

LA MÉTAPHORE VIVANTE

PIERRE ANGULAIRE DE LA CRÉATION CHEZ CRONENBERG

«Une innovation obtenue par la torsion du sens littéral des mots; c'est cette innovation qui constitue la métaphore vive»
(Paul Ricœur, *La métaphore vive*).

Les univers de science-fiction, les objets fantastiques ou «virtuels» des films de Cronenberg acquièrent une valeur universelle parce qu'ils sont avant tout l'expression métaphorique d'angoisses propres à notre siècle. Cet article examine certains aspects de l'organisation symbolique de quelques films, notamment *Videodrome*, *Naked Lunch* et *eXistenZ*.

Cinéaste plus conceptuel que strictement visuel (1), qui dès son adolescence s'est adonné à l'écriture, David Cronenberg, à l'inverse d'une génération contemporaine de cinéphilés, ne se réclame jamais de cinéastes (2) mais n'a de cesse de souligner ses affinités avec des écrivains, en premier lieu avec William S. Burroughs. Cette proximité affirmée avec le champ littéraire n'est pas sans influence

sur une particularité de sa démarche créatrice qui consiste à exploiter le potentiel symbolique de certaines idées qui, une fois posées, deviennent génératrices de mondes. Cet aspect de son œuvre a sans doute contribué à la légitimité qu'elle a acquise auprès de la critique auteuriste qui y perçoit une signification plus «riche» que celle communément attribuée aux films dits «de série B», genre dont Cronenberg est issu. Il est vrai que, chez lui, la portée symbolique de la représentation tend à atténuer une certaine gratuité inhérente à l'utilisation des effets spéciaux, ou du moins à en fournir une motivation qui ne repose pas exclusivement sur des nécessités narratives ou sur la production d'effets horribifiques.

Fig. 1

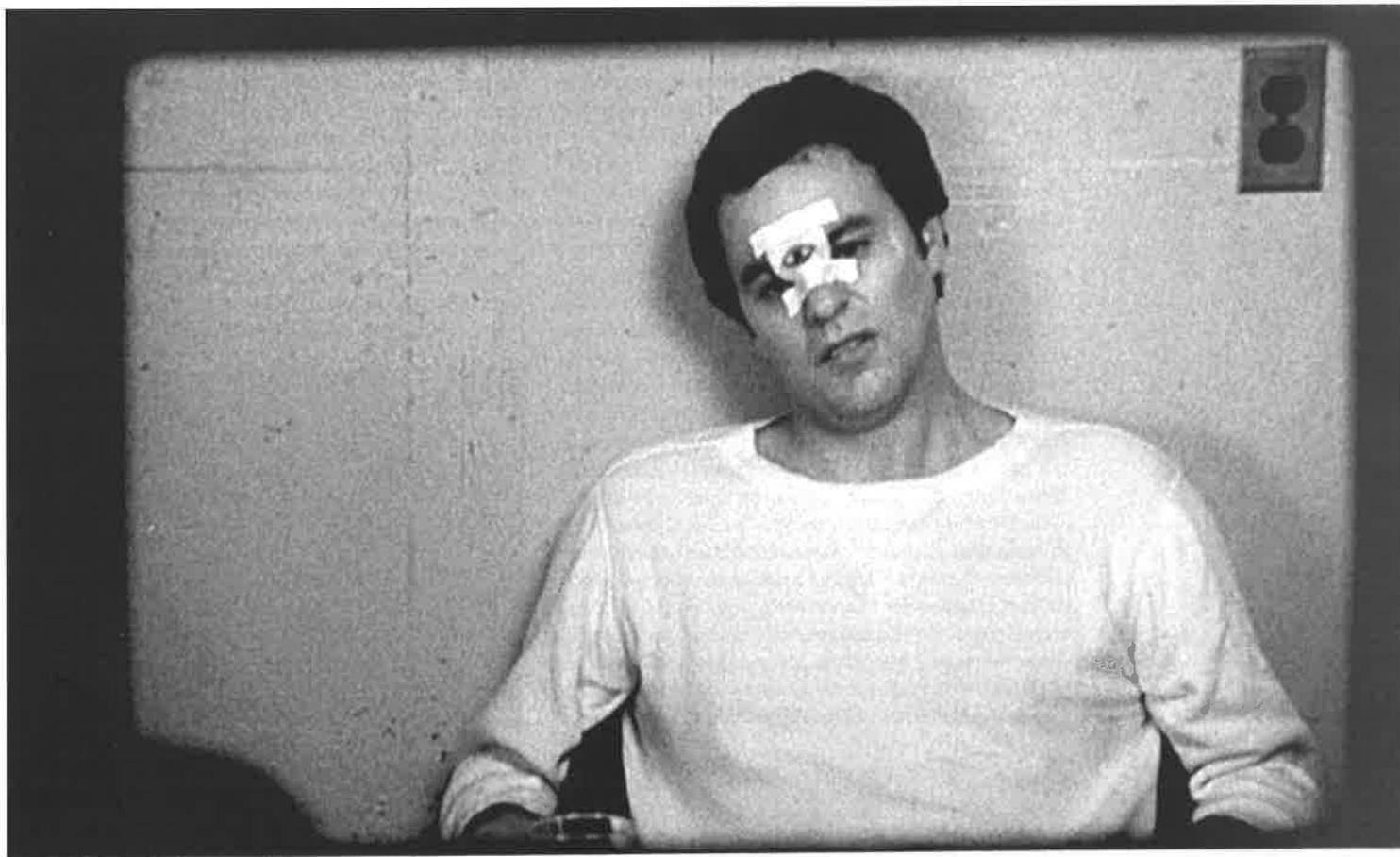


Fig. 2



Primauté de «l'image-concept»

Si certains théoriciens (3) n'envisagent la métaphore que dans le cadre du langage verbal (ce qui ne sera pas le cas ici), on voit bien que l'intérêt du cinéaste pour la sphère littéraire nous rapproche du domaine d'application traditionnellement dévolu à cette «figure de style». La prise en compte du stade linguistique nous sera en outre facilitée puisque les trois films auxquels nous accorderons le plus d'attention, *Videodrome* (1982), *Naked Lunch* (1991) et *eXistenZ* (1999) sont des scénarios originaux écrits par Cronenberg. Cette approche sémantique n'oblitére cependant pas la prise en compte de l'aspect visuel: selon nous, la force de certains instants mémorables des films de Cronenberg tient en grande partie à la puissance évocatrice et émotionnelle qu'ils acquièrent en tant qu'«images», dans le sens que la poétique donne à ce terme. La polysémie de cette notion d'«image» est révélatrice de ce va-et-vient entre représentation iconique et sens figuré qui fonde une esthétique que l'auteur revendique: «L'imagerie ne me semble importante que dans la mesure où elle sert de vecteur à la métaphore. D'une certaine façon, l'imagerie n'est même pas une imagerie. Elle a pour moi un poids métaphorique» (4). Ainsi l'acte de figurativisation embrasse-t-il simultanément, de manière indissociable, production de l'image filmique et mise en place d'un plan symbolique.

Il n'est donc pas étonnant que Cronenberg, lorsqu'il aborde les grands principes de sa démarche, souligne fréquemment l'importance de la métaphore, parfois même sous la forme d'une déclaration d'intention: «je n'ai vraiment pas l'impression d'essayer de provoquer les gens. Je veux les étonner... les émouvoir en leur montrant des choses qu'ils n'ont jamais vues et en établissant des connexions inattendues, des métaphores par exemple» (5). Il s'agit donc bien là d'une préoccupation fondamentale qui est une sorte de manifestation, sur le plan artistique, d'une thématique récurrente chez le cinéaste: que cela soit par les détours de la science-fiction dans *Videodrome*, *The Fly*, *eXistenZ*, ou de façon plus «réaliste» (6) dans *Dead Ringers*, *M. Butterfly*, ou *Crash*, Cronenberg traite constamment de *fusion* (surtout dans ses tentatives avortées), autrement dit d'un passage du Même à l'Autre où l'acte de transformation recèle une énergie susceptible de produire quelque chose de nouveau, qu'il s'agisse de la «nouvelle chair» dans *Videodrome* et *eXistenZ* ou de «l'ordre nouveau» clamé par Benway à la fin de *Naked Lunch*. Ce motif thématique met en œuvre une opération

en quelque sorte isomorphe au fonctionnement de la métaphore dans la mesure où cette dernière, comme l'ont montré la rhétorique, la linguistique et la philosophie du langage, peut revitaliser un concept ou même en créer un nouveau en substituant à une première idée, traditionnellement appelée la «teneur» (7), une seconde, le «véhicule» qui vient la modifier. Cette *métaphore vive*, comme la nomme Ricoeur, donne véritablement *vie* à l'univers de Cronenberg et même, comme nous le verrons, s'y fait *vivante*. «La métaphore est rendue possible par un transfert de propriétés» rappelle Umberto Eco (8). Ce passage (d'un individu à l'autre, d'une réalité à une autre, de la matière à sa représentation) ainsi que les métamorphoses qu'il occasionne hantent et régissent tous les films de Cronenberg, depuis son premier court métrage intitulé justement *Transfer* en référence au processus décrit par la psychanalyse,

Il sera de ce fait intéressant de s'interroger, au-delà de la métaphore conçue comme trope figé, sur les processus qu'elle implique. C'est pourquoi nous ne tenterons pas d'établir un inventaire prétendument exhaustif des métaphores chez Cronenberg, mais discuterons, sur la base de quelques exemples, les principes et les implications des mécanismes qui sous-tendent le processus métaphorique. Celui-ci sera compris dans un sens large qui subsume les catégories de la rhétorique classique comme la métonymie ou la comparaison (9).

Image vidéo, virtuelle et hallucinatoire

Bien qu'une vingtaine d'années les séparent, *Videodrome* et *eXistenZ* présentent de nombreuses similitudes qui, en quelque sorte, invalident la conception d'une «rupture épistémologique» devenue avec les «nouvelles technologies» des années quatre-vingt-dix un lieu commun du discours sur l'audiovisuel. À travers leurs points communs, ces deux films révèlent la profonde identité qui unit la période de l'émergence de la télétransmission et l'époque de l'image informatique. En effet, le virtuel d'*eXistenZ* ne fait que rejouer (sur un mode mineur, comme semble le faire penser – peut-être à l'insu du cinéaste – l'univers plus lisse d'*eXistenZ*) certains aspects de «l'ère télévisuelle»: individu totalement aliéné par sa dépendance au médium, interactivité libératrice de fantasmes, confusion entre réalité et représentation, invasion de l'espace privé par une image destinée à une consommation massive, etc. Cette répétition est revendiquée dans *eXistenZ* par la reprise à l'identique de certaines répliques de *Videodrome*, notamment des slogans clamés par les rebelles qui s'opposent



Fig. 3

à l'émergence de la nouvelle technologie; cette répétition tend à désamorcer totalement un discours alarmiste tenu par des personnages dont Cronenberg montre par ailleurs avec ironie le caractère extrémiste. Dans les deux films, le spectateur déboussolé n'est pas en mesure de déterminer ce qui est donné pour «réel» et ce qui relève de l'hallucination ou du virtuel: s'il est rétrospectivement clair qu'*eXistenZ* leurre le spectateur en débutant sans l'indiquer explicitement par un monde second et laisse planer une indécision à la fin, *Videodrome* commence sur une image TV et s'achève au moment où Max Renn se suicide devant son téléviseur, si bien que tout ce qui sépare ces deux bornes pourrait être compris comme une image médiatisée par un univers télévisuel, miroir des désirs secrets du personnage. Le récit est d'ailleurs structuré de manière relativement semblable avec un personnage manipulé qui participe presque involontairement, au fil d'une initiation progressive aux lois nouvelles, à une lutte entre deux clans, l'un s'opposant au contrôle de la population par la technologie de l'image, l'autre voulant l'imposer. Les deux idéologies sont teintées de mysticisme: le docteur O'Blivion de *Videodrome* a créé une mission cathodique (sorte de soupe populaire où les «Sans Téléviseurs Fixes» peuvent venir s'abreuver d'images), et Allegra, présentée initialement comme la conceptrice du jeu *eXistenZ*, est qualifiée de «déesse» trônant dans son «temple».

Même s'il s'inspire d'un matériau préexistant composé d'un mélange opéré à partir de la vie de Burroughs et de l'univers de ses œuvres, le film *Naked Lunch* (dont le titre se distingue, en anglais, de celui de l'essai de l'écrivain par la suppression de l'article «The»), n'est en fait pas très différent des deux films sur les médias dont il a été question ci-dessus. L'univers halluciné du junkie remplace l'image créée par la technologie, mais la dépendance de l'individu face à cette création est identique, ainsi que sa totale absence de libre-arbitre: «Vous étiez programmé pour tuer votre femme» dévoile-t-on au personnage de l'écrivain, William Lee, confronté à un parcours prédéterminé comme les protagonistes de *Videodrome* et d'*eXistenZ*. Par ailleurs, excepté quelques brefs passages où apparaissent les deux amis écrivains de Lee, le spectateur partage toujours les visions du protagoniste principal, notamment à travers son trip paranoïaque qui le conduit à se prendre pour un agent secret, composante qui nous rapproche des intrigues policières stéréotypées – le schématisme excessif semblant indiquer le dépassement du sens littéral – des deux autres films.



Fig. 5

Quelques analogies matricielles

C'est toutefois parmi les éléments constitutifs des univers surréels de chacun des films que d'étranges convergences apparaissent, symptomatiques de leur essence métaphorique. Non pas qu'il s'agisse, au niveau de ce qui est montré, d'une juxtaposition comme celle des célèbres montages parallèles des *Temps modernes* (Chaplin, 1936) ou de *La Grève* (Eisenstein, 1925) montrant des animaux (moutons, bœuf) succédant à une foule d'individus; ici, à l'instar plutôt de la statuette de Bonaparte se substituant à Kerenski dans *Octobre* (Eisenstein, 1927), un élément prend la place d'un autre. La substitution est totale, mais la nature de l'objet dépend du point de vue que l'on porte sur lui: pour les personnages de *Scanners* (1980) qui observent le jeune Darryl Revox dans un ancien film noir/blanc, celui-ci s'est pratiqué un trou dans le front (fig.1); l'illusion visuelle est néanmoins celle d'un œil qu'il a dessiné sur cette mutilation, alors qu'il décrit lui-même cela comme une «porte». Trou-œil-porte: dans cette logique de substitution, une chose peut en cacher une autre. Néanmoins, dans le monde du film, chacune a son existence propre, la déclinaison paradigmatique n'impliquant pas forcément la suppression d'autres possibilités, mais l'inscription de chacune d'elles dans des univers de croyance distincts. Une triade du même type apparaît dans *Naked Lunch*: la machine à écrire se mue, dans les visions de Lee, en un cafard libidineux doué de parole. Par la suite, la première facette de cet objet se scinde à son tour: lorsque les deux écrivains ouvrent le sac dans lequel le spectateur a vu Lee entasser les restes organiques de l'insecte et où il dit se trouver les restes de sa machine à écrire, ce ne sont ni les organes, ni les pièces mécaniques que nous découvrons avec eux, mais des seringues, fioles de poudre et pilules en tout genre.

Si l'analogie est explicitement donnée, elle n'est souvent pas construite par le montage, mais transmise par le langage verbal. Lorsque Bianca fait savoir à Max Renn qu'il peut être programmé comme un magnétoscope ou que Barry Convex lui dit qu'il est l'incarnation du mot vidéo, il faut prendre ces expressions au pied de la lettre, de sorte que, transitant de l'abstraction langagière à la réalité physique, leur représentation visuelle devient métaphorique: Max Renn est, littéralement, un «homme-magnétoscope» puisqu'il s'introduit dans le ventre (fig.2) une cassette vidéo qui devient sa «chair». Comme le téléviseur révèle et canalise ses pulsions érotiques et sadiques, l'objet de ses désirs ne peut être qu'une «femme-image».

Fig. 4



Fig. 6

Dès sa première apparition, Nicki se trouve inscrite dans un écran de télévision dont la présence est certes encore justifiée par le contexte d'une émission TV, mais qui, par la suite, se départira d'une telle logique. En effet, Max, abandonné à ses visions, fouettera un téléviseur montrant dans un premier temps Nicki gémissant à chaque coup avant que cette dernière ne soit abruptement remplacée par un autre personnage féminin (plus âgé, plus maternel). Cette apparition-disparition du corps féminin, double de la présence-absence du fantasme, participe autant d'une introspection psychanalytique que du «truc» à la Méliès. Fondamentalement, ce va-et-vient participe de l'indécision que constitue la «vérité métaphorique» que Ricoeur définit ainsi: «Le est métaphorique signifie à la fois *n'est pas* et *est comme*» (10).

L'analogie initiale dont découle l'univers hallucinatoire de *Videodrome*, énoncée à nouveau verbalement (11), s'opère entre l'écran TV et la rétine: si cette dernière se confond avec la «lucarne» qu'offre le téléviseur (comme l'œil de *Scanners* qui est une porte), les mondes s'interpénètrent dans une confusion phénoménologique totale. Cette métaphore se poursuit d'ailleurs à l'identique avec le verre des lunettes que vend Barry Convex, dont l'un des «modèles» est une machine à capter les fantasmes projetés par le sujet de l'expérience!

La femme se réduit soudain par synecdoque à une bouche (fig.3) qui occupe l'entièreté de l'écran (diégétique, puis celui du film même) dans lequel Max pénètre, autre versant de l'orifice pratiqué dans le ventre de Max (qui, à nouveau selon une compréhension littérale, ingurgite les images jusqu'à l'indigestion), une ouverture plus vaginale que mécanique. L'instrument qu'il y fait pénétrer est double, donc lui-même soumis à substitution. En effet, Max insère une cassette vidéo et en sort le pistolet qu'il y a introduit précédemment (fig. 4). Par une sorte de magie sordide et abjecte, l'objet phallique prend la place de la cassette, cette dernière ayant été préalablement associée à l'érotisme et à la féminité puisqu'elle est désignée comme la source sonore de la voix spasmodique de Nicki.

Circulation subliminale des objets et de leurs fonctions: à

deux reprises, William Lee échange une machine à écrire contre un pistolet pour tuer le personnage féminin pré-nommé Joan. Comme Scottie dans *Vertigo* (Hitchcock, 1958), il pousse deux fois la femme aimée à la mort, mais non pas de façon passive: il agit comme s'il devait s'acquitter de ce tribut pour passer dans un autre monde, «Interzone» dans un premier temps, «Annexie» ensuite. Mais l'échange ne fait pas seulement office de «nœud» dans le récit, on peut même dire qu'il semble superflu en vertu d'une logique narrative classique. En fait, son rôle réside essentiellement dans la mise en place d'un processus de substitution: dans *Naked Lunch*, la machine à écrire et son orifice doué de parole (12) se voient associés à l'acte homosexuel, alors que l'arme incarne l'usage de cette violence contre l'autre sexe que semble prôner Burroughs dans son délire sur le «matriarcat».

Le meurtre, mandaté par les hautes sphères d'une police secrète, est une tâche à accomplir, comme l'est la fonction de l'écrivain. Ainsi s'explique la réponse de Lee aux gardes-frontières qui lui demandent «d'écrire quelques mots»: il abat Joan une seconde fois, le pistolet remplaçant soudain le stylo qu'il tenait en main. Cette équivalence souterraine entre écriture et espionnage se poursuit lorsque la machine-cafarde fait miroiter à Lee des possibilités d'avancement: entrer dans la CIA, pour lui, «c'est *comme* entrer dans la littérature». Le recours à l'outil comparatif «comme» est important: le verbal pose l'analogie (se charge de l'axe syntagmatique) qui détermine ensuite la représentation audiovisuelle subjective. Ainsi le film débute par une référence à *La Métamorphose* de Franz Kafka lorsque Joan conseille à son mari la drogue jaune: «Tu te sens *comme* un cafard», phrase qui ancre explicitement le bestiaire du film dans un contexte donné qui, par ailleurs, est également présent chez Burroughs lorsqu'il utilise par exemple la comparaison suivante: «un cerveau électronique serait sans doute capable de ressentir l'extase de la cocaïne, un peu comme le grouillement initial d'une vie d'insecte immonde» (13). Le Dr Benway affirme à propos de la substance noire mélangée à la drogue jaune qu'elle est «cachée *comme* un agent secret». Ces quelques connexions montrent comment, dans *Naked Lunch*, différents domaines sont associés métaphoriquement: écriture, homosexualité, drogue, espionnage, monstruosité, ces deux dernières «isotopies» prenant souvent le pas sur les autres avec un effet de refoulement pour ce qui est de la psychologie du personnage, de censure pour ce qui est de la représentation (nécessaire sans quoi le texte radical de Burroughs ne pourrait faire l'objet d'un tel film).

Le «pistolet de chair» revient dans *eXistenZ* lors du meurtre du cuisinier chinois (fig.5); il est construit par Ted Pikul à partir d'éléments qu'il trouve dans le repas qui lui a été servi, si bien que, à nouveau, l'inversion du mouvement de l'intérieur (absorption buccale ici, introduction de la cassette vidéo dans *Videodrome*) vers l'extérieur (braquer une arme et tirer) débouche sur un acte violent. On peut véritablement dire de cette arme d'apparence organique qu'elle «fait corps» avec le personnage. En prolongeant son bras, comme cela est le cas dans *Videodrome* (fig.6), elle transforme l'individu aliéné en une sorte d'extension de sa propre fonction purement instrumentale. Le pistolet doit alors être considéré comme un avatar parmi d'autres

des divers appendices dont se munissent (ou se voient subitement affublés) les personnages de Cronenberg. Il est clair que l'orifice pratiqué dans le bas du dos pour introduire le cordon ombilical du «pod» dans *eXistenZ* (fig.7) rappelle la «bouche» des cafards de *Naked Lunch*: la métonymie consiste ici purement en un déplacement spatial, de quelques centimètres seulement, mais qui permet de faire passer un contenu érotique qu'il serait impossible de montrer de façon littérale dans ce genre de film. Il en va bien sûr de même des passages de violence pédérastique ou pédophile du livre de Burroughs.

Par ailleurs, le néologisme «pod» d'*eXistenZ* rappelle le nom donné en anglais aux appareils utilisés dans *The Fly*, les «telepods» (parfois même abrégés «pods»). On observe ici un exemple de migration de termes qui entraîne dans son sillon celle d'isotopies, voire de croisements entre isotopies: dans les deux films, par l'intermédiaire du *pod* (fonction de «passeur» entre mondes dans *eXistenZ*, ou simplement entre espaces disjoints dans *The Fly*), le personnage accède à un univers où l'humain et l'animal s'interpénètrent. Le mot composé «Brundlefly» (à partir du nom du héros, Brundle, et de «mouche»), produit linguistique d'une fusion effective, est symptomatique de l'étroite mise en relation effectuée entre une formulation verbale et un imaginaire visualisé. Selon cet imaginaire, «l'ailleurs» n'est autre que le corps même du héros transformé: ce n'est ni la téléportation, ni le virtuel qui sont les véritables enjeux de l'un et l'autre film, mais l'initiation à la sexualité du protagoniste principal. «L'expérience» n'est pas tant scientifique que physique et érotique.

On pourrait multiplier à l'envi les illustrations de ces remplacements d'objets, de leur circulation non seulement à l'intérieur d'un film, mais aussi d'un film à l'autre au sein de cet imaginaire fondamental.

Ce que l'on a constaté à propos de quelques objets est également valable pour les personnages. Dans *Video-drome*, la substitution a lieu d'un plan à l'autre, dans la béance même instaurée par le passage du champ au contre-champ (la secrétaire giflée a l'apparence de Nicki l'espace d'un instant, elle-même se substituant à Macha une fois morte). Dans *Naked Lunch*, c'est à l'intérieur même du plan qu'elle s'opère lorsque Fedora se dépouille de sa carapace féminine pour laisser apparaître le Dr Benway évoquant ses souvenirs de travesti (fig.8). Permutations subites et imprévues comme des lapsus qui laissent filtrer à la surface des choses les soubresauts de l'inconscient.

La chair des mots

Malgré l'importance de leur organisation symbolique, les films de Cronenberg sont loin de paraître abstraits. Au contraire, le principe de littéralisation des métaphores est mené de telle sorte que les éléments demeurent toujours très palpables. En effet, le cinéaste utilise une représentation «gore» pour ancrer ses métaphores dans une imagerie viscérale d'autant plus forte qu'elle est le plus souvent intimement liée au personnage principal. En outre, l'identification spectatorielle à ce dernier est poussée à ses limites du fait de la subjectivité exacerbée du monde représenté: tout se construit autour d'un personnage, souvent fortement isolé, la solitude étant le lot de presque

tous les protagonistes cronenbergiens. De la sorte, entrer dans ce monde postule nécessairement une forme de participation à l'état (souvent pathologique) d'un personnage placé lui-même dans une position passive de spectateur. L'interprétation symbolique de ce qui est montré contribue d'ailleurs largement à ce phénomène de subjectivisation généralisée (14).

Comme on l'a vu avec quelques exemples de métaphores à origine verbale, il y a lieu de dire, chez Cronenberg, que «le Verbe se fait Chair». Non seulement le spectateur est totalement livré à la conscience du (anti)-héros, mais il est aussi interpellé en tant qu'être physique. Les très fréquents glissements du mécanique à l'organique suscitent des interactions plus grandes entre l'environnement et l'individu, souvent acculé au dégoût. D'ailleurs le personnage n'en sort pas indemne, il est toujours physiquement affecté (voire infecté) par des organismes hostiles. Quelle que soit la thématique du film, les développements narratifs la rapprochent inévitablement d'une drogue ou d'un virus qui ronge l'individu. Max Renn est un «toxicomane de la télévision» (15), Allegra est totalement accro au branchement du *pod*, William Lee non seulement se drogue, mais la création artistique elle-même semble le contaminer. Cronenberg met en évidence ce niveau métaphorique du *Naked Lunch* et sa possible fonction heuristique: «En faisant une métaphore où l'on compare l'imagination à une maladie, on peut mettre en lumière certains aspects de l'imagination humaine qui n'ont peut-être pas été perçus de cette manière auparavant» (16). Ainsi, il s'intéresse tout particulièrement à la dépendance du junkie parce qu'elle lui offre une «face métaphorique» (17) qu'il entend exploiter. C'est pourquoi il s'est évertué, dans son scénario, à créer une réalité seconde faite de drogues inexistantes: «en inventant mes propres drogues, elles étaient attachées à des liens internes et métaphoriques» (18). De la sorte, la compréhension ne fonctionne plus comme de coutume de façon verticale (entre l'élément montré ou évoqué et son référent), mais horizontalement à l'intérieur même du texte filmique, c'est-à-dire en relation à d'autres occurrences ou d'autres manifestations d'une isotopie identique.

Fig. 7



Déplacement métonymique: une tradition de l'extériorisation

Au vu de ce qui a été dit jusqu'ici, il n'est pas étonnant que le cinéaste déclare à la sortie de *Naked Lunch*: «Mes films sont plutôt des *low-tech*, ce ne sont que les métaphores de processus intérieurs...» (19). L'entreprise cronenbergienne consiste à extérioriser l'intériorité pour permettre la visualisation. Non seulement nous sommes en permanence dans la tête d'un personnage et nous avons accès à ses viscères (les jumeaux de *Faux semblants* évoquent la «beauté intérieure» d'une femme en purs gynécologues), mais l'intériorité des choses est révélée, exhibée dans une sorte de vision chirurgicale de ses replis. Dans *Videodrome*, après le premier suicide simulé sur écran de Max Renn, le téléviseur explose et projette ses «organes» ensanglantés dans la pièce; les scientifiques de *eXistenZ* décortiquent le *pod* malade; la machine-cafard de *Naked Lunch* qu'on a lancée sur le sol s'éventre et déverse ses entrailles. Dans ces deux derniers films, on va jusqu'à nous montrer les phases de la fabrication à la chaîne de *pods* ou de drogues à partir d'animaux aquatiques, ce qui permet, au-delà de l'allusion à un contexte de production de masse où la propagation du «virus» est mondialisée, de mettre en évidence la constitution intérieure de ces produits totalement fictifs.

Relativement au personnage, un lien pourrait être tissé entre la thématique de l'extériorisation cronenbergienne et la tradition littéraire du portrait qui se réapproprie à des fins créatives les thèses de la physiognomonie lavatérienne du 19^{ème} siècle (20), et dont le parangon français serait Honoré de Balzac. Chez Balzac comme chez Cronenberg, l'énergie que recèlent intérieurement les personnages se manifeste de façon physique. On pense par exemple à la baisse d'énergie de Johnny

Smith (incarné par Christopher Walken) dans *Dead Zone* (1981) provoquée par chacune de ses prémonitions qui l'affaiblit comme le Raphaël de la *Peau de chagrin*. Cette symbolique de la «peau de chagrin», emblématique de la conception balzacienne de «l'énergie vitale» (21), pourrait d'ailleurs s'appliquer à presque tous les films de Cronenberg, puisque chez lui aussi le pouvoir détruit à petit feu celui qui le détient. Dans le même ordre d'idée, l'explosion de la tête dans *Scanners* est une forme extrême de l'hypertrophie cérébrale de Louis Lambert à la fin du roman homonyme. Ainsi l'influence des théories de Mesmer (22) sur l'auteur réaliste le rapproche-t-elle étonnamment de la tradition des facultés psycho-kinesthésiques des héros de science-fiction dans laquelle s'inscrivent les films de Cronenberg. La différence entre les genres ne doit pas tromper: lorsque Balzac peut se libérer des contraintes de «l'objectivité» postulée par le réalisme, la manifestation extérieure quitte le niveau métaphorique pour gagner une représentation directe, comme dans la nouvelle intitulée *Melmoth réconcilié* où le narrateur dit du personnage principal que *des rayons rouges sortaient des yeux de cet homme* (23).

Ce glissement de la métaphore à la caractérisation même de l'univers de l'œuvre s'opère *de facto* chez Cronenberg grâce à cette faculté inhérente à la métaphore de transcender l'opposition entre l'intérieur et l'extérieur qu'évoque Paul Ricœur: «le verbe poétique ne schématise métaphoriquement les sentiments qu'en dépeignant des «textures de mondes», des «physionomies non humaines» qui deviennent les véritables portraits de la vie intérieure» (24). C'est ce processus de schématisation qui sous-tend les réseaux de sens tissés entre les divers objets des trois films dont nous avons parlé.

Fig. 8



Filer la métaphore, ouvrir un monde

L'hypothèse selon laquelle «l'expression métaphorique doit être entendue littéralement, mais en projetant son contenu sur un monde possible» (25) semble particulièrement adaptée aux univers des films de Cronenberg dans la mesure où les hallucinations permettent d'ouvrir une brèche sur un autre monde. La métaphore filée, grâce aux réseaux de signification qu'elle tisse, offre de possibles extensions à ce monde second qui s'enrichit de chaque nouvel objet symbolique ou de chaque substitution. C'est pourquoi nous avons qualifié les analogies qu'opèrent les films de «matricielles»: elles donnent naissance à un monde parallèle qui, tel une surimpression, vient se calquer sur le quotidien. Moins «meublé» que le monde posé comme «réel», ce monde-là, lacunaire, tend à se rapprocher de ce que l'on trouve dans l'allégorie (26).

Cette ouverture sur un autre monde est elle-même métaphorisée dans *Videodrome* par l'écran de télévision qui attire Max Renn dans ses entrailles. Le lieu où cet acte connaît sa phase ultime (la renaissance comme nouvelle chair), la cale d'un cargo délabré, révèle sa secondarité en tant que monde à travers les «traces» laissées par le premier. En effet, cette soute est en grande partie composée du décor du salon de Max montré au début du film, comme si ces deux espaces s'étaient mêlés, ne laissant apercevoir du premier que ce qui n'a pas subi de trans-

formations. Il en va de même de «l'Interzone» de *Naked Lunch* dont les rues ont l'apparence de celles d'une ville algérienne alors que William Lee n'a pas quitté New York ou, inversement, de la station-service d'*eXistenZ* qui ne se distingue d'une station ordinaire que par la présence d'un unique élément supplémentaire, un monstre minuscule. Cronenberg exploite la vitalité de la métaphore et son «pouvoir de réécrire la réalité» évoqué par Ricoeur (27). Ainsi une réalité nouvelle émerge-t-elle qui, selon le principe de substitution d'éléments ponctuels dont il a été question ici, prend la place d'un premier état du «réel» qui alors s'efface, du moins momentanément. C'est ce que le Dr Benway évoque dans *Naked Lunch* en filant la métaphore de la drogue comme «agent» (nocif, secret) en disant qu'elle est «comme un agent qui s'identifie totalement à sa couverture». Le genre (dans ce cas le film d'espionnage, mais il pourrait s'agir du film horrifique ou de science-fiction) fournit alors les lois permettant l'élaboration de cet instrument de re-description qui prend fortement racine dans l'activité langagière. Dans les films de Cronenberg, l'image est avant tout un signe qui appelle une lecture presque hiéroglyphique, elle conjugue puissance visuelle et incitation de l'intellect.

Alain Boillat

(1) Selon les dires même de Cronenberg: «Chez moi, le film part de l'intérieur. Il commence vraiment avec des concepts, parfois des personnages, mais même les personnages sont conceptuels. Au départ, on ne peut pas dire que ce soit très visuel, même s'il m'arrive d'avoir une image dans la tête qui sera une image centrale...» (*David Cronenberg, entretiens avec Serge Grünberg, Cahiers du Cinéma, Paris, 2000, p.42*).

(2) Voir par ex. *Cronenberg on Cronenberg*, Chris Rodley, faber and faber, London, Boston, 1997 (1992), p.23.

(3) Notamment chez Calvin Fryluck, «The Film Metaphor: The Use of Language-Based Models in Film Study» in *Literature/Film Quarterly* 3, n°2, 1975.

(4) / (5) *Cronenberg, entretiens avec Serge Grünberg, op.cit., p. 72 / 33*.

(6) Entre guillemets puisque, justement, la représentation tend à une abstraction qui n'est pas conciliable avec les canons du réalisme, mais plutôt avec certains aspects de l'allégorie.

(7) Depuis I.A. Richards, *The Philosophy of Rhetoric*, Oxford University Press, Oxford, 1936.

(8) Umberto Eco, *Les limites de l'interprétation*, Grasset, Paris, 1992 (1990), p.157.

(9) Nous allons ainsi dans le même sens que Whittock qui, établissant des axes pour une taxinomie de la métaphore au cinéma, intègre des figures comme la comparaison explicite, la juxtaposition, le parallélisme, la métonymie, etc. (Trevor Whittock, *Metaphor and Film*, Cambridge University Press, Cambridge, 1990).

(10) *La métaphore vive*, Seuil, Paris, 1975, p. 312.

(11) Cronenberg met en évidence ce poids du canal voco-verbal dans *Videodrome*: «il y a tant de données qui sont offertes verbalement, par le dialogue... en fait la logique du film dépend tellement du langage que si on le passait sans bande-son, il deviendrait incompréhensible» (*Cahiers du Cinéma* n°453, mars 1992, p.16).

(12) Après que la machine frétille aura demandé à Lee de lui frotter son orifice de poudre, sa femme Joan le prier de lui en mettre sur les lèvres. Ce rapprochement entre la bouche et l'anus s'opère plus directement encore lors de la discussion dans la voiture où Lee raconte l'histoire du «cul qui parle». Dans une large mesure, ce passage est emprunté à Burroughs, un des rares cas de quasi-citation de l'ouvrage; on comparera *Le Festin nu* de l'écrivain (Gallimard, Paris, 1964, pp.146-147) et le scénario du film, *Le Festin nu* (Christian Bourgeois, Paris, 1992, pp.102-103).

(13) W.Burroughs, *Le Festin nu, op.cit., p.39*.

(14) En effet, comme l'a fait remarquer Roland Barthes à propos de la fiction narrative, les traits connotatifs d'éléments diégétiques extérieurs au personnage tendent à être reversés au compte de ce dernier, si bien que

Stephen Heath note: «the more metaphorical is what is looked at... the nearer such a shot will come to subjectivising the image» (cité in Edward Branigan, *Point of View in the Cinema*, Mouton Publishers, Berlin, New York, Amsterdam, 1984, p.124).

(15) Serge Grünberg, *David Cronenberg, Cahiers du Cinéma, Collection «Auteurs»*, Editions de l'Etoile, 1992, p.36.

(16) / (17) *Cronenberg on Cronenberg, op.cit., p.168 / 164* (nous traduisons).

(18) *Ibid.* Notons toutefois que les drogues qu'il invente pour son film sont souvent proches de ce que l'on trouve dans l'essai de Burroughs, ainsi la *Viande Noire* est décrite comme étant «la chair de la scolopendre aquatique noire, le Mille-Pattes géant...» (*Le Festin nu*, Gallimard, Paris, 1964, p. 66).

(19) *Cahiers du Cinéma* n°453, mars 1992, p.19.

(20) Le terme «physiognomonie» désigne l'art de connaître l'homme par l'interprétation de sa physionomie. Ce déchiffrement de l'aspect extérieur postule une corrélation entre les traits physiques d'un individu et ses qualités «morales». Cette «science» existe depuis l'Antiquité, mais a connu un regain d'intérêt lors de la Renaissance italienne, puis à la fin du 18^{ème} siècle avec le pasteur helvétique Johann Kaspar Lavater dont la renommée fut internationale (Goethe s'intéressa notamment à ses observations) grâce à ses célèbres consultations ainsi qu'à la publication, entre autres, de son *Essai sur la physiognomonie* (1773).

(21) On lira notamment à ce propos un chapitre du livre de Per Nikrog *La Pensée de Balzac* (Munksgaard, Copenhague, 1965, p.81 sqq.) au titre éloquent: «De la matière à la pensée: le pont».

(22) Franz Anton Mesmer était un médecin allemand qui, à la fin du 18^{ème} siècle, prétendit avoir découvert un fluide qu'il appela le «magnétisme animal». La maîtrise de ce dernier offrait selon lui des vertus thérapeutiques, mais aussi le pouvoir de diriger à distance les flux de fluides traversant des individus.

(23) Balzac, *La Comédie humaine*, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, Paris, 1979, tome X, p.351.

(24) *La métaphore vive, op.cit., p.310*

(25) *Les limites de l'interprétation, op.cit., p.160*.

(26) Pour un développement des liens entre la «logique des mondes possibles» et cette thématique, on lira *La fiction au cinéma* (Alain Boillat, L'Harmattan, chapitre IV) où il est notamment question d'*eXistenZ*.

(27) *La métaphore vive, op.cit., p.10*.