



La Revue du Ciné-club universitaire, 2017, n° 1

Dieux et héros

*Ciné-club
Universitaire*

ACTIVITÉS CULTURELLES



UNIVERSITÉ
DE GENÈVE

Illustration

1^{ère} de couverture: *Die Nibelungen*, Fritz Lang, 1924
«Collection Cinémathèque suisse. Tous droits réservés»

Groupe de travail du Ciné-club universitaire

Julien Dumoulin, Lou Perret, Emilien Gür, Lionel Dewarrat,
Julien Praz, Manuel Vielma, Francisco Marzoa

Remerciements

Lila Viannay, Pierre Heidmann, Quentin Bonnefoy

Activités culturelles de l'Université

responsable: Ambroise Barras

coordination et édition: Christophe Campergue

graphisme: Julien Jespersen

Sommaire

Éditorial

JULIEN DUMOULIN 1

Les Grecs et leurs mythes

LOU PERRET 2

Mythe et cinéma: une quête de sens

FRANCISCO MARZOA..... 9

Medea de Lars von Trier: une tragédie de la matière

JULIEN PRAZ 17

Homère à Hollywood: l'exemple de *Doctor Cyclops*

EMILIEN GÜR..... 21

Prométhée ou l'anthropisation d'un mythe: une approche cinématographique

MANUEL VIELMA 33

Les trucages au service du mythe

LIONEL DEWARRAT 39

«L'image écrase le texte»

Idéologie du mythe dans le cinéma américain

JULIEN DUMOULIN 49

Programmation..... 59

Recevoir *La Revue du
Ciné-club universitaire*
gratuitement chez vous?

Abonnez-vous!

en 1 minute sur culture.unige.ch/revue



Éditorial

par Julien Dumoulin

LE FILM MYTHOLOGIQUE CONSTITUE-T-IL UN GENRE? Il conviendrait tout d'abord de s'accorder sur la définition du mot «mythologie». Si nous acceptons la mythologie comme un ensemble de mythes organisés de manière cohérente pour tenter d'expliquer l'origine du monde, des forces physiques, des généralités d'ordre philosophique, métaphysique ou sociale, alors deux pistes s'ouvrent à nous. La première, c'est le cinéma en tant que générateur de sa propre mythologie. On pense particulièrement au genre du western, qui a façonné l'image de la naissance de l'Amérique moderne en puisant dans les hauts faits du Far West, créant ses héros, ses codes, et devenant dans l'imagerie populaire la cosmogonie d'un jeune pays, coupé de ses racines européennes. La seconde, c'est l'intégration des mythologies préexistantes comme ressources narratives. On pense alors immédiatement aux superproductions et aux films d'aventure qui, suivant les péripéties de Jason, Hercule, Thésée et Siegfried, ont fait rêver plusieurs générations. Le genre du film mythologique se révélerait alors être un sous-genre des péplums italiens ou des *epics* américains. Mais cette approche passerait sous silence toutes les intégrations mythiques plus intimistes, les transpositions sans grandiloquence d'auteurs comme Cocteau, Cacoyannis, Pasolini, Noé, en passant par tous ceux dont le cinéma est hanté par des thèmes ou des motifs mythologiques comme Greenaway, Desplechin, Allen, Lucas... La mythologie habite tous les genres cinématographiques de toutes les époques.

L'adaptation des mythes a connu, ces dernières années, un regain d'intérêt dans le cinéma

américain. Puisant dans un matériau riche en histoires, dieux et créatures, les studios remettent au goût du jour les *epics*, équivalents américains des péplums italiens, situant les aventures de héros dans des époques lointaines, indéfinies. L'intérêt est évident: les mythes gréco-romains habitent notre culture et notre inconscient collectif depuis des siècles, réappropriés par la peinture de la Renaissance, le théâtre, l'opéra, la littérature, les jeux vidéo et bien sûr le cinéma. La mythologie s'est très vite imposée comme la source idéale d'une industrie du rêve en constante amélioration technique: aux trucs et aux effets spéciaux succèdent les images de synthèse, au service d'un grand spectacle qui puise à la fois dans le film historique, le péplum et le film fantastique.

La mythologie est un domaine vaste, qui ne saurait ici être traité de manière exhaustive. Nous avons donc préféré nous concentrer sur les adaptations des mythologies gréco-romaines et nordiques, et sur l'idéologie que ces dernières ont incarnée dans le cinéma *mainstream* d'un côté, et le cinéma d'auteur de l'autre. Les grosses productions récentes, en instrumentalisant les mythes dans des films à grand spectacle, distillent parallèlement une idéologie insidieuse, qui nous pousse à nous intéresser à cette relation entre mythes et cinéma afin de mieux appréhender les possibles évolutions futures.

Les Grecs et leurs mythes

La mythologie grecque a admirablement perduré dans le temps et se retrouve aujourd'hui dans de nombreux pans de notre quotidien, qu'elle nourrisse l'imagination des enfants et des artistes, qu'elle alimente la psychanalyse, qu'elle fascine les gourmands de mondes divins et fantastiques, ou encore qu'elle demande une extrême rigueur aux historiens, mythologues et autres chercheurs. Il semble pertinent de s'interroger sur les relations que nous entretenons aujourd'hui avec cette mythologie. Mais il est tout aussi fondamental d'essayer de comprendre le rapport que les Grecs entretenaient avec leurs mythes. Loin d'être évidents, ils ont évolué au cours de l'Antiquité et suscitent beaucoup d'interrogations quant à la croyance qui était attribuée à ces récits. Mieux comprendre ces liens d'autrefois, c'est inévitablement mieux comprendre nos liens d'aujourd'hui, et notamment ceux entretenus avec le cinéma et les autres arts.



*Ercole al centro della Terra (Marco Bava, Franco Proserpi, 1961).
«Collection Cinémathèque suisse. Tous droits réservés»*

par **Lou Perret**

Ces choses n'eurent jamais lieu, mais elles sont toujours.

Saloustios, *des dieux et du monde*

LE TERME DE *MYTHE* révèle déjà une ambiguïté qu'il faut saisir. D'un côté, dans le langage courant actuel, il est un synonyme du mot fiction ou fable. D'un autre côté, dans le langage des sciences humaines, il fait référence à une histoire vraie et sacrée.¹ Ces différentes appréciations du terme soulignent la problématique centrale de la vérité d'un mythe. Pour clarifier ce qui est entendu par ce terme dans la suite de l'article, Mircea Éliade, professeur d'histoire des religions, nous propose la définition suivante: «le mythe raconte une histoire sacrée; il relate un événement qui a eu lieu dans le temps primordial, le temps fabuleux des «commencements». Autrement dit, le mythe raconte comment, grâce aux exploits des Êtres Surnaturels, une réalité est venue à l'existence, que ce soit la réalité totale, le Cosmos, ou seulement un fragment [...] C'est donc toujours le récit d'une «création»². Si à notre époque, nous ne considérons pas les histoires mythologiques comme vraies, il est bien plus difficile de s'exprimer au sujet des Grecs anciens. Ils y croyaient dans l'ensemble, mais il s'agit de comprendre ce que l'on entend par «croire».

La conception des divinités des deux grands poètes Hésiode et Homère a été vivement critiquée dès le V^e siècle avant J.-C. par Xénophane de Colophon: «Car ils [Hésiode et Homère] ont raconté sur le compte des dieux toutes sortes d'actions qui défont la justice: ils les font s'adonner au vol, à l'adultère, et se livrer entre eux au mensonge trompeur.»³ Les

deux auteurs sont accusés de véhiculer une vision fautive et perverse des dieux, Platon émettra un reproche similaire, remettant de ce fait en question la représentation des divinités: alors qu'elles devraient incarner des figures exemplaires, comment accepter des récits de dieux jaloux, menteurs, impulsifs et passionnels? Ne devraient-ils pas justement être au-dessus de ces sentiments humains? Xénophane reproche justement à la culture grecque d'anthropomorphiser les divinités: «Cependant si les bœufs, les chevaux et les lions avaient aussi des mains, et si avec ces mains ils savaient dessiner, et savaient modeler les œuvres qu'avec art, seuls les hommes façonnent, les chevaux forgeraient des dieux chevalins, et les bœufs donneraient aux dieux forme bovine: chacun dessinerait pour son dieu l'apparence imitant la démarche et le corps de chacun.»⁴ Même s'ils firent figure d'autorité en matière de mythes, les propos d'Hésiode et Homère ne furent pas pris à la lettre et leurs récits engendrèrent des querelles quant à leur véracité. De nombreux Grecs, particulièrement à partir de l'époque hellénistique, refusèrent catégoriquement l'existence de tout ce qui relève du fantastique pour ne garder que le noyau historique des mythes. En effet, de nombreux penseurs et chercheurs comme Hérodote ou Aristote considéraient les récits mythologiques comme des vérités historiques qui s'étaient enveloppées de fabulations, de fantaisies qui se transmettaient oralement au fil du temps.⁵ Cette approche demande de trier le vrai du faux, de chercher à travers les couches mensongères l'origine des récits pour en extraire un fait historique. Pausanias le Périégète, grand voyageur et géographe du II^e siècle de notre ère, affirme que:

«De tout temps, en élevant un édifice de fictions sur un fondement de vérité, on a détourné la plupart des gens de croire à des faits qui se sont produits autrefois, ou même qui se produisent encore; ceux qui aiment à entendre des mythifications sont aussi portés à y ajouter leurs propres billevesées; ils n'arrivent ainsi qu'à nuire à la vérité, qu'ils mêlent de mensonges.»⁶ Mais pourquoi penser que la genèse des mythes se fonde sur une vérité? Il est très important de savoir que dans la pensée grecque ancienne on ne pouvait pour ainsi dire pas concevoir que l'on était capable de mentir initialement, et du tout au tout?; la vérité étant plus naturelle que le mensonge, elle devait être à l'origine des récits. Mais alors comment expliquer ces fabulations qui viennent se greffer au noyau véridique? Une des réponses possibles (mais probablement insuffisante) est celle de la naïveté: il semblerait que les Grecs attribuaient une grande partie de la responsabilité des mensonges à l'excessive crédulité humaine.⁸ Beaucoup de croyances proviennent de l'ouï-dire, aussi bien au temps des Grecs anciens qu'aujourd'hui; si nous n'avons pas de raison de croire que le conteur ment intentionnellement, alors nous attribuerons crédit à ses récits. Les croyances reposent également sur l'expérience directe, nos perceptions nous apportant un

nombre considérable de croyances au quotidien. Or si l'expérience ne nous confirme pas des croyances rapportées, mais que nous ne pensons pas qu'on nous ment, alors nous pourrions dire que ces dernières se situent entre la vérité et le mensonge, dans le ni vrai ni faux, le *tertium quid*.⁹ Le monde mythologique remonte aux époques héroïques, où les dieux venaient sur terre et s'immisçaient dans les affaires humaines. Ce monde-là était antérieur au monde antique, et la croyance en ce monde-là différait de la croyance au monde quotidien. Les épisodes mythiques se situaient dans un temps passé et hétérogène à celui dans lequel le peuple grec vivait; la vérité de ces récits différait de la vérité quotidienne en ce sens qu'elle n'était pas perceptible directement. De la même façon que nous pouvons à la fois croire à ce qui nous entoure et à des entités invisibles hors de la logique habituelle, les Grecs pouvaient croire au monde mythique avec ses innombrables êtres surnaturels, tout en acceptant que leur quotidien était constitué d'une réalité différente. Pourtant certaines voix s'opposèrent à cette hétérogénéité des mondes, en réduisant les mythes au vraisemblable et en les dépouillant de tout ce qui ne coïncidait pas avec le monde tel qu'on le connaissait, les réduisant alors à des éléments historiques. Ainsi rationalisés,

La théorie des âges de la Grèce antique montre la décadence de l'homme au cours du temps: l'homme commence dans l'âge d'or, paradis terrestre sous le règne de Cronos où il vit dans la quiétude et l'abondance; ni travail, ni maladie, ni vieillesse, l'âge d'or représente l'idéal de vie qui est souvent décrit comme l'opposé parfait de l'âge de fer. Mais avant ce dernier se déroule

l'âge d'argent dirigé par Zeus dans lequel l'homme doit cultiver la terre et s'adapter aux saisons, puis l'âge de bronze avec le commencement des conflits guerriers. L'âge de fer conclut le déclin de l'humanité. Armes perfectionnées, tueries incessantes, les vertus s'estompent et les dieux sont relayés dans des mythes de moins en moins crédibles.¹¹ L'homme chute dans les abîmes,

et nous pouvons concevoir la mythologie comme un rattachement à des temps heureux et paisibles où il fait bon vivre. Non seulement elle raconte l'histoire mais elle nourrit un idéal de perfection; l'âge d'or rêvé, si contraire au monde des anciens Grecs, instaurait une certaine moralité humaine et le respect des divinités.

les récits constituaient un corpus d'éléments que des chercheurs comme Thucydide et Pausanias considéraient non pas comme des vérités d'un autre ordre, mais comme des vérités historiques en accord avec la logique commune.¹⁰

D'importants changements dans la conception mythologique s'opérèrent à partir de l'époque hellénistique (à partir de la fin du IV^e siècle avant J.-C.), la mythologie devint peu à peu un savoir sérieux dans les mains des élites intellectuelles. La connaissance des mythes s'entourait de prestige et s'éloignait du peuple, quand bien même celui-ci continuait à vivre avec ses rites et ses croyances; les auteurs s'adressaient moins au grand public qu'à des savants éclairés.¹² La mythologie était même devenue une discipline scolaire. Mais alors, quel traitement faisait-on des mythes, comment étaient-ils perçus par cette classe instruite? Deux écoles s'opposèrent alors, celle des crédules et celle des doctes. La première se caractérise par sa volonté d'actualiser les mythes, de les rendre plus sérieux et historiques. Il s'agissait d'historiciser les mythes et de les instaurer comme des vérités rationnelles, tout en respectant le plus possible les récits. Par exemple, on croyait en Zeus, non plus comme un Dieu, mais comme un homme qui avait régné sur la terre et avait été divinisé après sa mort. L'humanisation des dieux fut l'une des tentatives d'expliquer rationnellement la théogonie: tous les dieux auraient été des hommes à qui l'on avait consacré un culte. L'irrespect des mythes pouvait être chose grave pour les crédules. Parfois la vérité cédait sa place au profit de la fidélité que l'on devait aux croyances mythologiques, l'outrage pouvant être considéré comme pire que le

mensonge. Pourtant il fallait quand même rendre le merveilleux le plus vraisemblable possible.¹³ Les doctes, eux, beaucoup plus radicaux quant à la fausseté des mythes, ne rejetaient pas pour autant en bloc toute la mythologie. Si les dieux n'étaient pas crédibles à leurs yeux, les héros l'étaient plus. Par exemple beaucoup croyaient en l'existence de Thésée sans toutefois croire à tous ses exploits ni évidemment au Minotaure. Donc même si les récits étaient jugés comme des fables de gouvernantes, les doctes ne refusaient pas la vérité d'un fond historique.¹⁴ Il fallait donc, comme mentionné plus haut, trier le bon grain de l'ivraie, épurer le mythe des couches de mensonges. De nombreux chercheurs, historiens, philosophes et géographes connus se sont attelés à cette tâche, essayant tant bien que mal de recomposer un passé lointain qui éclairerait le mystérieux présent.

Après ce petit tour d'horizon de différentes modalités de croyances, portons notre attention sur l'importance des mythes dans l'apprentissage des valeurs et des vertus. La mythologie véhicule évidemment beaucoup d'idées; la lecture allégorique des récits s'effectuait déjà durant l'Antiquité, leur influence sur la conception morale grecque est donc indéniable. Prenons l'exemple de deux notions très importantes pour les Anciens: l'*hybris* et la *némésis*. Le premier terme se traduit par démesure ou orgueil, il s'oppose à la conception de *médiété*, de juste milieu. L'*hybris* renvoie aux actions humaines qui transgressent une certaine mesure, qui outrepassent la condition attribuée aux hommes. En réaction à l'*hybris* surgit la *némésis*, qui se comprend comme châtement divin de tout être qui se laisse

Jason and the Argonauts
(Don Chaffey, 1963).
«Collection Cinémathèque
suisse. Tous droits réservés»

aller à la démesure. Némésis est le nom de la déesse de la juste colère; elle se charge d'appliquer à chacun ce qui lui est dû. L'ordre rompu, il doit être rétabli; le chaos, symbole de violence et de désordre, est à combattre avec vigueur. Les récits mythiques regorgent d'exemples incarnant cette dualité, les créatures hybrides combattues héroïquement par les héros sont à l'image de ce chaos: matière imparfaite, désorganisée, impure; Thésée en tuant le Minotaure restaure l'équilibre.

L'hybris mène au chaos et la némésis l'empêche en châtiant les imprudents. Héraclès dans le film *Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963) exprime sa témérité en prenant un objet précieux parmi les nombreuses richesses cachées sur



l'île d'Héphaïstos. La réaction divine à son action ne se fait point attendre. Mais ce thème ne se limite pas à la mythologie, l'historien Hérodote d'Halicarnasse reporte, appliqués à des figures historiques, ces mêmes éléments. Il raconte comment Crésus le Lydien fut rappelé à sa condition par les dieux: «la vengeance divine frappa durement Crésus, sans doute parce qu'il s'était cru l'homme le plus heureux qui fût au monde.»¹⁵ Éducation, humilité face à sa condition, peur de la colère divine: les notions d'hybris et de némésis jouent un rôle social de première importance. La mythologie se pense – en plus

de raconter le commencement et le déroulement des choses – en tant que vecteur de normes morales. Elle se mêle aussi à l'histoire: l'interprétation d'événements passés se fait en se basant sur des thèmes mythiques récurrents.

Comme elle était connue, dans ses grands traits, de l'ensemble du peuple grec, la mythologie permettait d'indiquer les attitudes à adopter. Dans le cas de l'hybris, c'est la recherche de la modération

qui est visée. C'est pourquoi certains penseurs comme Platon se sont opposés aux récits mythiques, car selon eux ils pervertissaient le peuple. Il faut bien saisir l'ampleur de la chose: après les conquêtes d'Alexandre le Grand, la Grèce s'étendait tout autour de la mer méditerranée et de la mer noire, et l'un des facteurs essentiels à l'identité

grecque était la connaissance des mythes. Les idées transmises par ceux-ci avaient un impact sur un immense territoire constitué de nombreuses cités. Malgré cet éclatement géographique, climatique, politique (chaque cité jouissait d'une certaine indépendance) et même linguistique (la langue grecque n'était pas la même partout), la culture mythique unifiait et servait de repères collectifs à cet immense empire.

Les récits mythiques servaient aussi à légitimer des cités et à les glorifier. Les panégyriques dédiés aux divinités protectrices des cités les ornaient d'un

éclat enchanteur. D'un point de vue international, les cités s'assumaient aux yeux des autres comme héritières d'un passé héroïque. Au sein même d'une cité, la gloire célébrée en l'honneur des vénérables ancêtres et gardiens ne manquait pas de réjouir et d'unir le peuple.¹⁶ De même que les orateurs politiques aimaient parer leurs discours d'épisodes héroïques, stratégie de rhétorique qui soutenait les idées défendues en invoquant une culture collective.

Bref, la mythologie s'instrumentalise à diverses fins, le public forge sa propre vérité des histoires racontées par les locuteurs; un stratège militaire, un philosophe, un sophiste, chacun adhérera aux mythes à sa façon, suivant ses propres buts. La croyance ne se résume pas à un vulgaire dualisme: on peut croire de différentes manières, suivantes diverses modalités. La question de la vérité et de la fausseté semble dans certains cas futiles; dans d'autres cas la vérité peut être hétérogène à celle que l'on connaît, ou bien simplement mêlée à des mensonges. Nous croyons aux personnages de fiction que l'on rencontre dans le cinéma et la littérature, nous éprouvons des sentiments à leur égard, nous les acceptons comme vrais dans un cadre différent de notre expérience quotidienne. La frontière entre vérité subjective et objective paraît très floue. On peut massivement adhérer à des vérités subjectives qui deviennent ainsi objectives, puis peuvent par la suite être remises en cause et redevenir subjectives et marginales. L'histoire regorge de conceptions de vérités et de faussetés qui disparaissent; les éléments évoluent et les vérités se modifient suivant les courants de pensée en vigueur. Les vérités ne se conçoivent pas forcément comme immuables et

stables (excepté certaines vérités comme les mathématiques), mais comme des constructions dynamiques soumises aux aléas du temps.

1 Mircea Eliade, *Aspects du mythe*, Paris: Gallimard, 1963, p. 11.

2 *Ibid.* pp. 16-17.

3 Empiricus Sextus, *Contre les mathématiciens*, I, 289.

4 Clément d'Alexandrie, *Stromates*, V, 110.

5 Paul Veyne, *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes?*, Paris: Éd. du Seuil, 1992, p. 26.

6 Pausanias, VII, 2, 6-7.

7 Paul Veyne, *op. cit.*, p. 68.

8 *Ibid.* p. 70.

9 *Ibid.* p. 40.

10 *Ibid.* p. 29.

11 Annie Collognat, *Dictionnaire de la mythologie gréco-romaine*, Paris: Omnibus, p. 26.

12 Paul Veyne, *op. cit.*, p. 56.

13 *Ibid.* p. 57.

14 *Ibid.* p. 60.

15 Hérodote, I, XXXIV.

16 Paul Veyne, *op. cit.*, p. 90-91.

Marlon Brando dans *Julius Caesar* (Joseph L. Mankiewicz, 1953), une adaptation cinématographique de la tragédie de William Shakespeare.



Mythe et cinéma: une quête de sens

Le monde antique a depuis longtemps inspiré les cinéastes: son histoire et ses mythes ont été maintes fois adaptés à l'écran dans les péplums. De plus, les structures narratives, les modèles et les archétypes auxquels les récits mythiques ont donné naissance – bien avant l'apparition du cinéma – sont repris aujourd'hui encore dans des films n'ayant, à première vue, aucun rapport avec la mythologie. Cela s'explique par le fait que l'art cinématographique, comme la mythologie, veut donner une signification au monde et à l'expérience humaine.

par **Francisco Marzoa**

La différence entre la vie et les films est qu'un scénario doit avoir du sens, la vie non.¹

Joseph L. Mankiewicz

La culture classique au cinéma

LORSQUE LE CINÉMA EN ÉTAIT ENCORE À SES DÉBUTS en Europe et sur le continent américain, l'héritage culturel du monde antique constituait encore un domaine assez familier pour les scénaristes et les réalisateurs, qui avaient grandi à une époque où la formation scolaire valorisait fortement l'apprentissage des langues anciennes et la connaissance de la littérature classique. Dans la plupart des milieux ayant un large accès à la culture, on considérait que toute personne avec des ambitions artistiques se devait d'étudier l'apport des civilisations grecque et romaine. En effet, depuis la Renaissance, la culture de l'Antiquité – et notamment les thèmes mythologiques – avait constitué une source d'inspiration majeure pour les plus grands artistes; il paraissait donc inconcevable d'ignorer cette longue

tradition (même si on pouvait juger diversement les formes qu'elle avait adoptées au cours du temps).

Ceci explique en grande partie que des figures fondatrices du septième art aient plus d'une fois situé l'action de leurs films dans l'Antiquité, mettant très tôt à contribution l'histoire et la mythologie gréco-romaines, ainsi que les récits de la Bible: on a alors assisté à la naissance d'un véritable genre cinématographique, qui serait désigné plus tard par le terme «péplum»². En reprenant – d'une manière plus ou moins fidèle – des thèmes déjà abondamment traités par la littérature et les autres arts, ces cinéastes s'inscrivaient dans une longue tradition artistique tout en développant un nouveau langage visuel. Ils pouvaient ainsi toucher à la fois un public populaire (censé privilégier le divertissement), et un public plus instruit (censé apprécier les classiques).

Toutefois, attirer le plus grand nombre de spectateurs n'était pas la seule considération entrant en ligne de compte: certains réalisateurs espéraient également faire valoir les vertus éducatives

du cinéma³, ou le faire accepter comme un art à part entière, face à ceux qui lui déniaient ce statut et redoutaient que la culture écrite soit supplantée par une culture de l'image. Mais à cause de la liberté que s'accordaient les cinéastes lorsqu'ils recréaient le passé et adaptaient à l'écran la littérature classique (ou des livres qui s'en inspirent), beaucoup de films manquaient de véracité historique, et parfois donnaient une fausse idée de l'œuvre des grands auteurs. Cela a rapidement engendré des débats concernant l'influence positive ou négative du cinéma lorsqu'il s'agissait de susciter chez les jeunes l'intérêt pour l'Antiquité et sa civilisation⁴.

Ces controverses n'ont pas empêché les péplums de trouver leur public, plusieurs films – comme *Quo Vadis?* (Enrico Guazzoni, 1912) et *Ben-Hur* (Fred Niblo, 1925) – remportant même un grand succès. Après la Seconde Guerre mondiale le genre a connu un important renouveau avec les superproductions hollywoodiennes et le péplum italien, bien que le contexte culturel ne soit plus aussi favorable qu'auparavant à la culture littéraire et classique⁵. Pourtant producteurs et réalisateurs ont continué à mettre en scène des épisodes tirés de l'histoire antique et de la mythologie. Le recours à cette dernière tout au long de l'histoire du cinéma semble tenir à l'attrait, voire à la fascination que suscite auprès d'une partie du public le monde du paganisme, avec ses dieux et ses héros. La mythologie a ainsi contribué à la naissance et au développement d'un genre cinématographique qui a perduré jusqu'à nos jours. Mais le cinéma lui doit bien plus.

Signification et portée du mythe

En effet, les mythes ont influencé le cinéma d'une manière plus profonde qu'il n'y paraît à première vue. L'apport de la mythologie n'a pas simplement été de fournir aux cinéastes un vaste répertoire de fables poétiques ou d'anciennes légendes pouvant être adaptées à l'écran. Les mythes ont joué un rôle non négligeable dans l'émergence de structures narratives, de modèles et d'archétypes qui continuent à être repris au cinéma, souvent sans que les spectateurs (et parfois même les scénaristes ou les réalisateurs) en aient conscience.

Comme le soulignait l'historien des religions Mircea Éliade, dans nos sociétés contemporaines le terme «mythe» est fréquemment employé pour désigner ce qui relève de la fable ou de l'invention, mais il faut avoir à l'esprit que dans les sociétés archaïques «le mythe désigne au contraire “une histoire vraie” et, qui plus est, hautement précieuse parce que sacrée, exemplaire et significative. [...] Sa fonction est de révéler des modèles, et de fournir ainsi une signification au monde et à l'existence humaine. [...] Grâce au mythe, le monde se laisse saisir en tant que Cosmos parfaitement articulé, intelligible et significatif.»⁶

Même si à notre époque les femmes et les hommes tendent à se considérer comme les produits d'une histoire excluant le surnaturel, les mythes ont malgré tout laissé des traces dans notre culture, et une partie de leur message continue de se transmettre à travers les modèles et les archétypes qu'ils nous ont légués. Car les personnages de la mythologie, les choix et les épreuves auxquels ils sont confrontés, ont bien souvent une portée universelle:

Bas-relief antique représentant *Dédale et son fils Icare* (Villa Albani, Rome).



ils reflètent une expérience humaine accumulée au cours des siècles, s'exprimant à travers des images collectives et symboliques. Et c'est pour cette raison que les mythes nous parlent encore.

Du récit mythique à la tragédie

Les récits mythiques tentaient d'apporter des réponses, en recourant à des explications surnaturelles, aux grandes questions que se pose l'être humain depuis fort longtemps, lorsqu'il se trouve confronté à un monde à la fois incompréhensible et hostile: pourquoi est-ce que le monde existe? La vie a-t-elle un sens? Sommes-nous libres de choisir notre destin? Quelle est l'origine du mal? La mort

est-elle la fin de tout? Face à ces interrogations, les anciens Grecs, comme les autres peuples de l'Antiquité, ont d'abord développé des concepts religieux et des mythes.

Ceux-ci se font jour dans les récits poétiques qui évoquent l'origine des dieux et de l'humanité, ou les hauts faits des héros. Transmis d'abord oralement durant des générations, ces épopées et ces récits fondateurs ont finalement été mis par écrit, constituant un véritable corpus, au premier rang duquel figuraient les œuvres d'Homère et d'Hésiode. La religion des Grecs de l'Antiquité s'appuyait sur cette «masse de "savoirs" traditionnels, véhiculés par des récits, sur la société de l'au-delà, les familles des dieux, la généalogie de chacun, leurs aventures, leurs conflits ou accords, leurs pouvoirs respectifs, leur domaine et leur mode d'action, leurs prérogatives et les honneurs leurs étant dus»⁷.

Les mythes jouaient donc un rôle essentiel dans la religion grecque: les rites et les sacrifices en l'honneur des dieux, des héros ou des ancêtres étaient accomplis lors d'un culte civique impliquant l'ensemble des citoyens. Chaque cité avait ses célébrations, qui pouvaient inclure des cérémonies évoquant les épisodes mythiques liés au culte, avec des chants, des danses ou des poèmes. Et c'est dans ce contexte que les représentations dramatiques sont apparues en Grèce⁸.

À Athènes, au cours de la seconde moitié du VI^e siècle avant notre ère, un concours de tragédie a été institué dans le cadre des célébrations en l'honneur du dieu Dionysos (Aristote affirmera plus tard dans sa *Poétique* que la tragédie tire son origine des dithyrambes). Vers la même époque, des concours de

comédie ont également vu le jour. Tragédie et comédie sont nées à l'occasion de festivités religieuses, où les mythes jouaient un rôle majeur. Et ces deux grands genres, le tragique et le comique, ont perduré jusqu'à nos jours.

Cinéma, drame et fatalité

Même si le cinéma est bien plus que du théâtre filmé (les cinéastes se sont rapidement tournés vers le roman, qui offre plus de liberté en raison de son caractère narratif à la fois dramatique et descriptif), il n'en demeure pas moins que l'art théâtral a eu une influence non négligeable sur l'art cinématographique. De fait, la terminologie s'appliquant au premier a souvent été reprise par le second, qui l'a adaptée à ses propres besoins. En témoignent les différentes significations du terme «drame», qui peut servir à désigner aussi bien un mode d'énonciation qu'un type d'action. D'une manière générale on considère en effet qu'on a affaire à une œuvre dramatique dès que l'énonciation de l'auteur s'efface devant celle des personnages: dans ce sens, «drame» est un substantif pouvant s'appliquer à toute pièce de théâtre.

Mais il est également possible d'utiliser ce terme avec un sens plus restreint, pour désigner une action tragique, ou s'inspirant de la tragédie, se déroulant dans un cadre familier ou réaliste. Le protagoniste du drame, souvent aveuglé par l'ignorance ou contraint par le devoir, est confronté à une puissance supérieure (comme la fatalité), à des circonstances particulières (par exemple des obligations sociales ou familiales), auxquelles il tente d'échapper ou de faire face. Hélas les conséquences sont la plupart du

temps pénibles, voire désastreuses. Et c'est surtout pour évoquer cela que le terme «drame» est employé dans l'art cinématographique, s'appliquant à de très nombreux films, dont certains reprennent parfois d'une manière explicite des thèmes traités par la mythologie.

Ainsi le thème de la fatalité a maintes fois été repris au théâtre, que ce soit dans la tragédie antique ou moderne, avant d'inspirer de nombreux drames sur grand écran. Conçue comme une force ou une puissance supérieure, la fatalité apparaît déjà dans les croyances religieuses de la Grèce archaïque⁹. Son pouvoir est symbolisé notamment par le mythe des trois Parques qui filent, mesurent et tranchent les fils de la vie¹⁰: le sort de chaque être humain est fixé à l'avance, et il ne peut se soustraire au destin qui lui a été assigné par les dieux. Mais si la fatalité représente un thème essentiel de la mythologie grecque, elle n'est pas perçue de la même manière dans les épopées et les tragédies s'inspirant des récits mythiques. Car, comme le souligne l'helléniste Jean-Pierre Vernant, c'est surtout dans la tragédie que la fatalité et l'ordre du monde qu'elle consacre sont mis en question:

«L'Homme commence à s'expérimenter lui-même en tant qu'agent, plus ou moins autonome par rapport aux puissances religieuses qui dominent l'univers, plus ou moins maître de ses actes, ayant plus ou moins prise sur son destin politique et personnel. Cette expérience, encore flottante et incertaine [...], s'exprime dans la tragédie sous forme d'une interrogation angoissée concernant les rapports de l'Homme à ses actes: dans quelle mesure l'Homme est-il réellement la source de ses actions? [...] L'effet

tragique ne réside pas dans une matière, même onirique, mais dans la façon de mettre cette matière en forme pour donner le sentiment des contradictions qui déchirent le monde divin, l'univers social et politique, le domaine des valeurs [...]»¹¹.

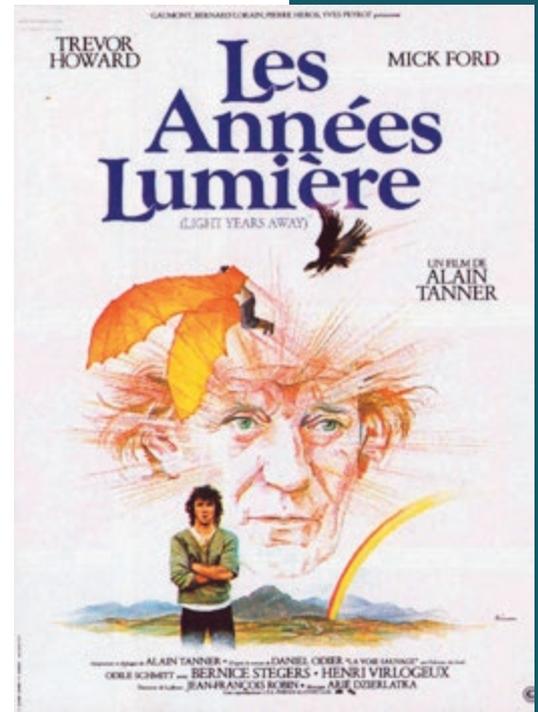
Des films «mythiques»

Le thème de la fatalité – avec les interrogations qu'il suscite sur la condition humaine – a traversé les genres littéraires, depuis les premiers récits mythiques jusqu'au roman. Au cinéma il a trouvé une illustration remarquable avec le film noir. Dans ce genre cinématographique, les protagonistes évoluent dans un contexte social gangréné par la corruption et le crime. Leurs efforts pour y échapper semblent condamnés à l'avance, et ils doivent affronter un destin presque toujours tragique, avec une attitude et un état d'esprit particuliers: en effet «l'aliénation, l'angoisse, la souffrance – morale plus que physique – caractérisent la “noirceur”. Pessimisme et absence d'espoir sont le lot des anti-héros des récits “noirs” [...]. Ces hommes et ces femmes ont vu le mal de trop près. Ils portent un regard désabusé sur la vie en société [...]»¹².

D'autres films, appartenant à des genres cinématographiques divers, ne se contentent pas de reprendre les thématiques abordées par les mythes, avec les structures narratives propres à la tragédie ou au drame: ils adaptent directement – avec des variations plus ou moins significatives – les récits mythiques et leurs personnages, en les situant dans un autre contexte historique ou culturel, afin de faire ressortir leur valeur de modèle et d'archétype. À titre d'exemple on peut citer *Les années lumière* (Alain

Tanner, 1981), qui redonne vie au mythe d'Icare à une époque peu éloignée de la nôtre, en l'interprétant de manière à montrer que la démesure humaine finit toujours par trouver sa rétribution. Pour les anciens Grecs, avoir l'orgueil de prétendre égaler les dieux, c'était se condamner à subir l'implacable vengeance divine. Dans *Les années lumière*, c'est la nature qui imposera ses lois aux deux personnages principaux, qui veulent fuir une société trop matérialiste en essayant de s'élever vers un idéal visiblement irréalisable.

On peut mentionner également *Les trois lumières* (*Der müde Tod*, Fritz Lang, 1921), qui s'inspire du mythe d'Orphée et d'Eurydice, en inversant toutefois les rôles et en resituant l'histoire à des époques et en des lieux différents, avec des épisodes s'inspirant de plusieurs contes et légendes. Dans ce film, le refus d'accepter la perte de l'être aimé pousse l'héroïne à s'engager dans une lutte dont l'issue paraît inéluctable: ici la fatalité prend les traits de la Mort, et les existences humaines sont représentées par des cierges allumés. Le dénouement nous livre un message en apparence pessimiste: «tous les destins sont variés, différents, mais tous finissent



Affiche du film *Les années lumière* (Alain Tanner, 1981).

de même par l'extinction et l'anéantissement. [...] Allégorie de toute existence vue comme un combat perdu contre le destin [...], *Les trois lumières* laisse plus à la fin une impression d'apaisement que de frustration et de défaite»¹³.

Cet apaisement, s'il résulte d'un effet de catharsis, est peut-être l'accomplissement ultime du récit mythique, dans la mesure où la tragédie et le drame sont l'expression dernière du mythe tel que le concevaient les Anciens. Lorsque ceux-ci lui ont donné une forme littéraire et théâtrale, avant de l'interpréter dans un sens philosophique, ils avaient pressenti que leurs mythes recelaient en eux une profonde connaissance humaine; ils étaient conscients que la représentation du mythe pouvait procurer une forme de détachement. En effet, cette mise en perspective permet de prendre du recul et de la hauteur par rapport aux vicissitudes liées à la condition humaine, qui autrement paraîtraient absurdes dans un monde dépourvu de signification. Car comme le disait Albert Camus, «l'absurde naît de la confrontation de l'appel humain avec le silence déraisonnable du monde»¹⁴.

1 «The difference between life and the movies is that a script has to make sense, and life doesn't.»

2 «Peplum: vêtement primitif des femmes grecques (péplos); en particulier vêtement de Pallas Athéna [...]. Plus tard, chez les Grecs et les Romains, manteau de cérémonie» (définition donnée par Félix Gaffiot, *Dictionnaire illustré latin-français*, Paris, Hachette, 1979).

3 Thomas Edison se disait particulièrement optimiste concernant le potentiel éducatif du cinéma: «education can be manufactured wholesale like any other product of the factory». La citation est reprise de Devin Orgeron (et al.), *Learning with the lights off: Educational film in the United States*, New York, Oxford University Press, 2012, p. 145.

4 Martin M. Winkler (éd.), *Classical myth and culture in the cinema*, New York, Oxford University Press, 2001.

5 Caroline Winterer, *The culture of classicism: Ancient Greece and Rome in american intellectual life, 1780-1910*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2002.

6 Mircea Éliade, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1991, pp. 11 et 180-181.

7 Jean-Pierre Vernant, *Mythe et religion en Grèce ancienne*, Paris, Seuil, 1990, p. 23.

8 Phillip B. Zarrilli (et al.), *Theatre histories: An introduction*, Routledge, New York, 2010, 2e édition.

9 Bernard C. Dietrich, *Death, fate, and the gods: The development of a religious idea in greek popular belief and in Homer*, Londres, The Athlone Press, 1965.

10 Dans une version du mythe, Zeus peut intervenir pour sauver qui lui plaît, mais dans une autre, le roi des dieux lui-même est soumis aux Parques (cf. Robert Graves, *Les mythes grecs*, Paris, Fayard, 1989).

11 Jean-Pierre Vernant, «Œdipe sans complexe», in Jean-Pierre Vernant, Pierre Vidal-Naquet, *Mythe et tragédie en Grèce ancienne*, Paris, Maspero, 1972, pp. 80-81.

12 Gabriele Lucci, *Le film noir*, Paris, Hazan, 2007, p. 6.

13 Jacques Lourcelles, «Les trois lumières», *Dictionnaire du cinéma: Les films*, Paris, Robert Laffont, 1992, p. 1483.

14 Albert Camus, *Le mythe de Sisyphe. Essai sur l'absurde*, Paris, Gallimard, 1993, p. 46.

Medea de Lars von Trier: une tragédie de la matière

À la fin des années quatre-vingts, Lars von Trier choisit pour son troisième long métrage d'adapter la pièce d'Euripide. Mais ce n'est pas le mythe qui l'intéresse. Loin de toute préoccupation littéraire, il veut faire de ce film le marqueur d'une filiation cinématographique. Car parmi les nombreux projets laissés sans suite par Carl Theodor Dreyer figure une adaptation de Médée. Trier s'appuiera donc sur le scénario de Dreyer pour réaliser un film qui allie hommage au maître et création personnelle.

par Julien Praz

UNE FOIS ACHEVÉ, *MEDEA* (1988) ne laisse que très peu transparaître l'influence du réalisateur de *Gertrud* (Carl Theodor Dreyer, 1964). La coiffe de Médée lui donne bien un air de Jeanne d'Arc et les quelques gros plans sur son visage ne sont pas sans évoquer la première manière de Dreyer, mais l'essentiel est ailleurs. Par sa sensibilité, son imaginaire et l'originalité de sa technique, le film préfigure les prochaines réalisations de Trier tout en faisant sur certains points figure de hapax dans sa filmographie. Ainsi la place centrale accordée à un personnage féminin rappelle évidemment encore le cinéma de Dreyer – mais on ne peut s'empêcher d'y voir surtout la première apparition chez Trier de ces femmes au destin malheureux qui seront les héroïnes de presque tous ses films. Avant les trois figures de la bonté (les trois saintes) que sont Bess (*Breaking the Waves*, 1996), Karen (*Idioterne*, 1998) et Selma (*Dancer in the Dark*, 2000) et dont elle



Medea, (Lars von Trier, 1988).

est l'antithèse démoniaque, avant l'épouse d'*Anti-christ* (2009), Justine et Joe, ces femmes torturées comme elle et qui, comme elle, brûlent intérieurement rongées par un feu destructeur, avant Grace – surtout Grace! – qui de *Dogville* (2003) à *Manderlay* (2005) reste toujours travaillée par la violence des pulsions qu'elle refoule en vain, avant toutes ces femmes en lutte contre leur société et contre elles-mêmes, Médée offre pour la première fois à Lars von Trier l'occasion de construire tout un film autour d'une figure féminine forte.

Et si le personnage principal de *Medea* apparaît fondateur dans la filmographie du réalisateur, l'utilisation du médium cinématographique n'est

pas en reste³. Le film brille par l'abondance de ses expérimentations visuelles. Il est un véritable laboratoire de techniques innovantes qui seront pour beaucoup reprises et systématisées par Trier dans ses films ultérieurs. Comme souvent, de telles innovations naissent sus-

citées par les contraintes du tournage. Celui-ci se fait en vidéo pour une diffusion à la télévision danoise et ne nécessite qu'un matériel de prise de vue léger. De nouveaux mouvements de caméra sont alors réalisables, parmi lesquels ces étonnants passages d'un élément à l'autre – d'un monde à l'autre – où la caméra tombe à l'eau et s'enfonce peu à peu sous la surface ou au contraire semble remonter des profondeurs jusqu'à l'air libre. La légèreté du matériel facilite aussi la réalisation de travellings tarkovskiens sur des séries d'éléments en suspension ballottés par

le ressac de la mer du Nord. Trier expérimente également la rétroprojection qu'il utilisera systématiquement dans *Europa* (1991). Et comme dans son premier film *Element of crime* (1984) il accorde une grande importance aux couleurs qu'il modifie en les atténuant pour aboutir à une monochromie de tons ocre et grisâtres qui donne au film son atmosphère mystérieuse et atemporelle. *Medea* est donc le lieu d'une expérimentation cinématographique multiforme, un film foisonnant, riche en innovations qui ont le malheur – justement à cause de leur trop grande diversité – de souvent mal s'accorder et de lui donner ainsi cet air esthétisant que Trier lui reprochera.

Mais le film porte surtout en lui un imaginaire singulier. On y retrouve naturellement plusieurs des motifs récurrents du cinéma de Trier – carcasses de chevaux, paysages sous-marins, grands chiens danois – dont on sent qu'ils sont davantage le fruit d'une construction intellectuelle que d'une nécessité intérieure. Plus intéressante parce que moins calculée et donc davantage authentique est l'insistance sur les corps et la matière. *Medea* est bien le film le plus tactile de Trier, celui où il a laissé s'exprimer et se cristalliser une sensibilité singulière aux éléments et aux expériences sensorielles. C'est incontestablement là que réside sa plus grande richesse. Dans la lignée de l'esthétique grotesque telle que l'a définie Bakhtine, Trier s'intéresse avant tout dans ce film aux relations entre l'homme et le monde. Tous les points de rencontre entre ces deux univers constituent pour lui autant de motifs privilégiés. Mais avant une telle rencontre et une hypothétique assimilation de l'un à l'autre, c'est la séparation qui domine. Le monde apparaît

***Medea* est bien le film le plus tactile de Trier, celui où il a laissé s'exprimer et se cristalliser une sensibilité singulière aux éléments et aux expériences sensorielles.**

réduit à sa seule extériorité. Il est l'écran qui bloque le regard, la frontière qui sépare les êtres. Le mur des vagues ou la ligne des dunes qui ferment l'horizon. Et pourtant très vite cette frontière se laisse franchir. Le mur se creuse d'une fenêtre. Car Trier affectionne l'ambiguïté des écrans transparents qui, sans l'occulter, filtrent le regard. Les voiles de la tente où a lieu la rencontre entre Jason et Créuse en sont un bel exemple. Opaques en leurs bords, ils se laissent néanmoins traverser par la lumière d'une chandelle et recueillent sur leur toile les ombres mouvantes des personnages qui se superposent et dialoguent avec leurs corps bien visibles de part et d'autre de cette frontière poreuse. Un autre avatar de l'écran transparent est le métier à tisser. Le fin réseau des fils qui y sont tendus laisse comme par hasard quelques interstices par lesquels Jason et Médée se regardent, se jaugent et tentent de mettre au jour leurs intentions réciproques. On le voit, ce motif insistant se double d'une signification érotique en matérialisant la problématique frontière qui sépare le masculin du féminin, tout en les faisant irrémédiablement converger l'un vers l'autre poussés par l'amour ou la haine. Quand il n'est plus frontière, le monde extérieur se mue en une sorte de contenant, un milieu trouble répandu autour du corps et que celui-ci doit bien se résoudre à habiter. L'espace confiné des intérieurs clos est comme une seconde peau. Il est un microcosme dans lequel les éléments attiédissent se mélangent sans heurts ni chocs et où l'être humain peut encore évoluer dans sa nudité originelle. Les souterrains du château, la grotte calcaire qui accueille les compagnons de Jason ou encore la tente de sa rencontre avec Créuse sont autant de lieux

où l'air, l'eau, la terre et le feu se mêlent avec bonheur en une euphorie matricielle. Mais si les parois du cocon s'éloignent, si l'espace se creuse, alors la conscience s'ouvre aux vastes étendues qui courent vers les lointains. Sur la mer déchaînée, le long d'une plage qui n'en finit pas, les éléments donnent libre cours à leur colère et on assiste à une véritable dramatisation de leurs distinctions. La mer apparaît immense derrière le mince bandeau d'une plage qu'elle semble écraser. Le vent secoue les herbes des dunes, emporte le sable, arrache le sol à sa pesanteur. Exposés à ces luttes élémentaires, les êtres se perdent. Le cheval et son cavalier ne sont plus qu'un point sur l'horizon. Le vent du Nord fouette des corps sans défense. La peau est giflée par le sable qui siffle. Les étoffes s'envolent au loin emportées par les rafales. Mais cela ne suffit pas. Il faut dire avec plus de force encore l'enlèvement du corps – son englobement – par les éléments.

Et c'est alors qu'intervient le motif de l'envahissement aqueux. Celui-ci prend naturellement chez Trier, qui s'est dit fasciné par les différences de niveaux entre marée basse et marée haute, la forme du recouvrement des terres côtières par la mer. Ainsi de la scène d'ouverture du film où Médée allongée sur le sable est peu à peu recouverte par la marée montante. Essayant en vain de retenir son souffle, elle est alors la figure parfaite de l'être submergé par les éléments. Mais une telle montée des eaux, aussi spectaculaire soit-elle, reste encore limitée. La planéité de la mer l'empêche irrémédiablement d'atteindre aux régions supérieures. Pour y parvenir, l'élément aqueux doit modifier sa nature. Et Trier qui multiplie dans son film les paysages lacustres et marécageux le sait

bien. Il suffit que l'eau s'aère, se vaporise et elle se fait bruine envahissant ainsi tout l'espace d'une humidité pulvérulente. L'épais brouillard qui recouvre les marais dans lesquels les personnages errent, glissant comme des fantômes, porte à son comble l'écrasement de l'être par le monde. Celui-ci occupe tout l'espace disponible, ne laisse plus aux hommes qu'un pâle soupçon d'existence. Mais cette séquence dans les marais, comme celle de la marée montante qui la précède, est aussi le lieu d'un complet retournement. Sur la plage, Médée saisit le sable humide à pleines mains. Entre les touffes des joncs, elle secoue vivement des plantes sauvages pour en recueillir les baies empoisonnées. Voilà donc pour la première fois une saisie du monde par l'homme. Et cela ne s'arrête pas là. Les baies récoltées par Médée sont ensuite broyées, changées en un épais liquide qui enfin se mêle au sang de Créuse. Ainsi la boucle est-elle bouclée. Parti d'un être compris dans le monde, on en arrive à l'absorption du monde par l'être.

Au terme de ce parcours, il faut bien admettre que dans la géographie intérieure de Trier, les relations entre ces deux pôles que sont l'être et le monde restent essentiellement dysphoriques. L'homme, agressé de toutes parts, peine à trouver sa place dans un espace qui lui est hostile. Ainsi le film nous propose-t-il le contraire d'un mythe civilisateur. Constamment la nature y réaffirme sa suprématie sur les êtres qu'elle écrase du poids de sa sauvagerie ou détruit de l'intérieur quand ils ont cherché à se l'assimiler. Pour Trier, l'homme restera toujours cet animal traqué, en proie à la violence des éléments qu'il ne doit surtout pas chercher à combattre sous peine d'aboutir à une fin tragique.

- 1 On se référera avec profit au chapitre 6 (pp. 114-126) du livre de Stig Björkman *Entretiens avec Lars von Trier* édité par les Cahiers du cinéma pour obtenir des précisions sur les conditions de tournage du film et sur les intentions du réalisateur.



Medea, (Lars von Trier, 1988).

Homère à Hollywood: l'exemple de *Doctor Cyclops*

Méconnu parmi les innombrables productions cinématographiques inspirées par les aventures d'Ulysse, Doctor Cyclops (Ernest B. Schoedschak, 1940), film situé à la croisée de la science-fiction et de l'horreur, retravaille l'épisode du cyclope relaté dans L'Odyssée afin de légitimer la suprématie de l'homme américain «moyen», blanc et hétérosexuel.

par **Emilien Gür**

LES AVENTURES D'ULYSSE ont donné lieu à plusieurs productions filmiques, adaptées plus ou moins librement de l'épopée homérique consacrée aux pérégrinations du héros grec à travers le bassin méditerranéen. En 1909, Pathé Frères produit la première adaptation cinématographique de *L'Odyssée*, intitulée *Le retour d'Ulysse* (André Calmettes et Charles Le Bargy). Parmi les longs-métrages les plus célèbres inspirés par ce récit, on citera le péplum *Ulysses* (Mario Cameniri et Mario Bava, 1954), production internationale dont Kirk Douglas campe le personnage éponyme, *Paris, Texas* (Wim Wenders, 1984), étonnant *road movie* qui remporta la Palme d'Or en son temps, *Le regard d'Ulysse* (Theodoros Angelopoulos, 1995), majestueuse fresque qui interroge l'histoire des Balkans, et *O Brother, Where art Thou?* (Joel et Ethan Cohen, 2000), satire sociale ancrée dans le contexte de la Grande Dépression. À coté de ces «grands titres», rangé dans la catégorie des productions jugées «mineures», *Doctor Cyclops* (Ernest B. Schoedschak, 1940), produit par la firme

hollywoodienne Paramount Pictures, adaptation d'une nouvelle d'Henry Kuttner parue la même année, retravaille le célèbre épisode du cyclope, qui voit triompher Ulysse et ses compagnons du géant borgne. Catégorisé comme un *science fiction horror film*, ce long-métrage relate l'expédition d'un groupe de scientifiques américains, accompagnés d'un muletier, Steve Baker, partis rejoindre dans la jungle péruvienne le docteur Thorkel, qui y dirige un laboratoire. Tandis que le docteur Bullfish et Mary Robinson se réjouissent de découvrir les expériences menées par leur collègue, dont ils ignorent la nature, le troisième membre du comité scientifique de l'expédition, Bill Stockton, un minéralogiste engagé afin de remplacer un collègue malade, se désintéresse totalement des activités du



FIGURE 1
L'affiche de *Dr. Cyclops* (Ernest B. Schoedschak, 1940).

docteur Thorkel. Or, le spectateur sait dès les premières minutes du film que ces dernières sont des moins orthodoxes. En effet, la séquence d'ouverture montre le biologiste présentant à un collaborateur la «grande découverte» à laquelle il vient d'aboutir, soit le moyen de diminuer la taille des êtres vivants par l'action conjointe de l'uranium et du radium. Son collègue, épouvanté, tente de faire abandonner son projet au docteur Thorkel qui, furieux, l'étrangle brutalement. Arrivée sur place, l'équipe américaine rencontre l'éminent biologiste et son homme de main, Pedro. À la plus grande déception du docteur Bullfish et de Mary Robinson, il s'avère que le docteur Thorkel a convoqué les trois scientifiques uniquement pour qu'ils lui confirment un résultat obtenu au microscope, que sa mauvaise vue lui empêchait de certifier lui-même. Outré d'avoir fait un si long voyage pour si peu, le docteur Bullfish somme son collègue de lui présenter la nature de ses recherches. Ce dernier, après s'être mis en colère, fait mine de se montrer conciliant. Il présente alors ses travaux à ses visiteurs, et les conduit, accompagnés de Pedro, au sein de la pièce où se trouve la machine à rapetisser. S'éclipsant discrètement, il les enferme dans le laboratoire et enclenche l'appareil. Quelques minutes plus tard, les trois scientifiques, Steve Baker et Pedro ne mesurent guère plus de trente centimètres. Pour le petit groupe, il s'agit dès lors d'échapper au docteur Thorkel qui, s'étant rendu compte que ses victimes finiront par recouvrer leur taille normale, tente de les éliminer. Seuls Mary Robinson, Bill Stockton et Steve Baker survivront à cette aventure, qui se solde par le meurtre du biologiste maléfisant. Le film s'achève sur la formation du couple Mary

Robinson-Bill Stockton, que l'enchaînement des péripéties a rapprochés.

Le premier point que l'on peut relever à propos de la trame narrative de *Doctor Cyclops* est que le film transforme l'épisode du cyclope tel qu'il est relaté par Homère à au moins trois niveaux: diégétique, pragmatique et axiologique. En transposant l'action dans un contexte contemporain de la production du film, *Doctor Cyclops* réalise un processus de transdiégétisation. L'action racontée dans *L'Odysée* est profondément altérée, type de modification correspondant à une «transpragmatisation». La transvalorisation¹ affecte quant à elle les connotations axiologiques associées aux personnages et aux actions du récit d'Homère, ce qui revient à dire que la structure idéologique² de *Doctor Cyclops* diffère singulièrement de celle du texte homérique. En effet, tandis que l'épisode du cyclope, tel qu'il est raconté dans *L'Odysée*, est souvent lu comme une valorisation de la ruse et de l'habileté rhétorique



FIGURE 2
Mise en scène de l'antagonisme initial entre Bill Stockton et Mary Robinson, placé sous le signe du dérèglement des rapports de genre.

d'Ulysse destinée à justifier son ascendant sur ses compagnons, le film ne valorise aucun des personnages pour ces mêmes qualités. Cet état de fait soulève la question de la visée idéologique servie par la réappropriation de l'épisode du cyclope dans *Doctor Cyclops*.

J'y répondrai en commençant par suivre la piste empruntée par Charles-Antoine Courcoux dans son article portant sur «la question du projet au service duquel le soulèvement de la nature est mis dans [le] film [2012]», c'est-à-dire «en [me] [penchant] sur l'arc narratif de [*Doctor Cyclops*], soit le discours qui se dégage de la mise en rapport de ses prémisses avec son dénouement»³. Là encore, je me permets de reprendre les termes du chercheur lausannois pour souligner que «les transformations les plus significatives opérées par le récit ont [essentiellement] trait [...] [au personnage de Bill Stockton], en tant qu'agent primordial de progression narrative»⁴. Avachi et flegmatique dans le premier plan où il apparaît, allongé sur un fauteuil, un verre de liqueur

à ses côtés, toisant avec dédain Mary Robinson et refusant de participer à l'expédition, Bill Stockton se transforme au cours du film en véritable homme d'action, prenant lui-même l'initiative courageuse d'affronter le cyclope plutôt que de fuir. En bref, la trajectoire accomplie par Bill Stockton conduit celui-ci de la paresse à l'héroïsme, passage qui s'accomplit durant l'expérience du changement de taille vécue par le protagoniste. La valeur particulière que le film accorde à l'état auquel aboutit cette transformation apparaît clairement sur une des affiches de *Doctor Cyclops* (figure 1) qui montre Bill Stockton parvenu au faite de sa virilité, protégeant Mary Robinson du docteur Thorkel qu'il menace de son coude. Au regard de cette trajectoire nettement différente de celle accomplie par Ulysse dans le texte grec, je défendrai l'hypothèse selon laquelle la transformation pragmatique la plus significative sur le plan idéologique apportée au récit d'Homère est l'introduction du motif du «corps à géométrie variable»⁵ à travers le rétrécissement des personnages, absent de *L'Odyssée*. Mon propos est de démontrer que ce motif vise non seulement à apporter un credo «scientifique» destiné à légitimer la réactualisation de l'épisode homérique, mais également à fournir un expédient narratif destiné à faire accéder le protagoniste à la masculinité «conforme» à son identité de genre, ainsi qu'à légitimer en l'essentialisant la suprématie de l'homme blanc hétérosexuel «moyen»⁶. En d'autres termes, l'épreuve du rétrécissement permet un rééquilibrage conservateur et normatif des rapports entre les différents personnages du film, qui passe par l'élimination des plus excentriques au regard de la «masculinité hégémonique»⁷ incarnée in



FIGURE 3
Le groupe organisant sa survie.

fine par Bill Stockton, et l'inféodation de Mary Robinson aux normes patriarcales.

Des conséquences morales d'une transformation physique

Afin de défendre mon hypothèse, je me propose d'analyser en détail la double transformation physique et morale qui affecte Bill Stockton au cours du film. Étant donné la nature «fissible» de tout personnage de film, soit la dimension relationnelle de la construction de l'identité de tout être de fiction, je serai amené, en décrivant l'évolution de Stockton, à décrire le réseau dans lequel celui-ci s'inscrit, c'est-à-dire, comme l'écrit très clairement Marc Vernet, «à décrire tous les personnages»⁸. Lors de la première séquence où il apparaît, le protagoniste est inscrit dans un rapport d'opposition au groupe formé par Mary Robinson et le docteur Bullfish. Tandis que ceux-ci désirent que Stockton les accompagne dans la jungle, celui-ci, dans un premier temps, refuse avec insolence de participer à l'expédition. L'antagonisme entre les personnages est souligné au niveau de leur position dans l'espace et de leur posture physique: le minéralogiste récalcitrant, affaissé sur une chaise longue, est surplombé par les deux autres personnages, assis, dont la tenue est des plus convenables en termes de normes sociales. À l'horizontalité de Bill Stockton s'oppose donc la verticalité de Mary Robinson et du docteur Bullfish; la première posture dénote la passivité du protagoniste, la seconde l'activité des deux scientifiques. En cela, le rapport de genre configuré par la séquence apparaît comme déséquilibré au regard des normes patriarcales, dans la mesure où Bill Stockton occupe la

position traditionnellement féminisée de sujet passif, tandis que Mary Robinson endosse l'un des attributs de la masculinité, l'engagement dans l'action, et prend l'ascendant aussi bien sur le docteur Bullfish, mis à l'écart lors de la négociation avec Stockton, que sur celui-ci, qu'elle contraint à les accompagner. Ce «déséquilibre» transparaît de la manière la plus flagrante lorsque Mary Robinson, vêtue d'une chemise et d'un pantalon qui la masculinisent, se dresse au-dessus de Stockton, à nouveau avachi dans une position quasiment fœtale, et lui enjoint d'aller vérifier le résultat obtenu par le docteur Thorkel au microscope (figure 2). C'est pourquoi la diminution de la taille de Bill Stockton peut être comprise au sens le plus littéral: il s'agit d'un juste châtiment infligé au personnage qui, en refusant de s'engager au service du bien collectif qu'incarne, dans le film, la «bonne» recherche scientifique menée par le docteur Bullfish et Mary Robinson (par opposition à la «mauvaise» dont le docteur Thorkel est le représentant) et en se laissant aller à une paresse et un entêtement présentés comme puérils, ne se montre pas à la hauteur du rôle d'homme que la société patriarcale américaine attend qu'il joue. L'épreuve du rétrécissement joue donc le rôle d'une sorte de rite de passage à la masculinité hégémonique au terme duquel Bill Stockton, en se montrant digne du rôle que l'on attend qu'il joue, aura mérité de recouvrer sa taille d'adulte. La diminution de sa taille provoque aussitôt un changement d'attitude chez le protagoniste. Celui-ci se montre dès lors coopératif et solidaire de l'infortune partagée par ces compagnons. Ainsi, avec Pedro et le muletier, il aide Mary Robinson à gravir les degrés désormais immenses



FIGURE 4
Steve Baker performant sa virilité.

de l'escalier du laboratoire que celle-ci ne parvient pas à escalader seule, «faiblesse» présentée comme consubstantielle à son identité de genre. Cet état de fait offre l'occasion d'attirer l'attention sur l'organisation profondément inégalitaire des rapports entre les personnages, qui, en dépit de leur adversité commune, sont loin de partager le même traitement. Au contraire, leurs rapports sont hiérarchisés en fonction de leur genre, de leur ethnie et de leur classe sociale. Une série de six plans (figures 3-9) en offre la preuve évidente. Profitant du sommeil du docteur Thorkel, Steve Baker, Mary Robinson, Bill Stockton, Pedro et le docteur Bullfish organisent leur survie (figure 3). Un syntagme descriptif⁹ les montre livrés à différentes activités, dont la répartition n'a rien d'hasardeux, mais est au contraire intimement liée à leur identité de genre, de race ainsi qu'à leur statut social. Ainsi, aux deux hommes blancs «moyens», Steve Baker et Bill Stockton, reviennent les tâches les plus physiques, lesquelles leur offrent l'occasion de performer leur virilité; à Mary Robinson sont attribués les travaux couturiers, féminisés dans les



FIGURE 5
Mary Robinson se voit attribuer les tâches couturiers, qui, selon le film, lui reviennent «naturellement», du seul fait de son identité de genre.

sociétés occidentales; Pedro, subalternisé durant le film du seul fait de son ethnie, réduit au stéréotype de «l'indigène simplet», s'occupe du découpage d'un saucisson; le docteur Bullfish, figure du savoir légèrement tournée en ridicule en raison de son excès d'intellectualisme, est plongé dans la lecture d'un ouvrage scientifique. Cette répartition normative des activités est soulignée par les teintes des vêtements des personnages, éminemment signifiantes. Le brun des tuniques du muletier et du minéralogiste, couleur associée par le protestantisme à un idéal de frugalité, répondant qui plus est à celle du sol en terre battue, souligne la dimension laborieuse de leur tâche; le bleu du vêtement de Mary Robinson s'inscrit dans l'héritage d'une tradition iconographique associant cette couleur à la Vierge; la culotte rouge décorée de motifs blancs que porte Pedro renvoie à l'altérité fantasmée du personnage dont elle connote la nature «exotique»; enfin, la tunique blanche du docteur Bullfish range celui-ci du

côté d'un savoir pur et abstrait, renvoyant à l'iconographie du savant antique vêtu d'une toge blanche. La description de cette séquence permet de prendre compte de la «remise à l'ordre» accomplie par le rétrécissement: Mary Robinson, montrée auparavant comme une femme forte, capable de tenir tête à un homme, se conforme ici d'elle-même au rôle que le patriarcat américain attend qu'elle joue, tandis que Bill Stockton met sa virilité à l'épreuve.

Un pas supplémentaire dans le conservatisme des rapports de genre et de race est franchi plus tard, après la mort du docteur Bullfish, étouffé par le docteur Thorkel. Ayant réussi à fuir l'ancre du scientifique fou, Bill Stockton, Steve Baker, Mary Robinson et Pedro arrivent au bord d'une rivière où ils trouvent un canot. Les personnages, que leur petite taille oblige à faire preuve d'ingéniosité afin de démarrer l'embarcation, élaborent à cette fin un système de poulies. Une suite de plans les montre livrés à leurs activités, dont la répartition est à nouveau éminemment genrée: tandis que les trois hommes

s'emploient à pousser le bateau, Mary Robinson endosse le rôle de vestale en entretenant le feu. Interrompant cette «parenthèse enchantée», moment idyllique au cours duquel la nature est domestiquée par l'humain dans une «juste mesure», et non asservie à la puissance orgueilleuse du docteur Thorkel dont le projet de «manipuler le vivant» est clairement condamné par le film, un crocodile émerge des flots. Mary Robinson, qui l'aperçoit la première, pousse un cri aigu et strident, s'inscrivant de la sorte dans la tradition des *scream queens*¹⁰ inaugurée sept ans plus tôt par Fay Wray dans *King Kong*, réalisé par le même Ernest B. Schoedschak (figure 10). Les trois hommes, alertés, se précipitent alors vers la jeune femme que Bill Stockton et Steve Baker protègent de leurs armes de fortune. La dimension *queer* de Pedro, présentée par le film comme intimement liée à son identité ethnique, se manifeste dans le plan de la figure 11: associé auparavant aux activités masculines, le voici à présent rangé du côté du pôle féminin du groupe. De ce fait, le personnage est d'autant plus



FIGURE 6
Bill Stockton, accaparé par des tâches «viriles».



FIGURE 7
Stockton endossant le rôle de protecteur de la communauté.

éloigné de l'idéal de la masculinité blanche, et donc d'autant plus dévalorisé. Afin de faire fuir le reptile, Mary Robinson propose aux trois hommes d'aller chercher du bois, destiné à être enflammé puis lancé sur le crocodile, tandis qu'elle s'emploiera à attirer l'attention de ce dernier. Le plan est aussitôt adopté. Il s'agit de la séquence la plus érotique de *Doctor Cyclops*: non seulement le film, en exhibant le corps pauvrement vêtu du personnage féminin (figure 12), constitue ce dernier en objet de «plaisir visuel» destiné à satisfaire le *male gaze*¹¹, rangé du côté de l'attraction plutôt que de l'action, prérogative masculine¹², mais exacerbe les connotations sexuelles de la scène en l'associant à la monstruosité bestiale du crocodile, dont «l'animalité suffit à le connoter comme symbole sexuel»¹³, et dont la gueule largement ouverte (figure 13) évoque, bien sûr, un *vagina dentata*¹⁴. La dimension sulfureuse de la séquence est en outre soulignée par le motif du feu lancé sur le crocodile quelques minutes plus tard, dont la symbolique érotique est tout autant évidente. Il s'agit d'une étape cruciale dans l'évolution de la relation entre Bill Stockton et Mary Robinson, envers laquelle celui-là continuait d'adopter une attitude teintée d'insolence et de mépris présentée comme puérile. En effet, une fois que le personnage féminin s'est constitué en objet de «plaisir visuel», pour reprendre l'expression consacrée par Laura Mulvey, Bill Stockton témoigne de l'admiration envers Mary Robinson. Aussi, une fois le crocodile chassé, il s'empresse d'aller serrer la main de celle-ci. Dès lors, les fondements de la matrice hétérosexuelle sont posés. On remarque encore une fois que c'est le personnage féminin qui, ayant intériorisé la politique du corps



FIGURE 8
Pedro découpant le saucisson.



FIGURE 9
Le docteur Bullfish, plongé dans la lecture d'un livre, dans une posture de savoir et d'autorité.



FIGURE 10
En poussant un cri aigu et strident, Janice Logan s'inscrit dans la tradition des *scream queens*.

prévalant dans les sociétés patriarcales, se constitue de son propre chef en «objet du désir». Aussi, l'agentivité dont la séquence dote Mary Robinson ne vise qu'à naturaliser l'objectivation du corps de l'héroïne, en faisant apparaître ce processus comme un réflexe spontané de cette dernière.

La dernière étape dans l'évolution morale de Bill Stockton survient au cours des dernières minutes du film. Entretemps, Pedro s'est fait tuer par le docteur Thorkel. Ne reste donc plus que Mary Robinson et les deux hommes «forts», Steve Baker et Bill Stockton. Tandis que le premier estime la fuite préférable, le second prend l'initiative courageuse d'affronter le cyclope et rallie vite à sa cause Mary Robinson et le muletier. Après avoir caché toutes les paires de lunettes du docteur Thorkel, les trois personnages essaient de tuer le scientifique maléfisant à l'aide d'un fusil, tentative qui se révèle infructueuse. Le biologiste fou, malvoyant sans ses lunettes, poursuit alors ses assaillants, qui se réfugient dans le

puits d'extraction d'uranium et de radium. Tentant de les rattraper, Thorkel glisse du pont qui traverse la cavité, mais parvient à se rattraper à une corde. Ceci offre à Bill Stockton l'occasion de manifester de manière exemplaire son héroïsme: de son propre chef, il gravit les rochers qui le séparent du nœud du cordage et coupe la corde à laquelle s'agrippe le scientifique, qui tombe au fond du puits. Après un fondu au noir marquant une ellipse de plusieurs mois, nous retrouvons les trois personnages revenus au point de départ de l'expédition. Le plan final montre Bill Stockton et Mary Robinson se tenant la main, le regard langoureux (figure 14). Le protagoniste se tient debout, supplantant la jeune femme de sa taille. Le rapport entre les deux personnages, présentés comme «déséquilibré» au début du film, est revenu à la norme, ce qui, en termes de postures, se traduit par le passage de Bill Stockton de l'horizontalité à la verticalité; en termes de prédicats actionnels¹⁵, par le passage de la passivité à l'activité; en termes moraux, de la paresse égoïste à l'engagement



FIGURE 11
Bill Stockton et Steve Baker prennent la « défense » de Mary Robinson, reléguée avec Pedro à l'arrière-plan.



FIGURE 12
Mary Robinson exhibée comme objet de «plaisir visuel».

héroïque; en termes d'identité de genre, de l'infantilisme féminisé à la masculinité hégémonique. Ce sont en effet ses nouvelles qualités, présentées comme positives, qui ont permis au protagoniste de survivre. À cet égard, la liste des personnages décédés au cours du film est des plus significatives: le docteur Bullfish, condamné en raison de son excès d'intellectualisme; Pedro, tué au contraire à cause de sa trop grande naïveté que le film naturalise en la présentant comme consubstantielle de son identité de race altérisée; enfin, le docteur Thorkel, dont les prétentions à rivaliser avec la puissance de Dieu sont présentées comme contre-nature. Aussi, ce n'est pas un hasard si Bill Stockton est mis en valeur au cours du film, et non le docteur Bullfish ou Pedro. Par opposition à ces deux personnages – le premier étant placé sous le signe de l'excès de rationalisme et présenté comme asexué; le second, dont l'altérité au regard de la blancheur est lourdement soulignée par le film de par sa dimension *queer* et son manque

de rationalisme – le minéralogiste possède les qualités de l'américain «moyen» blanc et hétérosexuel, le «bon sens» et le courage, que le film essentialise. En effet, les prouesses du personnage sont montrées comme spontanées, comme si les qualités qu'il acquiert au cours du film avaient en réalité toujours sommeillé en lui jusqu'à ce que l'occasion de les mettre en avant ne se présente: comme je l'évoquais plus haut, il suffit que le personnage rapetisse pour qu'il se montre à la fois serviable et entreprenant. On peut donc conclure que *Doctor Cyclops* utilise l'épisode du cyclope relaté dans *L'Odyssée* dans le but d'affirmer la suprématie de la masculinité blanche hégémonique sur les autres matrices identitaires incarnées par les personnages masculins éliminés ainsi que par Mary Robinson, dont la trajectoire est l'exact inverse de celle accomplie par Bill Stockton, passant de la position de rivale scientifique masculinisée à celle de corps érotisé inféodé aux normes patriarcales hétéronormatives.



FIGURE 13
La gueule largement ouverte du crocodile évoque un *vagina dentata*.



FIGURE 14
La formation du couple blanc hétérosexuel, présentée comme une résolution heureuse de l'histoire relatée.

- 1 On trouvera une définition des termes «transdiégétisation», «transpragmatisation» et «transvalorisation» chez Gérard Genette, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, (Point essais) 1982, pp. 420-421; p. 442; p. 483.
- 2 Je me réfère à la définition du terme proposée par Umberto Eco: «une structure idéologique [...] se manifeste quand des connotations axiologiques sont associés à des pôles actanciels inscrits dans le texte» (Umberto Eco, *Lector in fabula*, traduit de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, 1985 [1979], p. 234.)
- 3 Charles-Antoine Courcoux, «2012 ou la politique de l'écomasculinisme», *Poli, politique de l'image*, 2010, n.3, p. 155.
- 4 Idem.
- 5 J'emprunte ce terme à Mireille Berton, qui le mobilise dans son article «Quand la femme grandit, l'homme rétrécit: la symbolique du corps à géométrie variable dans *Attack of the 50 Foot Woman* et *The Incredible Shrinking Man*», in Laurent Guido (dir.), *Les peurs d'Hollywood. Phobies sociales dans le cinéma fantastique américain*, Lausanne, Antipodes, 2006, pp. 83-101.
- 6 Par ce terme, je désigne l'idéal type du citoyen américain incarnant le «sentiment politique du "juste milieu"», associé à un «rejet des extrêmes – contre le trop de pulsion, d'un côté, et contre le trop de raison, de contrôle rationnel et de dévouement au collectif, de l'autre» (Alexandre Hougron, *Science-fiction et société*, Paris, PUF, 2000, p. 167.)
- 7 Terme forgé par R.W. Connell dans les années 1980, la «masculinité hégémonique» désigne «l'ensemble des pratiques (c'est-à-dire des faits, et non seulement un ensemble de rôles attendus ou une identité) qui permettent à la domination des hommes sur les femmes de continuer» («the pattern of practice (i.e., things done, not just a set of role expectations or an identity) that allowed men's dominance over women to continue») (R.W. Connell, James W. Messerschmidt, «Hegemonic Masculinity. Rethinking the Concept», *Gender&Society*, Vol.19, n.6, 2005, p. 832, [MT]. En ligne: http://xyonline.net/sites/default/files/Connell,%20Hegemonic%20masculinity_o.pdf).
- 8 Marc Vernet, «Le personnage au cinéma», *Iris*, n.7, 1986.
- 9 «Dans le syntagme descriptif, [...] la succession des images sur l'écran correspond uniquement à des séries de *co-existences spatiales* entre les faits représentés [...]» (Christian Metz, «La grande syntagmatique du film narratif», *Communications*, n.8, 1966, p. 122.)
- 10 «Le terme anglais *scream queen* désigne les actrices, généralement dans un film d'horreur, incarnant le stéréotype de la demoiselle en détresse (*damsel in distress*) qui se fait poursuivre par un psychopathe, un monstre, etc. Physiquement, la *scream queen* est souvent jeune, blanche, jolie, en tenue légère et pas très intelligente» («Scream Queen», *Wikipedia.org* [En ligne]. Adresse: https://fr.wikipedia.org/wiki/Scream_Queen [page consultée le 27 septembre 2016]). On remarquera que Mary Robinson présente toutes les caractéristiques de la *scream queen* énumérée dans cette définition, à l'exception d'une seule: le personnage est loin d'être présenté comme «peu intelligent».
- 11 Cf. Laura Mulvey, «Visual Pleasure and Narrative Cinema» [1975], in Leo Braudy et Marshall Cohen (ed.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, New York, Oxford University Press, 1999, pp. 833-834. En ligne: http://www.composingdigitalmedia.org/f15_mca/mca_reads/mulvey.pdf.

12 L'importance de cette scène est soulignée par plusieurs affiches de *Doctor Cyclopus*, qui mettent en place un dispositif scopophile tout aussi sadique: Mary Robinson se trouve cette fois non pas exposée au crocodile menaçant, mais au regard inquiétant du docteur Thorkel.

13 Alexandre Hougron, *op. cit.*, p. 95.

14 «Le motif du vagin denté, apparaissant dans le folklore et la littérature fantastique, supposé symboliser les peurs masculines des dangers des rapports sexuels, particulièrement celle de la castration.» («The motif of a vagina with teeth, occurring in folklore and fantasy and said to symbolize male fears of the dangers of sexual intercourse, especially of castration.») («vagina dentata», *English Oxford Living Dictionaries* [MT] [En ligne]. Adresse: https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/vagina_dentata [page consultée le 28 septembre 2016]).

15 Par «prédicats actionnels», je fais référence l'ensemble des «qualité[s], propriété[s] en tant qu'elle[s] [sont] affirmée[s] ou niée[s] d'un sujet» concernant la puissance d'agir, ou l'agentivité de ce dernier (Réf.: «prédicat», *cnrtl.fr*. Adresse: <http://cnrtl.fr/definition/pr%C3%A9dicat> [page consultée le 20 novembre]).





Peter de Francia: «Prometheus
Steals the Fire», 1982,
Collection Tate.

Prométhée ou l'anthropisation d'un mythe: une approche cinématographique

Depuis l'Antiquité, le mythe de Prométhée a suscité des interprétations multiples, voire divergentes: on a fait de lui un Titan martyr concerné par le bien-être des hommes, initiateur de la civilisation, des arts et des techniques; on lui a reproché sa ruse perfide envers Zeus, dont les conséquences seront les maux de l'humanité; on lui a même enlevé le voile divin pour le vêtir en artiste torturé, en génie incompris, en scientifique fou, en homme-masse. Napoléon, Voltaire, la race aryenne... des douzaines d'hommes ont porté son nom, des douzaines de révolutions l'ont proclamé roi. Et pourtant le Titan reste indemne, inépuisable. Une source si fertile et controversée n'est naturellement pas passée inaperçue au cinéma, qui n'a pas arrêté de nourrir l'imaginaire collectif à propos d'une figure chère puisque brillante, mystérieuse puisqu'antique, controversée puisqu'humaine, trop humaine.

par **Manuel Vielma**

Grâce aux progrès des lumières et de la civilisation, ce qui passait autrefois pour rêve peu commencer à se réaliser: [...] établir solidement la paix, l'aisance du grand nombre. [...] Soyons en rapport avec les hommes pour travailler à l'amélioration de leur sort.

Auguste Comte¹

LE POÈTE HÉSIODE RACONTE QUE, couverte par l'insatiable Ouranos (le Ciel étoilé), Gaïa (la Terre aux larges flancs) se trouva successivement enceinte d'Océan, des douze Titans, des

Cyclopes et des Cent-Bras. Gaïa ne put cependant délivrer une si nombreuse progéniture que jusqu'au jour où Ouranos, qui, paranoïaque, repoussait ses rejetons dans la poitrine de l'essoufflée Gaïa, fut émasculé par Kronos, le benjamin de cette union. Acte non sans conséquence puisque, comme lui apprend Gaïa, Kronos lui-même serait destiné à capituler devant l'un de ses fils, raison pour laquelle il les dévore tous, sauf celui qui, caché par sa mère dans un coin reculé de Gaïa (!), se révélera maître de la foudre et l'éclair. Voici donc Zeus, et voici aussi Prométhée,

Pierre Paul Rubens et Frans Snyders, «Prométhée supplicié», 1611-1612.



car c'est de ses rapports avec celui-là que le destin de Prométhée, fils du Titan Japet, sera forgé. On nous raconte en effet que, d'un bœuf de grande taille que les hommes mortels et les dieux devaient se partager, Prométhée aurait fait deux lots tout à fait inégaux: il aurait dissimulé les bons morceaux en les couvrant avec la peau de l'animal pour les rendre moins ragoutant que les os sans chair, couverts, eux, d'appétissante graisse blanche. Il aurait alors donné le choix à Zeus, qui, optant pour le deuxième, rendrait manifeste la tromperie du Titan. Plus qu'un bienfaiteur des mortels, Hésiode nous présente alors un Prométhée trompeur qui passe son temps à manigancer. Les hommes, quant à eux, devront payer cher leur succulent banquet, Zeus ayant décidé

de ne désormais plus faire tomber la foudre sur les arbres, jusqu'alors leur seule source de feu. Et c'est ici que Prométhée intervient de nouveau avec son célèbre rapt du feu, auquel l'irascible Zeus répondra en enchaînant Prométhée dans le Caucase et faisant aux hommes le don de Pandora, source des tous les maux humains.

C'est avec Eschyle, au V^e siècle av. J.-C. – trois siècles après Hésiode – que Prométhée passera de ce personnage d'épopée que nous venons de décrire au héros de tragédie tel qu'on le représente souvent, c'est-à-dire, comme figure centrale d'un mythe portant sur le savoir. En effet, on reconnaît dans les œuvres d'Eschyle le Prométhée bienfaiteur, la révolte contre le joug des dieux, et, plus généralement,

l'évocation imagée des progrès de l'intelligence humaine. Prométhée devient donc un martyr, et le rocher auquel il est enchaîné en représailles pour le rapt du feu, le symbole de sa souffrance, un élément sur lequel Louis Feuillade insistera dans l'une de premières adaptations du mythe pour le grand écran: *Prométhée* (1908).

Le film de Feuillade ne sera que le premier d'une longue liste d'apparitions de Prométhée dans des œuvres du septième art. Suivront en effet non seulement des adaptations plus ou moins fidèles de la tragédie d'Eschyle mais également des approches plus expérimentales. Dans la première rubrique on peut classer des films tels que *Der gefesselte Prometheus* (1909) de Louis Neher, ou encore *Promitheus dhesmotis* (1927) de Dimitrios Gaziadis, un tournage de la tragédie d'Eschyle à l'occasion du festival de Delphes «brillamment interprété par le poète Angelo Sikelianos et son épouse Eva»². Des exemples plus récents, invoquant la figure du Titan de façon expérimentale, sont *Promitheus se deftero prosopo* (1975) de Costas Ferris et *Promitheus enantiodromon* (1998) de Kostas Sfikas.

Ce que l'on remarque en premier lieu, c'est que ces adaptations sont un reflet des métaphores et symbolismes déjà présents dans la littérature universelle. Car il ne faut pas oublier que, éloigné du cadre religieux original, Prométhée est devenu un mythe de caractère primordialement littéraire. Shelley, Hugo, Balzac, Goethe, parmi d'autres, ont dédié plusieurs pages à la figure de Prométhée. Sans oublier Mary Shelley, qui, en renouvelant quelques-uns des thèmes de ce mythe avec *Frankenstein: The Modern Prometheus*, a énormément élargi notre imaginaire



Scène du film *Prometheus dhesmotis* (1930) de Dimos Vratsanos, adaptation d'un texte d'Angelos Sikelianos inspiré de la tragédie d'Eschyle.

collectif, tout comme le nombre d'adaptations cinématographiques qui sont associées au Titan.

En tant que reflet de ce mythe littéraire très cultivé par les romantiques et les positivistes, le Prométhée du grand écran apparaît, on l'a déjà dit, comme symbole de la rébellion contre l'autorité, de la souffrance du génie incompris, de la perfectibilité des hommes, des épreuves des libérateurs. Chers aux auteurs de science-fiction, ces thèmes apparaissent bien évidemment dans quelques-unes des réalisations les plus réussies de ce genre. Pour citer un exemple significatif, Prométhée est le nom de la station spatiale qui est en orbite autour de Solaris, planète qui donne son nom au célèbre film de Tarkovski. Reflétant l'intention originale de Stanislas Lem, auteur du

livre dont le film est une adaptation, cette œuvre de Tarkovski explore l'éternel conflit de *mythos* contre *logos*, la station Prométhée représentant le véhicule avec lequel l'homme explore les mystères qui sont aux frontières de la connaissance humaine. Exemplaire lui aussi du genre de science-fiction, *Ex Machina* (2015), du réalisateur Alex Garland, aborde le thème de Prométhée sous l'angle du sujet de la création de machines conscientes. Garland nous présente un informaticien «prométhéique» qui a développé une forme d'intelligence artificielle forte dont il teste les capacités avec l'aide d'un employé soigneusement sélectionné. Mis à part le sujet même du film, nombreuses sont les références faites durant ce test de Turing qui nous conduisent vers la figure de Prométhée. Parmi elles, des citations de J. R. Oppenheimer, le physicien qui, ayant dirigé le projet Manhattan, est considéré par certains comme un genre de Prométhée moderne³.

Au cœur même des adaptations et réappropriations que l'on vient d'aborder, on trouve très souvent le reflet d'un débat récurrent dans la pensée occidentale, à savoir celui du progrès technique. Simplifiant énormément les différentes positions prises, résumons ce débat comme celui mené entre ceux qui voient le progrès technique comme le seul moteur possible de l'amélioration de la condition des hommes, et ceux qui le voient comme l'instrument et la matérialisation de la démesure humaine. Eschyle contre Hésiode, permettons-nous de dire. Sauf que les approches modernes du mythe concernent plutôt les hommes et non pas les dieux. Cette humanisation, on la doit largement à l'héritage des Lumières, où le progrès «n'est pas un don

divin, mais une conquête humaine qui se fera par une volonté et un effort constants», pour reprendre la maxime de Voltaire. Prométhée est donc humain et en tant que tel, il est limité par une morale humaine à laquelle, il va sans dire, l'antique dieu n'est pas soumis.

La question reste pourtant posée, à savoir s'il ne serait pas contradictoire de vouloir imposer des contraintes à celui qui représente la rébellion contre la loi arbitraire, une question valide qu'on se pose autant devant le Prométhée artiste ou libérateur que devant le Prométhée technicien contemporain. Le sujet est traité dans *Prométhée empêtré*, un rapport à destination de la Commission Européenne visant à analyser la résistance au progrès technique. Jean-Jacques Salomon, auteur de ce rapport, écrit au sujet des limites morales imposées au Prométhée scientifique/technicien: «l'avatar contemporain de Prométhée est le chercheur, le scientifique, l'ingénieur, le technicien dont les travaux sont voués au sein des laboratoires publics comme des laboratoires privés, à multiplier les découvertes et les innovations. Ce Prométhée est plus dynamique que jamais et tellement mieux armé qu'aux débuts de l'industrialisation pour exercer son génie inventif. [...] Le champ de ses activités, si vaste qu'il soit, est désormais borné: Prométhée doit compter non plus seulement avec la résistance des choses, de la matière, de la nature, mais encore avec celle des hommes, des institutions, des sociétés [...] La science est prise à ses propres pièges, et nul ne peut céder à l'ivresse des utopies du progrès sans savoir quel en est le coût»⁴.

Étant arrivé à la question de l'ivresse et des limites morales, il convient de préciser que la



Les sculptures d'«Hommes nordiques» d'Arno Breker, qui fut avec Josef Thorak l'un des deux «sculpteurs officiels» du Troisième Reich, reflètent la prométhéisation des aryens dont Hitler parla dans *Mein Kampf*.

prométhéisation de l'homme dont on vient de parler comprend plus d'une variante, aucune d'elle n'étant étrangère au cinéma. Par exemple, l'histoire du septième art témoigne de films de propagande reflétant la *Weltanschauung* nazie que Hitler n'hésitait pas à définir, dans son *Mein Kampf*, comme «fondée sur l'esprit grec et la technique allemande», déclarant en même temps: «l'aryen est le Prométhée de l'humanité; l'étincelle divine du génie a de tout temps jailli de son front lumineux; il [...] éclairait la nuit recouvrant les mystères obstinément muets et montrait ainsi à l'homme le chemin qu'il devait gravir pour devenir le maître des autres êtres vivants sur cette terre»⁵.

Mais passons sur les abominations fascistes et prenons un exemple concret de réappropriation d'un mythe qui aborde sous un autre angle la figure de Prométhée dans le contexte contemporain, à savoir *Prometheus* (1998) de Tony Harrison. Harrison, né à Leeds en 1937, est un célèbre poète anglais

connu pour ces films-poèmes, parmi lesquels on compte *The Blasphemers' Banquet* (1989), qui examine la censure religieuse, et *The Gaze of the Gorgon* (1992), une réflexion sur l'action des élites et l'apathie des masses en temps de guerre et de crise en général. Dans son *Prometheus*, Harrison reformule ce mythe dans le contexte des ouvriers des usines victimes de la chute de la classe ouvrière anglaise. Or, cette réflexion sur l'industrialisation désentraînée n'est pas limitée au cas anglais. En effet, le poète présente à son audience une procession d'images frappantes qui nous guident du nord de l'Angleterre à l'Europe de l'Est et la Grèce, via le bombardement de Dresde, le collapse du socialisme et l'Holocauste.

Prometheus nous rend témoins d'une histoire qui tourne autour d'un vieil asthmatique, mineur à Yorkshire, dont la retraite s'approche. Après une rencontre avec un jeune garçon qui récite un poème sur Prométhée, le mineur se retrouve dans un Cinema Palace en ruine à Knottingley, et assiste

Scène de *Prometheus* (1998) de Tony Harrison qui montre «Goldenballs», la sculpture de Prométhée faite de corps fondus de mineurs.



soudainement à la projection de lumières sur l'écran. Ces projections, dirigées par Hermès, représentant de Zeus (le capitalisme), montrent le parcours de «Goldenballs», une statue dorée de Prométhée faite de corps fondus de mineurs de Yorkshire, qui est transportée à travers l'Europe post-industrielle pour être rituellement détruite par le feu à Éleusis. Ce parcours, ainsi que le dialogue dans lequel Hermès s'engage avec le mineur, est un véritable contrepoint des classes sociales et constitue la structure narrative du film.

Le film est aussi déterminé que le mineur, qui refuse de capituler devant la loi des dieux, le cancer, ou le capitalisme. Edith Hall le qualifiera à juste titre d'«audacieux, lugubre, inspirateur, intellectuel, poétique, avec une perspective interne et une vision diachronique de l'Histoire»⁶. Harrison nous présente donc un côté des plus obscures du héros de l'industrialisation, non sans reconnaître le mérite du progrès technique. En effet, il n'est pas question de dénier la vertu de la science et de la technique, mais bien de dénoncer leur déformation comme instruments de la transformation du travail concret en travail abstrait, comme instrument de la

transformation des hommes en capital symbolique. Il n'est donc pas question de réfuter le mythe selon lequel les lumières et la civilisation nous permettraient de commencer à réaliser ce qui était autrefois un rêve: établir solidement la paix, et l'aisance du grand nombre.

- 1 Élise Radix, *L'homme-Prométhée vainqueur au XIX^e siècle*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 90.
- 2 Hervé Dumont, *L'antiquité au cinéma: vérités, légendes et manipulations*, version augmentée de l'ouvrage paru en 2009 à Nouveau Monde éditions - Cinémathèque Suisse, Lausanne, [En ligne]. http://www.hervedumont.ch/L_ANTIQUITE_AU_CINEMA [consulté en octobre 2016].
- 3 Voir K. Bird et M. J. Shervin, *American Prometheus: The Triumph and Tragedy of J. Robert Oppenheimer*, New York, First Vintage Book Editions, 2006.
- 4 Dominique Lecourt, *Prométhée, Faust, Frankenstein: Fondements imaginaires de l'éthique*, Paris, Collection Les Empêcheurs de Penser en Rond, 1996, p. 9. Repris de Jean-Jacques Salomon, *Le destin technologique*, Paris, Éditions Balland, 1992.
- 5 Adolf Hitler, *Mein Kampf*, Paris, Nouvelles Éditions Latines, 1979, p. 289.
- 6 Edith Hall, «Tony Harrison's Prometheus: A View from the Left», *Arion*, n° 10 (1), 2002.

Les trucages au service du mythe

Quel meilleur prétexte à l'utilisation d'effets spéciaux que les films traitant de mythologie, où se mêlent histoire et légendes, hommes et dieux?

par **Lionel Dewarrat**

NOUS ALLONS ÉVOQUER dans les lignes suivantes les effets spéciaux permettant de rendre l'expérience cinématographique plus immersive, et dont le but n'est donc pas d'envoûter le spectateur par la magie du cinéma, mais de lui permettre de croire à ce que lui dit le film.

La technique du cache/contre-cache permet de combiner une image de premier-plan avec une image d'arrière-plan, en masquant l'arrière-plan avec un cache lorsque l'image de premier-plan est filmée, puis le premier plan avec un contre-cache, lorsque l'image d'arrière-plan est filmée.

Le cache est constitué d'une plaque de verre partiellement peinte en noir que l'on place devant l'objectif pour empêcher le passage d'une partie de la lumière. Le contre-cache est l'inverse chromatique du cache, fait à partir de l'image filmée à travers ce dernier, à l'aide de laquelle on calque la zone précédemment exposée à la lumière, qu'on peint en noir sur une plaque de verre.

L'usage d'un cache et d'un contre-cache permet ainsi de masquer de la lumière une zone de la pellicule lorsqu'on tourne une scène, pour la laisser vierge d'impression, et y incruste plus tard une autre scène en masquant à son tour l'image de la

première scène sur la pellicule pour que celle-ci n'y soit pas réimpressionnée¹.

Dans *L'île de Calypso: Ulysse et le géant Polyphème* (Georges Méliès, 1905), le procédé de cache/contre-cache est grandement mis à contribution avec l'apparition du cyclope dans la grotte.

Cette technique est aisée lorsque les parties que l'on cache sont fixes. Si par contre on veut cacher la silhouette d'un personnage, comme c'est souvent le cas lorsqu'une personne est filmée afin d'être incrustée dans un décor, il faudra un cache mobile, qui suivra les mouvements de cette personne lorsqu'on captera le décor sur lequel elle doit être déposée.

Pour obtenir un cache mobile en noir et blanc, il suffit de filmer l'élément mobile sur un fond noir, obtenant ainsi une première image qui fait en même temps office de cache entourant l'élément mobile. On tire de cette image un négatif où l'élément mobile sera noir tandis que le fond sera transparent, et on applique ce contre-cache au support sur lequel a déjà été gravé l'élément mobile lors de l'enregistrement du décor sur lequel on veut le poser. Ainsi il ne sera pas doublement impressionné.

Dans le cadre des films couleurs, le cache mobile est plus complexe à réaliser et s'obtient par l'utilisation d'un fond vert ou bleu².



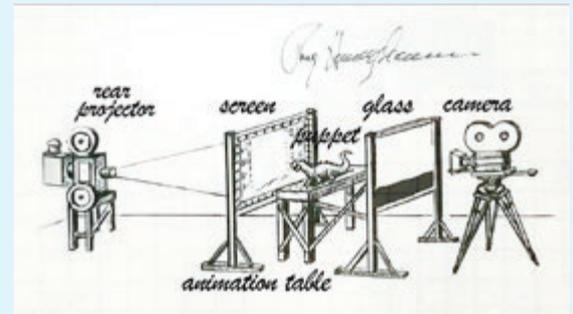
On veut insérer une maquette de château sur un arrière-fond tourné à l'extérieur. Lorsqu'on filmait au dehors, on appliquera le cache du haut. Puis on filmait en studio la maquette du château avec le cache du bas pour ne pas réexposer à la lumière le paysage précédemment capté.¹

Ray Harryhausen, le célèbre animateur des monstres de *Jason et les Argonautes* (Don Chaffey, 1963), a utilisé la technique du cache/contre-cache.

pour intégrer ses figurines articulées et animées image par image à l'intérieur de scènes filmées.

Il utilisait en effet un rétroprojecteur, un écran, une table d'animation et une vitre. Il filmait image par image la partie supérieure d'une scène projetée à l'arrière d'un écran devant lequel était placée une table d'animation qui cachait la partie inférieure de la scène, et sur laquelle était posée la figurine qu'il animait sur le même rythme que la progression de la projection, à travers une vitre dont le bas était peint en noir pour masquer la table d'animation et laisser ainsi vierge la partie inférieure de la pellicule.

Puis il rembobinait, et filmait sur la zone inférieure de la pellicule restée vierge, le bas de la scène, après avoir enlevé la table d'animation qui la cachait, à travers une vitre qui cette fois était peinte dans sa partie supérieure pour éviter de réenregistrer la partie haute de la scène³.



Outils de travail de Ray Harryhausen lui permettant de superposer ses figurines articulées sur une scène précédemment tournée.¹¹

Autre méthode largement utilisée avant que les techniques d'incrustation au moyen d'un fond vert ou bleu n'existent, l'effet Schufftan a permis d'intégrer, dans des maquettes miniatures, des personnages et des décors de taille réelle. Il convient

d'abord de disposer tous les éléments ainsi: on installe sur le côté de la caméra la maquette; devant la caméra un miroir ouvert à 45 degrés en direction de la maquette, de façon à la refléter, et derrière ce miroir le plateau de tournage avec les acteurs et les décors en taille réelle.

Cette technique permet d'utiliser la maquette comme un décor grandeur nature en y faisant entrer les acteurs, que l'on rétrécit par une illusion d'optique qui fait que les personnages filmés en arrière-plan auront l'air de lilliputiens, une fois ramenés au premier plan.

À l'aide du miroir dont la surface réfléchissante représentant le décor en miniature a été partiellement ôtée, de manière à rendre visible la scène avec des personnages et des décors en taille réelle qui se joue à l'arrière du miroir (à une distance suffisante pour être proportionnée à la maquette) on filme sur le même plan et à la même échelle les personnages et décors de taille réelle, et la maquette.

Cette technique permet de faire des économies sur la construction de décors, puisque la plupart sont rendus par le reflet de la maquette, seule la partie où jouent les acteurs devant être reconstituée en taille réelle⁴. Par ailleurs, par rapport à la technique du cache/contre-cache et du fond vert, les interactions entre le décor et les personnages qui y sont incrustés se font en direct, et pas en postproduction.

La scène de pétrification des gardiens du trésor des Nibelungen dans la première partie du film éponyme, *Die Nibelungen: Siegfried* (Fritz Lang, 1924), a pu être réalisée grâce à l'effet Schüfftan. Pour ce faire, deux modèles du trésor ont été construits et placés face à face, l'un destiné aux acteurs de taille

réelle et l'autre étant une réplique avec un moulage des nains pétrifiés. Un miroir coulissant a été utilisé, pour être juxtaposé à un autre miroir partiellement transparent. Les acteurs ont d'abord été filmés à travers la partie transparente, puis le miroir s'est progressivement élevé jusqu'à refléter complètement la réplique du trésor située en face, donnant l'impression que les gardiens se pétrifiaient progressivement, de bas en haut⁵.

Les effets spéciaux éloignant le spectateur de l'action

D'autres effets spéciaux visent au contraire à faire prendre du recul au spectateur avec l'œuvre, soit pour insuffler du fantastique dans les films, le faire rêver, soit pour donner au film un côté décalé.

L'un des premiers effets spéciaux de l'histoire du cinéma, utilisé notamment chez Georges Méliès, est la surimpression. Il s'agit de l'exposition d'une même pellicule à deux ou plus de prises de vue, effectuées les unes après les autres. Son principal effet est l'obtention de plusieurs images qui se croisent l'une l'autre.

Méliès utilise la surimpression pour faire apparaître des personnages en transparence, donnant ainsi l'illusion de spectres ou autres monstres désincarnés, ou pour représenter un lieu pris dans les flammes, comme dans *Le tonnerre de Jupiter* (1903), lorsque le palais divin est incendié. Dans *Orphée* (1950), Jean Cocteau dévoile la vraie nature de la princesse, qui n'est autre que la Mort, en la représentant en transparence lorsqu'elle entre dans la chambre d'Orphée, au moyen de la même méthode.

On enregistre d'abord sur la pellicule le cadre de l'action, au cours de laquelle des personnages en chair et en os peuvent intervenir et, par exemple, être pris de frayeur devant l'apparition d'un spectre. Puis on recouvre l'objectif de son capuchon, on rembobine jusqu'au début de la première prise de vue, et on immortalise sur la pellicule précédemment gravée l'acteur jouant le spectre sur fond noir mat, pour respecter le décor de la prise de vue précédente et afin que seule la silhouette du spectre s'imprime sur la pellicule. On aura au préalable veillé à placer des repères aux emplacements des personnages de la scène précédente, pour favoriser l'interaction entre le spectre et ces derniers. Au moment où les personnages font mine d'être effrayés, le spectre s'approche du repère de leur emplacement et fait un geste censé susciter l'effroi. Ainsi aura-t-on sur une même image le monde des vivants devant un décor peint en trompe-l'œil et le spectre, que l'on reconnaîtra à son corps au travers duquel on apercevra l'arrière-fond⁶.

Le «truc par substitution» est une technique qui a été utilisée abondamment par Méliès, notamment dans *Le tonnerre de Jupiter*, lorsque Jupiter transforme les cieux en palais, ou lorsqu'il fait apparaître les Muses.

Ce procédé est basé sur l'option de pause de la caméra. Cela permet de modifier le plateau entre deux prises pour faire changer de place un acteur, en faire passer un nouveau devant la caméra, lui faire quitter le plateau, éventuellement mettre un nouvel acteur à sa place, le tout sans transition, avant de faire tourner à nouveau l'appareil. On pourra ainsi avoir l'impression qu'un personnage se téléporte,

apparaît soudainement, s'évapore, ou se transforme en un autre.

Méliès découvrit ce trucage un jour où le mécanisme destiné à faire défiler la pellicule devant l'objectif se bloqua. Il avait commencé à filmer une scène de rue à Paris, mais les passants et les voitures avaient changé de place pendant que sa caméra était à l'arrêt, si bien que lorsque le tournage reprit, les passants et véhicules du plan précédent s'étaient transformés en d'autres passants et véhicules⁷.

L'emploi d'un objectif grand angle ou à courte focale, dont l'angle de vue est très large, peut être un autre moyen de sortir le spectateur du film, ou de le rendre plus réaliste. Ce dispositif, utilisé pour faire le portrait d'un personnage, en grossit le nez et en déforme légèrement le visage. Comme il accentue les perspectives, ayant tendance à exagérer la taille et la distance entre des objets proches et lointains, les objets proches (le nez du personnage filmé de face par exemple) paraissent énormes tandis que ceux éloignés semblent minuscules. Ceci est dû au fait qu'avec un objectif grand angle, les objets lointains représentent une part moins importante de l'angle de vue total⁸. Cela peut soit fournir une caricature de la réalité, soit donner du relief au film, le rapprochant ainsi de la réalité (le nez est plus gros simplement parce qu'il est situé tout en avant du visage, selon les règles des trois dimensions). Un autre phénomène lié à l'utilisation d'un objectif grand angle se manifeste dans la déformation, appelée aussi anamorphose. Il s'agit d'éléments situés sur les bords gauche et droit de l'image, qui apparaissent soit plus larges, soit plus longs. Enfin il peut y avoir un phénomène de distorsion, l'image se courbant de

plus en plus à mesure que l'on s'éloigne de part et d'autre du centre. Ces deux phénomènes s'excluent mutuellement. Ainsi, s'il y a une forte anamorphose, la distorsion sera moindre et vice-versa⁹.

La cause de cet étirement réside dans le fait que les éléments situés au-devant de la caméra sont filmés de face, alors que les éléments situés sur les côtés sont filmés en partie de profil, et en partie de face par l'objectif à courte focale (puisqu'il a une forme sphérique). En transposant cette vision en trois dimensions demi-sphérique à la pellicule, qui ne retranscrit que de la 2D plate, on étale la demi-sphère, qui va perdre en hauteur mais gagner en largeur.

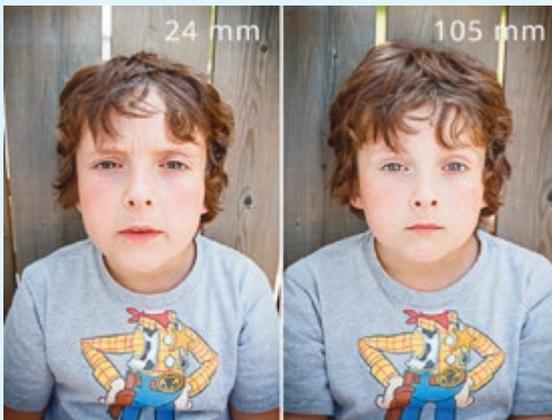
Enfin, comme son nom l'indique, un objectif grand angle permet d'avoir un champ de vision plus large que l'œil humain, puisqu'il permet un cadrage large d'objets rapprochés dont on ne peut s'éloigner.



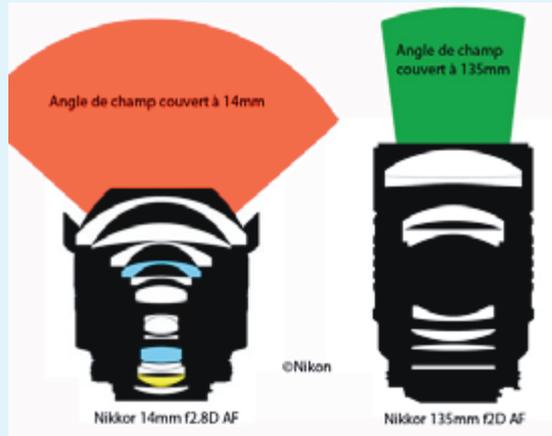
Anamorphose.



Distorsion.



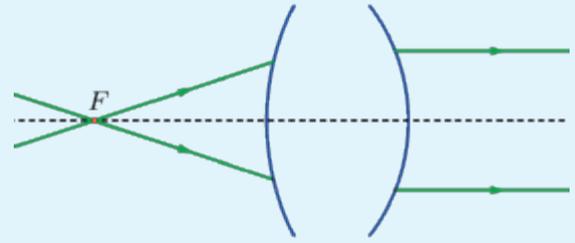
L'image de gauche, prise avec une courte focale paraît déformée par rapport à l'image de droite. Le nez est ainsi plus large et les yeux plus éloignés l'un de l'autre.¹¹¹



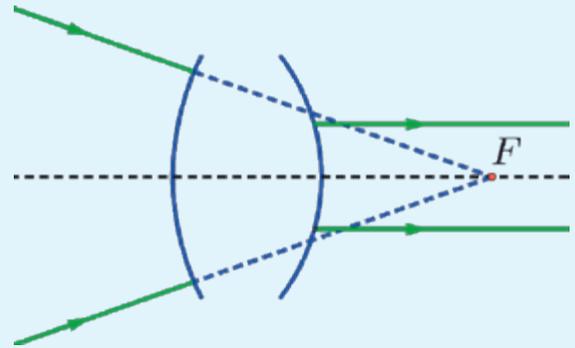
Un objectif à courte focale forme un arc de cercle plus grand qu'un téléobjectif ou objectif à longue focale, ce qui explique qu'il couvre un plus grand champ de vision.¹¹²

Mais qu'est-ce qui fait qu'un objectif à courte focale offre un champ de vision élargi? La focale est la distance entre le centre de la lentille et le foyer objet ou image, le foyer étant le point vers lequel convergent les rayons issus d'un point lumineux après leur passage dans un système optique (ce n'est vrai que pour un foyer image et un système convergent, comme on va le voir plus bas)¹⁰.

Le foyer principal objet, que l'on notera F , est le point dont l'image se trouve à l'infini sur l'axe optique principal. Autrement dit, il s'agit de la source de la lumière qui arrive à travers la lentille dans l'œil, sous forme d'image pour un système convergent. On parle de «foyer objet» lorsque le foyer est le point de départ, et non pas le point d'arrivée des rayons lumineux qui ressortent de la lentille parallèles à l'axe optique (lentille convergente), ou lorsque qu'il est le point vers lequel semblent converger les rayons lumineux de l'autre côté de la lentille, avant d'en ressortir finalement parallèle à l'axe optique (lentille divergente). Autrement dit lorsque les rayons ont pour direction l'infini et ne convergent pas vers le foyer, mais en sont issus ou semblent y converger. Dans ce cadre, un système convergent est un système optique où le faisceau lumineux issu du foyer objet ressort de la lentille parallèle à l'axe optique principal. Un système divergent en est un où les rayons lumineux qui convergent sans se toucher vers un point de l'autre côté de la lentille en ressortent finalement parallèles à l'axe optique.



Système optique convergent.

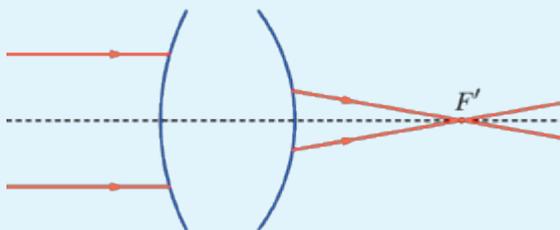


**Système optique divergent
(l'axe optique est la ligne pointillée).^v**

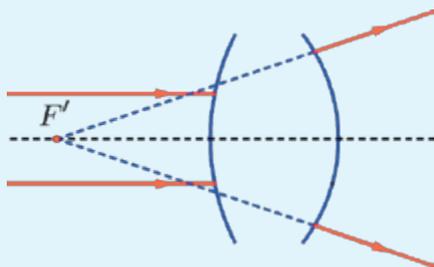
Le foyer principal image, noté F' , est l'image d'un point objet situé à l'infini sur l'axe optique principal. Au contraire du foyer objet, il ne s'agit pas de la source, mais de la destination de la lumière qui passe à travers la lentille pour un système convergent. On parle de foyer image lorsque le foyer est le point vers lequel convergent les rayons lumineux qui entrent dans la lentille parallèlement à l'axe optique (lentille convergente) ou le point d'où semblent provenir les rayons qui sont en fait issus du faisceau de lumière parallèle à l'axe optique dirigé vers la lentille (lentille divergente). Dans ce cadre, un système convergent est un système optique où les rayons lumineux parallèles à l'axe optique ressortent de la lentille en passant par le foyer principal image. Tandis

qu'un système divergent en est un dont les rayons parallèles à l'axe optique ressortent de la lentille en semblant provenir d'un point situé en amont de la lentille¹¹.

Lorsqu'on parle de courte focale pour une caméra, on pense à la distance entre le centre de la lentille et le point où convergent les rayons, avant de diverger à nouveau jusqu'au capteur pour projeter l'image inversée de l'objet filmé. Il s'agit donc de la distance entre le centre d'une lentille convergente et le foyer image¹². Cette distance doit être inférieure à 50 mm pour être qualifiée de courte¹³. L'image obtenue dépend de la focale mise en conjonction avec le format du capteur ou du film.



Système optique convergent.

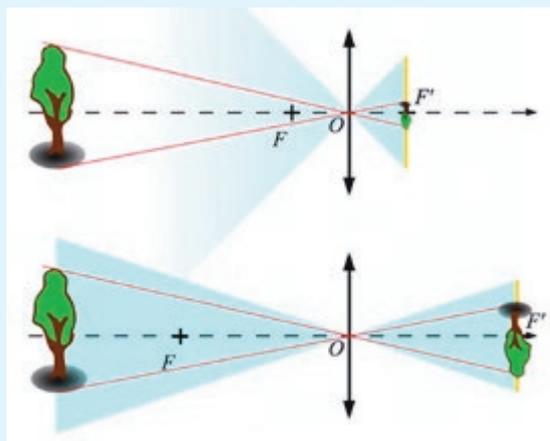


Système optique divergent¹¹.

Si un objectif à courte focale permet d'obtenir un grand champ de vision, c'est parce que tant que le capteur est assez proche de l'objectif, il sera éclairé

par tous les rayons lumineux y entrant. Si la distance lentille-capteur est augmentée, le capteur, en s'éloignant, deviendra plus petit. Donc, les rayons les plus éloignés de l'axe optique ne s'y imprimeront pas, mais viendront simplement toucher le tube reliant l'objectif au capteur, puisque la surface de lumière sera plus large que la surface du capteur.

Mais il y a une autre raison à cela: on voit sur le schéma^{vii} ci-dessous que plus le capteur est proche, plus le spectre de lumière qui l'atteindra sera réduit, et plus l'image enregistrée sera petite, ce qui laisse plus de place aux éléments alentours pour s'imprimer sur le reste de la surface sensible à la lumière.



Si on déplace le capteur encore plus vers la droite, augmentant ainsi la distance focale, arrivera un moment où le cône de lumière aura une base plus large que le capteur et donc où ses bords ne toucheront pas ce dernier. Le champ de vision sera ainsi moindre par rapport à la distance focale précédente, où tout le cône s'imprimait sur le capteur, mais l'image affichée sera plus grosse.^{vii}

Les frères Coen, qui ont notamment réalisé *O Brother, Where Art Thou?* (2000), filment souvent les dialogues avec une focale de 27 à 32 mm. Ceci permet

d'ajouter une pointe d'humour à la mise en scène grâce à la déformation créée, mais aussi d'élargir le cadrage et de donner ainsi l'occasion au spectateur d'obtenir des informations sur le lieu où se passe l'action⁴.

En définitive, si avec la numérisation et les images de synthèse plus aucune limite ne semble pouvoir s'imposer à l'imagination des réalisateurs, ces derniers n'ont pas l'air d'en faire grand cas. Par exemple, pour le film *Troy* (2004), Wolfgang Petersen a pris le parti de ne pas faire intervenir les dieux, qui pourtant ont leur place dans l'œuvre mythologique originale. Est-ce le souci de faire du film une œuvre historique plutôt que mythique, qui a poussé le réalisateur à faire ce choix? En restreignant l'usage de trucages au cinéma, certains réalisateurs font le choix de faire travailler l'imagination du spectateur, de suggérer plutôt que de montrer complètement, et de souligner le caractère allégorique des divinités dans la mythologie grec, qui sont plus des symboles que de véritables entités.

- 1 Dave Roos, «How digital matte painters work», *Howstuffworks.com*. Disponible à l'adresse: <http://entertainment.howstuffworks.com/digital-matte-painter4.htm>. [Consulté le 14 octobre 2016].
- 2 «Les effets spéciaux», *Cineclubdecaen.com*. Disponible à l'adresse: <http://www.cineclubdecaen.com/analyse/technique/effetsspeciaux.htm>. [Consulté le 14 octobre 2016].
- 3 «Ray Harryhausen: Special Effects Titan» [enregistrement vidéo]. *Putlocker.is*. Disponible à l'adresse: <http://putlocker.is/watch-ray-harryhausen-special-effects-titan-online-free-putlocker.html>. [Consulté le 14 octobre 2016].
- 4 Katharina Loew, «Magic Mirror: The Schüfftan Process», *Academia.eu*. p. 63. Disponible à l'adresse: http://www.academia.edu/21890480/Magic_Mirrors_The_Sch%C3%BCfftan_Process. [Consulté le 14 octobre 2016].
- 5 Katharina Loew, «Magic Mirror: The Schüfftan Process», *Academia.eu*. p. 65. Disponible à l'adresse: http://www.academia.edu/21890480/Magic_Mirrors_The_Sch%C3%BCfftan_Process. [Consulté le 14 octobre 2016].
- 6 «Surimpression», *Cineclubdecaen.com*. Disponible à l'adresse: <https://www.cineclubdecaen.com/analyse/surimpression.htm>. [Consulté le 14 octobre 2016].
- 7 Michel Baptiste, Pierre Brard, Jean Collet, Michel Favreau, Tony Gauthier, «CINÉMA (Aspects généraux) - Les techniques du cinéma», *Encyclopædia Universalis*. Disponible à l'adresse: <http://www.universalis.fr/encyclopedie/cinema-aspects-generaux-les-techniques-ducinema/>[accès par abonnement]. [Consulté le 17 octobre 2016].

Sources

- 1 «Objectifs grand angle», *Cambridgeincolour.com*. Disponible à l'adresse: <http://www.cambridgeincolour.com/fr/>.

- II «Comprendre la déformation de volume», *Dxo.com*. Disponible à l'adresse: <http://www.dxo.com/fr/photographie/tutoriels/comprendre-la-déformation-de-volume>. [Consulté le 31 octobre 2016].
- III Benjamin Mollier, «Distance focale, vergence», *Media4.obspm.fr*. Disponible à l'adresse: http://media4.obspm.fr/public/AMC/pages_lentilles-minces/lm-scf-distance-focale.html. [Consulté le 14.10.16].
- IV Benjamin Mollier, «Foyers principaux», *Media4.obspm.fr*. Disponible à l'adresse: https://media4.obspm.fr/public/AMC/pages_lentilles-minces/lm-scf-foyers-principaux.html. [Consulté le 14.10.16].
- V Fajy, «Qu'est-ce que la distance focale?» *Apprentiphotographe.ch*, 16 avril 2014 [en ligne]. Disponible à l'adresse: <http://www.apprentiphotographe.ch/quest-ce-distance-focale/>. [Consulté le 20.10.16].
- VI Benjamin Mollier. «Grand angulaire, téléobjectif», *Media4.obspm.fr*. Disponible à l'adresse: http://media4.obspm.fr/public/AMC/pages_instruments-photo/instru-ap-grand-angle-teleobjectif.html. [Consulté le 14.10.16].
- VII «5 filmmaking techniques the Coen use for dialog scene», *Nofilmschool.com*, 27 février 2016. Disponible à l'adresse: <http://nofilmschool.com/2016/02/how-pull-off-coen-brothers-dialog-scene-5-steps>. [Consulté le 14 octobre 2016].



300 (Zack Snyder, 2006).

«L'image écrase le texte»¹

Idéologie du mythe dans le cinéma américain

Le mythe connaît au cinéma des adaptations multiples, et constitue depuis la naissance de ce dernier un vivier inépuisable d'aventures et de thèmes forts. Mais ces adaptations, et les libertés qu'elles s'autorisent, nous éclairent sur l'instrumentalisation du mythe au cinéma, et nous rappellent que même l'aventure la plus divertissante peut servir de support à la diffusion d'une idéologie qui dépend de son lieu et de son époque de production.

par **Julien Dumoulin**

La christianisation des mythes

LE CINÉMA AMÉRICAIN est particulièrement révélateur des détournements opérés lors d'adaptations de mythes. Les films d'aventures qui mettent en scène des épisodes de la mythologie grecque ou de l'Ancien Testament, appelés *epics*, sont largement christianisés et véhiculent des idéaux en désaccord – voire en totale contradiction – avec le matériau d'origine.

Les films reflètent avant tout les systèmes de valeurs de l'idéologie dominante de leur pays de production. Le puritanisme américain, incarné dans des commissions de censure et de contrôle des contenus, a façonné les premières représentations cinématographiques. L'importance des lobbys religieux, exerçant une forte pression pour imposer des contenus «décent», explique sans doute l'absence de représentations mythologiques dans le cinéma muet, l'opinion acceptant mieux l'érotisme et la violence issus d'épisodes bibliques traités comme des

faits historiques. Les références à la Bible furent très surveillées, une attention particulière étant accordée aux adaptations de la vie du Christ. L'intervention de groupes comme la *Legion of Decency* (une ligue catholique), et plus tard la *Motion Pictures Project* (une ligue juive) dès 1947, dans les premières étapes de la production des films, contribuèrent à codifier et à simplifier ce type de films, en imposant une ligne de conduite aux studios. Le casse-tête qui en résulte est brillamment mis en scène dans *Hail, Caesar!* (2016) des frères Coen, où le producteur d'un film sur le Christ tente de concilier les avis d'un Catholique, d'un Protestant, d'un Orthodoxe et d'un Juif, sur la manière correcte de traiter la figure de Jésus afin de ne s'aliéner aucun groupe religieux.

Les adaptations des mythes grecs portent la marque de cette transposition du système de valeurs. Le héros grec du cinéma américain est à l'opposé de la figure mythique dont il s'inspire. Sa

L'imagerie chrétienne hante
l'idée de l'Olympe et de Zeus
(*Hercules*, Ron Clements,
1997; *Clash of the Titans*,
Desmond Davis, 1981).



droiture morale, son combat pour la liberté et sa fidélité n'ont rien à voir avec l'idéal grec antique, où le héros se distingue du commun des mortels par ses faits d'arme et son influence historique qui lui valent d'être vénéré après sa mort. Mais le héros grec est une figure tragique, accablée par le destin, et les épisodes les moins glorieux de son existence sont bien souvent éludés dans les productions hollywoodiennes. Jason ne saurait répudier sa femme, Médée – qui l'aida lui et ses compagnons à s'emparer de la Toison d'Or, trahissant pour lui son père, le roi de Colchique, et tout son peuple – au profit de la fille du roi Créon. Tout comme Héraclès ne saurait être le fruit des amours adultères de Zeus et, selon Euripide, le meurtrier de sa femme et de ses enfants... Certaines figures essentielles de la mythologie grecque disparaissent du catalogue des adaptations pour déficit moral: Œdipe et son destin incestueux doivent attendre 1968 pour être portés à l'écran par Philip Saville (*Œdipus the King*), alors que l'on dénombrait jusque-là plus d'une dizaine d'adaptations dans le monde entier. Les frasques des Atrides après la guerre de Troie sont totalement ignorées tandis que les Amazones, figures érotiques et incarnations de l'indépendance féminine par excellence, n'auront le temps que de moquer les suffragettes américaines (*The Warrior's Husband*, Walter Lang, 1933) avant que le code Hays, attaché au mariage, à la famille

traditionnelle et opposé à toute suggestion sexuelle, ne les fasse définitivement disparaître des écrans.

Cet éloge de la famille traditionnelle persiste et se retrouve encore dans des productions très récentes. Dans la Grèce mythique de *Immortals* (Tarsem Singh, 2011), Zeus, déguisé sous les traits d'un vieillard (John Hurt), urge le jeune Thésée de trouver une femme dans la première minute du film. Dans le remake de *Clash of the Titans* (Louis Leterrier, 2010), Zeus ressuscite Io – absente du mythe grec – pour la donner en mariage à son fils Persée. La suite du film en 2012 (*Wrath of the Titans*, Jonathan Liebesman), qui ne s'inspire pas d'un mythe précis, nous donne à voir Persée dix ans après les événements du premier film, simple pêcheur contraint de prendre les armes pour défendre sa femme et son jeune fils, puis d'accepter son héritage divin et de venir au secours de son père. Quant à *The Legend of Hercules* (Renny Harlin, 2014), les exploits du héros iconique y sont réduits à un combat pour sauver la femme qu'il aime (libérant au passage un peuple opprimé en révélant être le fils de Zeus/Dieu).

La représentation du divin ne peut éviter l'analogie entre Zeus, dieu suprême régnant sur le Ciel, et le Père du monothéisme judéo-chrétien. Sa représentation sur son trône dans *Clash of the Titans* emprunte autant au souvenir de sa statue à Olympie qu'à la tradition chrétienne du Père régnant sur les

cieux. Son interprétation, ainsi que celle des autres Olympiens, est issue en droite ligne du théâtre shakespearien pour coller, en opposition au monde des mortels, à une imagerie noble et supérieure, hiératique et solennelle. Une hiérarchisation s'opère entre des dieux grecs, traités avec gravité par des acteurs en majorité britanniques (Zeus a été incarné par Niall MacGinnis dans *Jason and the Argonauts* en 1963; par Sir Laurence Olivier dans *Clash of the Titans*, 1981; par Liam Nesson dans le remake de 2010, par Luke Evans et John Hurt dans *Immortals* ou encore par Sean Bean dans *Percy Jackson and the Olympians*, 2010), et les héros joués par des acteurs souvent débutants. En choisissant des interprètes de renom pour incarner des dieux actifs qui font office de maîtres de cérémonie, le cinéma américain crée plusieurs parallèles avec l'Olympe comme moteur du film de divertissement auquel nous assistons: les dieux sont à la fois l'incarnation (inconsciente?) du star-system hollywoodien (au point de reléguer une personnalité iconique comme Ursula Andress dans *Clash of the Titans* au rang de simple figurante dans le rôle d'Aphrodite, l'actrice se voyant symboliquement divinisée, figée à travers une figure qui correspond à son équivalent dans l'imagerie populaire), et un espace méta-hollywoodien où les dieux font office de metteurs en scène (la partie d'échec entre Zeus et Héra dans *Jason and the Argonauts* génère les péripéties du héros, les protagonistes que Sir Laurence Olivier manipule sont placés au centre d'une maquette de théâtre dans *Clash of the Titans*). Le jeu des échelles accentue un peu plus le fossé entre les divinités gigantesques et les héros mortels, souvent



Les dieux mènent le jeu dans *Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963), *Clash of the Titans* (1981 et 2010) et *Percy Jackson and the Olympians: The Lightning Thief* (Chris Columbus, 2010).



incarnés par des acteurs peu connus, réduits à de simples figurines pour l'amusement des dieux.

Les intentions de Zeus et des divinités ne sont pourtant pas empreintes du même arbitraire qui les caractérise dans les récits mythologiques. Loin des dieux tout puissants, passionnels et colériques de la tradition grecque, la divinité selon Hollywood est un être calme, dont la gravité semble davantage héritée de l'Asgard nordique que de l'Olympe grec. La christianisation de Zeus s'est accentuée au fil de ses représentations. Du dieu inquiétant du tonnerre s'amusant à faire tomber sa foudre dans la Grèce mythique de *Fantasia* (Walt Disney Productions, 1940), le maître de l'Olympe est peu à peu devenu un être suprême mû par le respect de la loi et de la justice, avant de se dématérialiser pour n'être plus qu'un concept (la fin de *The Legend of Hercules*, Renny Harlin, 2014), une présence surnaturelle plus proche du Dieu de la Bible que de l'ingérence divine grecque et ses métamorphoses. Zeus, père de nombreux héros qui s'imposent comme des sauveurs (Hercule, Persée, Castor et Pollux...), présente l'analyse idéale avec la tradition chrétienne. Hollywood a également systématisé dans plusieurs films de

ces vingt dernières années l'association entre Satan et Hadès, faisant du frère de Zeus qui règne sur le monde souterrain son principal antagoniste. Le maître des morts, redouté des Grecs et peu apprécié des Olympiens, conjugue plusieurs aspects du Diable en régnant sur les enfers, gardant jalousement les trésors que renferment les souterrains. Mais Hadès n'est pas l'ennemi de Zeus dans la mythologie, ni même une entité malfaisante. Il n'est que l'incarnation de l'immuabilité de la mort, un dieu implacable mais juste, qui s'oppose à l'entrée d'Hercule dans le royaume des morts, mais qui vient aussi en aide à Persée en lui offrant son casque d'invisibilité. La figure diabolique est appuyée par une représentation des enfers dans la droite ligne de l'imaginaire chrétien: un monde incandescent ou stérile, peuplé par des âmes, fait de souffrances et de punitions (*Hercules*, John Musker et Ron Clements, 1997; *Clash of the Titans*; *Percy Jackson and the Olympian: the Lightning Thief*) et qui occulte toute la géographie complexe de la tradition grecque (les Champs Élysées, le Tartare, etc.).

D'autres motifs chrétiens viennent se greffer aux récits mythiques. Des notions anachroniques et

Les enfers dans *Hercules* (Ron Clements, 1997) et *Percy Jackson: Sea of Monsters* (Thor Freudenthal, 2013).



des non-sens culturels apparaissent, comme l'idée du péché, de la croyance ou de la foi (un concept dénué de tout fondement dans le cas du panthéon grec, qui ne présuppose aucun plan divin pour les hommes, et où l'existence des dieux n'est pas sujette à débat – du moins pas dans la Grèce mythique qui est représentée). Ainsi, Zeus adopte une position déiste dans *Immortals*, interdisant aux Olympiens d'aider les hommes, plaçant sa foi dans la capacité de l'humanité à se défaire seule de la menace des Titans. Les dieux qui lui désobéissent sont menacés de mort, introduisant un concept en contradiction avec le titre de l'œuvre. Le cinéma américain semble s'astreindre à circonscrire le caractère religieux des divinités, soit en les réduisant à de simples intervenants surpuissants (*Percy Jackson*), soit en conditionnant leur existence à une appartenance à un temps révolu («Quand les hommes ne croiront plus en toi, tu retourneras au néant» lance Héra à son mari dans *Jason and the Argonauts*). Les dieux finissent même par être totalement occultés dans *Troy*, réduisant le siège de la ville mythique à une simple guerre de conquête, ainsi que dans *Hercules* (Brett Ratner, 2014) qui situe son action sur une terre archaïque.

Cette représentation a été facilitée ces dernières années par l'instrumentalisation et l'assimilation de la culture mythologique dans le développement de nombreux jeux vidéo, romans et bandes dessinées. Des œuvres vidéoludiques à succès comme *Age of Mythology* ou *God of War* ont contribué à familiariser les joueurs avec un panthéon grec déraciné de tout contexte historique ou culturel. Les éléments fantastiques qui habitent les mythes sont devenus une matière première qui, intégrée à un *game design* qui aime mélanger les genres, se retrouve privée de son contexte mythologique et symbolique. Certes, le jeu vidéo n'a pas plus vocation que le cinéma hollywoodien à représenter avec rigueur les croyances de la Grèce antique. Mais le traitement récent des scripts mélange allègrement des récits d'aventures avec des éléments mythologiques, quitte à s'éloigner complètement de la source adaptée. L'exemple le plus flagrant en est l'évolution des aventures de Persée, dans *Clash of the Titans* (1981) et son remake de 2010. Le film y invente une vengeance de Zeus contre la cité d'Argos, que le roi des dieux détruit en demandant à son frère Poséidon de relâcher un monstre marin humanoïde: le kraken (qui désigne



Les deux versions de *Clash of the Titans*: la créature de Ray Harryhausen et son équivalent numérique.

en réalité une créature de la mythologie nordique). L'épisode est emprunté au sauvetage d'Andromède par Persée, et le monstre est, à l'origine, un serpent que le héros finit par décapiter. La référence nordique est appuyée dans le remake du film, puisque le monstre humanoïde initialement créé par Ray Harryhausen y devient, à l'image des représentations scandinaves, un céphalopode titanesque (le second volet de *Pirates des Caraïbes* – Gore Verbinski, 2006 – n'y est sans doute pas étranger), cette fois libéré par Hadès qui devient l'agent de la colère de Zeus. Ainsi, on voit mieux l'interpénétrabilité entre les différents mythes, les réinterprétations et l'instrumentalisation changeante des différents protagonistes, un mouvement confirmé par le développement de l'*heroic fantasy*, qui accessoirise un peu plus les éléments mythiques afin de les intégrer dans des mondes imaginaires (*Conan the Barbarian*, John Milius, 1982).

Propagande idéologique au Moyen-Orient

Avec deux guerres au Proche-Orient, il n'était pas étonnant de voir plusieurs films de ces dernières années cristalliser, derrière un propos mythologique, les problématiques idéologiques d'une Amérique interventionniste. Si cette tendance n'est pas nouvelle et a trouvé un terreau fertile dans les productions bibliques dès la naissance du cinéma (voir encadré), la transposition des luttes entre Orient et Occident trouve dans la Grèce antique un cadre métaphorique idéal. Deux films attirent particulièrement l'attention et proposent deux visions opposées sur l'intervention américaine en Irak: *300* (2006) de Zack Snyder, et *Troy* (2004) de Wolfgang Petersen.

Très critique à l'égard de la guerre menée par l'administration de Georges W. Bush, le film de Petersen donne à découvrir un épisode mythique épuré de toute présence divine. La guerre de Troie y devient une simple guerre de conquête, menée sous un prétexte moral: l'enlèvement par Pâris d'Hélène, la femme de Ménélas, roi de Sparte. Le parallèle entre la campagne militaire de Grecs coalisés en Asie Mineure et la troisième guerre du Golfe n'est pas dû au hasard: le film est sorti en 2004, un an à peine après le début des hostilités. Petersen critique les relents idéologiques religieux de Bush, dont la campagne de désinformation pour justifier l'intervention de son pays en Irak s'était doublée d'un discours manichéen sur ce que l'ancien Président américain a appelé "l'axe du mal", et par l'emploi d'une terminologie moyenâgeuse (Bush parlant de "croisade" pour qualifier le combat contre le terrorisme). *Troy* expose la vacuité de cette approche spirituelle en inversant le procédé: il prive un récit mythologique de toute intervention divine et de tout enjeu moral. Le spectacle qui en résulte est réduit à sa plus brutale réalité: le film devient le théâtre absurde de conquérants ambitieux, arrogants envers les dieux, ivres de victoires et de butins, mais dont la soif de conquête ne mène qu'à leur propre destruction (les rois Agamemnon et Ménélas, qui dirigent l'expédition, trouvent tous deux la mort alors qu'ils survivent dans l'*Illiade*).

300, sorti en 2006, est l'antithèse de *Troy*. Il ne s'agit pas d'un épisode mythique, mais d'un événement historique revisité, qui intègre des éléments de plusieurs mythologies. Son esthétisation à outrance est une prise de distance supplémentaire avec sa dimension historique. Le film s'inscrit, pour cette

raison, dans une tendance suresthétisante avec d'autres œuvres à caractère mythique comme *Immortals* ou *The Legend of Hercules*, son étalonnage pouvant facilement être imité par des projets plus modestes. Le film raconte le combat des 300 spartiates qui affrontèrent en 480 av. J.-C. aux Thermopyles l'armée perse de Xerxès 1^{er}. Il est adapté de la bande dessinée de Frank Miller, connu pour ses œuvres ultraviolentes à tendance fasciste comme *Sin City* (2005), qui font la part belle à l'autodéfense et à la propagande sécuritaire. Le combat des Spartiates y devient une allégorie de résistance à un obscurantisme incarné par les Perses, dont le roi se fait vénérer comme un dieu et dont certaines troupes se font exploser (!) à portée de l'ennemi. L'armée d'Asie est dépeinte comme une multitude de fanatiques anonymes au service d'une croyance mensongère. À l'opposé de la «pureté» personnifiée par les Grecs, les Perses se composent d'une multitude de peuple soumis, et même de créatures monstrueuses qui font basculer le film dans un registre fantastique. De son côté, Sparte brille par sa tactique militaire, son sens du sacrifice, et par la solidarité de ses soldats. Menés par le roi Léonidas, un descendant d'Hercule, les Spartiates appuient la dimension raciste du film par leur politique ethnique. Leur société militariste se base sur la force et sur l'entraînement à l'art de la guerre, tout nouveau-né considéré comme trop chétif ou présentant des malformations étant mis à mort. Leur représentation à l'écran puise dans l'imagerie statuesque la plus folklorique, réduisant la tenue des soldats à une cape et une culotte, histoire de mettre en avant leur plasticité de surhommes (un thème qui habite toute l'œuvre de Zack Snyder).



Immortals (2011) et *300* (2006) tournés par deux réalisateurs issus de la publicité, sont dominés par une suresthétisation qui, dans le cas de Zack Snyder, tente de coller à la nouvelle graphique dont le film s'inspire et, dans le cas de Tarsem Singh avec *Immortals*, poursuit une recherche baroque et excentrique dans la continuité de *The Cell* (2000) ou *The Fall* (2006), s'achevant sur cette citation du plafond de l'église Saint-Ignace-de-Loyola pour évoquer la Titanomachie.

L'affrontement manichéen des Perses et des Spartiates fixe l'idéologie «bushienne». Le film se pose comme un soutien clair à l'interventionnisme américain, dans une mise en scène où la stylisation de l'extrême violence mériterait d'être questionnée. Aussi, *300* apporte une pierre supplémentaire à l'édification d'un système de valeurs qui décrédibilise, en les associant à l'Islam, les mythologies du Proche-Orient.

Le cas de la mythologie égyptienne

Les divinités assyriennes, sumériennes, phéniennes ou encore égyptiennes caractérisent la croyance barbare de «l'autre», l'étranger dont les dieux cruels exigent des sacrifices (Moloch dans *Cabiria*, Giovanni Pastrone, 1915; *Metropolis*, Fritz Lang, 1927); les divinités mésopotamiennes sont quant à elles assimilées aux démons de la Bible et apparaissent dans nombre de films d'épouvante. Mais la mythologie égyptienne est sans doute l'exemple le plus marquant d'une déconstruction systématique entreprise par le cinéma américain.

L'Égypte est un cas à part. Sa représentation n'est pas aussi simple que la mythologie grecque, et le grand public, bien que familiarisé avec les dieux zoomorphes qui peuplent son panthéon, connaît mal

ses mythes. La civilisation égyptienne, compte tenu de son ancienneté, génère une image mystérieuse et inquiétante. Méliès, dès 1903, résume cette fascination dans un court métrage (*Le monstre*), où un prêtre anime un squelette, dominé en arrière-plan par les pyramides et le sphinx. En deux minutes, le réalisateur donne à voir ce qui sera le traitement futur de l'Égypte antique dans le cinéma occidental dominant: une prégnance de la mort et de l'au-delà, de la magie et du fantastique. Sa représentation à Hollywood se limite, avant les années 90, à un traitement horrifique, caractérisé principalement par une fascination pour les momies (*The Mummy*, Karl Freund, 1932), et par le portrait de prêtres intriguants et fourbes, dont l'action ne sert qu'à se maintenir au pouvoir. Les dieux sont absents, relégués

L'Ancien Testament

Les adaptations des récits de l'Ancien Testament ont toujours eu une signification particulière dans une Amérique profondément religieuse et cosmopolite. Qu'il s'agisse des récits bibliques dans le cinéma muet (*Noah's Ark*, Michael Curtiz, 1928 ; *The Ten Commandments*, Cecil B. DeMille, 1924) ou des *epics* plus tardifs, l'Ancien Testament a toujours été un terrain de prédilection pour des superproductions. Échappant au contrôle très strict des lobbies religieux pour toutes les transpositions de la vie du Christ, l'Ancien Testament donne à voir une tradition juive christianisée, adaptée non plus comme un récit fantastique, mais filmée comme une vérité historique, où les interventions de Dieu sont perçues par un public majoritairement non-fondamentaliste comme des actions qui relèvent de la

mythologie et qui jouissent, en tant que telles, d'une plus grande liberté de représentation. Les intérêts sont multiples: la Bible ainsi filmée est pour le public un catéchisme en image qui permet la représentation de thèmes habituellement proscrits (sexe, violence, esclavage, polygamie, adultère...). Le film biblique accepte de montrer les scandales que les adaptations de la mythologie grecque passent sous silence. On imagine bien la difficulté culturelle que la production des *biblical epics*, du moins à partir des années 50, représente pour Hollywood. Ce que Bruce F. Babington et Peter W. Evans qualifient de «paradigme d'un réalisateur chrétien, travaillant à partir d'un texte juif christianisé pour des producteurs juifs, à destination d'un public majoritairement chrétien».³

L'Ancien Testament, à l'instar de la mythologie, reflète les problématiques idéologiques et politiques des Américains. Les films muets, dans ce qui s'apparente à une prise de distance nécessaire avec un texte religieux, doublent leur récit d'une partie moderne. C'est l'histoire du peuple juif que la mère lit à ses enfants dans la première version de *The Ten Commandments*, les parallèles que *Noah's Ark* dresse entre le Déluge et la Première Guerre mondiale, le Veau d'Or et la société capitaliste, la Tour de Babel et les gratte-ciels américains. Le registre change à partir de la seconde moitié du XX^e siècle, marquée par l'horreur de l'Holocauste, la naissance de l'État d'Israël et la polarisation de la politique liée à la Guerre Froide. Des films axés sur des figures autoritaires (Samson, Salomon, David) donnent des Juifs une image de guerriers prêts à défendre leur terre

à des idoles caduques incapables de rivaliser avec la puissance de Yahwé (*The Ten Commandments*, Cecil B. DeMille, 1956; *Exodus: Gods and Kings*, 2014). Mais des films plus récents comme *Stargate* (1994) de Roland Emmerich ou *Gods of Egypt* (Alex Proyas, 2016), poussent plus loin cette déconstruction dans un contexte de tensions permanentes au Moyen-Orient. *Stargate* réduit le panthéon égyptien à une race d'extraterrestres qui, après avoir asservi l'humanité il y a des milliers d'années, ont été chassés de la Terre par une révolte populaire. La découverte d'une porte des étoiles, une technologie ancienne qui permet de voyager dans la galaxie, mène un groupe de militaires américains à découvrir une planète sur laquelle des habitants aux traits sémites et arabes sont toujours sous le joug du dieu Râ. Après

une belle leçon sur la fausseté de leur croyance, les Américains détruisent avec l'aide du peuple la pyramide qui sert de vaisseau spatial au faux dieu. La simplicité du discours et sa transparence prête à rire, mais l'aventure de *Stargate* ne s'arrête pas là: le film donnera naissance à l'une des plus importantes séries télévisées de science-fiction du début du XXI^e siècle (*Stargate - SG1*, dix saisons), un soutien clair à l'administration Bush et à l'interventionnisme américain – un comble pour Roland Emmerich, qui est un fervent militant démocrate. La série poursuit l'assimilation des mythologies du monde entier, incarnées par des races extraterrestres plus ou moins belliqueuses. Il est intéressant d'analyser la répartition culturelle que la série effectue: les dieux nordiques y deviennent les protecteurs de la Terre, tandis que les

promise. L'analogie entre les récits de *Samson and Delilah* (Cecil B. DeMille, 1949), *David and Bathsheba* (Henry King, 1951), ou encore *Solomon and Sheba* (King Vidor, 1959), et la création de l'État d'Israël, la menace de ses voisins arabes, la crise du canal de Suez sont, compte tenu des dates de sortie des films, plus qu'une simple coïncidence. *Solomon and Sheba* va jusqu'à imaginer une agression du Pharaon contre le roi d'Israël (alors que, historiquement, Salomon était le gendre du souverain d'Égypte), camouflant le message politique d'une méfiance vis à vis de Nasser dans un cinéma américain court-circuité par la censure du maccarthysme. L'attachement culturel des Américains pour le destin des Hébreux n'est pas difficile à percevoir: tous deux fondèrent un pays inspiré par Dieu après avoir fui des persécutions, et se battirent pour se libérer du joug

d'un oppresseur/occupant. L'image que le cinéma renvoie de l'Ancien Testament porte cependant les mêmes anachronismes idéologiques que les récits mythologiques. Les Hébreux sont présentés comme une société patriarcale, habitée de femmes fatales séductrices mais néfastes, et caractérisée par une prégnance de la Loi et de son respect absolu (à l'instar du personnage de Lot dans *Sodom and Gomorrah* de Robert Aldrich, 1962). Le discours actualisé n'évite pas des hymnes à la liberté par des Hébreux en opposition à la tyrannie des peuples impies. La figure pourtant implacable de Yahwé se pose presque en démocrate, *a contrario* des dieux étrangers, symboles de l'idolâtrie et d'un système politique totalitaire, corrompu (*Sodom and Gomorrah*), et esclavagiste. Le fantasme d'une Égypte pratiquant l'esclavage, bien qu'historiquement inexact, nourrit en-

core les représentations de l'Exode jusqu'à aujourd'hui (*Exodus: Gods and Kings*, Ridley Scott, 2014). L'exportation des valeurs monothéistes et démocratiques se heurte, à l'image de l'antiaméricanisme des pays du Tiers Monde, au rejet par des populations attachées à leurs propres croyances. Il faudra attendre les années 70 pour voir apparaître des représentations plus libres et plus critiques de la tradition judéo-chrétienne, et assister à un retour du Nouveau Testament qui, compte tenu des scandales générés par *The Last Temptation of Christ* de Martin Scorsese (1988) ou *The Passion of the Christ* de Mel Gibson (2004), semble toujours être une matière sulfureuse plus délicate à manier, là où l'Ancien Testament se perd dans des représentations télévisuelles, ou dans des superproductions fantaisistes (*Noah*, Darren Aronofsky, 2014).

dieux égyptiens, mésopotamiens (et même chinois), présentent des velléités de conquête et de soumission à l'égard des Terriens.

Gods of Egypt, sorti en 2016, constitue l'une des seules tentatives de transposition de la mythologie égyptienne au cinéma. Le film n'échappe pas à l'américanisation pompeuse du récit: Horus, qui s'apprête à être couronné roi d'Égypte par son père Osiris, est trahi par son frère Seth, dieu du désert, qui lui arrache les yeux et l'enterre avant de prendre le pouvoir et de régner en tyran. Après un long voyage, Horus sera prêt à tout sacrifier pour l'amour de l'humanité, et Seth sera finalement vaincu. Malgré d'intéressantes transpositions (le combat de Râ, le dieu du Soleil, contre le serpent Apophis; l'entrée du monde des morts), la coproduction australo-américaine ne peut éviter les écueils préformatés (les dieux sont tous interprétés par des acteurs blancs - blond dans le cas de Nikolaj Coster-Waldau qui joue Horus) et le matériau culturel de l'Égypte antique laisse place au fantasme d'un temps ancien qui réduit les divinités à des super-héros antiques.

Les mythologies nourrissent donc un cinéma américain friand d'aventures, mais jamais innocent dans ses propos. L'instrumentalisation des mythes n'est toutefois pas un phénomène nouveau, et ne se limite pas aux œuvres américaines. À l'image d'une mythologie en mouvement (déjà du temps des anciens Grecs, leur panthéon – sous l'influence des Perses et des Phéniciens – avait connu de nombreux syncrétismes et évolutions) le cinéma récupère, associe et fait évoluer les représentations anciennes. Dénoncer ces instrumentalisation serait une maladresse impossible à soutenir: la mythologie habite

désormais toute notre culture, son utilisation et son interprétation sont révélatrices des idées, des choix et des problématiques qui caractérisent nos sociétés.

- 1 Hervé Dumont, conférence «Comment le cinéma revisite l'Antiquité», Institut Lumière, Lyon, 2012.
- 2 «Chaque corps de troupes était commandé par un officier général de son pays; mais Léonidas de Lacédémone était le plus considéré, et commandait en chef toute l'armée. Il comptait parmi ses ancêtres Anaxandrides, Léon, Eurycratides, Anaxandre, Eurycrates, Polydore, Alcamènes, Téléclus, Archélaüs, Agésilaüs, Doryssus, Léobotes, Echestratus, Agis, Eurysthènes, Aristodémus, Aristomachus, Cléodéus, Hyllus, Herculev» (Hérodote, livre VIII, CCIV).
- 3 «The paradigm of a Christian director working on a Christianised Jewish text for Jewish producers aiming at a predominantly Christian audience suggests the complications involved» (Bruce Francis Babington, Peter William Evans, *Biblical Epics - Sacred Narrative in the Hollywood Cinema*, Manchester University Press, 1993).

Bibliographie:

- BABINGTON Bruce Francis, EVANS Peter William, *Biblical Epics - Sacred Narrative in the Hollywood Cinema*, Manchester University Press, 1993.
- DUMONT Hervé, *L'Antiquité au cinéma - vérités, légendes et manipulations*, Nouveau Monde Éditions, 2009.
- HAMILTON Edith, *La mythologie - ses dieux, ses héros, ses légendes*, Marabout, 1997.
- CHALIAND Gérard, *Le temps des héros - récits épiques de l'humanité*, Collection Bouquins, Robert Laffont, 2014.
- LEEMING David, *The Oxford Companion to World Mythology*, Oxford University Press, 2005.
- GWLADYS (Casa de Velázquez) Bernard, BOURGET Jean-Loup (ENS) et HOUCKE Anne-Violaine (Paris X), «Histoire et fiction à l'écran: L'Antiquité au cinéma», www.diffusion.ens.fr/index.php?res=conf&idconf=225430, 30 janvier 2009.

Dieux et héros hiver 2017

9 janvier	<i>Jason and the Argonauts</i> Don Chaffey, 1963	Auditorium Ardit Place du Cirque Genève
16 janvier	<i>Medea</i> Pier Paolo Pasolini, 1969	Les lundis à 20h
23 janvier	<i>Ilektra</i> Michael Cacoyannis, 1962	Ouvert aux étudiant-e-s et non-étudiant-e-s Ouverture des portes à 19h30
30 janvier	<i>Maciste all'inferno</i> Guido Brignone, 1925	Tarifs: 8.– (1 séance) 18.– (3 séances) 50.– (abonnement)
6 février	<i>Die Nibelungen: Siegfried</i> Fritz Lang, 1924	
13 février	<i>Die Nibelungen: Kriemhilds Rache</i> Fritz Lang, 1924	Ciné-club universitaire Activités culturelles Université de Genève
20 février	<i>Troy</i> Wolfgang Petersen, 2004	
27 février	<i>L'Atlantide</i> Georg Wilhelm Pabst, 1932	
6 mars	<i>Orphée</i> Jean Cocteau, 1950	
13 mars	<i>Dr. Cyclops</i> Ernest B. Schoedsack, 1940	
20 mars	<i>Ercole al centro della Terra</i> Mario Bava, Franco Prosperi, 1961	
27 mars	<i>O Brother, Where Art Thou?</i> Joel Coen, Ethan Coen, 2000	

