a bien sûr l'expérience du steak. Le point de bascule se situe au moment où Seth reste en plan alors qu'il commande chinois et finit seul la bouteille de champagne. La métamorphose entamée, le motif de la nourriture se pervertit et devient un indice du degré de transformation de Seth. La nourriture est alors liée aux idées de monomanie alimentaire (sucreries), de vomissement, de déchet...



ATELIER

Le même et l'autre

L'une des thématiques essentielles visées par *La Mouche* concerne l'identité, ce qui la fonde, la trouble, l'anéantit. Dans cette optique, il est logique de retrouver l'idée et le motif du miroir au cœur du film. Et pas seulement dans la salle de bains de Seth Brundle : ce qui se joue entre les *telepods* ne s'apparente-t-il à un reflet dans le miroir ? Dans les deux cas, la question du même et l'autre ne se pose-t-elle pas ?

Reflets

Seth passe à deux reprises, sous nos yeux, l'épreuve du miroir. La première fois (séq. 11), il procède à une investigation de son visage, de ses dents puis de ses ongles. Alternent alors les plans américains et les gros plans qui insistent sur son isolement, sa fragilité face à ce qu'il découvre. Cronenberg concrétise là l'une des peurs partagées par tous, celle de tomber un jour ou l'autre en se regardant dans un miroir sur une tache suspecte, une grosseur inquiétante... Seth scrute son reflet, mais il ne voit pas à l'œil nu. D'où la belle idée du rasoir électrique pour signifier l'invisible à l'œuvre : il bute sur des poils récalcitrants révélant la force de résistance et de croissance tapie sous la peau. Il y a aussi le fluide projeté sur la surface réfléchissante : venu d'en dessous, dissimulé par le derme, il souille le reflet de la figure encore reconnaissable de Seth, le marque du sceau de la mutation grondante. La scène privilégie le gros plan, l'enjeu étant de passer au macroscopique pour aller y voir de plus près. Or le gros plan participe du trouble identitaire : il fait perdre de vue l'unité d'ensemble, fracture la représentation, met en pièces l'intégrité.

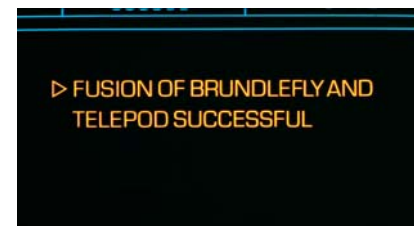
Ce qui annonce la seconde scène au miroir. Véritable momie vivante, Seth vient constater les progrès de sa dégénérescence. Il en est au stade du « *mouroir* »¹. La rage de la première fois a disparu, de même que son mutisme. Tel un sage ou un érudit, il baptise ses dents tombées (« *reliques* », « *restes d'une humanité révolue* ») et les range dans son « *Muséum Brundle d'histoire naturelle* ». Le miroir n'est plus l'endroit où se confond le visage de Seth, où il est le même ; au contraire, il ne se remet plus. Depuis sa téléportation, Seth appartient à deux mondes, à deux temps, présents de chaque côté du miroir : la surface réfléchissante lui renvoie l'image d'un moi en devenir, déjà autre ; derrière le tain gisent les bribes de son ancien moi. La vérité de son être réside dans l'interface, lieu intenable.

Transfert d'images

Même si Cronenberg assure qu'il n'est pas amateur de plans spéculaires, *La Mouche* pratique la mise en abyme en plaçant des écrans (télévision, ordinateur) et des caméras dans les plans. La question de l'image et de ce qui fait

image est donc posée. Sans compter que tout le matériel audiovisuel est étroitement lié au dispositif scientifique. L'objet ou l'être rematérialisé dans le *telepod* récepteur est-il le même que celui qui a été désintégré dans le *telepod* transmetteur ? S'impose l'idée d'une re-création, de même que le cinéma est image de : filmer, téléporter, ce n'est pas reproduire ; c'est réencoder. D'où les réflexions de Veronica et Seth. Après le passage de son bas d'un point à un autre, la journaliste demande : « *Est-ce que c'est un hologramme ? Où est mon bas ?* » Elle ne voit dans l'objet transféré qu'une image de son bas, un effet d'optique, une illusion. Seth l'enjoint à le prendre dans les mains pour constater que c'est bien le même. Mais cela suffit-il vraiment ?

À son tour, après sa téléportation, Seth se demande s'il est différent, avant d'ajouter : « *Is it live or is it Memorex ?* » (00:34:45). Seth énonce mot pour mot le slogan publicitaire en cours dans les années 1980 pour la célèbre marque de bandes magnétiques d'enregistrement. Après tout, qu'y a-t-il là où transitent les molécules des corps désintégréés ? Seth semble annoncer cette inconnue juste avant sa propre téléportation. Il regarde de l'autre côté de la vitre le babouin et tend la main : son geste, filmé depuis l'intérieur du *telepod*, crée soudain un trouble (00:33:51). Sommes-nous dans la transparence où deux êtres se regardent ou dans un effet miroir biaisé ? Sommes-nous dans l'image de ?



1) Serge Grünberg, *David Cronenberg, op. cit.*, p. 77.

LECTURE CRITIQUE

Narcissisme



« Lorsque Veronica le filme après l'échec de la téléportation du premier babouin, Brundle cherche d'abord à en expliquer les causes, puis, agacé, il demande à son amie de cesser de le filmer. Il refuse son image, il ne veut pas qu'elle donne de lui cette image d'un scientifique mis en échec. Il souhaite, naturellement, être saisi sous son meilleur jour ; voilà pourquoi il préfère que la journaliste écrive un livre qui raconterait son accomplissement, la réussite de son invention, plutôt qu'un article qui paraîtrait avant même que cet accomplissement ait lieu. Cette attitude est le premier signe d'un narcissisme que le personnage va développer tout au long du film. Le doute constant dont il fait preuve et son besoin du regard de Veronica (ainsi que de celui du monde, qui passe à travers elle, étant donné son métier) ne sont d'ailleurs que des avatars de son narcissisme. En choisissant de se téléporter, d'être son propre cobaye, Brundle ne fait rien d'autre qu'admettre, comme on ferait un aveu, cette tendance narcissique. Son passage par les telepods l'oblige en effet à être à la fois celui qui pense (la machine, l'expérience de la téléportation) et celui qui est pensé (par la machine et par lui-même), il devient clairement le sujet et l'objet de ses recherches, et se « condamne » ainsi à se regarder lui-même. C'est alors que la caméra vidéo de la journaliste passe entre les mains du scientifique, qui en fait un instrument de son regard et un moyen de dédoublement : Veronica est absente lorsqu'il décide de se téléporter, il doit donc se filmer seul et être son propre metteur en scène. Quand il affirme, alors qu'elle est revenue, l'avoir fait pour sa maîtresse, le spectateur n'est pas dupe et sait bien la valeur d'auto-analyse de la téléportation ; si la caméra vidéo a pris la fonction de miroir, les telepods ont permis à Brundle de passer de l'autre côté du miroir. Il est



devenu son double, c'est-à-dire lui-même. Car, en ce sens, la mutation réalise moins un changement qu'une découverte de soi, une manière pour le scientifique d'accepter de correspondre à sa propre image, restée invisible jusqu'à ce moment du film. Ce n'est plus l'image, volée à Einstein, d'un pur esprit, cerveau génial mettant au point une invention extraordinaire, mais celle d'un corps qui se met enfin en marche, qui vit, se dépense et s'ampute progressivement, évoluant ainsi vers une forme inattendue, avant de mourir. Du sentiment de ne pas exister vraiment, qui était le sien avant sa téléportation, Brundle passe au sentiment de devenir « quelque chose qui n'a jamais existé », comme il le dit à Veronica. Ce changement de statut réalise l'accomplissement du personnage, ce qui tend à prouver que la téléportation n'induit pas une perte de réalité mais son contraire ; elle est le moyen de la vraie naissance du héros : son incarnation, accouchement monstrueux de lui-même et formidable pied de nez à l'ordre matriciel du monde. »¹

Francisco Ferreira, « L'enseignement de l'araignée n'est pas pour la mouche. » À propos de *The Fly* de David Cronenberg », *Image & Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative*, n° 3, octobre 2001. Le texte a également été publié en 2003 dans le n° 13 de la revue *Otrante*, éditions KIMÉ, pp. 153-164.

1) Depuis 1986 (date de sortie de *The Fly*), la science a d'ailleurs rendu plus ou moins crédible, avec la réussite du clonage de Dolly, la vision d'un monde dont l'existence ne serait plus nécessairement soumise à la condition de la maternité.



Ce texte s'inscrit dans une réflexion plus générale sur la trajectoire de Seth Brundle dans *La Mouche*, qui le fait passer du doute à l'affirmation de soi. Pour Francisco Ferreira, cette évolution implique le narcissisme, dont la réalisation extrême serait le fait que Seth s'auto-engendre. On peut proposer aux élèves deux exercices d'écriture. Le premier sera une discussion concernant la dernière phrase du texte : l'auteur parle de la « vraie naissance du héros » au cours de la téléportation. Si cette dynamique est présente dans le film, on ne peut pas ignorer qu'elle mène à la mort du protagoniste. Se noie-t-il dans son reflet comme Narcisse ? Que reste-t-il de Seth dans Brundlefly ? L'accomplissement évoqué ne serait-il pas aussi une perte de soi ? Seth parle de cancer et lance une phrase peu narcissique : « Chaque fois que je me regarde je suis plus répugnant. »

Le second exercice sera l'étude des manifestations du narcissisme dans le film. On rappellera que le narcissisme a été introduit en tant que concept psychanalytique par Isidore Sadger en 1908. Freud en donnera une définition plus précise par la suite, le classant parmi les perversions les plus répandues. Plusieurs caractéristiques qui lui sont liées pourront servir de repères aux élèves : la toute-puissance, la recherche d'une autonomie, l'estime de soi, la sensation d'être invulnérable, le besoin de la valorisation d'autrui... Comme exemple de comportement narcissique, un rien primaire, il y a Seth relevant à deux reprises un défi de « mâle » : avec le babouin, en lui affirmant qu'il peut aussi se téléporter, avec le type du bar pour « remporter » la femelle.

SÉLECTION VIDÉO & BIBLIOGRAPHIE

La nouvelle originale de Georges Langelaan, *La Mouche*, *Temps mort*, est éditée chez Paris Garnier-Flammarion, coll. « Étonnants classiques », 2008, pp. 33-68.

Sur *La Mouche*

Thierry Cazals et Charles Tesson, « Quelque chose qui n'a jamais existé. Entretien avec David Cronenberg », *Cahiers du cinéma* (Paris), n° 391, janvier 1987, pp. 28-30.

Cathy Karani et Alain Schlockoff, « *La Mouche*. Entretien avec David Cronenberg », *L'Écran fantastique*, n° 76, janvier 1987, pp. 15-20.

Tim Lucas, « Le choc des images », *L'Écran fantastique*, n° 76, janvier 1987, pp. 23-26.

Ron Magid, « La téléportation, un spectacle d'illusionniste », *L'Écran fantastique*, n° 76, janvier 1987, pp. 27-31.

Charles Tesson, « Les yeux plus gros que le ventre. *The Fly* de David Cronenberg », *Cahiers du cinéma*, n° 391, janvier 1987, pp. 25-27.

Francisco Ferreira, « "L'enseignement de l'araignée n'est pas pour la mouche." À propos de *The Fly* de David Cronenberg », *Image & Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative*, n° 3, octobre 2001. <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/illustrations/franciscoferreira.htm>

Éric Derobert, « *La Mouche*. Où il appert que la reproduction dénombrable d'un principe dichotomique finit par simuler la puissance du continu » (février 1987), in Hubert Niogret (éd.), *David Cronenberg*, Éditions Scope, coll. « Positif », 2009, pp. 24-25.

De David Cronenberg

La Mouche, édition Prestige, 20th Century Fox, 2 DVD. Le second DVD contient des bonus particulièrement riches : *making-of* de 2 h 13, scènes coupées, essais techniques filmés, scénarios originaux et corrigés...

Tous les films de David Cronenberg sont disponibles en DVD zone 2, à l'exception de *Fast Company* (Blue Underground) et *Stereo/Crimes of the Future* (Filmfreak Distributie). Le court métrage *From the Drain* est visible sur YouTube :

<http://www.youtube.com/watch?v=P6yOSYkN6tQ&feature=related>

David Cronenberg : I have to make the word be flesh, réalisé par André S. Labarthe, Paris, CNC, Collection « Cinéma, de notre temps », 69 mn, 2006. Entretien réalisé par Serge Günberg à Toronto, en janvier 1999.

Émission *Tracks* du 7 novembre 2008 : entretien avec David Cronenberg. Entretien passionnant, en anglais non sous-titré, visible par chapitres sur le site arte.tv : http://www.arte.tv/fr/content/tv/02__Universes/U2__Echapp_C3_A9es__culturelles/02-Magazines/12_20Tracks/06_20Archives_20_20Archiv/edition-2008.11.05/cronenberg-itw/2302390.html

Sur David Cronenberg

Piers Handling et Pierre Véronneau (éds.), *L'Horreur intérieure : les films de David Cronenberg*, Paris, Montréal, La Cinémathèque québécoise/Les Éditions du Cerf, coll. « 7^e Art », 1990.

Serge Grünberg, *David Cronenberg*, Paris, Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma, coll. « Auteurs », 1992.

Serge Grünberg, *Entretiens avec David Cronenberg*, Paris, Cahiers du cinéma, 2000.

Hubert Niogret (éd.), *David Cronenberg*, Éditions Scope, coll. « Positif », 2009.



Sur le cinéma de genre

Philippe Rouyer, *Le Cinéma gore. Une esthétique du sang*, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. « 7^e Art », 1997.

Emmanuel Siety, *La Peur au cinéma*, Arles, Actes Sud Junior/La Cinémathèque française, 2006.

Albert Montagne (éd.), *Les Monstres. Du Mythe au culte*, CinémAction (Paris), n° 126, 2008.

CD

Howard Shore, Christopher Young, *The Fly & The Fly II*, Varese Sarabande.

DVD

Edward Bernds, *Le Retour de la mouche*, 20th Century Fox.

Kurt Neumann, *La Mouche noire*, 20th Century Fox.

Don Sharp, *La Malédiction de la mouche*, 20th Century Fox.

Chris Walas, *La Mouche 2*, 20th Century Fox.



L'horreur intime

La Mouche est un film de commande hollywoodien, le *remake* d'une production des années 1950. Pourtant David Cronenberg a su en faire une œuvre personnelle, devenue l'une des références majeures du cinéma de genre. Comment donc a-t-il pu réussir ce tour de force sans y perdre son âme et son intégrité, comme cela arrive à son héros ? La réponse tient dans son implication totale dans le projet. De la réécriture du scénario au *design* des machines de téléportation, du choix des acteurs à la création des étapes de la métamorphose, le cinéaste a su orchestrer une partition horrifique subtile et impressionnante. La force du film tient à la simplicité du récit, en forme de huis clos tragique. Mais il ne cesse de se stratifier, de s'hybrider, livrant le spectateur à un entre-deux des émotions digne des plus grandes fictions romantiques : au grotesque du corps maltraité, emporté par la maladie, à l'ironie du sort pas plus grosse qu'un diptère, répond l'apocalypse intime. L'histoire d'amour survit au désastre et transfigure une fiction courue d'avance : quand la chair se fait passion, le film de monstre émeut sans rien céder de sa noirceur.



RÉDACTEUR EN CHEF

Simon Gilardi

RÉDACTEURS DU DOSSIER

Guy Astic enseigne la littérature et le cinéma audiovisuel au lycée Paul Cézanne d'Aix-en-Provence. Directeur des éditions Rouge Profond, il consacre la plupart de ses écrits au roman, au cinéma et au fantastique contemporains. Il a fait paraître deux ouvrages sur David Lynch : *Le Purgatoire des sens. Lost Highway de David Lynch* ; *Twin Peaks. Les Laboratoires de David Lynch*.

Géraldine Gussard (rubriques pédagogiques) est doctorante en cinéma et arts du spectacle. Elle poursuit ses recherches sur la pratique du *flicker* au cinéma et dans les arts visuels. Elle est co-auteur, avec Sébastien Clerget, de *Quand l'œil voit noir. Peurs sombres du cinéma*, à paraître dans la collection « Raccords » des éditions Rouge Profond en 2011.

