

Université de Toulouse, UT2J, France

Lettres Modernes, Cinéma et Occitan

UFR Lettres, Philosophie, Musique, Arts du Spectacle, et
Communication

Master Cinéma et Audiovisuel, Parcours Esthétique du cinéma

Maxime Adrian

*Esthétique de l'horreur et influence des motifs lovecraftiens
dans le cinéma de Stuart Gordon et Brian Yuzna*

Mémoire de Master 2

Session de septembre 2024

Université de Toulouse, UT2J

Lettres Modernes, Cinéma et Occitan

UFR Lettres, Philosophie, Musique, Arts du Spectacle, et Communication

Master Cinéma Audiovisuel

Parcours Esthétique du Cinéma

Suivis de Mémoire, Semestre 2, Master 2

*Esthétique de l'horreur et influence des motifs lovecraftiens
dans le cinéma de Stuart Gordon et Brian Yuzna*

Maxime Adrian

Session de septembre 2024

Dirigé par Sophie Lécole Solnychkine et Vincent Souladié

Remerciements

Un grand merci à Sophie Lécole Solnychkine et Vincent Souladié pour leur direction et nos échanges passionnants sans qui le mémoire n'aurait jamais existé sous cette forme.

Merci également à Jacques Demange dont l'aide a été précieuse durant la rédaction du projet de recherche. Merci à nos professeurs pour leurs conseils bénéfiques : Marianne de Cambiaire, Philippe Ragel, Marilena Karra et Zachary Baqué.

Merci à Léane, Tom, Raphaël, et mes parents pour leur soutien inconditionnel à travers la rédaction de ce mémoire.

Sommaire :

INTRODUCTION	13
I) Des mots aux images	35
I) 1) Entre adaptation et intertextualité, héritage littéraire et cinématographique	35
I) 2) Approche d'une mise en scène au service de l'ambiance	57
I) 3) <i>Dagon</i> : une étude de cas.....	69
II) Fluides en excès, pour une abondance esthétique	101
II) 1) Le cas From Beyond	101
II) 2) Sexualité, liquides et fluides.....	123
II) 3) Excès esthétiques et littéraires.....	147
Conclusion	171

Note liminaire

Tous les extraits traduits de Lovecraft sont issus des traductions faites par David Camus dans le cadre de son intégrale H.P. Lovecraft en sept tomes publiés chez les éditions Mnémos entre 2022 et 2023. Il y a des exceptions, parmi lesquelles *Montagnes de la folie*, *Dans l'abîme du temps*, *Commonplace Book* ainsi que le recueil de nouvelles *Dagon et autres récits d'horreur*, tous traduits par François Bon et publiés chez Point. Chaque exception sera précisée en note de bas de page ou dans le cœur du texte si c'est pertinent pour l'analyse.

« *Ambitious horror movies always seem
to be waging a subtle war
between good and bad taste,
and in the best ones,
bad taste wins.* »

Roger Ebert à propos de *Dolls* (Stuart Gordon), 1987

« *Tu les vois, ces créatures formant ce que les hommes appellent
l'air pur et le ciel bleu ? N'ai-je pas réussi à les abattre, ces barrières ?
Ne t'ai-je pas montré des mondes qu'aucun homme n'a jamais vus de son
vivant ?* »

Crawford Tillinghast dans *From Beyond*, Howard Phillips Lovecraft, 1934

A la mémoire de Stuart Gordon.

INTRODUCTION

Nous allons étudier dans ce mémoire la relation étroite qui lie l'œuvre des réalisateurs américains Stuart Gordon et Brian Yuzna à celle de l'auteur Howard Phillips Lovecraft ; d'abord à travers leur propre conception du genre horrifique mais surtout avec la réminiscence des motifs lovecraftiens dans leurs films. Avant d'énoncer nos axes d'analyse et de recherche, il nous faut revenir sur la carrière de Lovecraft et l'influence qu'il a eu sur la littérature et le cinéma pour mieux cerner les enjeux de ce que sont des motifs lovecraftiens.

H.P. Lovecraft est un auteur de récits d'horreur et de science-fiction américain, né le 20 août 1889 à Providence, Rhode Island, et est mort dans la même ville le 15 mars 1937. Surnommé à tort « le reclus de Providence » par Jacques Bergier (qui a contribué à sa reconnaissance en France), il visite pourtant le Canada à plusieurs reprises et s'installe à New-York de 1924 à 1926 avec la seule femme de sa vie, Sonia Greene, dont il se séparera à l'issue de ce voyage tantôt heureux, tantôt tragique. Il tient surtout de longues correspondances avec des amis et auteurs : Robert Bloch, Clark Ashton Smith, Frank Belknap Long et bien d'autres. Il voyage, c'est un fait, mais il manque d'argent pour aller plus loin que le nord du continent. Son rêve de visiter l'Europe ne verra jamais le jour, et son isolement social et son manque d'argent vont le contraindre à rester la plupart du temps dans sa maison de style colonial à Providence, où le temps est long, et où il ne dort presque pas.

C'est à son retour de New York qu'il rédige certains de ses plus grands textes : *L'appel de Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*, 1926), *L'abomination de Dunwich* (*The Dunwich Horror*, 1927), *L'affaire Charles Dexter Ward* (*The Case of Charles Dexter Ward*, 1928), *Les Montagnes Hallucinées* (*At the Mountains of Madness*, 1931) ou encore *Le Cauchemar d'Innsmouth* (*The Shadow over Innsmouth*, 1931)¹. Ces récits s'inscrivent dans son œuvre comme le point

¹ Beaucoup des titres français que nous nommons sont les titres les plus connus en France, mais certains traducteurs préféreront d'autres formulations, par soucis de compréhension ou de respect du vocabulaire initial de Lovecraft. Par exemple, pour traduire *At the Mountains of Madness*, François Bon préférera *Montagnes de la folie* au titre le plus répandu en France *Les Montagnes Hallucinées*, pour des raisons de respect des mots employés par HPL. Par la suite, nous emploierons soit les titres originaux, soit les titres choisis par les traducteurs desquels nous citerons des passages.

culminant d'un genre que Lovecraft n'a cessé de développer au fil du temps : l'horreur cosmique. C'est un genre littéraire qui repose sur la peur de l'inconnu, de l'étranger, ainsi que de l'infiniment grand et petit, souvent relié aux thématiques du cosmos. Ces récits témoignent de l'insignifiance de l'Homme au cœur de l'infinité de l'espace, à travers des récits d'anciennes civilisations, de dieux millénaires présents bien avant la création de nos planètes, qui se sont reproduits et dont certains ont pris racine sur Terre. Les nouvelles de Lovecraft, couplées à son style d'écriture bien défini permettent à la fois de suggérer des créatures supposément infigurables, ainsi que de décrire très précisément des créatures gigantesques, grandioses, à l'anatomie complexe. Le terme *horreur cosmique* vient de Lovecraft lui-même, qu'il a essayé de contextualiser dans son essai *Supernatural Horror in Literature*, rédigé entre 1925 et 1935. Il affirme, sans citer de sources, que « *la peur la plus forte et la plus ancienne est la peur de l'inconnu* »². En connaissant son obsession pour l'étranger et l'inconnu, il n'est pas étonnant de lire que, pour lui, « *le véritable récit fantastique ne saurait se limiter à un meurtre mystérieux [...]. Il faut qu'une certaine atmosphère haletante et inexplicable, suscitée par une terreur inspirée par des forces inconnues venues d'ailleurs, soit présente* »³. Michel Viegnes exprime bien l'idée que Lovecraft se fait de l'horreur cosmique, d'abord en en disant avec justesse que « *le fantastique lovecraftien est intrinsèquement lié à l'expérience immémoriale de la peur* »⁴, mais surtout en mettant des mots sur la bascule révélatrice sur laquelle se base les histoires de Lovecraft :

« *Le monde ordonné et rassurant que nous percevons autour de nous, ce kosmos au sens grec d'« ordre intelligible », n'est peut-être qu'une infime cloison qui nous sépare d'un chaos effroyable parce que éludant, précisément, toute possibilité de représentation, et encore plus de compréhension* »⁵.

Le concept d'horreur cosmique est depuis étroitement lié à Lovecraft dans la pop-culture. La page Wikipédia à ce sujet est appelée par exemple

² LOVECRAFT, Howard Phillips, « Épouvante et surnaturel en littérature », in *Intégrale tome 6 : Essais, correspondance, poésie, révisions*, Val d'Oingt, Mnémos, 2023, p. 17.

³ *Ibid.*, p. 20.

⁴ VIEGNES, Michel, *Le Fantastique*, Paris, coll. « Corpus », Flammarion, 2006, p. 24.

⁵ *Ibid.*, p. 23.

« Lovecraftian Horror »⁶ et non « Cosmic Horror ». Ces sujets lui ont été attribués au fil du XX^{ème} siècle, et depuis l'analyse littéraire approche le sous-genre de l'horreur cosmique comme gravitant autour de Lovecraft : des auteurs l'ayant influencé dans ce sens (Robert W. Chambers avec *Le Roi en jaune* [*The King in Yellow*, 1895] ou encore Arthur Machen avec *Le Grand Dieu Pan* [*The Great God Pan*, 1894]) jusqu'aux auteurs que Lovecraft a lui-même influencé. Cette gravitation du genre autour de lui réside dans le fait qu'il l'a théorisé, mais aussi qu'il en a été le plus grand représentant avec la résurgence de ses nouvelles au XX^{ème} siècle ; mais c'est aussi et surtout qu'il en a fait le cœur de son œuvre, en développant un univers étendu et intertextuel, en déclinant une multitude de thématiques différentes qui gravitent autour de ces concepts cosmiques dans tout un tas de récits différents. Il a poussé dans ses retranchements cette peur qui date de la nuit des temps de manière tellement radicale que son œuvre est difficilement comparable avec ce qui a été fait avant lui, rendant son œuvre unique et donc cruciale dans l'Histoire de l'horreur cosmique.

En plus d'avoir un attrait particulier pour le cosmique et l'existential, l'œuvre écrite par Lovecraft fait l'objet d'un phénomène intertextuel, car plusieurs sujets y sont souvent cités d'un récit à l'autre, comme l'ouvrage occulte créé par Lovecraft, fictivement écrit par Abdul Alhazred : le *Necronomicon*, dont une dizaine d'occurrences se dissémine un peu partout dans ses récits. Il y a également des entités cosmiques qui se croisent à travers ses nouvelles, dont un cycle à part entière comme le « Mythe de Cthulhu », terme inventé par son ami et auteur August Derleth après sa mort⁷ : il s'agit d'un ensemble de nouvelles qui abordent de près ou de loin l'existence du Dieu Cthulhu, endormi dans les abysses de l'Océan Pacifique (le nombre de nouvelles faisant parti ou non du Mythe fait toujours débat). Il existe un nombre assez conséquent d'entités, de personnages et d'objets qui sont cités ou qui apparaissent dans plusieurs nouvelles, ce qui fait que son œuvre intertextuelle rend les peurs engrangées par ses récits beaucoup plus sournoises et indicibles. Elles sont partout, et permettent de créer un véritable imaginaire lovecraftien.

⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Lovecraftian_horror, consulté le 27,05,2024.

⁷ JOSHI, Sunand Tryambak, « Études par S. T. Joshi », in *Intégrale H. P. Lovecraft tome 7, Autour de Lovecraft*, Val d'Oingt, Mnemos, 2023, p. 90.

La notion d'*indicible* est d'ailleurs une des plus importante qui régisse son écriture. Les découvertes cosmiques que font ses personnages sont tellement abracadabrantes et inconcevables que les narrateurs les décrivent souvent comme telles, ce qui permet à Lovecraft de nous confronter à des créatures dont nous ne pouvons nous faire presque aucune image mentale ; un moyen d'accentuer l'effroi que ce genre de récit est censé nous procurer. Par exemple, dans *Les montagnes de la folie*, le narrateur professeur William Dyer exprime son ressenti à la première vue des *Shoggoths*, entités millénaires recluses dans les profondeurs de l'Antarctique : « *Les mots qui s'adressent au lecteur ne sont pas capables de suggérer ce que la vue elle-même avait d'affreux* »⁸. Pour lui comme pour nous, l'indicible est l'indescriptible, « qui ne peut être dit, traduit par des mots, à cause de son caractère intense, étrange, extraordinaire »⁹. Sauf que sa particularité est qu'il l'utilise pour parler de monstruosité, d'évènements et de créatures abominables auxquelles sont confrontés ses héros.

Le choix de l'indescriptible devient alors une identité artistique, car il sélectionne ce qu'il décide de décrire ou non. Il s'est fait maître de cette pratique qui consiste à cacher par les mots : c'est devenu l'une de ses marques de fabrique. Ce qui ne l'empêche pas de décrire pour autant de manière très précise certaines entités, comme les Grands Anciens des *Montagnes Hallucinées*, ces monstres millénaires en forme de tonneaux, ailés, munis d'une multitude d'yeux et de caractéristiques sans fin. Les Grands Anciens avaient fait des *Shoggoths* leurs esclaves – eux qui peuvent prendre n'importe quelle forme et faire n'importe quelle tâche – dans le but de construire une cité gigantesque en Antarctique. Les *Shoggoths* auraient finis par se soulever contre leurs maîtres et par les décimer, du moins une grande partie. Il faudra presque trois pages de description pour dresser un portrait complexe des Grands Anciens, avec des détails allant de la taille : « *plus de deux mètres de long* »¹⁰, la description précise des ailes : « *la structure de l'aile tubulaire ou glandulaire, d'un gris plus clair, avec des orifices aux extrémités. Le bord de l'aile en dent de scie* »¹¹, la description de membranes : « *comme les membres des crinoïdes primitifs. Chaque pédoncule commence par une branche de dix centimètres de diamètre, et après quinze centimètres se*

⁸ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Montagnes de la folie*, Paris, Points, 2016, p. 201.

⁹Définition du CNRTL, 5/08/23.

¹⁰ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Montagnes de la folie*, op. cit., p. 48.

¹¹ *Ibid.* p. 48, 49.

divise en cinq sous-pédoncules »¹² (la description va encore plus loin, les pédoncules sont très longs), ou pour finir voici la description du cou :

« [...] *approximatif et bulbeux d'un gris plus pâle avec ce qui suggère des sortes de lamelles soutenant ce qui doit être la tête en forme d'étoile à cinq branches jaunâtre recouverte de cils rêches* »¹³.

La description est bien plus longue et complexe, avec un vocabulaire anatomique et géologique précis, pour simuler un véritable rapport zoologique scientifique. Il y a durant cette longue description tellement d'éléments distincts précis qu'il en devient très difficile de s'en faire une image mentale. C'est par ailleurs le cas de beaucoup de descriptions de monstres chez Lovecraft. Ces descriptions très précises, qui sont légion dans son œuvre, sont aussi un chemin vers ce que nous appelons là l'indicible : l'abondance de mots, la surenchère d'adjectifs mis bout à bout qui annonce l'immensité de l'objet décrit, qui de ce fait lui enlève toute possibilité de représentation ; il est complexe de se faire une image mentale de ses entités tant leurs descriptions sont lourdes, étranges et souvent insensées. Chez Lovecraft, l'indicible est un concept, une sensation, un mot qui désigne l'absence de mots. L'originalité de Lovecraft a été de faire peur avec des entités tangibles, physiques, qui entrent en contact avec ses protagonistes, à qui les mots échappent pour décrire pleinement les monstruosité auxquelles ils font face ; ou alors en décrivant tellement que l'abondance d'adjectifs, qui parfois se contredisent, n'apportent pas plus de réponses aux interrogations formelles du lecteur quant à la représentation des monstres.

Cet attrait pour l'indicible et l'horreur infinie, grandiose, presque indescriptible, rend le travail d'adaptation presque impossible. Le fait d'arpenter de telles contrées imaginaires a rendu le style de Lovecraft complexe à adapter dans les arts graphiques et visuels, tant les interprétations sont multiples et dures à sortir du carcan de la littérature. Lovecraft joue avec ce que le médium de la littérature lui permet pour créer cet espace indicible et formellement alambiqué ; et dans un art de la monstration comme le cinéma, ces méthodes soulèvent beaucoup de problématiques de régimes d'images, d'hors-champ, et d'effets spéciaux quand il s'agit de devoir adapter ce genre de textes.

¹² *Ibid.* p. 49.

¹³ *Ibid.*

Par ailleurs, d'autres caractéristiques importantes de l'œuvre de Lovecraft, motifs, thématiques ou réminiscences gothiques, font partie de ce que nous pouvons définir comme « lovecraftiens ». Lovecraft étant influencé par le gothique et un grand nombre d'auteurs, de lord Dunsany à Edgar A. Poe, nous pouvons citer plusieurs motifs récurrents dans son œuvre qui lui viennent de ces auteurs ou de sa propre vie. Il y a d'abord tous les motifs liés à l'univers marin (Lovecraft ayant passé sa vie sur les côtes atlantiques) : les monstres marins, les villages de pêcheurs, certaines architectures (victoriennes, antiques et européennes pour les bâtisses humaines, mais il aime également créer des architectures fictives, des cités et villes tentaculaires, de formes et de matières à des années lumières de la conception humaine de la construction) ; nous retrouvons aussi les sciences dures et occultes, les rites de religions mystiques ainsi que tout un champ lexical lié à son bestiaire : les tentacules, la disproportion, les hommes poissons et le gigantisme des monstres. Dans la continuité du bestiaire, il y a l'idée de chimères : la métamorphose, le mélange de corps, de fluides, et l'hybridité (Cthulhu, Yog Whateley, les Grands Anciens des *Montagnes Hallucinées*, tant de monstres dont les particularités physiques sont des mélanges de plusieurs caractéristiques d'espèces différentes).

L'adjectif *lovecraftien* découle de tous ces motifs et thématiques. Tant de l'insignifiance des humains que de la présence de monstres à tentacules, il s'agit d'un univers vaste mais dont beaucoup des éléments lui sont propres, et lui ont été associés avec le temps, parfois par caricature, mais souvent à raison. Nous comprenons bien à travers le concept d'*indicible* le challenge qu'est d'adapter au cinéma un récit de Lovecraft. L'espace, les profondeurs, des créatures indescriptibles, des cités géantes qui n'ont aucun attribut architectural connu des hommes (comme dans *Les Montagnes Hallucinées*), sont des caractéristiques rares au cinéma, qui sont toujours un défi pour les cinéastes.

Dans les films de notre corpus, le *lovecraftien* se trouve ailleurs. (Presque) sans avoir à montrer de cités ou de monstres gigantesques et tentaculaires, Stuart Gordon et Brian Yuzna, au fil de leurs films, tendent à décrire un univers et un espace filmique qui leur sont propres, avec leurs propres codes et références esthétiques, tout en essayant, par des moyens plus ou moins détournés, d'intégrer du Lovecraft aux images. Les monstres lovecraftiens sont transposés à des créatures bien plus surnoises : des humains. Tantôt morts-vivants, tantôt

métamorphoses d'eux-mêmes, tantôt descendants d'une lignée d'hommes-poissons, les protagonistes de notre corpus sont ou font face à une véritable horde d'humains déshumanisés, monstrifiés ou transformés. Dans cet interstice entre la mort et la vie, Gordon et Yuzna tendent à créer un espace lovecraftien, ou du moins empruntant à un certain imaginaire lovecraftien. L'ambiance, l'atmosphère, ou les concepts à la frontière du métaphysique empruntés à Lovecraft peuvent se frayer un chemin entre les images de notre corpus, arpentant une collection d'images qui pourtant s'éloignent drastiquement de l'iconographie liée à l'auteur. La notion même de *Lovecraftien* semble alors complexe tant elle requiert un éventail de motifs différents pour pouvoir l'évoquer, et ce n'est pourtant pas parce que tel motif est utilisé que nous pouvons parler de Lovecraft. Il s'agira alors dans ce mémoire de définir, avec le plus de précision et d'exemples possibles à travers les films du corpus, ce qui peut être *lovecraftien*. Mais avant de décrire et d'introduire notre corpus de films, il nous faut revenir sur les vies et carrières de Stuart Gordon et Brian Yuzna.

Stuart Gordon est né à Chicago le 11 août 1947, et est mort le 24 mars 2020 à Los Angeles. Il découvre le théâtre lorsqu'il rejoint l'Université du Wisconsin à Madison à la fin des années 1960¹⁴. Il y rencontre aussi sa femme Carolyn Purdy-Gordon qui aura des rôles dans plusieurs de ses pièces et films¹⁵. Avec la fac, il va très vite avoir des opportunités de mettre en scène des pièces de théâtre, dont la plupart intègrent des éléments violents ou sexuels. En se politisant grâce à la fac (il fait la marche de Martin Luther King à Chicago durant l'été 1966 ainsi que les émeutes de Chicago en avril 1968), des idées précises vont lui venir. Au fur et à mesure, ses goûts prononcés pour le fantastique et l'horreur vont ressurgir dans ses pièces, qui pour certaines vont s'approcher du théâtre du Grand Guignol¹⁶. Cela va se confirmer à partir de 1969 où il va être le cocréateur et directeur artistique de l'Organic Theater Company : une troupe de théâtre à Chicago cofondée avec son épouse, qui va beaucoup marquer les spectateurs¹⁷. Leurs

¹⁴ GORDON, Stuart, *Naked Theatre & Uncensored Horror*, Surrey, Fab Press, 2023, p. 25.

¹⁵ *Ibid.* p. 19-20.

¹⁶ Le Théâtre du Grand Guignol était une salle de spectacle à Paris réputée pour ses représentations macabres et déjantées dès le début du XXème siècle, et donnera son nom à un genre théâtral mettant en scène du sang et de la violence.

¹⁷ WINER, Linda, *Stuart Gordon, Theatre Thriller*, American Theatre, 2020.

<https://www.americantheatre.org/2020/03/30/stuart-gordon-chicago-theatre-thriller/>, consulté le 31/08/2023.

expérimentations gores et burlesques faisaient déjà sensation : d'une simulation d'agressions du public à des effets de gorges tranchées sanguinolents d'une dizaine de minutes sur scène, la troupe s'enivre de jouer avec les limites des spectateurs¹⁸ (ces deux exemples proviennent de pièces produites dans son université et non avec l'Organic Theater). L'attrait pour le sang et les effluves en tout genre est donc présent dès les années 1960 chez Gordon, qui prouvera par la suite son ambition de troubler et choquer le public. Pour ce faire, il a l'idée de développer une série télévisée adaptant les mésaventures du docteur Herbert West, créées par Howard Phillips Lovecraft dans la nouvelle *Herbert West – Reanimator* publiée mensuellement de février à juillet 1922 dans le magazine pulp¹⁹ *Home Brew*²⁰. Gordon fait la connaissance du producteur Brian Yuzna dans le cadre de cette adaptation, qui lui conseillera d'en faire un long-métrage plutôt qu'une série. C'est à la suite de cette collaboration que les spectateurs découvrent le film *Re-Animator (H.P. Lovecraft's Re-Animator)* en 1985, faisant la tournée des festivals de genre aux États-Unis et en Europe et devenant un succès public et critique assez rapidement (le box-office permettra de rapporter le double du budget initial)²¹. Le public et les critiques voient en Gordon une nouvelle figure prometteuse de l'horreur américaine. Le film (comme la nouvelle) narre les épopées macabres d'un docteur persuadé de pouvoir ramener les morts à la vie. Inspiré à Lovecraft par *Frankenstein ou le Prométhée Moderne* de Mary Shelley (1818), l'histoire se transforme en un véritable film de zombie devant la caméra de Gordon. Un nouveau genre de peur, un gore drôle et jusqu'au-boutiste, qui pousse la sensibilité des spectateurs à son extrême : des tripes, du sang, des têtes coupées, des organes à tout va, le corps humain est disséqué sous tous les angles, dans une continuité parfaite de l'envie de Stuart Gordon de déranger qui, d'une certaine manière, ne colle pas exactement à l'idée que Lovecraft se faisait de la peur.

¹⁸ WILLIAMS, Albert, *Bloody Bess*, Reader, 2002. <https://chicagoreader.com/arts-culture/bloody-bess/>, consulté le 31/08/2023.

¹⁹ Les *Pulp magazines* sont des publications peu coûteuses mais très populaires aux États-Unis au courant du XXème siècle, dont le papier est souvent de mauvaise qualité.

²⁰ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Le cycle de Providence*, Val d'Oingt, Mnémos, 2022, p. 48.

²¹ Box-Office Mojo, https://www.boxofficemojo.com/release/r1325944833/weekly/?ref=bo_rl_tab#tabs, consulté le 31/08/2023.

En effet, Howard Phillips Lovecraft n'est pas adepte de gore ni d'humour. Il y a bien sûr des occurrences humoristiques et des passages qui démontrent un certain attrait pour le sang dans son œuvre (notamment dans *Herbert West* qui, en l'occurrence, est un terrain de rencontre parfait entre Lovecraft et Stuart Gordon), mais qui ne sont en aucun cas des motifs récurrents de ses écrits. Nous avons d'un côté des films qui s'ancrent dans une lignée de cinéma d'exploitation en réaction aux années Reagan (au cœur d'une Amérique qui prône les réussites financières et le culte des corps à outrance, ainsi qu'un schéma familial bien spécifique auquel s'attaque beaucoup Gordon dans *Dolls* [1987] notamment) et qui ont en partie comme finalité d'atteindre un certain public, de le choquer, une approche presque subversive de la création artistique ; et de l'autre une approche conceptuelle, qui met en avant l'atmosphère et l'imaginaire scientifique de son époque, à travers des descriptions entre autres d'expéditions, d'architectures, de biologie et de psychologie (qui démontre même des limites de la recherche, notamment à travers l'eugénisme et le racisme auxquels adhérait Lovecraft et qui se retrouvent dans ses œuvres). Ces différences majeures des thématiques et obsessions entre Gordon et Lovecraft sont un premier point d'approche de notre projet d'étude : la question de l'adaptation et du motif se pose, et nous essaierons de mettre des mots sur ce qui lie, à travers une approche esthétique, les films de Stuart Gordon et Brian Yuzna à l'œuvre écrite de Lovecraft, et sur les manières de transposer un texte à l'écran.

Leurs carrières sont denses mais il est important d'en faire un tour d'horizon pour mieux les cerner et expliquer le choix de notre corpus. Nous pouvons d'abord découper la carrière de Stuart Gordon en trois périodes distinctes : cinéma d'horreur dans les années 1980, science-fiction dans les années 1990, et thrillers sociaux dans les années 2000. Sa première période commence donc avec *Re-Animator* en 1985, suivis de *From Beyond* (1986) et *Dolls* (1987), toujours produits par Brian Yuzna. *From Beyond* est à nouveau une adaptation de Lovecraft, de la nouvelle éponyme publiée en 1920. Le film emprunte beaucoup à Lovecraft, de ses monstres à ses mots, tout en gardant l'irrévérence et la fougue de *Re-Animator*, ajoutant beaucoup d'humour et de tensions sexuelles. Tourné dans les anciens studios de Dino De Laurentiis rachetés par Charles Band (créateur de Full Moon Pictures et producteur de la

majorité des films de Gordon et Yuzna) en Italie²², il est produit parallèlement à *Dolls* dans une maison construite pour abriter les deux tournages. L'histoire de ce dernier est cette fois-ci détachée de l'univers créé par Lovecraft, Gordon tente quand même de nouvelles choses, en alliant stop-motion pour les poupées tueuses et effets visuels gores, le film emprunte plus aux contes traditionnels dans sa narration qu'à des auteurs comme Lovecraft. Ces trois succès (plus minime pour *Dolls*) ont permis à Gordon un coup d'éclat dans la scène du cinéma de genre des années 1980. Il s'éloignera du cinéma de ses débuts dans les années 1990, entamant sa deuxième période en réalisant des films de science-fiction (*Robot Jox* [1990], *Fortress* [1993], *Space Truckers* [1996]). Enfin, il entame une dernière période dans les années 2000 qui change beaucoup de ses styles habituels, une trilogie non officielle de thrillers sociaux (*King of the Ants* [2003], *Edmond* [2005], *Stuck* [2007]). Entre chacune de ces périodes, des films viennent chambouler la chronologie pour venir prouver à nouveau l'intérêt que porte Gordon au cinéma d'horreur et à l'univers Lovecraftien.

En plein milieu de sa période SF, Gordon réalise *The Pit and the Pendulum* en 1991 (adaptation de la nouvelle éponyme d'Edgar Alan Poe, publiée en 1842) et *Castle Freak* en 1995, adaptation directe de *The Outsider* (1926, H.P. Lovecraft) ; survint ensuite *Dagon* en 2001, adapté des nouvelles *The Shadow Over Innsmouth* (1931) et *Dagon* (1919) de Lovecraft. Film pivot car parfaitement entre sa période SF des années 1990 et ses thrillers des 2000, il surgit comme un ultime retour au monde de Lovecraft, comme à l'âge d'or de ses débuts. Enfin, deux épisodes de la série *Masters of Horror : Dreams in The Witch House* en 2005, adaptation de la nouvelle éponyme de Lovecraft publiée en 1933, et *The Black Cat*, encore une adaptation d'Edgar Poe, d'après la nouvelle éponyme publiée en 1843. A travers ce tour d'horizon non-exhaustif de la carrière de Gordon, l'attrait pour Lovecraft dans son œuvre semble évident. Un total de 5 adaptations officielles, espacées du début à la fin de sa carrière, comme une origine à laquelle il revient sans cesse, avec passion et nostalgie.

De son côté, Brian Yuzna a une carrière plus complexe, du moins sans périodes aussi distinctes que Gordon. Son premier film, *Society* (1989), n'est pas une adaptation de Lovecraft et ne comporte aucun élément mythologique qui

²²Entretien avec Brian Yuzna, *L'écran Fantastique*, numéro 77, février 1987, p. 55.

pourrait y faire allusion, mais sa narration et ses concepts esthétiques ont tout d'un scénario lovecraftien moderne. Il renvoie à des thématiques chères à l'auteur : une société de l'ombre et des êtres dont l'origine et les intentions sont inconnues. Il est assez riche esthétiquement, surtout dans son orgie finale grotesque, et sera important pour nos recherches. Ensuite, dans les années 1990, Yuzna s'attèle plutôt à des films d'exploitations, réalisant le quatrième film de la saga *Silent Night, Deadly Night* (1990) ainsi que *Return of the Living Dead III* (1993). Dans la foulée, il sort *H.P. Lovecraft's Necronomicon* (1993), un film à sketches réalisé par Christophe Gans, Shusuke Kaneko et Brian Yuzna. Chaque segment du film est une adaptation d'une nouvelle de Lovecraft, ils ont respectivement réalisé une adaptation de *Les Rats dans les murs* (*The Rats in the Walls*, 1923), *Cool Air* (1928), et *Celui qui chuchotait dans les ténèbres* (*The Whisperer in Darkness*, 1931). Le film est à considérer comme la toute première anthologie lovecraftienne au cinéma. Le projet est important car il est à la fois dans la lignée de la carrière de Gordon et Yuzna (ayant au casting Jeffrey Combs, acteur fétiche de Gordon, incarnant Lovecraft en personne) mais également un témoin au sein même de la carrière de Yuzna de ses différentes obsessions et manières de traiter un texte lovecraftien.

Les années 1990 marquent aussi pour Yuzna le retour de la saga *Re-Animator*, dont il réalise le deuxième volet en 1990 *The Bride of the Re-Animator*, et plus tard en 2003 un troisième et dernier film, *Beyond Re-Animator. The Bride*, qui va particulièrement nous intéresser dans notre corpus, adapte des éléments importants de la nouvelle, et s'inscrit dans un héritage iconographique des films d'horreur d'Universal et de la Hammer. Etant aussi prolifique dans les années 1990, il va aussi sortir ses deux films cultes *Le Dentiste I et II* (1996, 1998), des comédies gores où un dentiste fait passer ses nerfs sur ceux de ses patients. Fin 1990/début 2000, il crée la société de production *Fantastic Factory* en Espagne aux côtés de Julio Fernandez, pour produire des films locaux avec des équipes espagnoles. Il va pouvoir produire grâce à ça ses films des années 2000 : *Faust* (2000), *Beyond Re-Animator*, *Rottweiller* (2004), mais surtout *Beneath Still Water* (2005), une adaptation du roman éponyme de l'auteur américain Matthew Costello. C'est un film dont l'iconographie et les thématiques rejoignent également celles de Lovecraft, dans un univers maritime désolé et oublié, qui implique des créatures des profondeurs. Il sortira un dernier

film d'horreur maritime en 2010 : *Amphibious 3D*. Sa *Fantastic Factory* permettra également de produire *Dagon* en 2001, qui marque la première collaboration entre Yuzna et Gordon comme producteur / réalisateur depuis *Dolls* en 1987.

L'ambition continuelle dans leur carrière de revenir à Lovecraft et l'horreur cosmique / maritime est flagrante. Bien sûr, ce mémoire ne traitera que des films ayant un rapport avec Lovecraft ou étant complémentaire à cette démarche, car c'est un sujet déjà assez dense et présent dans leurs films, et qu'il correspond à une part entière de leurs carrières, comme une constante à laquelle ils restent fidèle à travers le temps. Nos films principaux seront donc les deux premiers *Re-Animator*, *From Beyond*, *Society* et *Dagon*, que nous analyserons à travers leurs représentations et adaptations de nouvelles de Lovecraft. Nous nous appuierons sur le reste de leur filmographie pour compléter notre propos et nos analyses au besoin.

L'intérêt de traiter ce sujet à l'échelle de la recherche est aussi motivé par ses lacunes historiographiques. Malgré l'accueil enthousiaste et chaleureux des premiers films de Stuart Gordon et Brian Yuzna aux États-Unis et en Europe dans les cercles de fans de films de genres, la recherche universitaire ne s'est jamais réellement penchée sur eux. Aux États-Unis, les critiques sont plutôt favorables, *Re-Animator* obtiendra les louanges de Roger Ebert²³ et Pauline Kael²⁴, deux personnalités influentes de la critique. En France, les magazines comme *Mad Movies* et *L'écran fantastique*, fans de la première heure, ont mis Gordon sur le devant de la scène avec des dossiers dédiés, des interviews à répétitions et d'élogieuses critiques. Il n'en est pas de même des magazines de cinéma plus conventionnels, qui ne se sont pas vraiment penchés sur leurs cas. Avec un seul article dans les *Cahiers du Cinéma* au moment de sa mort en 2020, c'est la seule fois où Gordon sera mentionné dans ce prestigieux magazine. Même *Positif*, qui a pourtant un attrait un peu plus prononcé pour le cinéma bis, ne recense Gordon que deux fois dans ses pages à l'occasion de deux notules : une fois en 1987 pour

²³ EBERT, Roger, « Re-Animator », 1985, <https://www.rogerebert.com/reviews/re-Animator-1985>, consulté le 5/08/2024.

²⁴ KAEL, Pauline, *Hooked*, Westminster, Penguin Books Ltd, 1989.

From Beyond, et une autre en 1993 pour *Fortress*. Leur point commun est leur auteur : Philippe Rouyer²⁵. Critique et historien du cinéma, il est l'auteur de plusieurs ouvrages et membre de la revue *Positif* depuis les années 1980. Dans toutes nos recherches bibliographiques, elles sont parmi les très rares mentions intéressées et positives de Stuart Gordon et Brian Yuzna en France autre que les magazines spécialisés de genre.

Il y a donc ces deux notules, qui sont davantage des présentations des films que de véritables critiques approfondies, et il y a surtout le livre de Philippe Rouyer *Le cinéma gore : une esthétique du sang* publié en 1997 qui revient sur l'histoire du cinéma gore, ses motifs, ses acteurs et ses thématiques. Dans un sous-chapitre nommé « La 'nouvelle vague' américaine », il revient sur la carrière de Sam Raimi (trilogie *Evil Dead*), Frank Henenlotter (trilogie *Basket Case*, *Frankenhooker*, 1990) et Stuart Gordon. Il rédige environ trois pages sur chacun, en mentionnant leurs coups d'éclats et leurs thématiques sans trop aller en profondeur. Il considère donc Stuart Gordon comme faisant partie d'un petit mouvement de cinéma de genre, avec ses propres singularités et particularités esthétiques. Il a également participé à un colloque sur H.P. Lovecraft en 1995, durant lequel il a consacré un article sur les adaptations lovecraftiennes de John Carpenter, Stuart Gordon et Brian Yuzna. Concrètement, il est l'une des rares personnes à notre connaissance en France à avoir donné du crédit et un intérêt à Stuart Gordon et Brian Yuzna dans le monde de la critique (autre que les magazines spécialisés). Cependant dans ses écrits, il n'est jamais allé en profondeur sur l'analyse esthétique de leurs films en lien (ou non) avec Lovecraft. Dans *Le cinéma gore*, même s'il écrit tout un passage autour de Gordon, il l'inclut dans l'Histoire du cinéma gore en tant qu'acteur de ce mouvement sans analyser un film en particulier.

Nous pouvons également mentionner Gilles Menegaldo, qui dans un ouvrage collectif sur Lovecraft mentionne à peine Gordon et Yuzna, le premier pour dire brièvement que son film *Dagon* comporte une bonne « ambiance »

²⁵ ROUYER, Philippe, *Le cinéma gore, une esthétique du sang*, Paris, Les éditions du cerf, coll. «7ème Art », 1997.

lovecraftienne²⁶, et le second pour parler uniquement de *Necronomicon* et du segment réalisé par Christophe Gans. Très peu de matière de ce côté-là également. Ces faibles occurrences nous montrent deux choses importantes pour ce mémoire. Tout d'abord, Gordon et Yuzna sont appréciés, et plusieurs personnes le montrent et les mettent en avant. Néanmoins, aucune occurrence approfondie et analytique n'est à noter, et dès qu'il s'agit de les mentionner dans le cadre d'un travail autour de Lovecraft, ils sont vite catégorisés, un peu comme le fait Gilles Menegaldo dans son article « Lovecraft à l'écran » : il parle des films « parodiques et gores » de Gordon, et ceux « plus appliqués et moins inventifs »²⁷ de Brian Yuzna.

Il est facile d'y déceler un a priori flagrant, mais c'est plus complexe que ça. Le mot « parodique » a d'abord été un mot néfaste dans notre recherche. Souvent employé par le public, écrit noir sur blanc ici par un chercheur, il semblait catégoriser de manière permanente le travail de Gordon sur Lovecraft. Pourtant, même Rouyer qui l'encense, parle d'un cinéma « parodique » et « pastiche »²⁸, tout en valorisant *Re-Animator*. Cette mention a remis en question notre positionnement sur ce terme. Il n'est peut-être pas si malhonnête que ça. Incomplet, réducteur, presque impertinent, dans le sens où, selon les définitions, le terme désigne plusieurs formes de réécritures artistiques, de l'imitation « tournant en ridicule » à une « contrefaçon burlesque », en passant par « une imitation grossière qui ne restitue que certaines apparences ». Le terme est souvent péjoratif et désigne une réinterprétation d'une œuvre préexistante, dans le but de la tourner en ridicule ou de la rendre comique.²⁹ Pourtant, il est un mot à travers lequel beaucoup de gens résument ces films, et il s'avère être, dans une certaine mesure, plutôt juste. Car en s'affranchissant des règles lovecraftiennes relatives au sérieux, à l'angoisse et à la pudeur, et en ajoutant de la comédie, il devient assez logiquement une parodie ou un pastiche, pas privée de qualités pour autant. Le mot parodie n'est alors pas à rejeter, ni à utiliser à outrance ou comme qualificatif premier, mais à ne pas exclure. Le vrai problème

²⁶ MENEGALDO, Gilles, « Lovecraft à l'écran : adaptations, hommages, réécritures », in GELLY, Christophe (dir.), Menegaldo Gilles (dir.), *Lovecraft au prisme de l'image, Littérature, cinéma et arts graphiques*, Cadillon, Le Visage Vert, 2017, p. 181.

²⁷ *Ibid.* p. 180.

²⁸ ROUYER, Philippe, *Le cinéma gore, une esthétique du sang*, Paris, Les éditions du cerf, coll. «7ème Art», 1997, chapitre 4.

²⁹ Définitions issues du CNRTL, <https://www.cnrtl.fr/definition/parodie>, consulté le 12/10/23.

de ce terme est qu'il invalide rapidement une approche analytique de Gordon et Yuzna – qui sous-couvert d'humour et d'érotisme, prennent les écrits de Lovecraft très au sérieux – et qui clos le débat sur la légitimité de leurs films en tant qu'adaptation, et donc, comme objets cinématographiques. Nous essayerons également de démontrer dans ce mémoire que le travail de Gordon et Yuzna s'émancipe de l'humour et du pastiche pour aller bien au-delà des considérations humoristiques auxquelles beaucoup de personnes ont pu les limiter.

Nous nous plaçons donc dans une historiographie qui, globalement, n'approfondit pas l'analyse esthétique des films de notre corpus. En revanche, il existe un nombre gigantesque d'écrits à propos de Lovecraft et son œuvre. De l'œuvre colossale de S.T. Joshi³⁰, qui a consacré une partie considérable de sa vie à écrire sur Lovecraft, au nombre de livres, colloques, ouvrages collectifs qui existent à son propos pour décortiquer chacune de ses nouvelles, nous sommes face à un travail majeur d'analyse et d'histoire concernant l'auteur de Providence. Ces travaux sont une source importante pour notre travail, pour nous aider à comprendre et cerner les obsessions et thématiques chères à Lovecraft. Une grande aide pour ce mémoire aura été la nouvelle édition intégrale de son œuvre publiée en sept tomes chez Mnemos, entièrement traduite par David Camus. Les introductions et annotations du traducteur nous ont aidé à appréhender l'œuvre de Lovecraft, longue et dense, qui aurait été un travail difficile à faire en amont. Il y aborde les difficultés des traductions qui nous ont aidé à cerner quelques particularités de l'écriture de l'auteur. Un deuxième traducteur français a également fourni un gros travail de recherche sur Lovecraft : François Bon. Sur son blog internet du *Tiers-Livre*³¹ ainsi que dans les notices de ses traductions chez Point, il a longuement commenté l'écriture et l'imaginaire de Lovecraft, travail qui nous a guidé dans nos recherches. Son travail nous aura permis de naviguer dans l'œuvre lovecraftienne sans trop nous perdre, à la vue de l'étendue de ses écrits et du foisonnement de ses motifs et thématiques.

Pour ce qui est de l'analyse du langage et de l'image chez Lovecraft, l'ouvrage collectif déjà mentionné, dirigé par Gilles Menegaldo et Christophe

³⁰ JOSHI, Sunand Tryambak, *Je suis Providence, tome 1*, Chambéry, coll. « Hélios », ActuSF, 2021.

³¹ BON, François, « Lovecraft », *Le Tiers Livre*, https://www.tierslivre.net/index_lovecraft.html, consulté le 5/08/2024.

Gelly, *Lovecraft au prisme de l'image*, ainsi que la retranscription papier du colloque de Cerisy de 1995³² (également citée plus haut), sont des sources importantes dans notre recherche consacrée à l'auteur. Pour le reste, même s'il n'existe que de rares écrits sur Gordon, nous avons à disposition plusieurs ouvrages traitant du corps au cinéma, du gore, ou des monstres, qui nous aideront à mieux comprendre et situer les enjeux esthétiques et plastiques de nos films.

Du latin *motum*, dérivé du supin *movere*, qui signifiait la capacité de se mouvoir, le *motif* tel que nous l'utilisons est bien sûr le motif littéraire, artistique, qui désigne un sujet, un objet abordé par les œuvres. Sa racine provenant du mouvement, *se mouvoir*, il nous offre un lien tout trouvé dans ce qui peut unir deux œuvres qui transposent un même motif d'un médium à un autre, le faisant se déplacer, évoluer des mots à l'image, pourquoi pas de l'indicible pouvoir des mots à la figuration permise par le cinéma.

Aborder la transposition de motifs littéraires à l'écran implique plusieurs niveaux d'analyses et soulève également la question de l'adaptation. Dans l'introduction de l'ouvrage collectif *Edgar Poe et ses motifs à l'écran*, David Roche et Vincent Souladié écrivent à propos de cette relation étroite que « *le motif se rapproche de l'adaptation stricto sensu uniquement quand il tend vers le narratif ; par contre, l'adaptation comme acte créatif implique le plus souvent la reprise de certains motifs et contribue donc largement à leur circulation* »³³. Cette phrase soulève plusieurs problématiques liées à ces notions, que nous allons exploiter tout au long de ce mémoire. Par exemple, l'affranchissement du motif dans le cadre d'une adaptation, qui le sort de son rôle narratif, permet de se pencher sur une analyse esthétique, figurale de l'image. Les motifs à l'écran nous permettront de nous baser sur des figures concrètes, des hypothèses préalablement émises par Lovecraft ou qui l'auraient inspiré, soit pour analyser leur présence / absence, soit pour nous affranchir de l'analyse de leurs figures et approfondir une recherche moins tangible, plus sensorielle et figurale des films du corpus. En ce qui concerne l'adaptation directement, il s'agira dans notre cas

³² MENEGALDO, Gilles, et al., *Colloque de Cerisy : H.P. LOVECRAFT, Fantastique, mythe et modernité*, Paris, coll. « Cahiers de l'Hermétisme », Dervy, 2002.

³³ ROCHE, David, SOULADIÉ, Vincent (dir), *Edgar Poe et ses motifs à l'écran*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Univers Anglophones », 2023.

d'essayer de comprendre comment les cinéastes transposent une ambiance, une atmosphère littéraire, qui passe notamment par la question de l'indicible, mais également comment ils transposent des mots, des phrases, en images. En bref, comment ils changent le régime des idées du papier à l'écran.

Enfin, avant de rentrer dans le vif du sujet, il nous faut revenir sur quelques notions abordées dans le mémoire, pour mieux cerner les mots-clés et notions importantes de ce dernier. Tout d'abord, évidemment la notion d'esthétique. Du grec *aesthesis*, signifiant la sensation, la faculté de sentir, le mot évoluera au fil du temps : d'abord signifiant le beau, mais surtout par la suite pour définir les événements sensoriels liés à la perception d'œuvres d'arts³⁴. C'est plutôt la définition liée au perceptible, la sensation, qui nous intéresse. Le jeu de mot primaire entre l'esthétique (le beau) et l'horreur (le laid, pour caricaturer) nous semble pertinent, mais dans une toute légère mesure. L'esthétique n'est **plus** le beau depuis bien longtemps, il est ce que l'image renvoie au spectateur, à ce qu'est l'image, à son expérience. Comme le dit Jacques Aumont, « ce qui compte pour une esthétique du film, c'est avant tout la manière dont les images sont perçues et reçues »³⁵. Il s'agit d'une formulation révélatrice de l'attrait pour l'horreur dans notre projet de recherche, et dont les images sont le fondement. L'horreur non plus n'est pas juste le *laid*, c'est un ensemble de sujets et de procédés, d'une iconographie, un champ lexical, des figures de styles, des exercices de narration et de mise en scène, qui mènent à une esthétique de l'horreur. Il ne s'agit pas de dire que l'horreur se complait dans la déviance hideuse, mais justement de déceler comment des cinéastes font de l'horreur, et avec quels outils.

Richard Bégin et Laurent Guido font le tour de ce que peut être l'horreur au cinéma :

« Une horreur proprement cinématographique suscitée tant par la présence oppressante de décors gothiques, que par l'insistance des regards frappés de stupeur ou l'apparition soudaine d'êtres difformes, suintants et désarticulés. Mais plus « familièrement » encore, l'épouvante

³⁴Définition I – A et Étymologie 1 du CNRTL, consulté le 10/08/2023.

³⁵ AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MICHEL Marie, VERNET Marc, *Esthétique du film, 120 ans de théorie et de cinéma*, Malakoff, Armand Collin, 2016, p. 13.

et l'abjection peuvent résulter de la fulgurance du montage, du signalement d'une présence hors champ, de la saturation de l'image ou de l'obscénité du gros plan »³⁶.

Leur réflexion est bien plus longue, mais nous voyons ici ce qui fait l'essence d'une certaine horreur cinématographique. Dans ce mémoire, nous nous attarderons beaucoup sur ces « êtres difformes, suintants et désarticulés » ainsi que sur les techniques de montage, d'hors-champ et de régimes de monstration, procédés essentiels dans notre recherche et réflexion.

Selon Le Robert, le nom « horreur » est « l'impression violente causée par la vue ou la pensée d'une chose qui fait peur ou qui répugne »³⁷. Littéralement « hérissément, frisson » du latin *horror*. Le choix de ce mot pour notre titre est pratique car il permet d'englober plusieurs thématiques du cinéma de Gordon et Yuzna, telle que la monstruosité, la métamorphose du corps, le sang, les maladies mentales, la violence des rapports de forces humains, ou encore le sexe et ses déviances gore. Pourtant, il existe un point commun à chaque définition du mot, qui est la sensation d'horreur. Ce mot ne désignerait pas l'acte effroyable mais la réaction à ce dernier. En cherchant davantage, nous pouvons observer que la définition du mot « affreux » désigne d'abord la réaction suscitée par un évènement³⁸, alors que nous le connaissons plus couramment pour désigner une chose qui fait peur ou qui est hideuse.

Pour toutes ces raisons, et surtout le fait que le cinéma de Gordon et Yuzna est ancré dans le genre horrifique, il nous semble important d'axer le mémoire autour de ces problématiques. Il nous permet à la fois de nous attarder sur les régimes horrifiques dans leur cinéma mais aussi en quoi ils diffèrent (ou s'accordent) avec l'horreur lovecraftienne.

Le cinéma de Gordon et Yuzna est un cinéma très graphique, qui montre les corps de l'intérieur comme les monstres de l'extérieur, et qui n'hésite pas à employer des effets excessifs de liquides et de matières corporelles en tout genre. En ce sens, plusieurs films du corpus contiennent des scènes *gores*. Le cinéma

³⁶ BEGIN, Richard, GUIDO, Laurent (dir.), « Présentation », *Cinémas : l'horreur au cinéma*, volume 20, 2010, p. 7.

³⁷Définition I – 1 du Robert en ligne, consulté le 10/08/2023.

³⁸*Le Robert* en ligne, consulté le 10/08/2023.

gore, c'est un cinéma qui se spécialise particulièrement dans l'abondance de sang, c'est une appellation courante aujourd'hui en ce qui concerne cette forme de l'horreur. Il y a plusieurs pistes de réflexion et d'hypothèses en ce qui concerne l'origine du mot et sa définition un peu plus exacte. *Gor* en ancien islandais désigne une substance visqueuse, *goor* en ancien hollandais signifierait plutôt « dégoûtant, miteux », tandis que le simple *gor* en ancien anglais désigne quelque chose de sale. Ces pistes sont passionnantes car le cinéma gore mélange tout ça à la fois. Il invoque fatalement le champ lexical de la saleté, de la trace, de la tâche, de quelque chose qui dégouline. Une chose qui s'avère ignoble dans son sens le plus sensoriel.

Ces définitions sont d'autant plus pertinentes que nous pouvons les relier à une autre notion importante de notre projet de recherche : le visqueux et la viscosité. Du latin *viscosus*, « englué, enduit de glu ; visqueux, gluant »³⁹, ce mot évoque tout ce qui est relatif à la matière, spécifiquement tout ce qui a « une consistance épaisse [...], qui s'écoule lentement, difficilement »⁴⁰. Il intervient à plusieurs niveaux dans notre corpus, que ce soit à travers le sang et la sueur de *Re-Animator* ou les monstres de *From Beyond* recouverts de substances liquides exactement similaires à la définition ; le lien de la saleté, du gore et du corps entre les films est direct, sans pour autant en avoir les mêmes caractéristiques ou procédés artistiques. Ces thématiques du gore, du visqueux, se retrouvent dans un autre sous-genre de l'horreur au cinéma : le *body-horror*. Il s'agit de films dont la peau, la chair, les organes, tout ce qui est relatif au corps est mis au premier plan. Nous pensons évidemment à des cinéastes comme Cronenberg, chez qui les déformations et métamorphoses des corps sont au cœur de l'œuvre globale. Les films de Gordon et Yuzna se retrouvent plus dans cette veine du cinéma d'horreur, mettant en avant des mutations de corps, qui vont dans des excès de chair, d'organes et de fluides particulièrement explosifs.

Comme sa présence chez Lovecraft le sous-entend, la figure du monstre et ses formes va être une problématique majeure du mémoire. Quels sont les monstres, à quoi ressemblent-ils, que sont-ils, et quels régimes d'image filmique convoquent-ils ? En lien avec ces questions, un débat important de ces dernières

³⁹Étymologie B – 2. b) du CNRTL, consulté le 10/08/2023.

⁴⁰Définition du CNRTL, consulté le 10/08/2023.

années en ce qui concerne le genre, la suggestion ou la monstration des monstres (les mots partagent la même racine, rapprochement que nous développerons), va nous intéresser ici. Gordon et Yuzna montrent, mais n'hésitent pas à suggérer également. L'analyse de cet équilibre nous tient à cœur car Lovecraft aussi emploie ce genre de procédés, comme nous l'avons évoqué avec l'indicible.

En lien avec l'indicible en littérature et les régimes de monstration, la notion de figural sera importante dans la compréhension du rôle de l'esthétique chez Gordon et Yuzna. C'est Jean François Lyotard qui a d'abord défini le figural dans son ouvrage *Discours, figures*⁴¹ et qui sera par la suite décortiqué par nombre d'auteurs. Le figural, c'est une « force » comme dirait Jacques Aumont, c'est ce qui, dans l'image, « excède (ou contourne) le figuratif et le figuré [...], participe d'une dynamique propre à l'image (à la figure dans l'image) »⁴². Le figural est ce qui émane de l'image, qui échappe aux mots, au discours, c'est ce qui est propre à l'image. Dans les films de notre corpus, une utilisation en excès de matières à la fois des corps et de l'image permet une approche analytique du figural, de cette force des images. Il y a également une tension entre régimes de suggestion et de monstration qui peut donner lieu à une force figurale, comme dirait Jacques Aumont « il ne s'agit pas de reproduire ou d'inventer des formes, mais de capter des forces »⁴³.

Une des définitions et approches qui nous intéresse, entre autres, est celle de Philippe Dubois, car il aborde également la notion de *Figurable*, à savoir de « la figuration en puissance »⁴⁴, une chose qui « n'a pas encore accédé à la figuration »⁴⁵. Le potentiel figuratif nous intéresse pour ces questions de suggestion et monstration, mais également en ce qui concerne Lovecraft ; Dubois trouve deux domaines auxquels cette notion est applicable : la théologie médiévale et la psychanalyse freudienne (cette dernière nous intéressera moins mais est ironique chez Lovecraft qui méprisait les pensées freudiennes). Il ne s'agira pas non plus d'appliquer à la lettre sa théorie sur la théologie médiévale,

⁴¹ LYOTARD, Jean-François, *Discours, figures*, Paris, coll. « Collection d'esthétique », Klincksieck Éditions, 2002.

⁴² AUMONT, Jacques, *Matières d'images, redux*, Paris, coll. « Les Essais », La Différence, 2009, p.25/26.

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ DUBOIS, Philippe, « La question du figural » in GERVAIS, Bertrand, LEMIEUX, Audrey (dir.), *Perspectives croisées sur la figure : à la rencontre du lisible et du visible*, Québec, coll. « Approches de l'imaginaire », Presses de l'Université du Québec, 2012.

⁴⁵ *Ibid.*

mais son préambule nous intéresse dans ce qu'il peut apporter comme réflexion autour de la « figuration en puissance », du fait des créatures tellement nommées chez Lovecraft que leur transposition à l'image en devient impossible, et de la barrière inébranlable qui pèse entre les mots et l'image. Nous essayerons de développer la « figuration en puissance » chez Lovecraft à travers leur potentielle transposition à l'écran dans les films de notre corpus, ou comment cette méthode littéraire est éminemment lovecraftienne.

À la vue de toutes ces pistes de réflexion et du faible nombre de travaux analytiques à ce sujet, il nous semblait pertinent de revenir sur les carrières de Stuart Gordon et Brian Yuzna à travers leurs films lovecraftiens. Car en arpentant cet axe d'étude, nous pourrions également déceler, dans ce qui n'est pas proprement relatif à Lovecraft, tout ce qui fait la singularité de leur travail, entre l'utilisation d'effets spéciaux, les motifs des corps, de la viscosité, des matières, et les manières de mettre en scène l'horreur.

Pour développer tous ces enjeux, nous tâcherons de répondre aux questions suivantes : par quels procédés esthétiques Stuart Gordon et Brian Yuzna ont-ils développés un univers qui leur est propre tout en fournissant un travail d'adaptation des textes et motifs de H.P. Lovecraft ?

Dans un premier temps, nous ferons un tour d'horizon des motifs de lieux et de paysages, ainsi que des motifs lovecraftiens qui servent de décors ou de contextualisation aux films du corpus ; avant d'aborder la question des corps, leur plastique, leur matière, et leurs concepts. Enfin, nous reviendrons plus en détails sur les régimes d'images et de mise en scène employés par Gordon et Yuzna qui ne sont pas du ressort des deux premières parties, en partant des choix de points de vue jusqu'au montage.

I) Des mots aux images

I) 1) Entre adaptation et intertextualité, héritage littéraire et cinématographique

I) 1) a) Question de l'adaptation

L'adaptation lovecraftienne est un domaine épineux et éternellement discuté, tant les singularités de H.P. Lovecraft sont multiples et se confondent. Le style d'écriture se distingue du fond, d'un côté avec un apanage excessif voir poussif d'adjectifs, de vocabulaire scientifique et de figures de style, contre un fond plus primaire, concentré sur la psyché, la philosophie, l'aura, l'ambiance, l'effroi. Nous sommes donc face à une radicalité certaine qui se trouve dans un entre-deux, du subtil à l'excès. Face à cette barrière du langage, comment adapter une œuvre si poétique, unique ? Beaucoup de personnes mettent une barrière à l'adaptation lovecraftienne à cause du mélange de l'indicible et de ses créatures gigantesques, *a priori* irréprésentables. Et effectivement, peu de films ont offerts un spectacle relevant de ces attributs lovecraftiens confondus. Pourtant, Lovecraft a une écriture éminemment visuelle. Il développe des descriptions précises de paysages, d'ambiance (les falaises, la faune et la flore, les pépiements des engoulevants dans *L'abomination de Dunwich* pour ne citer que cette nouvelle), ou encore des descriptions de ses créatures ; si nous restons sur *Dunwich*, l'Abomination en question, normalement invisible, est perçue par un des protagonistes grâce à un stratagème magique à la fin de la nouvelle. Effondré par sa vision, il la décrit assez précisément :

« toute faite de cordes qui s'tortillent... [...] avec des dizaines de pattes comme des tonneaux qui s'aplatissent à moitié quand elle marche [...] rien d'solide dans tout ça – c'est que d'la gelée [...], des grands yeux globuleux partout sur l'dessus... et dix ou vingt gueules ou trompes qui lui sortent d'tous les côtés [...] »⁴⁶ et bien plus encore.

⁴⁶ LOVECRAFT, Howard Phillips, « L'abomination de Dunwich » in. *Le cycle de Providence, op. cit.*, p. 225.

Il est certain que deux artistes différents ne dessineraient absolument pas de la même manière cette entité, quand bien même une certaine précision de nombre, de texture, de mouvements et de superficie est apportée. Lovecraft joue donc dans un registre flou de suggestion et de monstration, en invoquant systématiquement un champ lexical de l'indicible, de l'impossible, pour renforcer le caractère abstrait des descriptions s'il y en a. Comme le dit Gilles Menegaldo, « *le caractère abstrait, voire philosophique, de certains textes, la longueur des descriptions ne favorisent pas non plus le passage à l'écran* »⁴⁷. Dans ce même texte, Gilles Menegaldo nous dit :

*« L'œuvre de l'écrivain américain présente un univers imaginaire riche qui a priori se prête à la transposition filmique [...]. Pourtant, le cinéma propose fort peu d'adaptations réussies et les cinéastes prennent souvent beaucoup de liberté avec les textes source, rajoutant en particulier ce qui manque, selon eux, chez Lovecraft : des personnages féminins, des scènes d'action et des scènes érotiques [...]. Enfin, la représentation du monstre ou de l'entité cosmique que l'écrivain évite ou diffère au maximum, par une stratégie de l'implicite, de la suggestion, et une rhétorique de l'indicible, trouve difficilement une équivalence visuelle au cinéma. En outre, elle exige des moyens importants pour être crédible et ne pas tomber dans le ridicule. Certains ont quand même tentés le pari »*⁴⁸.

Ce texte est issu de l'introduction de son article. Dans sa conclusion, après avoir cité un certain nombre de films qui s'approchaient plus ou moins d'une « bonne adaptation » lovecraftienne, il dit que « *le cinéma parvient assez rarement à rendre justice à la puissance des fictions de l'écrivain* »⁴⁹. Dans cet article, Gilles Menegaldo revient factuellement sur certains films, énumérant des qualités, des motifs, des thématiques, parfois la mise en scène, pour conclure si oui ou non des films adaptés ou inspirés de Lovecraft parviennent à rendre certains effets lovecraftiens. Même si, factuellement, Gilles Menegaldo dit vrai

⁴⁷ MENEGALDO, Gilles, « Lovecraft à l'écran : adaptations, hommages, réécritures », in *op. cit.*, p. 179.

⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁹ *Ibid.* p. 192.

dans son raisonnement (peu de films ont eu les moyens de proposer un spectacle à la hauteur des ambitions esthétiques lovecraftiennes, du vertige monstrueux lié au temps, à l'espace, et aux dieux), il est un peu trop strict et sévère dans sa vision de ce qui constitue une bonne adaptation. Il dit dans son introduction « *les cinéastes prennent souvent beaucoup de liberté avec les textes source* », impliquant que les libertés, les prises de recul et les ajout thématiques / iconographiques, sont le facteur d'une potentielle adaptation ratée (il commence sa phrase avec « *le cinéma propose fort peu d'adaptations réussies* »). Non seulement est-il assez binaire dans ses affirmations, mais en plus il se braque à n'importe quelle expérimentation d'adaptation qui serait susceptible de s'éloigner des propositions figuratives lovecraftiennes. Il accorde pourtant à *Dagon* son travail atmosphérique et iconographique du village côtier, sans pour autant aller plus loin (il relève l'humidité mais pas la pluie battante du début à la fin du film, ni ses conséquences plastiques). Gilles Menegaldo est à la fois strict et très précis sur ce qu'il considère « réussi » ou non (se permettant d'ailleurs de dire si une adaptation est « réussie »), tout en étant ouvert à de potentielles expérimentations. Cet effort de début d'analyse ne permet pas vraiment d'aller en profondeur dans la subtilité potentielle des films. C'est ce que nous essayerons de faire avec les films de ce corpus, sans essayer de dire si oui ou non nos films sont « réussis » (sous quels critères ? Pour quelles raisons ? Une telle affirmation ne nous semble ni pertinente ni utile dans ce travail), nous essayerons de mettre en relation les œuvres de l'auteur de Providence et nos réalisateurs, en essayant de cerner les liens tangibles et concrets dans leurs obsessions et esthétiques. Nous nous émanciperons par moment d'ailleurs de l'analyse de l'adaptation (même si importante dans notre réflexion) pour nous intéresser plutôt à l'esthétique et aux figures des films de notre corpus, tant pour déceler un imaginaire ou une esthétique lovecraftienne que pour dévoiler les caractéristiques propres aux cinéastes.

I) 1) b) Intertextualité (de Mary Shelley à Lovecraft)

Avant toute chose, il est important de revenir sur l'héritage fantastique et thématique de Lovecraft, et de dresser des liens avec des œuvres précises. Il est de notoriété publique que Lovecraft est un grand lecteur et est très rigoureux sur l'histoire et l'historiographie de la littérature fantastique de son époque. Il a rédigé un essai entier sur la littérature fantastique entre 1925 et 1927, *Épouvante et surnaturel en littérature (Supernatural Horror in Literature, 1927)*, dans lequel il rédige un chapitre entier sur Edgar Allan Poe. Lovecraft ne s'est jamais caché d'être un élève de Poe, il en parle régulièrement et l'idolâtre tellement qu'il en dit dans son essai que « *nous lui devons l'histoire d'horreur moderne dans sa forme parfaite et achevée* »⁵⁰. Au-delà des hommages qu'il a rédigés, il a aussi inclus la figure et l'art de Poe au sein même de certains de ses textes, comme dans *La Maison abandonnée (The Shunned House, 1924)*, qui s'ouvre sur une description de son quotidien lorsqu'il était de passage à Providence. Lovecraft y décrit le parcours de Poe, les rues qu'il arpentait, pour mieux introduire le lieu clé de la nouvelle : une maison abandonnée, dans une allée que le maître de l'horreur a maintes fois emprunté ; « *à vrai dire, rien n'indique qu'il l'ait tout simplement remarquée* »⁵¹. Cette transition permet à Lovecraft, déjà, de rendre hommage à son maître, mais surtout de débiter son récit par une narration qui implique, de par le personnage cité, une référence évidente à l'effroi et au gothique, ce qui met un certain niveau de suspense dès l'introduction : « *cette maison [...] dépasse en horreur les récits les plus fous jamais sortis de l'imagination de ce génie qui, sans le savoir, passa si souvent devant* »⁵².

Citation de Poe plus prononcée encore dans *Les montagnes de la folie*, dans laquelle il cite directement les fameux hurlements des *Aventures d'Arthur Gordon Pym*⁵³ (1838) : « *Tekeli-li ! Tekeli-li !* »⁵⁴, en les attribuant à ses Shoggoths. Choix d'autant plus intéressant qu'il l'a légué à des créatures modelables, qui peuvent se métamorphoser, ce qui fait métaphoriquement de cette citation classique de la littérature fantastique un motif évolutif qui s'adapte

⁵⁰ LOVECRAFT, Howard Phillips, « *Épouvante et surnaturel en littérature* », *op. cit.*, p. 52.

⁵¹ LOVECRAFT, Howard Phillips, « *La Maison abandonnée* », *op. cit.*, p. 105.

⁵² *Ibid.*

⁵³ POE, Edgar Allan, « *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket* » in *The Complete Tales and Poems of Edgar Allan Poe*, New York, Barnes and Noble, Inc., 2006.

⁵⁴ *Ibid.* p. 1003.

de formes en formes, d'une œuvre à l'autre, d'une entité à une autre ; cela attribut au cri l'intérêt précis d'un motif, à savoir une réinterprétation, une manière de se réapproprier, de remodeler une citation. La nouvelle *Arthur Gordon Pym* est même directement citée par le narrateur, ancrant l'intertextualité au sein même des *Montagnes de la folie*, en en faisant une œuvre métatextuelle. Plus qu'une citation, Lovecraft essaye de donner une origine au cri mystique de la nouvelle de Poe :

« On se souviendra que, dans ce conte fantastique [Arthur Gordon Pym], on entend un mot d'une signification inconnue et terrible [...] « Tekeli-li ! Tekeli-li ! ». Ceci, je dois l'admettre, est exactement ce que nous pensons avoir entendu dans ce son émis soudainement derrière ce brouillard blanc venant sur nous »⁵⁵.

Il n'y a pas que cette citation que Lovecraft réemploie dans *Les montagnes de la folie*, il y a plein d'autres motifs figuratifs, étudiés d'ailleurs par Sophie Lécole Solnychkine dans un article⁵⁶ dans lequel elle revient sur les motifs répétés et réemployés par Lovecraft, d'*Arthur Gordon Pym* aux *Montagnes de la folie*, puis dans le film *The Thing* de John Carpenter (1982), démontrant la quantité de motifs réutilisés par Lovecraft, thématiques comme esthétiques, notamment la résurgence des voiles blancs, des brumes, de la couleur blanche.

Ces simples itérations de Poe chez Lovecraft indiquent l'influence majeure qu'il a eu sur son œuvre, comme une sorte de présence mystique dont l'aura s'insuffle dans sa démarche. Comme dirait François Bon : « rares les textes de Lovecraft qui ne font pas directement mention d'Edgar Poe »⁵⁷. Lovecraft dit avoir découvert Edgar Poe alors qu'il n'avait que huit ans, et voir qu'il le cite dans *The Shunned House* qui est sorti douze ans avant *Les montagnes de la folie* (1924 – 1936) démontre également la pérennité et l'importance tout au long de sa carrière d'une telle figure. Lovecraft sait néanmoins prendre du recul et

⁵⁵ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Les montagnes de la folie*, *op.cit.*, p. 196.

⁵⁶ LÉCOLE SOLNYCHKINE, Sophie, « Le voile blanc où naissent les images. Poe, Lovecraft, Carpenter : résurgences figuratives », in ROCHE, David, SOULADIÉ, Vincent (dir.), *Edgar Poe et ses motifs à l'écran*, Rennes, coll. « Univers Anglophones », Presses Universitaires de Rennes, 2023.

⁵⁷ BON, François, « H.P. Lovecraft | Maisons et pèlerinages Edgar Poe », *Le Tiers Livre*, 2013, <https://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article4257>, consulté le 8/08/2024.

reconnaître une certaine tendance passée de mode dans la littérature gothique de son époque : « *Lovecraft est conscient du fait que les ‘effets dramatiques’ du roman gothique étaient rapidement devenus des clichés éculés ayant perdu toute valeur symbolique, engendrant plus de ricanements que de frissons* »⁵⁸. Cela ne l’empêche pas de rédiger des récits à forte iconographie gothique, comme *The Hound* (1922) ou *Le témoignage de Randolph Carter* (*The Statement of Randolph Carter*, 1920), avec les cimetières, le clair de lune, la brume, les trophées funéraires, les cabinets de curiosité, l’effroi d’une entité inconnue qui plane sur le récit, l’inhumation de tombes etc. Dans ses plus grands récits, certains motifs sont également présents, comme dans *Dunwich* où l’inceste a une certaine place, motif présent dans les grands romans gothiques dès *Le Château d’Otrante* (*The Castle of Otranto*, Horace Walpole, 1764), dans *Le Moine* (*The Monk*, Matthew Lewis, 1796) et même d’une certaine façon dans *Frankenstein* de Mary Shelley (1818), dans lequel le docteur épouse sa sœur adoptive.

Au-delà de ses influences gothiques, Lovecraft est également influencé par une myriade d’auteurs, dont des amis comme August Derleth, Robert E. Howard, Robert Bloch, Clark Ashton Smith ou encore Frank Belknap Long. Ses correspondances multiples dans son cercle vont être le début de presque un siècle de récits inspirés de ou s’ancrant dans les mythes lovecraftiens. Frank Belknap Long a écrit le tout premier texte – non rédigé par Lovecraft – qui s’inscrit dans l’univers du mythe de Cthulhu : *Les Chiens de Tindalos* (*The Hounds of Tindalos*, 1929), et nous comptons un peu moins d’une vingtaine de nouvelles rédigées par Robert E. Howard, créateur de *Conan*, qui contiennent également des éléments du mythe de Cthulhu. Ce cercle d’amis va lancer tout un mouvement intertextuel autour de l’œuvre de Lovecraft qui perdurera jusqu’à aujourd’hui, avec un nombre important d’auteurs qui citent encore le lore de Lovecraft dans leurs fictions. Cette tendance semble naturelle très certainement car Lovecraft lui-même usait abondamment d’intertextualité, entre ses propres textes bien sûr mais également avec d’autres auteurs, comme nous l’avons vu avec Edgar Allan Poe.

⁵⁸ JOSHI, Sunand Tryambak, *Je suis providence, tome 1, op. cit.*, p. 103.

Cette tendance va se retrouver dans une nouvelle publiée entre 1921 et 1922. A cette époque, et malgré sa descendance aristocratique, Lovecraft ne roule pas sur l'or. Il aura d'ailleurs toute sa vie des problèmes d'argent. Il vit de la publication de quelques-unes de ses nouvelles ou d'héritages⁵⁹. Au début des années 1920, il essaye plus qu'alors de vivre de ses écrits, voire de réécritures, de travail d'édition, ou d'auteur de l'ombre (notamment pour le fameux *Prisonniers des Pharaons* [*Imprisoned with the Pharaohs*, 1924], rédigé par le magicien Harry Houdini et Lovecraft). Alors quand un certain George Julian Houtain crée le magazine pulp *Home Brew* vers septembre 1921 et qu'il propose à Lovecraft de rédiger un feuilleton horrifique pour 5 dollars par épisode, il est difficile de refuser l'offre. S.T. Joshi décrit le concept d'*Home Brew* comme « *humoristique, plein d'énergie et légèrement salace* »⁶⁰, une description alors assez éloignée du style habituel, subtil et en retenue de Lovecraft.

La nouvelle qu'il va rédiger pour l'occasion s'intitule *Herbert West, réanimateur* (*Herbert West, Reanimator*, 1921, 1922)⁶¹, et raconte les mésaventures d'un savant fou qui essaye de ramener les morts à la vie. Lovecraft a clairement perdu une certaine retenue lors de l'écriture, partant d'un récit horrifique qui se prend au sérieux pour finir par « *faire de l'histoire ce qu'elle était depuis le début : une autoparodie* »⁶². Ceci est la thèse de S.T. Joshi, qui a conscience que la nouvelle est surtout connue pour son influence de *Frankenstein* ou *Le Prométhée moderne*⁶³ (*Frankenstein ; or, the modern Prometheus*, 1818). Pour autant, Joshi minimise cette influence : « *le cœur de la nouvelle est une idée fantastique si élémentaire qu'il n'est pas besoin de lui supposer l'existence d'une source littéraire quelconque* »⁶⁴, et il ne pense pas que la nouvelle a été construite particulièrement autour de *Frankenstein*. Pour autant, beaucoup de citations ou de thématiques sont à y déceler en ce sens. Florent Montclair, enseignant-chercheur, a rédigé tout un article autour de l'intertextualité entre la nouvelle de Lovecraft et le roman classique de Mary Shelley dans le cadre de l'ouvrage

⁵⁹ JOSHI, Sunand Tryambak, *Je suis providence, tome 1, op. cit.*, p. 684.

⁶⁰ *Ibid.* p. 694.

⁶¹ Nouvelle que Houtain nommera *Grewsome Tales* dans son magazine, un jeu de mots avec *gruesome*, signifiant « macabre ».

⁶² *Ibid.* p. 698.

⁶³ SHELLEY, Mary, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, Paris, coll. « Classiques », Le Livre de Poche, 2009.

⁶⁴ *Ibid.* p. 699.

collectif « *Intertextualité* » publié en 1988⁶⁵. Cette accointance va nous intéresser pour contextualiser aussi la carrière de Stuart Gordon et Brian Yuzna qui, comme Lovecraft, s'inscrivent dans un héritage intertextuel de plusieurs cinéastes et courants cinématographiques, exactement en parallèle du cas *Frankenstein / Herbert West* mais au cinéma (*Frankenstein / Re-animator*).

Dans son article, Florent Montclair revient surtout sur la genèse du projet *Herbert West* que nous avons vu plus haut, et sur la manière dont un contexte, une commande de travail, peut orienter le contenu d'une œuvre. La nouvelle a la réputation d'être la plus détestée de son auteur, et sans savoir si cette affirmation est exacte, Lovecraft a effectivement déjà évoqué sa hantise pour cette nouvelle et le travail de commande qu'elle fût : « *cela n'a manifestement rien d'artistique. Écrire sur commande, traîner un personnage à travers une série d'épisodes artificiels implique la violation de la spontanéité et de l'unicité d'impression [...]. Toutefois, lorsqu'on a besoin d'argent, on laisse de côté ses scrupules* »⁶⁶. Ce qui est pertinent avec cet avis, c'est que ce n'est pas tant la pauvreté des thématiques, la direction grotesque, gore et pastiche du récit qui déplaît à Lovecraft, mais bien la structure répétitive et fermée du modèle du feuilleton, le forçant à rédiger des rappels des épisodes précédents au début de chaque épisode et de conclure par des climax toujours plus morbides. Ce détachement de la forme et cette obsession pour le fond, qui finalement se complait exactement dans un esprit pulp et macabre des récits du même genre de son époque, font de *Herbert West, Réanimateur* une nouvelle pertinente à relire aujourd'hui et surtout à analyser, et lier plus tard à ses adaptations.

La nouvelle commence effectivement de manière très macabre, dramatique : « *D'Herbert West [...], je ne puis parler sans une extrême terreur. Cette terreur n'est pas complètement liée aux circonstances sinistres de sa disparition, mais fut engendrée par la nature même des travaux auxquels il*

⁶⁵ MONTCLAIR, Florent, *L'influence du Frankenstein de Mary Shelley (1818) sur Herbert West réanimateur de Howard Phillips Lovecraft (1921)*, in MIGUET-OLLAGNIER, Marie (dir.), LIMAT-LETELLIER, Nathalie (dir.), *L'intertextualité*, Besançon, coll. « Annales Littéraires », Presses Universitaires de Franche-Comté, 1998.

⁶⁶ LOVECRAFT, Howard Phillips, lettre à Frank Belknap Long, 8 octobre 1921 (SL 1, p. 158) in JOSHI, Sunand Tryambak, *Je suis Providence, tome 1, op. cit.*, p. 696.

consacra son existence »⁶⁷ ; cette phrase montre non seulement que Lovecraft avait prévu plus ou moins la mort violente et sinistre de Herbert West à la fin du dernier épisode, mais aussi qu'il cherche l'efficacité de la terreur pour un récit court et intense. Il ne lésine pas sur les effets, et sans aucun doute, avec la suggestion d'évènements par des adjectifs et un focus direct et particulier sur la science, nous sommes chez Lovecraft, en plus d'être dans la lignée des récits horrifiques pulp de l'époque (efficacité, horreur, grotesque). Florent Montclair ne manque pas de signifier la différence cruciale de style et d'approche entre *Herbert West* et *Frankenstein*. L'impératif de Lovecraft et surtout l'ambition d'un tel récit font qu'il « *ne peut se laisser aller à des passages sentimentaux* », en comparaison à *Frankenstein* dans lequel Mary Shelley déploie un registre dans un style plus romantique. Montclair parle, en paraphrasant un article de Walter Scott, des « *joutes philosophiques du monstre et de son créateur et le désir d'être aimé du démon. Lovecraft, dans l'optique de l'horreur la plus grande, supprime cet aspect et ses monstres n'ont pas la parole* ». Il y a une tendance évidente dans le récit de Lovecraft de rechercher la terreur, l'outrance, tandis que chez Mary Shelley, l'horreur se tapie dans l'ombre, dans les réflexions terrifiantes posées par une telle science chimérique, et la vie ironique de la Créature. Lovecraft en dit même qu'on y « *sent une véritable peur cosmique* »⁶⁸, gage qu'il considère ce travail comme majeur (il en dit aussi que c'est un « *classique de la littérature de terreur* »⁶⁹).

Dans le reste de l'article, Florent Montclair relève des citations et hommages de Lovecraft au texte de Shelley, en citant par exemple des adresses, des indications de temps, des dates, qui correspondent ou sont réemployées dans de nouveaux contextes par Lovecraft. Des clins d'œil discrets qui démontrent l'importance de *Frankenstein* sans faire de ce dernier une influence majeure de la nouvelle. Il y a d'ailleurs un point sur lequel revient Montclair qui démontre la singularité de Lovecraft à son époque, ou plutôt qui rend compte de l'avancée des sciences au début du XXème siècle. Cet enjeu qui se retrouve dans les deux

⁶⁷ LOVECRAFT, Howard Phillips, « Herbert West - Réanimateur » in *Intégrale 4 : Le cycle de Providence*, *op. cit.*, p. 49.

⁶⁸ LOVECRAFT, *Épouvante et surnaturel en littérature*, in MONTCLAIR, Florent, *L'influence du Frankenstein de Mary Shelley (1818) sur Herbert West réanimateur de Howard Phillips Lovecraft (1921)*, *op. cit.*, paragraphe 30 : <https://books.openedition.org/pufc/4602>, consulté le 12/08/2024.

⁶⁹ LOVECRAFT, Howard Phillips, « Épouvante et surnaturel en littérature », *op. cit.*, p. 40.

récits est celui de la technique de réanimation des corps. Selon Montclair, la part scientifique de *Frankenstein* « ouvrait la voix de Jules Verne en France comme à Lovecraft aux États-Unis »⁷⁰, ce qui explique entre autres le statut de pionnier que représente ce roman dans la littérature fantastique occidentale, Shelley étant « à la pointe de la recherche en citant Erasmus Darwin »⁷¹ à son époque.

« Au point de vue de l'histoire, Lovecraft pallie à ce qui est devenu illogique pour un lecteur du XXe siècle. Le médecin ne construit plus une créature, il la ranime, il redonne la vie à des morts... ce qui correspond plus à l'optique médicale du siècle. Si Shelley, sur les théories d'Erasmus Darwin, pouvait croire que la vie était un souffle que l'électricité pouvait insuffler à un assemblage de chairs, Lovecraft ne peut le croire. Avec Yves Delage (1854-1920), la biologie s'oriente vers la "recherche des conditions et des causes de la vie dans les cellules" et dès lors construire un être humain comme le fait Victor n'est plus possible. La cellule devient l'unité première de tout être vivant comme le montrent Mathias Jacob Schleiden (1804-1881) et Théodore Schwann (1810-1882) et ce n'est plus les membres qui constituent l'homme, mais une partie plus petite et que l'on peut moins facilement recréer. On sait, comme le dit Herbert West, que la mort provoque la destruction des cellules du cerveau et sa détérioration. Redonner la vie ne se fait plus de la même façon chez Shelley et chez Lovecraft ! Frankenstein animait un mort après trois saisons de "construction", Herbert West doit, lui, avoir des cadavres frais, auxquels il injecte une solution chimique. La réanimation est presque instantanée et le travail du médecin très limité... ce qui explique la multitude de créatures auxquelles West redonnera la vie : il n'a pour cela presque rien à faire par opposition à Frankenstein. Et c'est parce qu'il a besoin de corps morts récemment que West va tuer des vivants. »⁷²

⁷⁰ MONTCLAIR, Florent, *L'influence du Frankenstein de Mary Shelley (1818) sur Herbert West réanimateur de Howard Phillips Lovecraft (1921)*, op. cit., paragraphe 32.

⁷¹ *Ibid.* paragraphe 40.

⁷² *Ibid.* paragraphe 39.

Cette iconographie scientifique de premier plan est, avec les nouveaux effets de peur utilisés par Lovecraft, une des plus grandes distinctions à faire entre les deux œuvres en ce qui concerne une étude comparative. Elle relève à la fois l'importance donnée à ses auteurs respectifs pour les sciences de leurs époques et à quel point elles intègrent leurs récits. Elle souligne également une des raisons qui fait qu'ils sont encore aujourd'hui des auteurs reconnus : ils étaient à la pointe de ce qu'il se faisait à leur époque en termes de recherche, et ont systématiquement essayé de faire peur avec des éléments plus actuels, qui résonnaient dans l'esprit de leurs contemporains. C'est un peu plus le cas pour Lovecraft, Mary Shelley étant reconnue quasi-uniquement pour *Frankenstein*. Lovecraft a souvent eu comme point de départ des questionnements philosophiques et scientifiques qui étaient alors en pleine ébullition à son époque (que nous analyserons en détail avec le cas *From Beyond* dans la seconde partie de ce mémoire). Son obsession pour les découvertes scientifiques parsème son œuvre. Dans *From Beyond* justement, le narrateur anonyme avait fui son ex-collègue scientifique, Crawford Tillinghast, car ce dernier se lançait dans des recherches et expériences inquiétantes. Après avoir reçu une lettre déconcertante de Crawford, le narrateur retourne à la maison du scientifique, et le découvre dans un état terrifiant, physiquement faible et abîmé, et psychologiquement dérangé. A cette vue abominable, voici qu'elle fût la pensée du narrateur :

« Crawford Tillinghast avait commis l'erreur d'étudier la science et la philosophie. Ces matières devraient être réservées aux chercheurs à la tête froide et sans états d'âme, car elles n'offrent à l'homme de cœur et d'action que deux fins possibles, aussi tragiques l'une que l'autre : le désespoir, s'il échoue dans sa quête, ou une indicible et inimaginable terreur s'il réussit. Tillinghast avait jadis été en proie à l'échec, à la solitude et à la mélancholie ; je redoutais maintenant avec écoëurement qu'il ne fût à la merci du succès. »⁷³

⁷³ [Traduction David Camus] LOVECRAFT, Howard Phillips, « From Beyond », *Intégrale tome 4 : Le cycle de Providence, op. cit.*, p. 30.

Notons la construction répétitive des deux dernières phrases, comparant successivement l'échec et la réussite comme antinomique à leur première définition, l'échec des recherches étant la fin la plus heureuse pour un chercheur. La formulation du traducteur (David Camus) « à la merci du succès » est une formulation fataliste démente et éminemment lovecraftienne dans ce qu'elle contient de plus nihiliste et d'horreur cosmique. L'étude est « une erreur », et quelle que soit sa résolution, elle sera tragique. Ce paragraphe est un bon résumé de la philosophie de Lovecraft et de certaines de ses véritables peurs. Dans *L'abîme du temps* (*In the Shadow of Times*, 1936), le narrateur dit également : « *Je supposais que les hiéroglyphes insolents sur les murs feraient voler mon esprit en miettes si je n'en étais pas protégé par la pitié de mon ignorance* »⁷⁴. Là encore, la folie qui guette l'aventurier n'est qu'à un pas de la vérité. Il y a une phrase du même ordre dans *Frankenstein*, lorsque le scientifique voit pour la première fois sa créature ouvrir les yeux et trembler, il pense : « *comment pourrais-je dire l'émotion que j'éprouvais devant cette catastrophe* »⁷⁵, alors même qu'il est témoin de résultats concluants et positifs de ses recherches. La peur de la découverte est une thématique à part entière chez Lovecraft, certainement due à la recherche qui se multiplie sur les anciennes civilisations, l'espace, et la philosophie à son époque.

Comme le cite Montclair, les recherches sur les atomes, le cerveau et l'anatomie sont également au cœur de tous les sujets, et Lovecraft qui se cultive sans cesse sur ces sujets est nourrit d'un imaginaire scientifique solide, dans lequel il va ancrer beaucoup de ses nouvelles. Il n'y a qu'à voir les longues descriptions techniques, avec les noms latins, des coquillages et autres fossiles découverts dans les glaces des *Montagnes de la folie*. C'est donc certainement cette peur de l'inconnu, des découvertes qui attendent les chercheurs, qui fonde en partie l'intérêt pour Lovecraft d'un sujet tel que la réanimation de cadavres, et l'intérêt qu'il peut trouver dans un récit comme *Frankenstein*. C'est également cette raison qui fait que ses nouvelles sont toujours autant d'actualité, et qu'elles s'ancrent toujours dans l'état de la recherche de leur époque. Maintenant, ce qui va nous intéresser, notamment à travers le motif de la réanimation, mais de

⁷⁴ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Dans l'abîme du temps*, Paris, Points, 2015.

⁷⁵ SHELLEY, Mary, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, Paris, coll. « Classiques », Le Livre de Poche, 2009.

manière plus générale à travers les imaginaires scientifiques de différentes époques et d'iconographies fictives ainsi que de leurs esthétiques, c'est le lien intertextuel entretenu entre *Re-Animator* de Stuart Gordon et les films *Frankenstein* d'Universal et de la Hammer.

I) 1) c) Intertextualité 2 (de James Whale à Gordon et Yuzna)

De la même manière qu'une forte intertextualité existe à la fois dans les citations que Lovecraft fait de certains auteurs, que de citations qu'il fait de lui-même, il y a dans les films de Stuart Gordon et Brian Yuzna des citations évidentes de films qui les ont précédés. Et comme pour Lovecraft, ces références sont à trouver du côté de *Frankenstein*. Nous allons nous pencher sur trois adaptations cinématographiques du roman de Mary Shelley, à la fois pour y déceler les accointances avec les deux premiers films *Re-Animator*, mais aussi pour comprendre quelle est la place des films de Gordon et Yuzna dans l'Histoire du cinéma d'horreur.

Pour commencer, il ne s'agira pas d'évoquer la première adaptation de *Frankenstein* au cinéma par James Whale en 1931, mais bien de sa suite *The Bride of Frankenstein* en 1935. Ce sont des films produits par les studios Universal dans sa lancée de réaliser des films de monstres au début des années 1930 (*Dracula* de Tod Browning [1931], *The Invisible Man* de James Whale [1933] et tant d'autres). Les deux films adaptent avec plus ou moins de liberté des passages du roman de Mary Shelley. Comme pour les romans, la manière de réanimer et le rapport au corps des films de Whale sont assez datés, se référant au galvanisme et au darwinisme, à savoir une idée de réanimation par l'électricité, en faisant de plusieurs corps exhumés un seul et unique corps recousu. Les films de Gordon et Yuzna quant à eux suivent la démarche un peu plus moderne de la nouvelle de Lovecraft en ce qui concerne la représentation des sciences, à savoir le besoin d'un cadavre récent, dont les tissus ne sont pas abîmés, pour lui insuffler un nouveau souffle de vie grâce à un sérum chimique. Les châteaux et vastes

villages des films de Whale font place à une maison de style « craftsman » dans *Re-Animator*, entre planches de bois blanches et briques, dont les couleurs ne sont pas sans rappeler des maisons de style colonial, le tout dans un



Figure 1 *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985)

quartier résidentiel américain typique (fig. 1). Mais surtout, les grands labos sous le toit du grand château de *Frankenstein* font place à un sous-sol miteux avec un matériel scientifique plus restreint (des tables aménagées tout au plus) ; qui correspond également aux distinctions entre le romantisme de Mary Shelley et l'horreur de Lovecraft, un sens de la démesure moins accru, les lieux sont plus confidentiels (le sous-sol d'une grange par exemple).

Nous allons effectivement nous pencher sur la suite du premier film de Whale, *The Bride of Frankenstein*, qui a pris des libertés importantes sur le roman. Dans ce dernier, même si la Créature demande explicitement à Frankenstein de lui créer une compagne, le scientifique ne va pas au bout de ses recherches et détruit tout pour ne plus jamais créer d'abomination. Pourtant, voir une nouvelle Créature féminine, et le processus pour la créer est tout l'argument de vente du deuxième film de Whale. La Mariée en question (interprétée par Elsa Lanchester), cette seconde créature, n'apparaît pourtant que très peu dans le film, elle arrive en point d'orgue, en apogée du film après des aventures hautes en couleurs pour la première créature, toujours interprétée par Boris Karloff. Cette élucubration qui s'émancipe du roman est devenue culte pour les spectateurs, le design du personnage de la « Mariée » marquant toute une génération et est beaucoup parodié et réutilisé aujourd'hui. La suite de *Re-Animator*, réalisée par Brian Yuzna (1990), n'échappe pas à la règle. La référence va jusque dans le titre : *Bride of Re-Animator*.

Cette suite de Yuzna cite directement le film de Whale, montrant d'une part que ses influences sont principalement cinématographiques et non littéraires, et d'autre part qu'il a conscience de se trouver à l'intersection de la nouvelle de Lovecraft et des films *Frankenstein* qui l'ont précédé. Le pastiche est

alors sur deux niveaux, il va s'appropriier le motif de la Mariée pour en recréer une dans un style hybride, entre la reconstruction de cadavres de *Frankenstein* et la réanimation par sérum de *Herbert West*. La Mariée est, comme dans le film de Whale, un projet qui va s'étaler sur tout le film et qui va trouver son apogée, sa naissance, dans le dernier acte. C'est une citation évidente et assumée. De même d'ailleurs que dans le premier *Re-Animator*, et c'est gardé dans les suites, le thème du générique d'introduction est une reprise et une réinterprétation à peine cachée (pas du tout même) du thème musical de *Psycho* (1960, Alfred Hitchcock, composé par Bernard Hermann) par Richard Band, le frère de Charles Band. La saga *Re-Animator* arrive dans les années 1980 avec pour ambition de choquer les spectateurs, de faire du spectacle horrifique ; par ce biais, le film montre qu'il a conscience de l'historiographie à l'intérieur de laquelle il se situe, et cite justement ses prédécesseurs soit par provocation, soit par pastiche pour réactualiser certains codes. C'est clairement ce qu'il se passe avec *La fiancée de Frankenstein*, dont le titre et la trame sont reprises par Yuzna, alors qu'un tel scénario est totalement inexistant du roman.

Pour revenir aux techniques de réanimation de *Bride of Re-Animator*, nous pouvons y trouver la genèse dans la nouvelle de Lovecraft. Le chapitre V de la nouvelle se déroule en Europe durant la Grande Guerre. Herbert West a voulu s'enrôler aux côtés du narrateur, son partenaire, pour avoir accès facilement et de manière excessive à des corps humains frais pour mener à bien ses expériences. Pour réanimer des morceaux de cadavres, il a trouvé la solution dans les tissus embryonnaires de certains reptiles, qui serviraient à « *maintenir en vie des fragments dépourvus d'organes* »⁷⁶ ce qui, dans la nouvelle, va lui permettre de faire revenir à la vie un soldat major américain décapité, dont ils entendront des cris provenir de la tête coupée, ce qui rappelle bien entendu le docteur Carl Hill du premier film.

Dans le film *Bride of Re-Animator*, l'introduction revient sur ce contexte de guerre. Mais une des innovations importantes des films *Re-Animator* sont l'époque durant laquelle se déroule la fiction. Les films *Re-Animator* se déroulent dans les années 1980, au moment où les films sont tournés. Les films

⁷⁶ LOVECRAFT, Howard Phillips, « Herbert West – Réanimateur », *Intégrale tome 4 : Le cycle de Providence, op. cit.*, p. 73.

Frankenstein quant à eux, sans exception, sont des films d'époque qui mettent en scène ce que nous supposons être le 17^{ème} siècle, avec ses châteaux, ses décors, ses diligences et ses villages de campagne. De même pour les films de la Hammer sur lesquels nous reviendront. Il est alors naturel que la guerre en question soit une guerre contemporaine au tournage des films. Yuzna a choisis le conflit armé péruvien, qui a débuté en 1980 et qui perdure encore de nos jours. Cela lui permet d'introduire aussi les iguanes, grâce auxquels sur place il a pu conclure qu'il pouvait réanimer des parties de corps humains plutôt que des corps entiers, comme dans la nouvelle : « this is no longer about reanimating the dead... we will create new life » (« ce n'est plus à propos de réanimer les morts... nous allons créer une nouvelle vie », Jeffrey Combs interprétant Herbert West dans *Bride of Re-Animator*). La nouvelle ne va pas au-delà de la tête décapitée qui parle, ce qui fait qu'elle n'embrasse toujours pas la technique de réanimation du roman de Mary Shelley, Lovecraft ayant gardé le principe du sérum, avec d'ailleurs un ton beaucoup plus pragmatique. En se rendant compte qu'un cadavre peut réagir et bouger sans conscience, sans cerveau rattaché à son corps : « *l'homme n'a pas d'esprit régulateur centralisé, mais n'est qu'une simple machine composée de matière nerveuse* »⁷⁷ ; contrairement au roman de Mary Shelley où tout l'enjeu est de démontrer que la Créature est pourvue de sentiments et de pensée, d'esprit, de réflexion.

Le film *Bride of Re-Animator* va donc plus loin que la nouvelle, en proposant d'abord une sorte de remake à *The Bride of Frankenstein*, et surtout en ne s'arrêtant pas à la tête décapitée pour rassembler des tissus. Herbert West et Daniel Cain (son bras droit, l'équivalent anonyme du narrateur de la nouvelle) vont reconstruire à partir de plein de cadavres différents une seule femme à réanimer. Le point de départ de cette ambition est que Megan, interprétée par Barbara Crampton dans le premier film, est morte à la fin de ce dernier. Elle était la compagne de Daniel, qui ne s'en est pas remis. Au retour du conflit péruvien, au tout début de *Bride of Re-Animator*, West retrouve le cœur de Megan dans la morgue de l'hôpital, et essaye de convaincre Dan de la refaire vivre à partir de cet organe, et en rajoutant du tissu de cadavre pour recréer de zéro un corps humain, puis le ramener à la vie grâce au sérum et aux découvertes qu'il a faites au Pérou.

⁷⁷ *Ibid.* p. 75.

En ce sens, le film se rapproche beaucoup plus de *Frankenstein*, livres comme films, car il y ajoute le concept de recoudre entièrement un corps humain. Le film fait d'ailleurs un pied de nez au pragmatisme de la nouvelle (faisant donc également un pied de nez au premier film), en faisant de la Fiancée un être conscient, qui reconnaît en Dan son ancien amant, et qui est blessée lorsque que West prononce la phrase « Oublie ça Dan. Elle n'est qu'un assemblage de tissus morts » ; avant qu'elle ne fasse un « rejet » et que son corps ne s'effondre et se détache par lui-même. Cette intrusion d'une conscience lointaine se retrouve plus dans le regard mélancolique de la Créature que dans ses paroles ou ses actions, son corps étant limité, fragile, et ses capacités réduites.

Au-delà du film de Whale, *Bride of Re-Animator* cite beaucoup les films de la Hammer. Studio Britannique dont l'âge d'or commence avec *The Quatermass Xperiment* (Val Guest, 1955), et dans la foulée duquel ils commencent à sortir des adaptations des grands romans fantastiques comme l'a fait la Universal dans les années 1930, commençant par trois films réalisés par Terrence Fisher, réalisateur prolifique de la Hammer : *The Curse of Frankenstein* sorti en 1957, suivis par *Dracula* et *The Revenge of Frankenstein* en 1958. Dans les trois films, la Créature et Dracula sont interprétés par Christopher Lee, qui fera sa renommée à l'international, et continuera de jouer ces rôles et d'autres pour la Hammer durant de longues années. La Hammer se fait connaître pour son irrévérence et ses provocations qui, dès les années 1950, montre du sang à l'écran. Le premier *Frankenstein* de Fisher montre, vers la fin du film, le docteur tirer dans l'œil de sa créature, qui se met la main devant la blessure. Ce plan (fig. 2) du sang qui coule entre ses doigts a beaucoup fait parler, et est même considéré comme un des premiers films à montrer du sang en couleur dans l'Histoire du cinéma⁷⁸. Mais c'est surtout dans la deuxième adaptation, *The Revenge of Frankenstein*, que nous trouvons des rappels esthétiques et thématiques évidents avec *Re-Animator*.



Figure 2 *The Curse of Frankenstein*

⁷⁸ TODD, Lucy, « Frankenstein : Behind the Monster Smash », *BBC*, 2018, <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-42411484>, consulté le 16/08/24.

Pour illustrer nos propos, une planche iconographique se trouve à la fin de cette partie, pour comparer directement certains plans des films.

Bien sûr, de manière générale l'esthétique des sciences et des laboratoires parcourt ces films. Les décors sont plus soutenus chez la Hammer, étant des films d'époque, les laboratoires sont bien présentés dans de belles pièces, certes sombres et étroites, mais avec des lumières vives, et un certain sens de la présentation des outils. A l'inverse, dans *Bride of Re-Animator*, c'est la cave de la maison dans laquelle vivent les protagonistes qui leur sert de laboratoire. Briques rouges, poussière, accessoires et outils exposés, même si bien entretenus, un peu partout, à droite à gauche, cette pièce va devenir le lieu des terribles épisodes que vont vivre les protagonistes. Elle va être saccagée, détruite, bougée maintes fois par des combats. Les tables en elles-mêmes se ressemblent beaucoup, avec une allure très science-fiction / fantastique, avec des outils très spécifiques (verres et récipients en tous genres, montages chimiques avec des tuyaux enroulés, qui passent d'un récipient à l'autre, avec parfois des liquides de couleur) mais avec beaucoup de fils de cuivres et d'éléments électriques dans *The Revenge of Frankenstein*, la technique de réanimation s'appuyant encore sur le galvanisme, une certaine iconographie électrique des débuts parcourt la table d'opération.

Notons également la petite *main-œil* reconstituée à partir des nerfs de doigts différents dans *Bride of Re-Animator*, créée par Screaming Mad George, également maître des effets spéciaux sur *Society* de Yuzna. Cette petite expérience n'est pas sans rappeler celles que le docteur Frankenstein a fait sur des systèmes nerveux, avec deux yeux d'un côté et une main de l'autre, conservés dans des aquariums dans *The Revenge of Frankenstein*. En ce qui concerne les corps, il y a également la manière d'apposer une fine couche de tissu blanc par-dessus les tissus de la peau de la Créature de *Re-Animator 2*, qui rappelle le corps de la Créature entouré de bandages blancs dans *The Revenge of Frankenstein*, tous deux allongés sur le dos sur une table d'opération.

Enfin, la couleur verte. Le vert est depuis le début l'identité chromatique de *Re-Animator*, le sérum étant vert-fluo, quelques séquences dans le premier film ont également des teintes vertes, et pour le reste des teintes froides (bleues, blanches). Dans sa suite, le vert est un peu plus présent, parfois en fond, parfois

un peu plus marqué. Les lumières de manière générale sont plus expressives et colorées que dans le film de Gordon. Le vert est une couleur qui est souvent associée à la science-fiction ou à l'horreur. Les directions artistiques de films d'exploitation ou de bandes dessinées comme celles d'EC Comics (*Weird Science*, dont le logo était vert), sont deux exemples parmi des milliers qui exploitent le vert comme tel, et c'est également le cas dans *The Revenge of Frankenstein* (plus que dans *The Curse*) dans lequel quelques arrières plans sont teintés d'une lumière verte, pour relever le premier plan ou créer une atmosphère plus onirique et qui s'ancre dans un imaginaire d'horreur. Le motif de la couleur verte comme appartenant aux sciences et à l'horreur peuvent même remonter jusqu'à *Doctor X* (Michael Curtiz, 1932), qui était tourné en technicolor bichrome.

Tous ces motifs sont entre la citation et l'hommage, les deux œuvres piochent des références et s'ancrent dans un même mouvement artistique global, à savoir le cinéma et la littérature fantastique. Certains éléments sont peut-être des coïncidences, mais à voir comment le film reprend la trame de celui de James Whale, il ne semble pas improbable que Yuzna fasse un clin d'œil aux films de la Hammer, avec lesquels il a un point commun : il veut faire des films choquants qui vont surprendre le public. Ces citations sont en ce sens une manière de s'éloigner de ces figures pour créer son propre chemin, et mettre en avant ses différences. La Fiancée de *Re-Animator* ne finit pas de manière si élégante que celle de *Frankenstein*, la première faisant un rejet de son propre corps, et la seconde mourant dans l'effondrement du château de *Frankenstein*. Il y a beaucoup d'éléments comme ceux-ci qui relèvent simplement d'un respect couplé à un détachement, à la fois la conscience de s'ancrer *après* des films importants, tout en voulant s'en émanciper. L'innovation des effets spéciaux, des petits monstres comme la *main-œil* ou la tête ailée de Carl Hill qui apparaît à la fin, entre tant d'autres effets, sont une surenchère constante qui démontrent une ambition forte d'innover, de choquer, et d'amuser, tout en usant d'une mise en scène forte, choc, et référencée. L'intertextualité des œuvres est sans fin, nous sommes partis de Gordon pour aller à Mary Shelley, ou de Lovecraft pour aller à Poe, et toutes ces œuvres se croisent, se citent, se répondent, interagissent sans cesse pour créer de nouvelles formes et de nouveaux mythes.



Figure 10 *The Revenge of Frankenstein*



Figure 9 *Bride of Re-Animator*



Figure 8 *The Revenge of Frankenstein*



Figure 7 *Bride of Re-Animator*



Figure 6 *The Revenge of Frankenstein*



Figure 5 *Bride of Re-Animator*



Figure 4 *The Revenge of Frankenstein*



Figure 3 *Bride of Re-Animator*



Figure 18 *The Revenge of Frankenstein*



Figure 17 *Bride of Re-Animator*



Figure 16 *The Revenge of Frankenstein*



Figure 15 *Bride of Re-Animator*

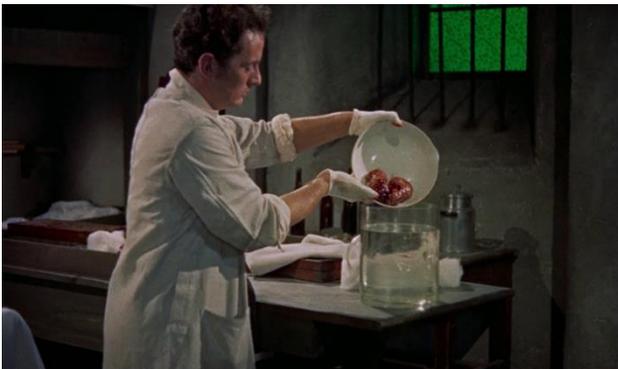


Figure 14 *The Revenge of Frankenstein*

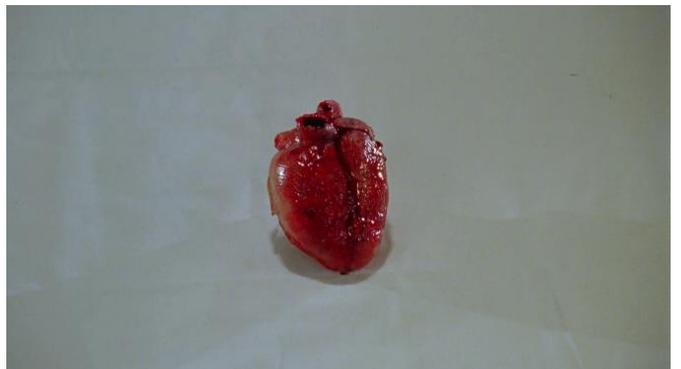


Figure 13 *Bride of Re-Animator*

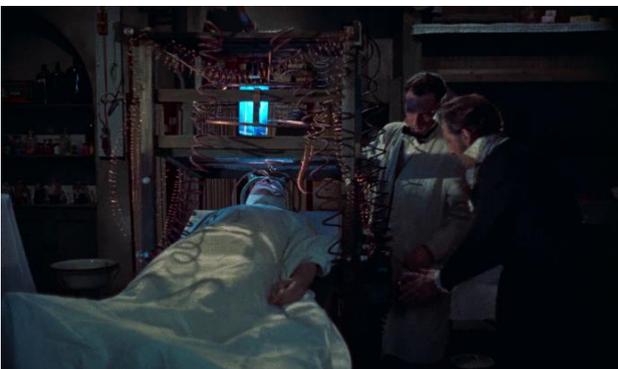


Figure 12 *The Revenge of Frankenstein*



Figure 11 *Bride of Re-Animator*



Figure 20 The Bride of Frankenstein



Figure 19 Bride of Re-Animator

I) 2) Approche d'une mise en scène au service de l'ambiance

I) 2) a) Ambiance

Lovecraft décrit lui-même sa nouvelle *La Couleur tombée du ciel* (*The Colour out of space*, 1927) comme une « étude d'atmosphère »⁷⁹. La nouvelle raconte comment une météorite qui s'est écrasée dans la ferme d'une famille isolée au nord d'Arkham va décimer la faune, la flore, et les habitants de cette ferme. La météorite renferme une entité extraterrestre, la Couleur, qui prend forme d'une lumière dont la couleur est inconnue, et qui contamine l'environnement de sa présence. L'étude atmosphérique dont parle Lovecraft se développe effectivement dans cette horreur intimiste qui s'infiltré dans un quotidien, une sombre descente aux enfers par la nature et les déboires de l'âme. Il construit souvent dans son récit un vocabulaire expansif et une énumération, par exemple : « *on voyait bien qu'une faible phosphorescence avait commencé à envahir les lieux. Elle luisait sur les larges lattes du plancher, sur le bout du tapis élimé, et chatoyait sur le châssis des fenêtres à carreaux. Elle courait le long des poteaux [...]* »⁸⁰. Il y a non seulement une succession d'éléments qui apparaissent *progressivement* mais en plus il s'agit d'une faible lumière, qui modifie donc la manière de percevoir l'espace, et qui a un impact atmosphérique puissant sur le lecteur.

Mais les descriptions plus générales des environnements de la région (la nouvelle se passe dans le Massachussetts, à quelques kilomètres d'Arkham) sont également d'excellentes descriptions qui posent une ambiance très spécifique des paysages : « *Sur tout ce paysage flottait un oppressant brouillard d'agitation ; une note d'irréalité grotesque, comme si quelque élément essentiel de la perspective ou du clair-obscur s'y trouvait représenté de travers* »⁸¹. Nous voyons bien à travers cet extrait que Lovecraft n'essaye pas juste de décrire ce que voit le narrateur, mais surtout ce que le paysage lui évoque. Il ne s'agit pas d'un paysage fantastique mais bien de forêts, collines et falaises. Mais la perspective et *l'atmosphère* de la région impacte le narrateur et sa manière d'interagir avec

⁷⁹ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Selected Letters*, volume 2, Arkham House, 1968 in JOSHI, Sunand Tryambak, *Je suis Providence, tome 2*, Chambéry, coll. « Hélios », ActusF, 2021, p. 171.

⁸⁰ LOVECRAFT, Howard Phillips, « La Couleur tombée du ciel », *op. cit.*, p. 176.

⁸¹ *Ibid.* p. 152.

celle-ci. Il y a plein d'autres sublimes descriptions de paysages et d'environnements dans cette nouvelle, et Lovecraft est pertinent en l'évoquant comme une « *étude d'atmosphère* ».

L'ambiance est d'ailleurs un concept éminemment lovecraftien si nous nous arrêtons à l'une des définitions de Bruce Bégout :

« *Mais que les hommes ressentent les ambiances ne signifie pas qu'ils savent les décrire et les comprendre. Lorsqu'ils ont tenté de les éclaircir, ils ont la plupart du temps évoqué de manière assez vague la présence d'un quelque chose dans l'air. L'ambiance serait ce qui est à la fois toujours présent et non remarqué. Peut-être est-ce là d'ailleurs son caractère le plus déroutant. On la ressent, on est saisi par elle, on baigne constamment dans son atmosphère diffuse et pénétrante, mais on n'y prête pas forcément attention* »⁸².

L'ambiance est un concept qui échappe à la fois aux mots et au moment même. L'ambiance doit être conscientisée pour être remarquée, mais elle ne part jamais vraiment. L'ambiance est le rapport émotionnel qu'un individu entretient avec son environnement. Cette description de Bruce Bégout met l'emphase sur le caractère omniprésent mais qui échappe totalement à la compréhension et au moment. Dans ses œuvres, Lovecraft distille régulièrement l'horreur par une entité supérieure, parfois omnisciente, qui agit sans que les personnages ne puissent mettre la main dessus. C'est le ressort horrifique de *L'appel de Cthulhu* jusqu'à ce que ce dernier décide de se montrer (jusque-là son influence se ressentait aux quatre coins du globe comme une présence mystique mais sans réelle preuve de son existence), mais aussi de *L'abomination de Dunwich*, qui met en scène le drame de la famille Whateley qui met au monde deux enfants de Yog-Sottoth, Dieu gigantesque, présence mystique et informe par excellence, qui n'apparaît jamais dans la nouvelle mais qui la marque de son empreinte. Chez Lovecraft, la peur rôde, et son atmosphère s'irrigue au fur et à mesure par les mots. C'est exactement ce qu'il se passe dans *La Couleur tombée du ciel* d'ailleurs.

⁸² BEGOUT, Bruce, *Le concept d'ambiance : essai d'éco-phénoménologie*, Paris, coll. « L'ordre philosophie », Éditions du Seuil, 2020, p. 14.

La Couleur répand sa présence par une sorte de maladie qui touche l'environnement. Plus elle avance, plus sa force est destructrice.

La définition de Bruce Bégout citée plus haut est assez cruciale et représente une bonne partie des atmosphères que nous rencontrerons dans ce mémoire. Que ce soit la pluie diffuse et omniprésente de *Dagon*, l'espace parallèle de *l'au-delà* dans *From Beyond* ou encore la menace étrange et inexplicée que représente la société de *Society*. Généralement, lorsque nous mentionneront « l'ambiance » ou « l'atmosphère » d'une séquence, nous parlerons de cette sensation évasive mais omniprésente qui hante l'image. Certes c'est une vision largement limitée, mais elle est symptomatique d'une certaine tentative de Lovecraft de créer de l'horreur, et surtout de la manière dont les cinéastes vont essayer de l'adapter. De manière générale, l'ambiance est ce qui marque le plus les nouvelles de Lovecraft : il décrit avec précision l'environnement, les sensations, et surtout le grouillement, qu'il soit météorologique ou fantastique, les nouvelles de Lovecraft ont toujours une trame qui se prête au mystère extrême qui n'obtient que trop rarement des réponses. Cet entre-deux mystique constitue bien l'ambiance la plus importante que nous pouvons trouver chez Lovecraft.

I) 2) b) Suggestion

En lien avec l'ambiance, la suggestion est un outil à la fois de tension narrative et de régime d'image. D'un côté, la suggestion permet de construire du suspense voire une mythologie, et de l'autre, elle permet de jouer avec l'espace et le montage. Nous allons voir avec un exemple de séquence dans cette sous-partie comment Stuart Gordon utilise la suggestion à la fois pour créer de la terreur mais aussi pour stimuler le spectateur et créer de l'attente. L'intérêt d'un tel sujet est de mettre en perspective la monstration excessive avec la suggestion. La suggestion représente l'idéologie de tout un pan du cinéma fantastique, souvent congratulé et reconnu comme efficace pour dépeindre des ambiances pesantes et mystérieuses. Mais la suggestion n'est qu'une de ses nombreuses facettes, et ne pourrait exister sans des films qui vont au-delà de cet aspect, pour embrasser l'opposé : la monstration. Car en effet, même si dans cet exemple de *From Beyond*

la suggestion joue un rôle majeur, c'est aussi parce qu'en contraste une forme plus excessive et brute de l'horreur est à venir.

From Beyond s'ouvre donc sur Crawford Tillinghast (interprété par Jeffrey Combs) qui réussit à faire fonctionner le Résonnateur : machine électrique permettant aux personnes qui se trouvent dans son périmètre d'activer leur glande pinéale. Cette glande du cerveau permettrait aux personnages de voir *l'au-delà*, une version améliorée de notre monde auquel ils ont accès car ils acquièrent plus de sens. Leur perception évolue alors : ils peuvent voir l'ultraviolet ou des monstres visqueux qui y règnent. La scène d'introduction du film reprend la trame de la nouvelle (le reste s'en émancipant), à savoir une expérimentation qui tourne mal et qui conclue sur la mort du partenaire de Crawford. Pour filmer cette séquence qui dure environ sept minutes, Stuart Gordon va privilégier l'humour et la suggestion, alors même que la nouvelle est un récit très visuel et violent, qui baigne dans un registre onirique et psychédélique.

La séquence débute sur Crawford dans le grenier qui leur sert de laboratoire. Il allume le Résonnateur : ça fonctionne ! Il a mal au crâne et la couleur de la pièce change pour un mélange de rose et bleu. En plus de ça, Crawford voit un poisson volant qui « nage » autour du Résonnateur. Il essaye de s'en approcher mais le poisson lui saute au visage et lui mord la joue, avant que Crawford n'éteigne le Résonnateur et que tout revienne à la normal. Excité, il va chercher son collègue Prétorius (nommé ainsi en référence au docteur Prétorius de *The Bride of Frankenstein* de James Whale) pour qu'ils réessayent l'expérience ensemble. La lumière cette fois-ci est plus intense, les roses et les bleus sont bien plus prononcés. Prétorius en ressentant la puissance du Résonnateur fait un discours inquiétant à Crawford, sur sa soif de pouvoir et de contrôle sur le monde : « I wanna see more than any man has ever seen » (« je veux voir plus que quiconque n'a jamais vu »). Au moment où la puissance du Résonnateur fait exploser la fenêtre du laboratoire, la caméra prend un soudain recul depuis l'extérieur de la fenêtre avec un travelling arrière, et introduit dans le plan d'après un nouveau personnage : une voisine cinquantenaire fatiguée du vacarme incessant de ses voisins (nous voyons dans la profondeur de sa fenêtre la maison de Prétorius et la fenêtre rose). La voisine appelle la police mais son petit bichon s'échappe par la fenêtre et cours vers la maison. Elle essaye alors d'y

aller pour le rattraper. Progressivement, avec la sortie du grenier et la caméra qui se concentre sur la voisine, Gordon nous éloigne du but initial, de la chose que nos deux protagonistes et nous-mêmes voulons voir : ce qu'il se cache dans *l'au-delà*.

Mais au fur et à mesure que la voisine évolue vers la maison (elle rentre dedans, appelle pour savoir s'il y a quelqu'un), la musique fait des pauses pour le suspense : les violons s'espacent et le piano et un xylophone jouent chaque note de manière espacée. La maison est plongée dans un silence assourdissant, jusqu'à ce qu'elle atteigne les escaliers d'où des cris sourds se font entendre. Elle monte, entend toujours autant de cris, de choses qui bougent et se déplacent dans le grenier, et trouve son chien en train de gratter sous une porte de l'étage. La caméra suit ses déplacements en steadicam, alternant en la filmant de face puis de dos. Arrivée devant la porte, la musique ralentit, elle ramasse son chien, et un coup de hache (accompagné d'une envolée de la musique extradiégétique) surprend la voisine qui hurle et lâche son chien pour s'enfuir. Crawford ouvre la porte et sors de la maison en courant, avant de se faire arrêter par la police qui est venue après l'appel de la voisine. La voisine est saine et sauve, proche des policiers, mais se souvient de son chien et jette un regard à la maison. Le plan sur elle qui s'inquiète coupe sur un plan en contre-plongée sur un plancher, avec une lumière blanche qui oscille. Un travelling vers la droite découvre progressivement des débris électroniques sur le sol. Puis, un corps allongé sur le ventre, celui de Prétorius. Sa tête est cachée par le bichon qui la lèche. En avançant toujours plus, la caméra découvre la tête de Prétorius : il est décapité, et à la place de la nuque gît un cône torsadé en forme de vis, comme si sa tête avait été « dévissée ». Sans avoir le temps de comprendre vraiment cette forme étrange, un fondu au noir surgit et fait place au générique.

Cette séquence est structurée comme une séquence classique de mise en tension de cinéma d'horreur. Le premier sujet fait une découverte intrigante, mais pour le suspense la caméra s'intéresse à un deuxième sujet dans un montage parallèle, qui progressivement construit une tension qui va arriver au climax de la séquence et se faire joindre les deux sujets. Pourtant la thématique ici est particulière, non seulement Gordon adapte une nouvelle qui décrit plus ou moins précisément plein d'évènements riches et horribles, prenant la décision de ne

rien faire de tout ça dans l'introduction. Mais surtout, le sujet même de la séquence est que des personnages atteignent un nouveau champ de perceptions. Ils *voient* différemment. Et le fait de suggérer ça, de le cacher au spectateur, renforce l'attente de la découverte. C'est non seulement une manière de créer de l'angoisse (la découverte du cadavre de Prétorius est assez vertigineuse car laisse le spectateur avec plein de questions en tête), mais également de l'attente, car le spectateur va justement avoir envie de voir la suite. Cette entrée en matière douce, qui choisit la suggestion à la monstration, est un des rares moments dans *From Beyond* où nous sommes épargnés de la vision de *l'au-delà* et de tous ses excès gores et visqueux, que nous analyserons en détail dans la deuxième partie de ce mémoire.

I) 2) c) Vers une abstraction du générique

Si nous avons vu en quoi la séquence d'introduction de *From Beyond*, formellement sobre et épurée, donne un rôle crucial à la suggestion, nous allons ici voir que le générique qui s'en suit, d'environ deux minutes, invoque un régime d'images beaucoup plus abstrait tout en étant une entrée en matière pour les excès esthétiques à venir.

Le générique commence sur un fondu au noir, sur lequel les premiers noms commencent à apparaître, dans une police d'écriture épaisse et toute blanche qui s'enchaîne ainsi : « *Empire Pictures presents* » et « *A Brian Yuzna Production* ». Ensuite, toujours en blanc, le nom « *H.P. Lovecraft's* » en lettres manuscrites apparaît en gros plan et dézoome au fur et à mesure jusqu'à ce que « *FROM BEYOND* » apparaisse derrière, en tout petit, recouvert par la première écriture, mais qui contrairement à celle-ci grandit pour aller au plus proche de l'écran. La couleur du titre est rose, et à partir de là toutes les autres inscriptions de noms ou de producteurs, revenus dans la première typographie apparue, resteront dans ce même rose. Au fur et à mesure que les noms apparaissent, un fondu très progressif et lent remplace l'écran noir de l'arrière-plan par une sorte de masse informe, difficilement perceptible, monochrome et grouillante. Lorsque l'image devient moins sombre, nous comprenons qu'il s'agit d'une sorte de gros plan sur

des vers qui gigotent dans tous les sens au ralenti. Toute l'image est bleue, sauf les noms au premier plan qui restent rose. La musique orchestrale de Richard Band ponctue le tout par des violons, d'un côté aigus qui jouent une mélodie éclairée mais mystérieuse, et de l'autre autre plus grave pour donner un mouvement plus soutenu et dramatique, parsemé de quelques caisses-claires. La musique donne une atmosphère inquiétante mais contemplative, n'allant pas dans des registres frénétiques ni très expressifs, elle est tout en retenue malgré le nombre d'instruments utilisés.

A première vue, cette introduction est dans son ensemble très mystérieuse et impose une atmosphère inquiétante qui pose des questions sur la suite. Mais la manière dont les vers sont filmés pose des questions plus importantes sur la puissance esthétique de cette séquence qu'il semble pertinent à relever. En effet, même si les écritures au premier plan sont bien nettes, l'image derrière est plus granuleuse, presque floue, et pour sûr saccadée. Cet extrait de vers qui grouillent se rapproche d'une qualité vidéo cassette, avec son grain épais qui ressemble au bruit numérique, mais surtout les mouvements *saccadés*. La vidéo semble tourner à 12 *frames* sur 24 initialement nécessaires au cinéma, si ce n'est moins. Ajoutons à cela un contraste élevé, donc les noirs sont profonds et les ombres prononcées. Le bleu foncé monochrome de l'image ressort d'autant plus. Tout ce générique rappelle en réalité des *échographies*. Cet aspect n'est pas anodin. Comme nous l'avons déjà vu, Lovecraft était particulièrement assidu et fasciné par les sciences, et n'hésitait pas intégrer ses champs-lexicaux, parfois compliqués et soutenus, à son vocabulaire. Le fait d'utiliser une image dont la source est inconnue mais qui renvoie indirectement aux échographies se rapproche des volontés esthétiques scientifiques de Lovecraft. Il n'y a rien de concrètement scientifique ici, mais l'évocation d'un imaginaire scientifique, du gros plan microscopique à l'échographie, suffit à évoquer de manière détournée les obsessions lovecraftiennes.

Il y a le même procédé, beaucoup moins subtil et plus criard dans les films *Re-Animator*. Si nous nous arrêtons au premier, réalisé par Gordon en 1985, le générique est un montage / collage de planches de croquis issus du *Gray's Anatomy*, livre d'anatomie majeur dans les sciences humaines (qui a bel et bien

donné son nom à la série télévisée éponyme mais qui s'écrit avec un « e » : *Grey's Anatomy*). Le livre rédigé par Henry Gray est connu pour ses descriptions précises et ses dessins qui le sont tout autant, exécutés par Henry Vandyke Carter. Il est sorti en 1858 et est devenu un incontournable dans le domaine scientifique. Son utilisation, à la sauce années 1980's avec des dessins de toutes les couleurs qui bougent dans tous les sens fait du générique une séquence bien plus kitsch et burlesque que celle de *From Beyond* (sans parler de la musique qui reprend le thème de *Psycho* composé par Bernard Hermann). Le générique de *Re-Animator* parvient néanmoins à s'adapter à l'univers de Lovecraft, et démontre à la fois qu'il prend au sérieux son sujet avec une imagerie scientifique conséquente et référencée, tout en assumant son statut comique et décalé.

Un autre générique tout en décalage est celui de *Society*, film réalisé par Brian Yuzna en 1989. Sa séquence d'introduction est un rêve horrifique assez répandu dans les films d'horreur des années 1980's, avec un suspense dans une maison vide, puis un réveil du personnage principal chez le psychologue avec lequel il discute de ses problèmes familiaux. A la toute fin de la séquence, Bill, le personnage principal, croque dans une pomme et voit à l'intérieur des vers y grouiller (peut-être pas une référence directe à *From Beyond* car les vers ont une importance dans *Society*, nous y reviendrons dans la partie II) 3) a)). Bill est surpris et un arrêt sur image sur son visage, avec la caméra qui s'approche rapidement de son œil, marque le début du générique avec à nouveau un fondu au noir. Le titre s'affiche sans pause, « *SOCIETY* », la typographie est blanche, mais au bout de quelques secondes devient jaune brillant avant de s'assombrir vers l'orange et le titre disparaît dans un fondu en même temps. Chaque apparition de titre se fait de cette manière dans le générique : blanc, jaune, orange pendant le fondu. Mais là encore, la force de ce générique réside dans l'image diffusée en arrière-plan.

La vidéo qui défile consiste en des gros plans d'une sorte d'amalgame de corps qui se mélangent entre eux. Tous les procédés sont les mêmes que dans *From Beyond* : l'image est monochrome (jaune cette fois-ci), les contrastes sont très élevés donc les noirs sont majoritaires et laissent peu passer la lumière, et surtout l'image est également saccadée. Le spectateur ne le sait pas encore à ce moment-là, mais il est en train d'observer la scène finale du film : une orgie

gigantesque de personnes qui se mélangent et se mangent entre eux. Cette séquence est bien mieux éclairée à la fin, dans son monochrome orange / jaune. Ici, l'image est donc altérée volontairement pour brouiller les pistes et abstractiser encore plus ce qui l'est déjà dans la séquence finale. Les enjeux sont donc autant esthétiques que narratifs, car les bribes d'oreilles ou de mains qui parviennent au spectateur dans ce brouhaha humain posent des questions sur ce que pourra bien être la suite du film. La musique est également notable, appelée « Eton Boat Song »⁸³, c'est un chant enfantin assez lent et joyeux sur fond de musique onirique, entre bruitages au ralenti étranges, rires, et violons. La musique donne une atmosphère vraiment dérangeante aux images, elle en compose une dichotomie parfaite. Là où les images sont absolument cauchemardesques, la musique ressemble à une comptine naïve sur fond de rires lugubres. Cela donne au tout une sensation de décalage malsain, que quelque chose ne va pas. Ici, à cause de la couleur et du régime de l'image, il n'y a pas vraiment de relent échographique. Même si nous pouvons faire un lien, il s'agit plus d'une abstraction extrême des formes à des fins horribles. Le générique de *Society* est une masse indistincte de chair ruisselant de liquide et de gel indescriptible. Les corps sont presque impossibles à distinguer et annoncent un flot incessant de chair qui se mélange et se transforme dans la suite. Son abstraction rejoint celle de *From Beyond*, qui se complaît également dans une masse mouvante et informe, qui renvoie à un amas d'insectes grouillants. La concentration d'insectes qui donnent l'impression d'être passés au microscope renvoient directement aux thématiques abordées dans *From Beyond* : l'échelle infiniment petite des atomes qui composent la matière, l'invisible, ou encore les maladies : autant de sujets scientifiques sur lesquels nous reviendront en détail dans la deuxième partie de ce mémoire.

Ce générique de *From Beyond* semble donner un avant-goût étrange de ce qui attend le spectateur : il fait écho à ce que nous avons précédemment « vu » (un grouillement, des monstres ou des entités qui n'ont pas atteint la figuration car hors-champs, des scientifiques...), et donne des indices sur ce que nous allons « voir ». Bien entendu, le code couleur rose sur bleu rappelle la manière dont *l'au-*

⁸³ Le compositeur crédité au générique est « A.D.E.W », est-ce un pseudonyme, une entreprise ou un label ? En tout cas les musiciens Mark Ryder et Phil Davies sont crédités aux arrangements et aux paroles.

delà, espace parallèle à celui des personnages auquel ils accèdent sous certaines conditions, est éclairé (les personnages sont roses au premier plan et le décor au second plan est bleu).

Ces génériques nous montrent que Yuzna et Gordon se servent de tout ce qu'ils peuvent pour faire passer des idées ou sous-entendre des enjeux narratifs qui seront abordés par la suite. C'est à la fois une manière de montrer le ton du film (plutôt comique mais qui se prend au sérieux) tout en expérimentant avec les formes. Un peu comme avec les clips musicaux, les réalisateurs se servent des génériques pour expérimenter et faire un spectacle qu'ils n'auraient pas eu la place de faire ailleurs. L'image échographique trouvera un écho plus tard dans *From Beyond*, le reste est une question d'interprétation et de métaphore, et le générique de *Society* est simplement composé d'images de l'orgie finales mais retravaillées, avec les contrastes, l'opacité et le régime d'images plus saccadé qu'à la normale. Ces génériques qui semblent hors du temps développent une esthétique puissante, à la lisière du figural, en s'éloignant des formes et en allant vers l'abstrait. La mention que nous faisons ici des génériques est un avant-goût de ce que sera notre analyse de ces deux films dans la partie II) de ce mémoire.



Figure 28 From Beyond



Figure 27 From Beyond



Figure 26 From Beyond



Figure 25 From Beyond



Figure 24 From Beyond



Figure 23 From Beyond



Figure 21 From Beyond



Figure 22 From Beyond



Figure 33 Society

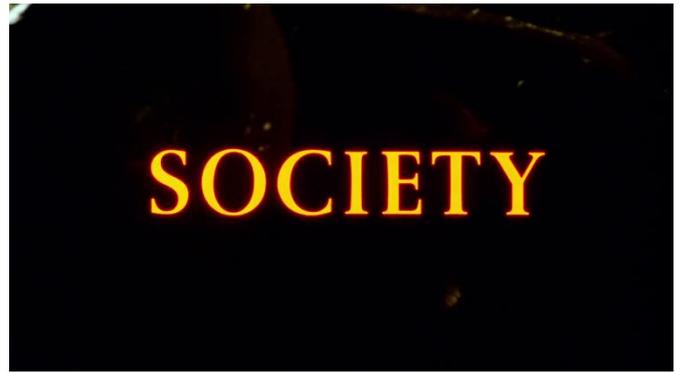


Figure 34 Society



Figure 32 Society



Figure 31 Society



Figure 30 Society



Figure 29 Society

I) 3) *Dagon* : une étude de cas

I) 3) a) Iconographie bestiale et maritime

Sorti en 2001, *Dagon* marque le retour de la collaboration entre Stuart Gordon et Brian Yuzna comme respectivement réalisateur et producteur. Ils n'avaient pas travaillé ensemble de cette manière depuis *Dolls* en 1986. *Dagon* est le troisième film de la *Fantastic Factory*, société de production fondée par Brian Yuzna et Julio Fernandez en Espagne, pour faire des films espagnols avec une équipe espagnole. Ils vont donc tourner le film sur la côte Ouest, au Nord du Portugal, dans la province de Pontevedra. Le film tire son titre de la nouvelle *Dagon* d'Howard Phillips Lovecraft, publiée en 1936, mais est une adaptation de la nouvelle *The Shadow over Innsmouth*, publiée en 1936. La délocalisation de la nouvelle de Lovecraft du Nord-Est des États-Unis aux côtes de l'autre côté de l'Atlantique pose des questions sur le traitement des décors et paysages et de l'acclimatation à ce nouvel espace dans la fiction. Une des raisons pour lesquelles Lovecraft est reconnu aujourd'hui est en partie son imaginaire marin, et toute l'iconographie qu'il y affine avec les villages de pêcheurs, la pluie, et l'architecture typique de ces villages côtiers, avec des maisons de pierres notamment.

Une des propositions plastiques majeures du film est la présence de l'eau, et particulièrement de la pluie, qui devient quasi-omniprésente. De ce fait, nous aborderons des questions plastiques liées à la matière des éléments, de l'humidité, mais également des flux et des mouvements, en nous reposant en partie sur la *Théorie du Montage*⁸⁴ de Térésa Faucon. Nous allons majoritairement aborder trois problématiques d'images : comment Gordon filme un village, comment il prend compte des motifs et mythologies lovecraftiennes dans cet acte, et ensuite et surtout comment il fait de la pluie et de l'eau une matière paysagère et plastique qui construisent le paysage et l'image.

Pour commencer, attardons-nous sur l'iconographie marine de Lovecraft et comment elle se retranscrit dans *Dagon*. La nouvelle se déroule dans une ville fictive côtière du Massachussetts, État américain de la côte Est qui surplombe

⁸⁴ FAUCON, Térésa, *Théorie du montage*, Malakoff, Armand Collin, 2017.

celui du Rhode Island et dans lequel se situe Providence, ville côtière qui a hébergé Lovecraft la majorité de sa vie. Providence a fourni à Lovecraft ses obsessions pour l'univers marin, les expéditions, et les mystères liés à ce cadre si spécifique. Il est alors logique que Lovecraft s'en inspire et injecte cette atmosphère dans son œuvre. Sa nouvelle la plus reconnue, *L'appel de Cthulhu*, a forgée l'image que se fait le grand public d'un récit lovecraftien : tout commence dans un port et avec des personnages d'aventuriers, de détectives. Une enquête noire se profile sous fond de complots et de sectes qui tournent autour d'une sorte de déité cosmique, *Cthulhu*, et plusieurs expéditions maritimes vont mener à trouver la cité de R'lyeh, ville engloutie dans l'Océan Pacifique, qui a ressurgi à la surface après un tremblement de terre. Les marins sur place vont malencontreusement réveiller *Cthulhu*, Dieu immense d'anciennes civilisations qui dormait dans les profondeurs de la cité.

Dans la nouvelle, plusieurs traces de cultes à la gloire de *Cthulhu* sont mentionnées (en Louisiane, en Nouvelle-Orléans, voir même en Chine). Cette fixation de Lovecraft pour les cultes est assez régulière, car permettent d'évoquer à échelle humaine un mal bien plus grand, audacieux et disproportionné : des Dieux extraterrestres, des entités millénaires, ou la résurgence de traces d'anciennes civilisations qui prônaient déjà ces entités. Le fait de mettre en scène un culte, c'est une manière de suggérer ce qu'ils prônent sans avoir à le montrer, ou du moins pour créer le suspense jusqu'à sa potentielle intervention. Ces thématiques se retrouvent dans *Le cauchemar d'Innsmouth*, dans lequel agit l'Ordre Ésotérique de Dagon, un culte à la gloire de l'entité éponyme, qui donne son nom à la nouvelle de 1919 et au film.

La nouvelle *Dagon* est un récit à la première personne d'un homme qui s'est réveillé naufragé sur une île étrange, une « étendue visqueuse de boue noire »⁸⁵, jonchée d'un « sol pourri »⁸⁶, mélange de matières et de cadavres de poissons en décomposition. En arpentant cette île, il va tomber sur un lac au bord duquel gît une immense statue, un bloc de pierre sur lequel est gravé des figures de monstres marins en hiéroglyphes, dont des créatures inconnues mais que le narrateur a déjà vu des cadavres joncher le sol durant son périple sur l'île.

⁸⁵ LOVECRAFT, Howard Phillips, « Dagon », *Dagon et autres récits d'horreur*, Paris, Points, 2016, p. 30.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 31.

Lorsque bondit du lac un monstre gigantesque, très peu décrit dans la nouvelle, supposément un immense amphibien avec des bras, qui attrape la grande stèle de pierre. Nous pouvons supposer que cette entité est *Dagon*, vu que la nouvelle se nomme ainsi. Et ce ne serait pas surprenant car les récits de marins dans *Le Cauchemar d'Innsmouth* sont à propos d'hommes qui se sont accouplés avec des *Deep Ones*, créatures des profondeurs elles-mêmes descendantes du Dieu *Dagon*⁸⁷. Les enfants hybrides de ces couples sont les actuels habitants d'Innsmouth, que le narrateur Robert Olmstead (nom retrouvé dans des notes de Lovecraft, jamais cité dans la nouvelle) rencontre tout au long de son périple, jusqu'au climax de la nouvelle où des *Deep Ones* sortent des profondeurs pour venir sur Terre. Tous les problèmes de génétiques de la ville sont le fait d'Obed Marsh, marin originaire d'Innsmouth, qui a rencontré un kanak durant un voyage aux Philippines qui l'introduit aux bienfaits des *Deep Ones*. Marsh va alors créer l'Ordre Ésotérique de Dagon et proférer des sacrifices aux *Deep Ones* contre de l'or et de la nourriture durant les périodes de pêches. Au fil du temps, tous les habitants d'Innsmouth vont pratiquer les rites de Marsh et aller plus loin en s'accouplant aux *Deep Ones*. Les enfants de ces événements ont une apparence humaine de leur enfance à l'âge adulte, à partir duquel ils se transforment progressivement en homme-poisson puis en *Deep Ones*, stade à partir duquel ils rejoignent leurs semblables dans les profondeurs pour l'éternité (sort réservé au narrateur, qui apprend à la fin de la nouvelle être un descendant de *Deep One*, lui qui a été tant écoeuré par leur vision).

Dans le film de Stuart Gordon, toute la trame d'*Innsmouth* est plus ou moins gardée. Le narrateur est remplacé par Paul, personnage principal qui va vivre les aventures aux côtés de sa copine Barbara (certainement nommée en hommage à Barbara Crampton, actrice fétiche de Gordon). Paul va aller d'une pérégrination à l'autre au cœur d'Innsmouth, essayant de s'enfuir devant des villageois toujours plus violents qui sont à ses trousses. Comme dans la nouvelle, il va rencontrer un personnage âgé du nom d'Ezequiel (Zadok Allen dans la nouvelle), seul être humain restant à Innsmouth. D'ailleurs, la ville d'Innsmouth

⁸⁷ Un flou persiste néanmoins sur l'identité de la créature de la nouvelle *Dagon*. Vu la description, il n'est pas impossible que ce soit simplement un *Deep One* et non *Dagon* lui-même. Si c'est le cas, cela signifie que Lovecraft n'a jamais vraiment décrit Dagon.

de la nouvelle devient Imboca dans le film, sorte de traduction à demi-mot, « mouth » voulant dire « bouche », comme « boca » en espagnol. Mais comme le relève Jean-Michel Durafour, le nom de la ville dans le récit de Lovecraft proviendrait d'un jeu de mot entre l'auberge, « inn », lieu pivot du récit, ainsi que de la prononciation qui ressemble à « dans la bouche », « in the mouth »⁸⁸. Ensuite, ce qu'Ezequiel lui raconte débouche sur un flashback d'Obed Marsh et de toute la bascule d'Innsmouth qui passe du christianisme aux rites païens de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Le film a également gardé le fait que le narrateur soit un descendant de *Deep Ones*, mais de manière peu subtile car son nom complet dans le film est Paul Marsh, le même nom que l'initiateur du mouvement. Aussi, lorsqu'il est torse-nu, nous pouvons apercevoir des traces violettes, un peu comme des ecchymoses, sur les côtes de Paul tout au long du film, ce qui prédit la poussée des branchies à la fin du film (fig.).

Les habitants d'Innsmouth quant à eux ont ce style très stéréotypé d'hommes poissons, comme vu dans la culture populaire, des comics américains en passant par *L'étrange créature du lac noir* (Jack Arnold, 1954), qui est un film pivot dans la représentation de monstres anthropomorphes mi-hommes mi-poissons dans la fiction. Tête ronde, grosse bouche, une peau humide et pâle, des dents fines, longues et pointues, parfois sur deux rangées. Leur évolution semble impliquer des tentacules grandissants en fonction de leur stade de métamorphose. Certains personnages ont des doigts plus longs et flasques, ressemblants à des tentacules. D'autres ont un tentacule à la place des bras, et la princesse qui convoite Paul a deux tentacules à la place des jambes. Il est possible que l'évolution logique d'un *Deep One* dans le film soit que des tentacules lui pousse des bras ou des jambes. A la fin du film, nous pouvons apercevoir Dagon en personne, qui semble brandir ses bras vers le haut, au bout desquels une série de gigantesques tentacules s'affolent. Mais Paul n'a pas besoin de tentacules. A la fin du film, il s'enfuit avec la princesse dans les profondeurs, juste à l'aide de ses nouvelles branchies. Les règles de métamorphoses et même des hommes-poissons sont donc assez arbitraires dans le film. Par exemple, ils ont tous un

⁸⁸ DURAFOUR, Jean-Michel, *L'étrange créature du lac noir de Jack Arnold : Aubades pour une zoologie des images*, Aix-en-Provence, coll. « Débors », Rouge Profond, 2017, p. 120.

visage commun, sauf un que nous entrevoyons au début du film pendant une fraction de seconde (fig. 35). Ce dernier a des gros yeux globuleux que nous ne reverrons jamais ailleurs dans le film. Cela fonctionne bien car donne une sensation de grouillement des habitants



Figure 35 Dagon

d'Innsmouth, ils sont partout dans la ville, sous plein de formes différentes, mais cela ne nous aide pas pour comprendre leur anatomie.

Le choix des tentacules est assez cliché car provient d'un mythe comme quoi les monstres lovecraftiens ont systématiquement des tentacules. Déjà, ni dans *Le cauchemar d'Innsmouth*, ni dans *Dagon*, il n'y a de tentacules cités. Mais au-delà de ça, il s'agit plus souvent de membranes ou d'excroissances que de réelles tentacules, comme chez les Grands Anciens des *Montagnes de la folie* qui ont des « pédoncules »⁸⁹ ou encore des formes d'« étoiles »⁹⁰, mais pas de tentacules. Pareil pour la description de l'abomination dans *L'abomination de Dunwich*, qui a « dix ou vingt gueules ou trompes qui lui sortent d'tous les côtés »⁹¹, mais qui ne sont donc pas des tentacules. Ou encore dans *Dans l'abîme du temps*, le narrateur décrit la Grande Race de la cité de Yith comme arborant des « membres rétractibles »⁹², ou encore comme se déplaçant « par l'expansion et la contraction de la couche visqueuse qu'était leur grande base large de dix pieds »⁹³. Ce genre de descriptions peut créer un amalgame qui identifierait ces membres comme des tentacules. Il y a bel et bien des occurrences de membres longs, sinueux, visqueux, mais pas forcément de tentacules à proprement parler chez Lovecraft. Mais c'est surtout à cause de Cthulhu qu'un mépris sur les tentacules s'est installé, à cause de son vocabulaire ou son champ lexical. Car en

⁸⁹ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Montagnes de la folie*, Paris, Points, 2016, p. 49.

⁹⁰ *Ibid.*

⁹¹ LOVECRAFT, Howard Phillips, « L'abomination de Dunwich » in *Le cycle de Providence*, *op. cit.*, p. 225.

⁹² LOVECRAFT, Howard Phillips, *Dans l'abîme du temps*, Paris, Points, 2015, p. 46.

⁹³ *Ibid.*

effet, c'est à cause de la description de l'« horrible tête de pieuvre à la face grouillante de tentacules »⁹⁴, que la culture populaire affilie les tentacules à Lovecraft. Selon nous, c'est également à cause de l'univers étendu créé par les autres artistes, et des dessins et illustrations de ses nouvelles. Rien que sur les deux couvertures d'*Astounding Stories* dans lesquelles il a été publié, les illustrations montrent la Grande Race de Yith avec leurs longs membres en question (fig. 36) ainsi que les Shoggoths des *Montagnes de la folie* qui semblent arborer de longs bras tentaculaires (fig. 37). Partant de là, et dans le reste de la culture populaire, les illustrations adaptant Lovecraft ont régulièrement fait la part belle aux tentacules ou aux excroissances similaires, ancrant définitivement les tentacules comme motif récurrent de l'horreur lovecraftienne.

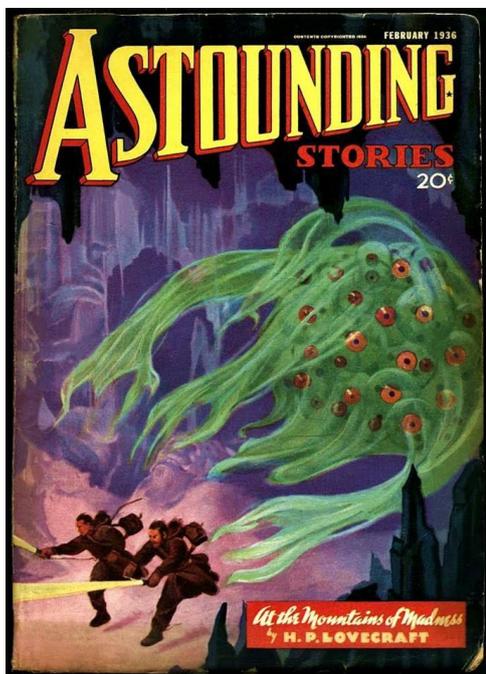


Figure 37 Howard V. Brown, couverture d'*Astounding Stories*, illustration pour *Les Montagnes Hallucinées*, vol. XVI, février 1936.

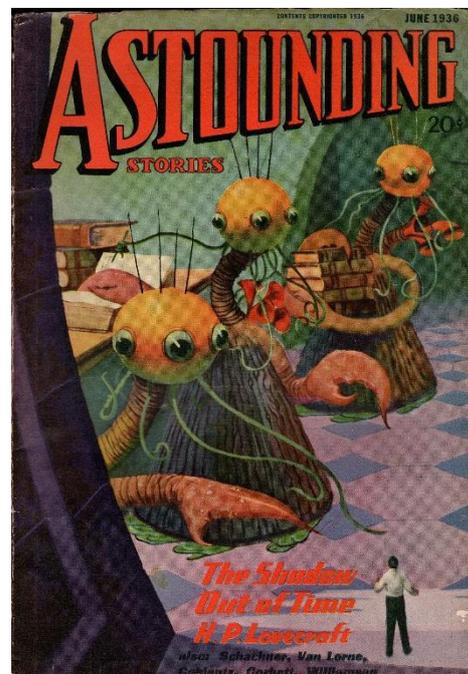


Figure 36 Howard V. Brown, couverture d'*Astounding Stories*, illustration pour *Dans l'abîme du temps*, vol. XVII, juin 1936.

Le film de Gordon s'émancipe alors de certaines descriptions du récit de base pour y apporter un cliché lié à Lovecraft dans la forme même des corps antagonistes (ou protagonistes comme Paul est à considérer comme l'un des leurs). Mais pour revenir au motif des ordres païens, celui dans le film est accompagné de plusieurs motifs et mises en scène pertinentes. Le film s'ouvre d'abord sur un rêve qui met en scène Paul nageant dans les profondeurs de

⁹⁴ Camus p 126

l'Océan, s'approchant d'une structure gigantesque, un tunnel rond tellement profond que nous n'en voyons pas le bout. Le cercle est entouré de deux demi-cercles épais avec des embouts pointus qui se croisent à leurs extrémités, ce qui fait l'illusion d'une sorte d'œil (fig. 38). Quoi



Figure 38 Dagon (Stuart Gordon, 2001)

qu'il en soit, Paul nage dans ce tunnel mystérieux en combinaison de plongée et observe ses murs sculptés en forme d'ossements fossiles étranges. Il est soudain approché par une sirène qui lui fait du charme, et qui sans surprise lui hurle dessus, ce qui le réveille de son rêve. En se réveillant, Paul dit à Barbara que « c'est le même que d'habitude ». Sachant que Paul est un futur *Deep One*, nous comprenons ici qu'il commence déjà à avoir des mutations physiques (les traces de branchies) et psychiques (les rêves et les flashes). Plus tard, alors qu'ils arpentent Imboca pour trouver de l'aide, Paul et Barbara tombent sur l'église dont provient des chants, des sortes de longs chœurs religieux contemplatifs et menaçants. Sur la devanture de l'église se trouve le symbole circulaire que Paul a vu dans ses rêves sous lequel est écrit subtilement « *Ordre Ésotérique de Dagon* » en espagnol (« *Esoterica Orde de Dagon* », fig.). Au moment où ils tapent sur la porte, les chœurs s'arrêtent. Nous nous rendons alors compte que ça fait presque cinq minutes que les chœurs formaient une nappe sonore qui surplombait le reste du son et que leur provenance est bien diégétique, ce qui donne une sensation brutale de silence alors que la pluie est toujours battante. A l'intérieur de l'Église, ils tombent sur le prêtre du village, qui s'avèrera jouer un rôle important (même si pas vraiment définis) dans l'Ordre. Avec les révélations d'Ezequiel au milieu du film et le fait que les protagonistes n'aient aucun allié tout du long, l'Ordre semble être une sorte de machination dont chaque membre de la communauté fait partie, ce qui accentue l'horreur du film et le suspense constant dans son récit.

La présence de l'Ordre donne surtout une sorte de sensation pesante sur le film, comme si une entité supérieure et grouillante gravitait autour des personnages sans qu'ils ne puissent les voir. C'est exactement l'effet que procure la bande sonore des cœurs de l'église : une présence perpétuelle mais invisible qui

grouille, qui peut voir les personnages, ou du moins savoir où ils sont sans qu'eux ne puissent la voir en retour. Lorsqu'ils toquent à la porte, les chœurs s'arrêtent soit car Paul et Barbara les mettent en danger de se faire repérer, soit parce qu'ils savent qu'ils ont des bons appâts pour des sacrifices. L'arrêt de leur chant résonne alors comme une indication fataliste que le début de la traque commence. Cette introduction qui lorgne dans le communautarisme et le sectaire est très bien exécutée car pose une ambiance pesante et mystérieuse, mais au final ce récit se soldera par un sacrifice de Barbara dans les sous-sols de l'Église. Les motifs de cultes s'arrêtent véritablement aux portes de l'Église et laissent place à une narration plus classique sur la fin.

Dagon est un film truffé de références lovecraftiennes, que ce soit le sweatshirt « Miskatonic » que porte Paul tout au long du film (la Miskatonic University est l'université fictive d'Arkham dans laquelle bon nombre des personnages de Lovecraft étudient ou travaillent), ou encore toutes les itérations de motifs et symboles présents dans la nouvelle (Ordre Ésotérique de Dagon, foule de villageois à leurs trousses). Outre ces occurrences, le film s'émancipe beaucoup de la nouvelle : introduit de nouveaux personnages, décors, des scènes inexistantes, rajoute du sexe, du sang et de l'humour... Mais ces créations surtout narratives ne sont pas le seul ajout majeur du film. En effet, le traitement du décor, du paysage, mais surtout de la pluie, sont des éléments qui permettent de donner au film un statut plus grand encore, qui brouille les pistes et crée une nouvelle manière de filmer Lovecraft.

I) 3) 2) Les paysages d'Imboca

Nous allons aborder ici la question du traitement du paysage dans *Dagon*, que ce soit le choix du lieu de tournage, la manière de filmer les décors et surtout comment la pluie est une force qui fait partie intégrante du paysage. Cette sous-partie nous mènera à la suivante dans laquelle nous allons nous poser une question plus large sur le rôle de la pluie dans l'esthétique du film et de ses conséquences sur l'image et le montage de ce dernier.

Comme mentionné plus tôt, le film se déroule sur les côtes atlantiques espagnoles. La production voulait d'abord tourner sur la côte Est, mais les villes étaient trop chères et bourgeoises, ce qui ne collait pas vraiment avec leurs intentions. Ils se sont alors tournés sur Cambarro, petite bourgade de Galice qui s'avère être historiquement un village de pêcheurs. La ville arbore une architecture typique européenne, avec ses maisons en pierre de granits et ses rues sinueuses. Elle est surtout un centre historique important car compte pas moins d'une soixantaine de « hórreos », des greniers galiciens servant à stocker la nourriture dont la construction date des XVIIIème et XIXème siècles⁹⁵. Le centre historique de la ville est majoritairement ce qui apparaît dans le film, avec ses rues sinueuses aux sols gondolés, irréguliers, et aux maisons en pierre proches les unes des autres. Il y a également l'église de San Roque, qui servira de décors à l'Église qui abrite l'Ordre Ésotérique de Dagon.



Figure 39 Photographe Inconnu. Hórreos de Cambarro

⁹⁵ « Mar de Ons », <https://www.mardeons.es/fr/autres-voyages-a-rias-baixas/combarro-la-plus-belle-ville-cotiere-de-la-galice/>, consulté le 18/01/2024.

Les hórreos ne vont pas jouer de rôle dans le film. Ils sont filmés lors d'un plan à la première personne à travers une jumelle au début du film mais n'auront aucune implication narrative ni esthétique ailleurs. Ces greniers traditionnels ont un cachet assez fascinant, dont les trois plus connus qui sont alignés face à la mer, que nous retrouvons sur beaucoup de photos de voyages de Combarro, sont un argument historique majeur à la préservation et au tourisme de la ville. Malgré leur absence dans le film, ils sont sur plusieurs posters du film (fig. 40), sur lesquels ils prennent plus ou moins de place. Ce choix démontre qu'une des ambitions du film est de développer une atmosphère qui correspond au mieux à celles décrites par Lovecraft : des vieux villages qui ont leur propre histoire, leur propre vécu, au-delà de l'échelle humaine des protagonistes. C'est un village qui a vécu, dont les signes du temps qui passent sont visibles sur leurs poutres en bois, leurs volets, et certaines pierres érodées par le temps.



Figure 40 Poster de *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)

Le style architectural très européen de ces maisons en pierre fait un décor parfait pour une adaptation lovecraftienne, malgré la délocalisation du tournage en Europe, tant cet imaginaire de pêche résonne dans son œuvre. Lovecraft mentionne beaucoup l'Europe et ses architectures en tout genre, et les similarités entre Combarro et un village de pêcheur nord-américain permet un ancrage très efficace dans son imaginaire. Un lien intéressant à noter sont les conséquences de l'industrialisation sur Innsmouth dans la nouvelle (inspirée par les villes réelles Newburyport et Ipswich dans le Massachussetts) avec notamment les usines Marsh qui surplombent la rivière se jetant dans l'Océan. François Bon pour son site *Le Tiers Livre* a retrouvé cette image de carte postale, sorte de souvenir de ce qu'était Ipswich au temps où Lovecraft s'en est inspiré⁹⁶ (fig. 41). Dans le film, la modernité d'Imboca est quasi-inexistante. Une trace pathétique d'une

⁹⁶ BON, François, *Ténèbres sur Innsmouth, un récit clé*, « *Le Tiers Livre* », 2022, <https://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article4487>, consulté le 18/01/2024

tentative veine de modernité s'incarne dans l'hôtel de la ville, qui n'a de moderne qu'une inscription du mot « hotel » en néons violets (fig. 42). Ce plan arrive à terme d'une séquence charnière dans la représentation du village dans le film.



Figure 42 Carte Postale



Figure 41 Dagon (Stuart Gordon 2001)

Elle se situe au début du film, et nous suivons Barbara, seule, qui doit rejoindre l'hôtel en attendant Paul, parti sur leur voilier naufragé avec du renfort (le film débute sur un naufrage de leur voilier sur ce qui s'apparente au Récif du Diable évoqué dans la nouvelle. Ils avaient un couple d'amis dans le voilier qui vont périr dans le naufrage). Le prêtre du village lui a conseillé de rejoindre l'hôtel depuis le ponton sur lequel ils étaient, et elle y va seule. Un soupçon sur la nature des habitants d'Imboca est posé juste avant qu'elle s'y rende, lorsqu'elle voit que les mains du prêtre sont palmées. Elle y va avec un air inquiet. La séquence commence sur un plan à la première personne, de son point de vue, sur une ruelle étroite composée de vieilles maisons en pierre avec les volets fermés. Un homme avec le visage couvert ratisse un coin de la rue (fig 3). Le plan suivant est un contre-champ, en plan rapproché buste, sur Barbara qui avance et qui observe autour d'elle (fig. 4). C'est la structure principale de la séquence, un enchaînement en champ / contre-champ sur le point de vue de Barbara et ses réactions.



Figure 43 *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)



Figure 44 *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)

Il pleut tout le long de la séquence, une pluie tellement battante que Barbara ne prend même plus la peine de mettre sa capuche, tout son corps est trempé, et elle évolue dans cette ruelle humide et délabrée. Un homme qui ratisse lui lance des regards menaçants, lui tend même sa fourche en guise d'avertissement, mais la laisse passer. Un silence dénote dans cette séquence, malgré la pluie qui continue de jaser, car juste avant Barbara était sur le ponton face à un Océan déchaîné et bruyant, et le cut elliptique entre les deux séquences est brusque par son traitement du son. La perte du bruit du fracas des vagues devient pesante, tellement la mise en scène de la ruelle est austère. Cela donne à voir le ratisseur comme un obstacle qu'elle vient de franchir, mais ce n'est pas le seul. Un des plans suivants montre, caméra à l'épaule à la première personne, une tête furtive qui l'observe depuis une fenêtre et qui rentre vite à l'intérieur en battant le volet bruyamment (fig. 45, 46, 47). La tête n'est clairement pas humaine, mais Barbara (comme les spectateurs) n'a pas eu le temps de s'en rendre compte tant son irruption est soudaine et inattendue.



Figure 45 *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)



Figure 47 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 46 Dagon (Stuart Gordon, 2001)

Plus loin, c'est la composition du cadre qui est importante. Le ratisseur se retrouve au loin dans le dos de Barbara, écrasé par les murs des maisons, dont les lignes de fuite le désignent comme silhouette importante du cadre (fig. 49). Dans le même plan, il est balayé par le mur devant lequel passe Barbara, qui découvre, à gauche du cadre cette fois-ci, une autre silhouette menaçante, qui ne fait rien d'autre que d'errer, ou d'épier (fig. 48). Il tangué debout sur ses deux jambes et pousse des bruits gutturaux inhumains. La caméra continue de reculer, toujours en caméra épaule, et dans son mouvement fait se rejoindre les trois sujets de la séquence dans le même cadre : Barbara et les deux silhouettes (fig. 50). Ces dernières sont là encore mises en avant à la fois par la lumière blanche qui perce du ciel, mais également par les lignes de fuites dessinées par les maisons. Barbara est toujours face à la caméra, fermée dans le plan, piégée entre les deux entités. Le plan suivant est un contre-champ qui découvre l'hôpital et son fameux néon (fig. 42).



Figure 49 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 48 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 50 *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)

Cette séquence est symptomatique car prouve que Gordon se sert du décor et des modalités du paysage pour créer ses tensions dramatiques. En soi, il ne s'agit pas vraiment ici, comme dans le reste du film d'ailleurs, de filmer un paysage. C'est plutôt une séquence « d'action », dans le sens où la caméra filme ses sujets dans le but narratif de créer de la tension et du suspense. Pourtant, il est difficile d'affirmer que ces ruelles ne sont qu'un outil de narration si nous nous penchons sur leur place et leur rôle dans le cadre. Avec la scission du son créée au début de la séquence, avec une baisse considérable des effets sonores, l'accent est avant tout mis sur l'*atmosphère* du lieu, qui passe d'abord par la pluie qui est le premier élément notable au point de vue sonore. Sa présence malgré le silence du lieu rend cette tension organique, et tend à ancrer le personnage dans son environnement, qui dans un deuxième temps (après le son), se prend la pluie de plein fouet. Cet élément naturel qui attire notre attention est aussi celui qui crée les liens entre environnement spatial et personnage, ce qui permet donc d'en arriver à une vision plus paysagère, ou du moins « environnementale » de cette séquence. Barbara est plongée sous l'eau de la pluie, au cœur de cette ruelle étroite, et la place que donne Gordon au décor en utilisant des plans à la première personne témoigne d'une intention également contemplative du lieu. Le lieu est donné à voir à travers les yeux de la protagoniste, elle-même plongée viscéralement dans ces eaux menaçantes.

Comme le soulève Benjamin Thomas dans son *Faire corps avec le monde*⁹⁷ en citant Mitry et Bazin, le décor peut aussi être un personnage, auquel cas il « symbolise. Bazin parlerait de ‘décor dramatique’ »⁹⁸. C’est une hypothèse dans cette séquence : la ruelle, les maisons condamnées en pierre, la pluie, tout ceci symbolise une austérité, un monde auquel Barbara n’est pas la bienvenue, mais c’est une vision restreinte du film. Il faudrait plutôt voir ce que Thomas dit sur le personnage au sein d’un paysage. Dans ses trois définitions de ce que peut-être le paysage au cinéma, il parle notamment d’un paysage qui en serait un « pour le spectateur, mais aussi pour la figure qui apparaît dans le cadre [...] lui-même semble être occupé à instituer le fragment du monde qu’il contemple en paysage »⁹⁹. Le problème de cette définition est que les paysages dans *Dagon* ne sont quasiment jamais contemplés, sauf au début lorsqu’ils sont sur le voilier et que les protagonistes regardent le village au loin car entendent des chants (fig. 11). Là encore c’est une représentation à but narrative, mais qui se rapproche le plus d’un plan qui donne à contempler, comme lorsque Paul regarde depuis ses jumelles (fig. 12). Mais alors, comment faire paysage dans *Dagon*, et comment, malgré le manque de plans concrets et contemplatifs qui impliquent du paysage, Stuart Gordon arrive à créer un environnement tangible, contemplatif et plein de matière à travers la pluie ?



Figure 52 *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)



Figure 51 *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)

⁹⁷ THOMAS, Benjamin, *Faire corps avec le monde, De l'espace cinématographique comme milieu*, Strasbourg, Éditions Circé, 2015, p.27.

⁹⁸ *Ibid.* p. 27.

⁹⁹ *Ibid.* p. 38.

Il y a plein d'autres éléments conséquents à la pluie qui permettent de faire paysage dans *Dagon*, comme la boue par exemple, mais il est vrai que le film ne répond pas totalement à une représentation du paysage comme nous l'entendons. Il ne rentre même pas vraiment dans les définitions de Benjamin Thomas par exemple, mais la pluie est tellement organique et présente, qu'en tant que matière naturelle, elle permet une immersion des protagonistes dans cet environnement qui est rare et presque tangible tant la matière importe.

La pluie est un élément naturel qui, même si elle atterrit dans une rue pavée, évoque un vrai paysage hors-champ, une force de la nature au-delà des constructions de l'Homme. La pluie est la résultante du cycle de l'eau, qui vient des océans quittés par les protagonistes et qui se régurgite sur les terres, dans la boue qui enveloppe Paul ou dans l'eau stagnante de la maison dans laquelle il pense trouver refuge. La pluie provient d'un environnement, d'un paysage, qui ne nous est pas donné à voir par de longs plans contemplatifs, mais qui existe, et qu'elle nous rappelle sans cesse. Sa matérialité dans l'image prend une place majeure, presque principale au récit, et même sans trop interférer dans la narration, elle s'imprègne, s'immisce, se glisse, coule dans les images, dans les creux des bâtisses, dans les cheveux des personnages voir dans leurs poumons : la pluie est omniprésente, et en tant qu'élément naturel, elle nous ramène sans cesse à des temps primaux, des terres vierges, une nature puissante, qui balaye l'homme, et qui ne nous donnerait à voir que des contemplations vides de tout anthropocentrisme.

Nous venons de voir comment Gordon a ancré son récit dans un décor historique européen, à la fois pour coller aux ambiances tant décrites par Lovecraft, que pour créer un espace cinématographique étroit et étouffant, pour perdre ses personnages et le spectateur. A défaut de s'attarder sur des paysages, nous avons vu que la pluie est un outil majeur qui permet de faire constat du paysage sans avoir à le filmer de manière figurative. Dans la partie suivante, nous allons continuer de parler du paysage à travers la pluie, ainsi que d'analyser le motif de la pluie comme événement esthétique qui parsème les images et le montage du film.

I) 3) 3) Indicible pluie

Après le naufrage d'introduction du film, il ne va pas s'arrêter de pleuvoir jusqu'à la fin. C'est un choix très important, qui change toute la dynamique esthétique du film. Là où les personnages ont des peaux lisses dans l'introduction, dont les couleurs principales sont chaudes avec quelques légères réminiscences de bleu et de couleurs froides dans le décor, les tendances s'inversent, et le bleu et ses nuances deviennent principales avec quelques lumières chaudes qui deviennent très secondaires. Quant aux peaux, elles se recouvrent très vite d'eau, et ne s'en sépareront pas jusqu'au générique de fin. La particularité de la pluie est qu'elle est véritablement torrentielle, battante, et inarrêtable. A part une analepse dans laquelle il ne pleut pas et le climax qui se situe dans un sous-sol (avec son lot d'eau et de peaux humides malgré tout, sur lesquelles nous reviendrons), l'image cinématographique est véritablement plongée sous la pluie.

Un nombre évident de conséquences esthétiques et plastiques sont à noter, comme nous l'avions déjà vu avec le décor et ce village à la fois simple et tentaculaire. La peau en particulier et son rapport à l'eau est un moteur époustouflant d'effet moite à l'image, une complétude parfaite de la sensation de grouillement au sein même du film. Ce grouillement indicible, qui s'immisce partout, dans chaque détail de l'architecture, à l'extérieur comme à l'intérieur. La pluie est introduite comme une menace et le restera. Elle est moite et envahissante. Son statut omniprésent la rendra presque dérangeante tant elle colle à la peau et à nos yeux de spectateurs. A l'instar des couleurs grandiloquentes de *Society* et *From Beyond*, elle participe à la sensation de « persistance rétinienne » que les films de Gordon et Yuzna engrangent. Nous entendons par « persistance rétinienne » une lecture littérale du terme, comme si les images que le spectateur regarde lui collaient à la rétine et ne le lâchaient plus. Précisément, c'est sa ténacité qui irrigue chaque micro espace qui tend à aller vers cet effet. Plus le film avance, plus les personnages semblent en proie à cette pluie et à cet environnement côtier menaçant. Dans un premier temps, c'est sa présence sournoise, subtile, qui imprègne l'écran.

Prenons l'hôtel par exemple, Paul est tellement trempé qu'il ne peut pas prendre le soin de se sécher tout seul, son pull orange est imbibé d'eau et lui colle à la peau, des gouttes coulent de ses cheveux, ses lunettes sont humides, ce qui fait que quand il va à l'étage pour se trouver une chambre, son corps mouillé rentre en contact avec l'humidité ambiante et miteuse de cet hôtel. Un des plans les plus flagrants est celui de l'interrupteur, où nous voyons sa main encore trempée, alors qu'il est à l'intérieur depuis deux minutes, essayer d'allumer la lumière, en vain (Fig. 53) (humidité difficilement quantifiable avec l'arrêt sur image car la caméra et sa main sont en perpétuel mouvement). Cette première sensation est couplée à la découverte de la chambre : les fenêtres grandes ouvertes qui permettent à la pluie de s'infiltrer, pas d'électricité, l'eau de l'évier croupie, le papier-peint qui gondole, la moisissure et la rouille sur les murs, et surtout le lit souillé comme si un cadavre s'était décomposé dedans (Fig. 54).



Figure 54 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 53 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 55 Dagon (Stuart Gordon, 2001)

L'eau commence, avec cet extrait, à prendre une ampleur menaçante. Elle est partout, et a un impact sur tout l'environnement. Ce plan résume bien la situation : Paul est dépité, à bout, face à cette chambre moisie, et est toujours en proie à la pluie, qui coule derrière lui à travers les volets vers l'intérieur de la chambre (fig. 55).

Pour rendre l'eau du film menaçante et omniprésente, Gordon va aller au-delà de ce genre de détails pour véritablement malmener son personnage avec l'élément. Paul va vivre une succession violente d'évènements où il va rentrer en contact physique avec de l'eau, que ce soit un combat au corps à corps dans la boue ou une tentative de noyade dans des toilettes miteuses, il sera sans arrêt en proie à la pluie, l'eau, ou ses dérivés. Justement ces deux séquences de combat sont très frappantes et symptomatiques de l'importance que donne Gordon à l'eau dans son pouvoir évocateur de peurs et de frissons. Ce sont des régimes d'images similaires mais qui emploient d'autres modalités. Là où la caméra montrait ce que Paul voyait au fur et à mesure dans la chambre, ici elle suit ses pérégrinations dans les éléments, elle va au contact avec lui, et le manque de lumière de ces séquences rend l'ensemble plus viscéral car l'action se retrouve isolée du reste de l'environnement, ce qui recentre l'attention sur les sujets et leurs rapports au corps.

Dans la première séquence, Paul se bat avec un groom, un gardien des clés de voiture. En sortant de la maison où il rencontre pour la première fois Uxia, princesse descendante de Dagon qui a envie de faire de lui son concubin (longue histoire, qui n'était pas dans la nouvelle, comme le personnage de Barbara, pour rajouter de la dualité amoureuse), Paul tombe sur ce groom en sortant sur le porche de la maison, qui le surprend, et il le frappe. Il est important de noter ici qu'une des particularités de mise en scène du film est qu'il est intégralement filmé en caméra épauée. Beaucoup de plans sont alors des mouvements des personnages suivis par la caméra, qui bouge, et tremble beaucoup. Toutes les actions restent cependant très lisibles, et ça n'empiète pas sur la compréhension de l'action. Cette séquence ne déroge pas à la règle, et la caméra de Gordon suit à la lettre les mouvements et coups que se partagent les personnages. Avant de partir, il réalise que le groom doit avoir les clés de la voiture sur lui, dans un plan où la caméra met en évidence la voiture, dans la continuité de la profondeur de champ derrière Paul (Fig. 56). Lorsqu'il revient sur



Figure 56 *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)

lui pour lui prendre, le groom l'attrape par les jambes et ils dévalent les escaliers à ce moment-là. La chute est violente, ils se cognent contre les marches en pierre, tout en se s'agrippant l'un à l'autre (Fig. 57), et sont à nouveau à la merci de la pluie. Allongé au pied des escaliers, se débattant pour se défaire du groom, Paul rampe, bouge frénétiquement ses jambes et le frappe sur la tête à plusieurs reprises avec son téléphone. Il est plein de boue, (difficilement perceptible sur le photogramme), elle recouvre tout son dos et ses jambes. Elle l'alourdit, rend ses vêtements pesants (Fig. 58).



Figure 58



Figure 57

Paul est recouvert de boue, baigne et rampe dedans. Ses mouvements pour se débattre sont alourdis par le poids de la pluie qui leur tombe dessus à torrents. Sa présence pesante rend la séquence marquante car ajoute un nouvel « ennemi » à cette rivalité. Même si elle n'implique pas grand-chose et qu'il s'en sort aisément, elle obstrue ses lunettes (dont les verres sont constamment mouillés du début à la fin du film), et effectivement s'immisce dans ses vêtements, ce qui rend chaque action plus compliquée. Il se rend compte que son téléphone ne fonctionne plus, à cause de l'abondance d'eau à laquelle il a dû faire face, et après avoir assommé le groom, se retrouve seul dans la voiture. L'eau est partout, et s'il n'est pas en contact direct avec la pluie, elle obstrue la vue du pare-brise, et continue à battre, à rendre les routes boueuses et compliquées à pratiquer avec une petite voiture de cette envergure. Au moment précis où il ferme la portière, la horde de villageois hommes-poissons qui le cherchaient le retrouvent, et courent vers la voiture. L'un d'eux se colle au pare-brise, qui obstrue deux fois plus sa vision, déjà compliquée à cause de ses lunettes et de la pluie. Ce plan est

saisissant (Fig. 59). Paul est littéralement entouré par tous les éléments qui lui veulent du mal, qui le ralentissent, dont un homme-poisson anthropomorphe colle son visage à la seule vitre qui les séparent. La pluie qui coule sur le pare-brise obstrue son visage, le



Figure 59 Dagon (Stuart Gordon, 2001)

rend flou, distord ses formes d'origines et intensifie ses traits inquiétants et menaçants (grandes dents, yeux blancs, peau blanchâtre). Beaucoup de plans comme celui-ci parsèment le film, impliquant une certaine fatalité du piège inéluctable qui se referme sur Paul. Chaque séquence comporte son lot d'espaces infranchissables, d'issues condamnées. L'hôtel du début dont il se défenestre pour échapper à ses assaillants, la maison dans laquelle il est mis face à la réalité des deux jambes littéralement tentaculaires d'Uxia, et bien sûr, la maison dans laquelle il va se réfugier deux minutes plus loin.



Figure 61 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 60 Dagon (Stuart Gordon, 2001)

Cette deuxième séquence qui montre les traces importantes et le caractère de plus en plus menaçant de l'eau se passe après que la voiture, à laquelle Paul a mis tant de temps à accéder, tombe en panne. Ses assaillants sont toujours à ses trousses, et en fuyant, il trouve une maison surplombant la route, qui a manifestement l'air abandonnée (fig. 60). Cachée de la vue de la route par des broussailles, la maison est inondée de l'intérieur. Paul pense y trouver un refuge vide d'habitants, mais se trompe. Une fois rentré par la fenêtre, ses jambes s'enfoncent dans l'eau croupie qui règne au rez-de-chaussée (fig. 61). D'un coup, le silence. La pluie se fait à peine entendre, lointaine, alors qu'elle est juste devant

ses yeux lorsqu'il regarde par la fenêtre. La caméra se pose, toujours à l'épaule, et passe en revue la maison avec de légers panoramiques horizontaux. Tout est rouillé et moisi (Fig. 17/18). Des légers bruits de claquements, de grognements des hommes-poissons, percent le silence. Les sons de la pluie étouffés et lointains rendent le silence lourd et pénible. Le personnage scrute chaque détail, ayant peur d'être négativement surpris. L'ambiance de la séquence est malsaine, car le silence soudain, parsemé d'une lointaine pluie et de claquements irréguliers, et l'eau qui irrigue la maison de sa présence, rend ce moment unique, et de ce fait, inquiétant par son caractère de « pause ». D'autant plus que l'électricité est allumée (fig. 62), ce qui induit qu'une présence est dans la maison, ou y a été tout récemment. La pluie extérieure est toujours là pour nous rappeler qu'il est cerné malgré tout, et que tout peut encore arriver.



Figure 63 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 62 Dagon (Stuart Gordon, 2001)

Effectivement, les surprises sont de taille. Après une fausse frayeur due à un crapaud et quelques cliquetis étranges, un enfant survient dans le dos de Paul pour crier « *il est là* » en Espagnol. Essayant de le faire taire, il le prend dans ses bras et lui couvre la bouche avec sa main, avant qu'un contre champ étrange brise cette situation. La caméra montre en légère plongée un espace d'eau entre deux meubles, avec un léger mouvement rampant sous la surface (Fig. 65). Puis la caméra opère un léger panoramique vertical, et au milieu de son mouvement, une tête chauve et imposante fait irruption dans le cadre, avec un léger cri (Fig. 64). Après un contre champ sur la réaction surprise de Paul, la caméra revient sur

cette entité pour mieux en montrer les traits avec les éclairs qui lui donnent de la couleur (Fig. 66).



Figure 65 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 64 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 66 Dagon (Stuart Gordon, 2001)

Cet enchaînement est symptomatique du traitement que Gordon fait de l'eau dans ce film, et de ce qui grouille dedans. Il aurait pu faire un contre champ où l'homme-poisson apparaît directement, mais il a préféré laisser le temps au spectateur de *ressentir* que quelque chose va sortir de l'eau. En mettant à ce point l'accent sur l'eau et la pluie dans le film, Gordon implique que c'est là où se cachent les menaces, où elles rôdent. L'eau est le repère des ennemis, et cet extrait en rend particulièrement bien compte. Il ne suffit pas de grand-chose, mais quelques secondes insistantes avant un « jumpscare »¹⁰⁰ permettent de ressentir toute la grandeur de ce que l'eau, même à bas niveau, peut cacher. Par exemple, un homme-poisson avec des bras-tentacules de deux mètres (fig. 67).

Outre cette intervention monstrueuse au sein d'une scène supposée de « pause », qui renforce la sensation de flux continu, d'une narration infinie où le personnage n'a le droit à aucune pause, aucun temps (ce qui corrobore avec une certaine vision de la pluie), cette séquence enfonce le clou d'un personnage perdu

¹⁰⁰ Technique répandue dans le cinéma d'horreur qui combine un son fort et une irruption soudaine à l'image dans l'espoir de faire sursauter les spectateurs.

dans un environnement inconnu et poisseux, dans lequel il n'est pas à sa place, illustré par l'accumulation d'eau avec laquelle il rentre physiquement en contact. La pluie, source de mouvement aqueux continue, est également à considérer comme métaphore du périple



Figure 67 Dagon (Stuart Gordon, 2001)

interrompu de Paul, dans les deux cas, il s'agit d'un flot incessant, un littéral bourbier qui s'empire au fil du temps qui passe.

Un petit combat s'ensuit avec cet homme-poisson, durant lequel ce dernier à l'avantage. Il projette Paul contre un mur, ce qui le fait retomber dans l'eau (Fig. 23), puis le traîne jusqu'aux toilettes pour l'y noyer. Dans cette séquence, Paul est en constant contact avec une eau croupie, miteuse, sale, qui a dû stagner longtemps dans cette maison. Elle est verdâtre, et le climax étant que l'homme-poisson lui enfonce la tête dans l'eau crasseuse des toilettes. Gordon n'est pas allé jusqu'à y mettre des excréments, en revanche les toilettes sont visiblement extrêmement sales malgré tout, l'eau est très trouble, et deux salamandres tachetées y baignent (Fig. 69). C'est une séquence très physique, qui laisse sur Paul le poids de l'eau, de l'horreur et de la défaite. Il se libère de la noyade en assommant son assaillant avec le couvercle du réservoir. Il s'agit en quelque sorte d'une version extrême de la scène de l'hôtel, mais dans laquelle Paul est obligé de se confronter aux éléments. La preuve en est le plan où il se relève : son visage est tellement trempé qu'il a l'air d'avoir plusieurs couches d'eau sur le visage : celle habituelle de la pluie, et celle sale des toilettes : de l'eau coule de son menton. Il est véritablement *trempe*, de la tête aux pieds (Fig. 70).



Figure 68 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 69 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 70 Dagon (Stuart Gordon, 2001)

Dans *Dagon*, la pluie est omniprésente et ne lâche jamais Imboca de son mouvement perpétuel. Elle sert alors deux fonctions à l'image, créer de la matière, de la texture, de la vie, et symboliser le mouvement, jusqu'à s'immiscer dans le montage même du film. L'un ne va pas sans l'autre pour créer, dans un élan global et total, un paysage. Mais alors, comment définir la présence de l'eau à l'image ? Dans son *Théorie du montage*, Térésa Faucon décrit le troupeau de bison d'un épisode de *La Conquête de l'Ouest* comme une densité de flux. Dans ce cas, il s'agit d'un groupe de sujets qui, de par leur nombre, s'apparente à un fluide¹⁰¹. La densité de flux s'approche plutôt du domaine de l'étude physique des foules, et l'eau étant déjà un fluide, il n'est pas question des mêmes modes de représentations. Il faut se pencher sur la manière dont le fluide est représenté. Dans *Dagon*, même si nous sommes introduits aux protagonistes par l'eau de l'Océan, c'est bien la pluie qui est la plus importante et la plus présente dans le film. L'océan devient vite tertiaire à l'histoire, elle est un mur invisible qui empêche les protagonistes de s'enfuir, au même titre que leur manque de moyens de locomotions pour quitter Imboca par les terres ; mais dans cet état, l'océan devient un obstacle hors-champ, et l'eau visible dans le film, qui fait vivre le paysage, c'est la pluie. Il pleut durant toutes les mésaventures de Paul et Barbara à Imboca, du moment où ils mettent le pied à Imboca jusqu'à la fin du film, les seules exceptions sont un flashback au milieu de l'intrigue et la fin qui se situe dans les profondeurs de l'église du village, qui a pourtant une relation étroite et importante avec l'eau également. Cette omniprésence de la pluie est un moteur du film, qui a des implications narratives pas si importante, mais de grosses conséquences esthétiques. La pluie est l'élément qui rend le film *fluide*, qui créer, au creux de ses images et de son montage, une moiteur inhérente au film.

Ce qui fait que la pluie n'est pas à considérer comme une Densité de flux, c'est parce qu'elle est par définition un fluide, qui s'invoque donc à l'image comme secondaire face au sujet. La caméra de Gordon ne fait jamais de la pluie un sujet, c'est toujours un acteur ou un lieu en premier plan PUIS la pluie qui tombe dessus. Pourtant, à cause de son omniprésence, nous sommes en droit de nous demander si la pluie n'est pas un personnage à part entière du film, et par conséquent un sujet majeure de son image cinématographique. Il serait même

¹⁰¹ *Op. cit.* p.161-162.

paradoxal d'affirmer l'inverse si la pluie est effectivement omniprésente. De plus, même quand la pluie n'est pas directement à l'écran, sa présence hors-champ hante les images, car sa présence se distingue également par le son ou par les reflets de la pluie vers les parois intérieures. Étant systématiquement présente d'une manière ou d'une autre, la pluie communique d'un plan à l'autre, voir même d'un endroit à l'autre : elle est partout et ne lâche jamais l'image de son aura pernicieuse. Térésa Faucon fait un lien avec les *vases communicant*, posant la question des éléments qui « communiquent entre deux images »¹⁰², des éléments qui permettent de déterminer un flux d'images, un enchaînement fluide du montage et des icônes qui se trouvent à l'image. En prenant l'exemple d'un combat dans le film *L'auberge du dragon* (Raymond Lee) qui implique un lancer d'eau, qui permet un dynamisme dans le montage pour fluidifier l'action comme l'eau passe d'un plan à l'autre. Elle décrit également la gestion des vêtements dans la séquence, qui sont un vrai attribut esthétique du combat, et dont les mouvements permettent une fluidité de placement des personnages et de la matière d'un plan à l'autre. Transposé à un film entier, ces procédés prennent une tout autre dimension, l'eau n'est plus un outil, mais une présence, tout en gardant les mêmes fonctionnalités : *Dagon* est un film fluide, mouvant, dont la matière et le flux sont viscéral même pour les spectateurs, et ce grâce à la pluie. Quel que soit le modèle du montage, l'eau coulera toujours entre deux plans.

Un exemple marquant est une séquence qui vient briser la route de Paul au milieu du film. Nous suivons Paul, seul en train d'essayer de survivre, pendant 40 minutes de film, dans une continuité temporelle. Il va d'un endroit à un autre et survit comme il peut face aux hommes-poissons. Vers 1h de film, Paul survit à un combat houleux, et quand nous pensons qu'il s'en est sorti, il se fait attraper par un filet de pêche (fig. 73) : deux hommes-poissons l'attaquent et l'assomment. S'ensuit un fondu au noir très particulier, qui marque la fin des pérégrinations humides de Paul depuis 40 minutes. Nous voyons ensuite des mouvements d'eau sombres, qui se perçoivent de plus en plus, à la fois comme des bulles sous-marines (fig. 71), mais aussi l'écume qui bat à la surface (fig. 74), dans un montage en superposition d'images floues d'eau mouvantes, qui font apparaître le visage de Barbara (fig. 72), que nous pensions morte depuis bien longtemps. A peine la

¹⁰² *Ibid.* p. 154.

caméra fait le focus sur son visage que le son de la pluie, que nous avons perdu depuis le fondu au noir, revient s'imposer et accompagne Paul dans son retour à la réalité. Il est enfermé avec Barbara. Cette séquence démontre bien la *ténacité* de la pluie dans le film : même après une rupture narrative, qui fait redescendre les tensions, la pluie est là, et bat fort. Nous ne la voyons pas, mais les personnages sont toujours trempés.



Figure 74 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 72 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 71 Dagon (Stuart Gordon, 2001)



Figure 73 Dagon (Stuart Gordon, 2001)

L'extrait commence avec un ralenti sur Paul qui se fait attraper dans le filet : là encore, ce procédé permet de découper le mouvement, de mettre l'emphasis sur un arrêt brutal, qui s'ensuit par une diminution des effets sonores. Le ralenti permet de fluidifier l'image en freinant le régime habituel. S'ensuit un fondu au noir, qui dans une continuité de mouvement, ne fige pas l'image malgré un écran noir : le fondu permet justement une progression pour sortir de la séquence, d'autant plus qu'ici le noir ne dure pas car des images abstraites de mouvements aquatiques, au ralenti et en gros plan, vont permettre un fondu en superposition avec le visage flou en gros plan de Barbara. Ces régimes d'image de ralenti, de flou, et de sound design qui fait revenir la pluie, permettent une fluidité presque radicale dans le montage : Paul n'a pas le droit d'avoir de pause, il est enfermé dans cet enfer maritime, et l'eau ne le quitte pas. Ce procédé a un gros impact sur

les images, le montage est organique, car si la pluie arrive à se glisser entre les images tout au long du film, ici l'eau est littéralement dans le pli du montage : entre les deux plans sur les protagonistes, l'eau se terre, ralentie mais dans un perpétuel mouvement. L'impact iconographique de cette séquence est immense car ancre l'eau dans une réalité plastique de l'image, si ce n'était pas déjà assez clair pour le spectateur. Cet instant de contemplation sur la matière naturelle nous fait revenir sur la question du paysage, et du rôle de la pluie dans ce dernier.

Un fait intéressant est que dans la nouvelle rédigée par Lovecraft, il ne pleut pas vraiment. Ou du moins, la pluie n'est pas une menace. Au contraire, il ne pleut qu'à la fin du périple du narrateur, alors qu'il s'était abrité au bord d'un chemin de fer pour se cacher de la horde de *Deep Ones* qui étaient à ses trousses. « *Une douce pluie me sortit de ma torpeur, et je m'éveillai à la lumière du jour* »¹⁰³. Une lueur d'espoir, et le narrateur s'enfuit et finit par arriver à bon port. Lovecraft s'est plutôt concentré sur la description atmosphérique et architecturale de la ville d'*Innsmouth*, sur les pérégrinations du narrateur dans ces ruelles sombres, ainsi que sur l'Histoire de cette petite ville.

Les éléments horrifiques sont un assortiment de tout ça, du village d'abord inconnu et inquiétant, des petits bruits incongrus qui ponctuent les balades du narrateur, jusqu'aux révélations du vieux Zadok Allen, qui s'avèrent justes lorsqu'Olmstead voit les *Deep Ones* de ses yeux. Le narrateur se sait poursuivi par les habitants métisses d'*Innsmouth*, mais à un certain degré. Il ne se rend pas exactement compte de leur nombre, ni de leur emplacement. Il entend leurs sons inhumains au coin de certaines rues ou dans des bâtiments. « *Quelle était au juste l'ampleur de cette poursuite* »¹⁰⁴ : le flou qui entoure la menace des villageois. Combien sont-ils, on les entend mais on ne les mesure pas. Ils rôdent pour sûr mais où ? Sont-ils proches ? Une paranoïa évidente s'installe. De même dans le film, mais dans ce dernier il y a plus d'indices, et de conscience d'une menace très proche, presque toujours en vue en arrière-plan ou dans la succession des séquences qui sont toutes très peu espacées.

¹⁰³ LOVECRAFT, Howard Phillips, « Le cauchemar d'*Innsmouth* », *Intégrale tome 4 : le cycle de Providence*, *op. cit.*, p. 364.

¹⁰⁴ *Ibid.* p. 354.

Le vertige horrifique arrive principalement au tournant d'un carrefour, illuminé de la pleine lune, dont la ligne de fuite de la rue de South Street mène le regard du narrateur à des formes mouvantes qui sortent de l'eau et qui s'agitent au bord du « *Récif du Diable* » en direction de la côte. Cet évènement est le début d'une course poursuite (qui était déjà bien entamée mais qui s'envenime davantage) entre les *Deep Ones* et le narrateur. Il y a des expressions qui évoquent un certain mouvement aqueux, rapportables à la pluie, comme : « *Et pourtant je les vis, en un flot interrompu* »¹⁰⁵ (« *limitless stream* »¹⁰⁶, traduisible également par « courant », « ruisseau »). La pluie est donc un ajout du film qui nourrit son esthétique. La pluie, en tant que « matière » tangible, est difficile à rendre autant sur papier qu'en photographie. Le cinéma, art fluide par excellence, permet de rendre compte efficacement du flot de la pluie. C'est un ajout majeur, primordial et central du film, qui à défaut de montrer de réels *Deep Ones*, ajoute une pluie torrentielle qui nourrit la paranoïa des personnages d'une nouvelle manière. La pluie devient une entité à part entière, un fluide supérieur, de part sa quantité, sa force, sa longévité, et surtout sa verticalité.

Un dernier évènement esthétique s'ajoute à la symbolique de la météo et à l'atmosphère du film : l'orage. Si nous reprenons la scène de l'hôtel par exemple, mais c'est le cas dans tout le film, nous pouvons voir les flashes lumineux, d'un blanc scintillant, qui obstruent toute l'image le temps d'une image sur vingt-quatre, et qui à la fois éclairent épisodiquement de bleu cet intérieur délétère. Les grondements des éclairs ne s'arrêtent presque pas, et aident à renforcer la présence menaçante de la pluie. Elle est une entité à part entière, a un impact direct sur les personnages et leur environnement, et sa densité parfois conséquente (très battante sur certains plans, fait parfois penser à un déluge), semble supposer, ou plutôt suggérer, qu'elle ne s'arrêtera pas avant la fin. Mais quelle fin ? Celle des personnages ? Leur mort, donc ? Outre sa présence esthétique extrêmement forte, sa présence en elle-même est un tour de force en ce qui concerne l'effet esthétique immédiat qu'elle procure au spectateur. Dans le sens où la pluie est un moteur narratif, visuel, et horrifique du film. Rien que

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 362.

¹⁰⁶ LOVECRAFT, Howard Phillips, « The Shadow over Innsmouth », *The Complete fiction of H.P. Lovecraft*, *op.cit.*, p. 916.

l'idée d'une pluie infinie qui survit aux personnages nous effleure peut être un moteur de l'horreur.

Car la spécificité de la pluie, à l'inverse de l'eau de manière générale, est qu'elle est littéralement *au-dessus* de nous, c'est une présence qui *pèse* sur les personnages, qui fait pression, et qui de ce fait, semble ne jamais leur laisser de répit. Ce simple fait, que la pluie représente une entité en perpétuel mouvement qui rôde au-dessus des personnages, est une idée très lovecraftienne. Beaucoup d'entités lovecraftiennes sont là, et ont un impact sur l'environnement, sans que nous ne puissions les voir. Comme Yog Whateley dans *L'abomination de Dunwich*, qui rampe dans les champs et sur le village, laissant des dégâts insensés, sans que personne ne puisse véritablement le voir. Rien que le concept de *From Beyond*, la nouvelle, sur lequel nous reviendrons en détail, suppose que des entités en perpétuel mouvement rampent et évoluent constamment autour de nous, mais nous ne sommes pas assez évolués biologiquement pour les voir. Cette révélation vertigineuse est le genre de révélations et de situations que recherche beaucoup Lovecraft : la découverte que, depuis tout ce temps, *quelque chose* était là, ou avait été là avant nous. C'est en quelque sorte cette sensation vertigineuse que provoque la *pluie* de Dagon. Une entité qui, peut-être, pourrait cacher quelque chose, et qui, même si ce n'est pas le cas, nous détruit et nous consume rien qu'avec sa présence (noyade, moisissures etc.).

Surtout que, narrativement, les personnages évoluent dans un village corrompu par des entités divines, depuis plus d'un demi-siècle déjà. La pluie renforce alors la sensation de pérégriner dans ce village en perdition, en proie à des entités qui vouent un culte important à *Dagon*, ce Dieu des mers, père des *Deep Ones*. Cette situation renforce l'idée indicible d'une entité millénaire, de *quelque chose* qui grouillerait ou se cacherait derrière ce village terrifiant. De la structure sous-marine gigantesques aux motifs du culte à la gloire de Dagon, les éléments d'intrigue et de narration corroborent avec l'idée esthétique que se fait Gordon de la pluie et de l'eau : une entité omniprésente, importante, et surtout menaçante, grouillante, destructrice. Le couple de cette narration lovecraftienne à cette esthétique très viscérale et excessive de la pluie tendent à créer un

environnement indicible : un environnement qui répond à des attributs secondaires (nous ne voyons pas le paysage mais la pluie qui en est issue).

Dominique Chateau évoque Jean-Louis Scheffer et la pluie : « seule la pluie à la sortie du cinéma poursuit un peu le film – elle poursuit ou perpétue la même espèce de hachurage [*sic*] incessant à travers lequel des objets parviennent constamment à nous toucher »¹⁰⁷. La pluie est donc un recueil aux sensations du cinéma, et le rapport tangible entre fluides et cinéma est omniprésent dans la théorie. Dans *Dagon*, c'est presque la pluie du film qui poursuit le spectateur après la séance, la pluie du film agit presque comme un fac-similé de vraie pluie qui battrait à l'extérieur du lieu de visionnage, comme une toile de fond inhérente au film et impossible à fuir. Sa perniciosité et son écoulement inarrêtable rend le visionnage du film éprouvant, et fait ressentir la puissance esthétique du film en imprimant le son de pluie dans nos oreilles et son image sur nos rétines.

Nous venons de démontrer que la pluie est un atout majeur du film Gordon qui n'était pas un motif présent dans la nouvelle de Lovecraft. La pluie, de par son caractère fluide et en constant mouvement, impacte les images et le montage de manière pernicieuse. Mais surtout, le fait qu'il pleuve sans arrêt dans le film fait que la pluie devient un personnage à part entière qui s'immisce dans chaque aspect de l'environnement, des personnages aux murs moisissés et croupis de l'hôtel en passant par la terre qui devient boueuse et impraticable. Entre le montage et les caméras épaules qui ne cessent de bouger, le film devient une course poursuite sans pause, sans ménagement, dont la pluie est l'essence principale. Elle pèse comme une entité supérieure qui menace les personnages, et tant qu'elle ne disparaîtra pas, ils seront condamnés.

¹⁰⁷ SCHEFFER, Jean-Louis, CHATEAU Dominique, « Chapitre 3. L'expérience philosophique du film », dans : *Philosophies du cinéma*. Sous la direction de CHATEAU Dominique. Paris, Armand Colin, « Hors collection », 2010, p.73-93. URL : <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/philosophies-du-cinema--9782200247928-page-73.htm>

II) Fluides en excès, pour une abondance esthétique

II) 1) Le cas From Beyond

II) 1) a) Représenter les sens

From Beyond est la deuxième adaptation officielle d'une nouvelle de Lovecraft par Gordon et Yuzna. Sorti en 1986, le film se base sur la nouvelle éponyme de 1920. C'est un texte manifestement lovecraftien dans sa structure : un personnage, le narrateur, devient fou après avoir été témoin d'évènements qui ont chamboulé sa vision du monde. Plus précisément ici, le narrateur de la nouvelle, ami et collaborateur du scientifique Crawford Tillinghast, a été mis à la porte il y a des mois de cela car il trouvait que son collègue allait trop loin dans des recherches malsaines. Après une lettre inquiétante (écriture tremblante, un « message à peine cohérent »¹⁰⁸) reçue de la part de Crawford, le narrateur retourne le voir dans sa demeure. Totalement transformé physiquement, livide, teint jaune, ébouriffé, seul, Crawford est dans un piteux état. Il montre le Résonateur au narrateur : une machine électrique, capable de réveiller des sens inconnus qui vont au-delà de la vue et du toucher. Lorsque la machine s'allume, elle déploie des ondes qui altèrent (ou plutôt « améliorent » selon Crawford) le fonctionnement de la glande pinéale des personnages, pour augmenter la vision du monde qui les entoure. Le narrateur perçoit l'ultraviolet et voit des choses qui apparaissent progressivement.

Le concept de cette nouvelle est simple : le monde tel que nous le connaissons est peuplé de créatures, de choses mouvantes, invisibles à l'œil nu, « à la fois vivantes et non vivantes »¹⁰⁹, qui remplissent le vide spatial contenu entre les objets solides, tangibles, qui nous sont connus. Notre capacité à les discerner nous vient notamment de la glande pinéale, organe de notre cerveau qui « agit comme la vue et transmet des informations visuelles au cerveau »¹¹⁰. La

¹⁰⁸ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Intégrale tome 4 : Le cycle de Providence*, Val d'Oingt, Mnemos, 2022, p. 29.

¹⁰⁹ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Intégrale tome 4 : Le cycle de Providence*, op. cit., p. 34.

¹¹⁰ *Ibid.*

glande est activée par le Résonateur, la machine créée par Crawford. Il explique au narrateur que si nous étions « normalement constitués »¹¹¹, c'est grâce à cette glande que nous devrions recevoir les « preuves relatives à l'existence de *l'au-delà* »¹¹². De ce concept cosmique qui remet en question la perception du monde qui nous entoure, le film *From Beyond* ne va garder que des détails. Très certainement pour des raisons de faisabilité : même si *The Thing* de John Carpenter est passé par là, rendant possible l'impossible et donnant aux images l'accès à des chemins fermés jusqu'alors (d'un point de vue effets spéciaux, un monstre comme la *Chose* est tout nouveau au cinéma : l'évolution permanente de son enveloppe corporelle et ses mouvements sont d'une technique rare et arrivent à mettre en image des formes d'horreur liées à la chair que peu de films avant lui ont développé avec autant de temps d'écran), il semble difficilement envisageable en 1985 de filmer un monde rempli de monstres, à la fois vivants, abiotiques, en constant mouvement, qui remplissent tout le vide qui entoure les personnages et traversent même les matières les plus solides. C'est même à se demander si une telle représentation est possible par les images. Pourtant, Gordon et Yuzna ont relevé le pari d'adapter cette nouvelle si dense et sensorielle, en utilisant des motifs corporels et monstrueux, à la fois propres à leur cinéma et à Lovecraft.

En ce qui concerne l'adaptation, l'antagoniste Crawford Tillinghast est devenu le protagoniste (interprété par Jeffrey Combs), présenté dans l'introduction du film comme un jeune chercheur sérieux à la tête froide, qui après l'expérience fatidique aura l'image d'un homme fou que personne ne veut croire. Le personnage du scientifique excentrique de la nouvelle serait plutôt Edward Pretorius (Ted Sorel), collègue de Crawford qui périt lors de la première expérience du Résonateur dès l'introduction. Son caractère, celui de l'homme qui veut braver les dangers les plus fous pour parvenir à une connaissance impossible, semble inspiré de celui de Crawford dans la nouvelle (que nous nommerons C.T, pour éviter les répétitions et les confusions avec le Crawford du film, qui ne sont visiblement pas les mêmes personnages). Le narrateur n'existe pas, et le corps de l'intrigue n'est plus le même.

¹¹¹ *Ibid.*

¹¹² *Ibid.*

L'adaptation de la nouvelle, à savoir la mise en image de l'expérimentation (avec beaucoup d'hors-champ pour suggérer et ne pas trop révéler), tient dans l'introduction du film. Après le générique de début qui conclut l'introduction, Gordon, Yuzna, et le scénariste Dennis Paoli ont développés un univers étendu et imaginé de *l'au-delà*. Crawford revient sur les lieux de l'expérimentation, à savoir la maison de Pretorius, accompagné et encadré par la psychiatre Katherine McMichaels (Barbara Crampton) et du garde du corps Bubba Brownlee (Ken Foree). En essayant de reproduire l'expérimentation de l'introduction, ils vont vivre de cruelles aventures dans *l'au-delà*, et faire face à la réincarnation de Pretorius, revenu à la vie sous la forme d'une créature de la dimension alternative, et ils vont devoir faire face à toutes ses mutations et métamorphoses. Il est devenu un être pervers, manipulateur et violent, qui veut assouvir sa soif sexuelle et meurtrière.

Véritable incarnation de *l'au-delà*, Pretorius est leur ennemi commun, il représente pour le film l'étendue malsaine et dérangeante de cette dimension, mais surtout sa dangerosité. Les intentions de Gordon en adaptant cette nouvelle sont multiples : il veut à la fois représenter le fourmillement, l'ampleur de l'espace que prennent les créatures telles que décrites dans la nouvelle, et se concentrer sur la métamorphose des corps, leur destruction et leur malléabilité. C'est d'ailleurs en soulignant cet aspect qu'il va essayer de rendre compte du chaos matériel et vivant de *l'au-delà*.

Avant de revenir sur l'adaptation en elle-même, il est important de se pencher sur les raisons qui ont poussées Lovecraft à écrire cette nouvelle, pour recontextualiser le rapport aux *sens* entretenu dans *From Beyond*, et pour mieux expliquer les choix esthétiques du film. Pour ce faire, nous allons revenir sur les inspirations de Lovecraft et les concepts qu'il déploie, de l'utilisation de la glande pinéale dans sa nouvelle, aux perceptions conséquentes qu'il décrit, en passant par un parallèle avec *La Couleur tombée du ciel*, qui nous permettra d'évoquer une autre adaptation cinématographique éloignée de celles de Gordon (celle de Richard Stanley en 2019), pour appuyer notre propos sur l'utilisation du rose et du bleu dans *From Beyond*. Ceci nous permettra de dresser une analyse des couleurs, du montage et plus largement des corps dans *From Beyond* puis *Society*.

Durant ses recherches, Gordon prétend avoir trouvé des informations sur le fait que la glande pinéale permettrait de réguler les désirs sexuels¹¹³. Or, peu d'articles scientifiques mentionnent des corrélations entre l'activité de la glande et quelconques pulsions ou désirs sexuels chez les humains. La première activité de la glande est la sécrétion de mélatonine permettant de réguler les cycles de sommeil et de s'adapter aux différents cycles saisonniers¹¹⁴. Quelques précisions à noter cependant. Déjà, les avancées de la recherche à l'époque de Lovecraft étaient très limitées. Ensuite, là où un rapport aux cycles de reproduction chez certains mammifères peut exister, c'est quand il s'agit d'animaux qui hibernent ou dont les gonades (organes sexuels qui sécrètent des gamètes) sont réglées sur les cycles saisonniers pour se reproduire. Selon une étude, si nous maintenons certains animaux face à une lumière artificielle à la fin de l'été, les gonades restent actives. En revanche, si on leur injecte de la mélatonine (amine sécrétée par la glande pinéale), leurs gonades involuent. La glande pinéale a donc, chez certaines espèces, un lien direct avec les périodes de reproduction. C'est une question encore obscure et qui manque de ressources et de tests pour bien cerner les véritables effets de la glande pinéale cependant.¹¹⁵ Le rapport est donc assez maigre, surtout chez l'espèce humaine. Ce qui est sûr, c'est qu'elle régule les cycles de sommeils et saisonniers et nous aide à nous y adapter, notamment grâce aux sécrétions de mélatonine. Le lien entre sexualité et glande pinéale est un prétexte utilisé par Gordon pour son film, un nouvel attribut de ses personnages, grâce auquel il ajoute de nouvelles thématiques. Mais il est intéressant de comprendre pourquoi la glande pinéale a intéressée Lovecraft en premier lieu.

Dans *The Sources for « From Beyond »*, S.T. Joshi revient sur ce qui a pu inspirer Lovecraft pour la nouvelle, et en quoi elle matérialise plusieurs de ses obsessions qui vont influencer des nouvelles à venir. Pour commencer, selon Joshi, le choix de la glande pinéale lui vient de Descartes. Dans sa pensée philosophique, ce dernier a développé l'idée du corps matériel et de l'âme immatérielle immortelle. Dans ses *Méditations Métaphysiques*, il déploie toutes

¹¹³ "Stuart Gordon on From Beyond", bonus DVD de *From Beyond*, Second Sight, MGM, 2013.

¹¹⁴ Emerson, Charles H. « Pineal gland ». *Encyclopedia Britannica*, Invalid Date, <https://www.britannica.com/science/pineal-gland>, consulté le 26/06/23.

¹¹⁵ <https://www-universalis-edu-com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/epiphyse-glande-pineale/>

les « méditations », à savoir des arguments qui valident ou invalident sa thèse, à la fois dans le but de dissocier l'âme et le corps, mais également pour les associer comme faisant partie du même sujet. Plus tard, dans *Les passions de l'âme*¹¹⁶, il introduit la glande pinéale qui serait l'explication maladroite qui lui est venue pour se sortir de la « position embarrassante »¹¹⁷ dans laquelle le mettait sa pensée, ne pouvant pas l'expliquer plus concrètement autrement ; il était dans l'incapacité d'expliquer comment « deux entités aussi fondamentalement opposées pouvaient interagir »¹¹⁸. Joshi avance que Lovecraft se serait inspiré de cette thèse comme une blague, utilisant la glande pinéale pour se moquer de son aspect évidemment bancal ; mais les questionnements philosophiques autour des perceptions de l'âme et des sens qui pourraient nous tromper vont malgré tout inspirer la nouvelle et ses fondements philosophiques. La glande pinéale devient alors un prétexte à la vision de *l'au-delà*, à l'acquisition de nouveaux sens, un peu comme chez Descartes.

Toujours dans *The Sources for « From Beyond »*, Joshi explique que les concepts décrits dans la nouvelle concordent avec l'ouvrage *Modern Science and Materialism* de Hugh Elliot, que Lovecraft a assurément lu (il le mentionne dans une lettre de juin 1921¹¹⁹). L'élaboration de *l'au-delà* comme dimension alternative et nouvel espace sensoriel par Lovecraft lui vient clairement de cet ouvrage, qui dérive à plusieurs reprises sur les questions de limitation des sens dans la compréhension du monde qui nous entoure. Les corrélations qui lient *From Beyond*, Descartes et cet ouvrage sont assez évidentes à relever dans certains passages de ce dernier, par exemple dans cet extrait cité par Joshi pour le comparer à *From Beyond* :

« Toute la connaissance est basée sur les impressions-sensorielles et ne peut pas, en conséquent, aller au-delà de ce que les sens peuvent percevoir. Les Hommes ont seulement cinq ou six sens différents, tous fondés sur le sens originel du touché. De ces cinq ou six sens, les trois plus importants pour l'accumulation des connaissances¹²⁰ sont ceux de la vue,

¹¹⁶ DESCARTES, René, *Les passions de l'âme*, Paris, Flammarion, 1998.

¹¹⁷ JOSHI, Sunand Tryambak, « The Sources for 'From Beyond' », *Crypt of Cthulhu* n°38, 1987, p. 16.

¹¹⁸ *Ibid.*

¹¹⁹ *Ibid.*

¹²⁰ Dans le texte original, Elliot parle de « knowledge », qui est aussi la traduction anglaise de la « Vérité » telle que Descartes l'a théorisée. Il est possible que le texte parle directement de la vérité dans le sens du

de l'ouïe et du toucher. [...] Maintenant, supposons que nous avons un millier de sens plutôt que cinq, il est clair que notre conception de l'Univers serait extrêmement différente de ce qu'elle est actuellement. Nous ne pouvons supposer que l'Univers n'a que cinq qualités justes parce que nous n'avons que cinq sens. Nous devons supposer, au contraire, que le nombre de ses qualités peut être infini, et qu'au plus de sens nous aurions, au plus nous lui découvririons de qualités. »¹²¹

Le texte suppose et démontre, de manière assez juste, que nos perceptions sont limitées par nos sens. C'était déjà la thèse de Descartes, et c'est le postulat de *From Beyond* : et si nous pouvions percevoir au-delà de nos cinq sens ? De cette idée, Lovecraft a développé plusieurs concepts sensoriels qui entrent en action au moment où le Résonnateur active notre glande pinéale. D'abord survient la perception d'entités grouillantes, mouvantes, à la fois vivantes et non-vivantes, « à moitié fluides et capables de se traverser les unes les autres, ainsi que de traverser ce que nous considérons comme solide »¹²². Ces sortes d'entités fourmillantes ont donc comme capacité de traverser la matière – là encore une hypothèse dressée dans *Modern Science and Materialism* – décrite plus tôt par Lovecraft comme capable de « *marcher ou flotter dans mon corps supposément solide* »¹²³. Ici, Lovecraft se sert du fait que la matière solide est en partie faite de vide : une molécule est constituée d'atomes entre lesquels il n'y a pas de matière. Ce renvoi scientifique à l'ouvrage d'Elliot n'est pas anodin et même révélateur de l'horreur lovecraftienne : il pervertit des concepts scientifiques pour y introduire de l'horreur, et ce faisant créer de nouvelles peurs. La *peur* qui démange, qui rend vulnérable, qui relève le caractère éminemment vide d'un corps que nous avons acquis comme solide. Comme le dit S.T. Joshi : « [il emploie] de façon explicite des considérations philosophiques comme base d'une fiction horrifique »¹²⁴. Tout le travail de Lovecraft autour de ces nouvelles manières de percevoir ont forcément un impact drastique quand il s'agit d'adaptation. La glande pinéale

cogito de Descartes. Dans tous les cas, la théorie émise ici autour du savoir acquis par les perceptions sensorielles approche beaucoup les bases théoriques du philosophe, qu'il y fasse directement référence ou non.

¹²¹ [Je traduis] ELLIOT, Hugh, *Modern Science and Materialism*, Londres, Longmans, Green & Co., 1919, p. 2/3.

¹²² LOVECRAFT, Howard Phillips, *Le cycle de Providence*, Val d'Oingt, Mnémos, 2022, p.34.

¹²³ *Ibid.* p.34.

¹²⁴ JOSHI, Sunand Tryambak, *Je suis Providence, tome I*, Chambéry, coll. « Hélios », ActuSF, 2021, p.626.

devient ici l'intermédiaire de l'acquisition de ces sens, permettant alors une nouvelle perception, et donc induisant un changement de représentation. *L'au-delà* doit alors avoir un équivalent cinématographique significatif, et pour ce faire, le film va jouer avec la perception et la diffusion des couleurs.

II) 1) b) L'impossibilité de voir

Une des directions artistiques les plus importantes du film *From Beyond* tient dans l'utilisation des couleurs. Les couleurs renvoient à l'espace qu'est *l'au-delà* dans la nouvelle, mais ne sont pas utilisées sans fondement dans le film. Dans le récit de Lovecraft, l'activation de la glande pinéale permet de rendre possible la perception de *l'ultraviolet*. Le narrateur l'expérimente comme « une teinte pâle des plus singulières, sorte de mélange de couleurs que je n'aurais su ni identifier ni décrire »¹²⁵. L'ultraviolet a cette capacité d'être sur le spectre électromagnétique, à des longueurs d'ondes imperceptibles par les humains (de 100 à 400 nanomètres). C'est donc une couleur *invisible* pour nous. Il n'y a pas beaucoup d'équivalents sur le spectre électromagnétique qui permettent de ressentir ce genre d'ondes. Néanmoins, un phénomène bien connu des scientifiques est que la couleur rose *n'existe pas*. Il s'agit bien d'une couleur que nous pouvons voir, que nous percevons et que nous partageons comme expérience collective, mais elle n'existe pas. Et pour représenter *l'au-delà* dans son film, Gordon et son chef-opérateur Mac Ahlberg ont décidé de plonger l'espace sous une lumière rose sur les personnages ainsi que d'une lumière bleue bien distincte sur les décors. En fonction des séquences, le rose va prendre le dessus sur le bleu voir recouvrir l'entièreté de l'espace, baignant l'image dans des tonalités monochromes.

La légitimité du rose comme couleur fait débat, certains journalistes ou scientifiques le considère comme valide, étant donné que les couleurs sont des expériences phénoménologiques, que notre cerveau interprète à partir des ondes électromagnétiques, ce qui ferait qu'aucune couleur n'existerait vraiment, au

¹²⁵ *Ibid.* p. 31.

même titre que le rose, si nous partons de ce principe¹²⁶. Si le rose fait débat, c'est parce qu'il n'*existe pas* sur le spectre électromagnétique. Il n'a pas son équivalent en nanomètres. Si nous pouvons le voir, c'est grâce aux cônes de nos yeux, prévus pour capter un panel de longueur d'ondes gravitant autour des couleurs primaires (Bleu, Rouge, Vert, « RGB » en anglais), et qui interprètent les ondes qui nous parviennent pour en faire des couleurs. Si nous voyons du rose, c'est parce que la lumière reflétée par le sujet nous transmet un mélange spécifique de lumière bleu et rouge, donc sans lumière verte. Le rose ou le magenta n'existent alors pas en tant que tel mais comme mélange d'autres couleurs.

Le rose est donc une couleur qui n'existe pas, mais que nous pouvons percevoir. A l'inverse, l'ultraviolet est une longueur d'onde qui *existe* mais que nous ne pouvons pas percevoir. Le rose devient alors le moyen le plus direct dans le domaine de la représentation pour *signifier* le mysticisme de l'imperceptibilité de l'ultraviolet. Le choix du rose pour *l'au-delà* du film de Gordon permet de souligner avec une couleur criarde que la dimension perçue par les personnages est un espace fantastique régit par ses propres règles. Mais il permet, dans un cadre plus esthétique et moins narratif, de créer un *espace cinématographique*. Dès lors qu'une séquence se déroule dans *l'au-delà*, ce dernier devient un espace mis en scène comme tel, presque hors de l'espace habituel. Pourtant, les personnages ne se téléportent pas, ils sont toujours au même endroit, mais leurs sens surdéveloppés leur permettent d'accéder à de nouvelles perceptions, rendues possibles au cinéma par la mise en scène. Toute l'analyse qui suivra, de la couleur aux fluides, en passant par une nouvelle mention des monstres de *l'au-delà*, va permettre de comprendre comment Gordon a réussi à créer, avec tout un tas d'outils, un espace cinématographique en puissance.

¹²⁶ MOYER, Michael, « Stop this absurd war on the colour pink », in *Scientific American*, 2012 : <https://blogs.scientificamerican.com/observations/stop-this-absurd-war-on-the-color-pink/>, consulté le 16/11 /23.

II) 1) c) Percevoir l'invisible

Le rose dans *From Beyond* apparaît de plusieurs manières différentes. Tout d'abord, si nous nous en tenons à l'introduction, la lumière rose émane du *Résonnateur*, la machine qui active la glande pinéale. Nous pouvons voir que le rose est concentré dans le grenier, la pièce où les protagonistes font l'expérimentation, mais ne va pas au-delà. Nous distinguons la fenêtre depuis l'extérieur de la maison (fig.75). Le rose est concentré à l'intérieur. Pourtant, le rose dans la diégèse n'est pas une couleur qui provient du *Résonnateur*, mais bien une lumière perçue par les personnages. Il est évident que le film, de par ses choix de mise en scène dans l'introduction,



Figure 75 *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

commet l'erreur de sortir de la zone qui l'intéresse et de ce fait limite la puissance des perceptions des personnages au sein du processus de mise en scène. Dans le sens où, ce qui est supposé composer le monde entier est confiné uniquement au grenier. Mais nous pouvons également l'analyser comme une manière de prendre un recul omniscient, de sortir de leur point de vue, et de montrer que justement, tout ce à quoi nous allons assister dans *l'au-delà* est un dérivé de ce que perçoivent les protagonistes. Pour alimenter cette thèse, nous voyons bien que le seul moment où la caméra capte un environnement qui n'est pas *l'au-delà* alors même que le *Résonnateur* est activé est cette introduction, où la caméra prend le point de vue de la voisine qui découvre ce qu'il se passe¹²⁷, et qui n'est pas dans le champ de vibration du *Résonnateur*. Ce champ limité dans l'espace explique pourquoi l'action se concentre dans la maison : le *Résonnateur* permet de révéler ce qu'il se passe dans l'entièreté du monde qui nous entoure, mais cette machine est limitée et ne peut atteindre des personnes que dans un périmètre restreint. Dans le reste du film, *l'au-delà* persiste ailleurs que dans le grenier à partir du moment où le *Résonnateur* est activé, à condition que la caméra suive des personnages dont la glande pinéale est stimulée. Il y a la scène dans la cage

¹²⁷ Je renvoie ici le lecteur à la partie sur le suspense et la mise en scène de la première partie.

d'escalier ou dans la cave qui démontrent que *l'au-delà* est un environnement qui existe à travers sa manière d'être perçue, et non limité dans l'espace.

Dans le reste du film, le rose a plusieurs niveaux d'importance. Dans la première visite que le trio de personnages fait de *l'au-delà*, le rose partage l'espace avec le bleu. Plus précisément, les personnages au premier plan apparaissent en monochrome de rose, tandis que le reste du décor est plongé dans un bleu foncé qui tend vers le violet, avec quelques reflets roses / magenta (fig. 76). Il y a d'abord une intention de détacher les personnages de leur environnement, ce qui permet de mettre l'emphase sur ce qu'ils ressentent : nous nous concentrons sur leurs réactions et sur leur manière d'appréhender l'acquisition de nouveaux sens. A part la couleur et la réaction des personnages, qui se plaignent de maux de têtes et qui semblent confus, il n'y a que la présence des monstres qui témoigne de ce qu'ils peuvent voir et sentir. Le fait de dissocier les personnages - protagonistes comme antagonistes - du décor renforce alors l'idée qu'ils sont censés expérimenter de nouvelles sensations.



Figure 76 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

Lors de leur deuxième visite de *l'au-delà*, le *Résonnateur* s'électrifie et ne peut donc être éteint manuellement au risque d'être électrocuté. Crawford et Bubba descendent donc dans la cave en vitesse pour le débrancher du secteur. C'est la première fois que nous voyons des personnages sortir du grenier alors que le *Résonnateur* est activé. Le grenier répond aux mêmes règles que lors de leur première visite, à savoir les personnages sont roses sur un fond bleu, tandis que la cave est baignée de rose. Les murs, le plafond comme le sol sont roses. La séquence de la cave apporte trois nouveautés à *l'au-delà* : l'espace entier est donc monochrome, il y a un ver géant qui s'attaque aux protagonistes (fig. 4), et le sol est jonché d'eau (fig. 3). Cette accumulation permet de faire écho aux grouillements évoqués par Lovecraft dans la nouvelle : « Il y en avait une profusion répugnante [...], elles étaient à moitié fluides et capable de se traverser les unes les autres, ainsi que de traverser ce que nous considérons comme

solide »¹²⁸. Cela permet de rendre compte d'une occupation totale de l'espace par des êtres vivants et des matières, des sensations qui, littéralement, submergent les personnages. Le rose crée alors un trop plein, un espace qui se fond avec les personnages, qui les accueille et les engloutit. La présence de l'eau dans laquelle les personnages pataugent et glissent, rendant Crawford mouillé de la tête aux pieds, renforce cette sensation de grouillement et de trop plein, avec l'urgence du ver qui les attaque.



Figure 77 From Beyond (Stuart Gordon, 1986)



Figure 78 From Beyond (Stuart Gordon, 1986)

Vers la fin du film, après plusieurs péripéties, Crawford et Katherine reviennent à la maison pour en finir avec le *Résonateur*. Crawford prévoit une bombe pour le faire exploser et il attache Katherine dans la chambre de Prétorius pour ne pas qu'elle l'empêche de la poser. Mais Prétorius allume la machine, les projetant à nouveau dans *l'au-delà*. A la fin, Prétorius tue Crawford, mais ce dernier se régénère dans le corps muté de Prétorius et les deux se battent l'un dans l'autre. Katherine réussit à sauter par la fenêtre à la seconde où la bombe explose. Lors de la séquence de mort de Crawford, et du moment où Katherine découvre son cadavre, toute l'image est plongée dans le rose (fig. 79). Ça se passe dans le hall d'entrée et dans la cage d'escalier, et aucune couleur bleue n'est à mentionner. La maison entière est rose, même la chambre de Prétorius dans laquelle Katherine est attachée. Il n'y a que le grenier, à nouveau, qui a un fond bleu. A l'inverse du rose, nous pouvons en conclure que le bleu provient de longueurs d'ondes projetées par le *Résonateur*. Mais il se peut également qu'il n'y ait pas d'explication narrative, et que ce soit pour renforcer la profondeur de champ et apporter des nuances qui permettent de relever visuellement les

¹²⁸ LOVECRAFT, Howard Phillips, « De l'au-delà », *H. P. Lovecraft Intégrale, tome 4, Le Cycle de Providence*, Val d'Oingt, Mnémos, 2022, P.34.

altercations auxquelles se confrontent les corps des protagonistes. En tout cas, avec son plafond haut, le hall d'entrée prend une tout autre dimension lorsqu'il est entièrement rose. Le monochrome permet de fausser les distances, de rendre l'espace vivant.

Il y a un jeu de verticalité qui s'opère avec les lignes de fuites des escaliers ainsi que de l'attaque de Crawford : Prétorius est en haut des escaliers et déploie la bête ailée (fig. 81) sur Crawford qui se situe en bas (fig. 80). Ce n'est pas sans rappeler les visions du narrateur de la nouvelle qui distingue des structures verticales gigantesques au-dessus du *Résonnateur* : « j'eus l'impression de me trouver [...] dans un vague édifice constitué d'innombrables colonnes de pierre noire s'élançant [...] jusqu'à des hauteurs vertigineuses »¹²⁹. Cette verticalité rend compte assez basiquement des rapports de force qui s'exercent entre les personnages, avec Prétorius qui domine clairement Crawford en finissant par le tuer. Avec un montage alterné qui filme à la fois Katherine attachée et le combat de Crawford et Prétorius, la structure rend compte du grouillement de *l'au-delà* en montrant les poissons volants qui attaquent Katherine, elle-même baignée dans une pièce entièrement rose (sauf la fenêtre dont du bleu émane, certainement pour la profondeur de champ également [fig. 82]), et l'attaque de Prétorius envers Crawford.



Figure 81 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 82 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 80 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 79 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

¹²⁹ LOVECRAFT, Howard Phillips, « De l'au-delà », *op. cit.* p. 32.

Ce montage alterné permet de donner un avant-goût de l'orgie finale, en disséminant une urgence visuelle qui nous submerge de part-et-d'autre des confins de la maison, dont visiblement aucune pièce n'est épargnée. Cet amoncellement esthétique de corps gluants, d'un rose vif monochrome et de monstres qui grouillent sans relâche décuple l'effet d'espace cinématographique qui était établi jusqu'alors, et renforce la sensation figurale que *l'au-delà* dégage, comme si des forces étaient à l'œuvre dès que le film le met en scène.

Pour approfondir nos réflexions sur l'utilisation du rose dans *From Beyond*, nous allons faire un détour par une autre adaptation cinématographique de Lovecraft, celle de la nouvelle *The Colour Out of Space* par Richard Stanley en 2019 (son titre étant *Color Out of Space*). Le point de départ de cette comparaison est simple. Dans la nouvelle, Ammi Pierce, un vieil homme d'Arkham, raconte au narrateur l'histoire étrange de la météorite tombée en 1880 dans la ferme de la famille Gardner. La particularité majeure de cette météorite est qu'elle scintillait d'une couleur inconnue, jamais vue auparavant, et dont les scientifiques disent qu'elle n'est pas sur le spectre électromagnétique. Depuis celle-ci, une entité extraterrestre que nous nommerons « la Couleur » s'est cachée au fond du puits de la ferme. Cette entité est loin d'être figurative : elle est un condensé de la lumière inconnue, une sorte de lumière mouvante qui semble avoir ses propres propriétés, voir même être consciente. Dans la nouvelle, la Couleur contamine l'environnement des Gardner, a un impact sur la faune et la flore et même sur les membres de la famille. Le challenge d'adaptation d'une pareille nouvelle est complexe, et pour représenter cette Couleur, Richard Stanley a choisi le *magenta*. C'est le même choix que dans *From Beyond*, avec une couleur qui tend plus vers le violet que le rose. Nous allons analyser quelques plans du film pour cerner la mise en scène du magenta dans *La Couleur tombée du ciel*, ce qui nous permettra de compléter notre propos sur la mise en scène du rose de *From Beyond*. Le choix nous semble intéressant également en termes d'historiographie : comment un film fait un choix similaire à un autre pour adapter le même auteur.

Tout d'abord, il faut définir ce qu'est la Couleur dans la nouvelle. Dans un premier temps, ce qui nous intéresse le plus, comment Lovecraft décrit-il la

Couleur ? Selon S. T. Joshi, les inspirations de Lovecraft pour cette nouvelle viennent directement de son travail sur *From Beyond* : il fait un rapprochement entre la description de la perception de l'ultraviolet dans *From Beyond* (« pale, outre colour or blend of colours »¹³⁰, que nous pourrions traduire par « pâle, couleur outrancière ou mélange de couleurs ») et une affirmation du narrateur de *La Couleur tombée du ciel* qui évoque les études scientifiques de la météorite (« it was only by analogy that they called it colour at all »¹³¹, « c'était seulement par analogie qu'ils appelaient ça une couleur »). Dans ce même paragraphe dans la nouvelle, les scientifiques découvrent que la lumière « émettait des bandes de couleurs scintillantes jusque-là totalement inconnues dans le spectre normal »¹³². Plus loin, elle est décrite comme « blafarde et sacrilège »¹³³, une « lumière amorphe »¹³⁴, et tout simplement un « hideux mélange de couleurs inconnues »¹³⁵. En ce qui concerne la couleur, elle est donc inconnue et totalement nouvelle, au point de terrifier par ce simple fait. En ce qui concerne son existence même, elle semble capable de se mouvoir selon ses propres règles, et traduit donc d'une capacité de déplacement qui lui est propre : « Elle courait le long des poteaux d'angle apparents, empourrait le dessus et le manteau de la cheminée et contaminait jusqu'aux portes et aux meubles »¹³⁶ ou encore « la chose hideuse s'envola brusquement vers le ciel »¹³⁷. Cette capacité qu'à la Couleur de se mouvoir permet de tracer la différence majeure qui l'oppose à celle de *From Beyond* : l'espace. Dans la nouvelle comme dans le film de *From Beyond*, l'ultraviolet ou la couleur rose sont des nouvelles manières de percevoir l'environnement qui entoure les personnages. Dans la nouvelle, le personnage est baigné de cette nouvelle lumière car ses sens lui permettent de comprendre qu'elle est une composante naturelle de l'environnement qui l'entoure. Dans le film de Stuart Gordon, le rose représente et délimite aussi et surtout un *espace*, un *environnement*. Le rose n'est pas exactement omniprésent, recouvrant les

¹³⁰ JOSHI, Sunand Tryambak, « The Sources for 'From Beyond' », *Crypt of Cthulhu* n°38, 1987, p. 18.

¹³¹ *Ibid.*

¹³² LOVECRAFT, Howard Phillips, « La Couleur tombée du ciel », *op. cit.*, p. 156.

¹³³ *Ibid.*, p. 174.

¹³⁴ *Ibid.*, p. 177.

¹³⁵ *Ibid.*, p. 176 ; Nous citons ici la traduction de David Camus car correspond bien aux mots et au langage de Lovecraft.

¹³⁶ *Ibid.*, P. 176.

¹³⁷ *Ibid.*, p. 177.

personnages et laissant le décor dans un bleu sombre qui rappelle une nuance de violet. La couleur est donc un moyen de représentation de la perception, ce qui se définit dans le film par une lumière qui va recouvrir soit les personnages, soit les décors, mais qui n'est pas une lumière consciente d'elle-même.

Tout le jeu du film est de la nouvelle de *La Couleur tombée du ciel* est donc de distiller une atmosphère pour rendre compte de l'expansion progressive de la Couleur et de son impact sur son environnement. Joshi l'exprime très bien en citant l'auteur : « Lovecraft considère cette nouvelle comme une 'étude d'atmosphère' »¹³⁸. Le film va se servir de son pouvoir de monstration pour rendre compte progressivement de cette expansion. Cela se fait par des détails

mais avec certains moments d'excès qui rendent compte de la puissance de la Couleur. Par exemple, il y a plusieurs détails disséminés qui jonchent le film : des éclairs roses



Figure 84 *La Couleur tombée du ciel*

(fig. 83), une salamandre dont le jaune habituel est remplacé par du magenta (fig. 84), ou encore la végétation qui, sans être anormale, commence progressivement à changer de couleur.



Figure 83 *La Couleur tombée du ciel*

Il y a cette scène avec le cadet de la famille, Jake, qui est hypnotisé par le puit. Un premier plan d'ensemble (fig. 86) le montre assis et de profil à la caméra, avec un arbre flou au premier plan et un second derrière lui. Sur les deux arbres,

¹³⁸ JOSHI, Sunand Tryambak, *Je Suis Providence – Tome 2*, p.171.



Figure 85 *La Couleur tombée du ciel* (Richard Stanley, 2019)

les feuilles du lierre qui semble récent sont violettes. De même pour les fleurs autour de lui, que nous voyons mieux sur le plan suivant, un travelling en plongée sur les jambes de



Figure 86 *La Couleur tombée du ciel* (Richard Stanley, 2019)

l'enfant, où nous remarquons les fleurs qui l'entourent (fig. 85). Elles ont un aspect très SF avec cinq gros pétales roses qui laissent voir un cœur entièrement violet. Pour les moments plus intenses qui mettent en scène la Couleur en elle-même, ou son impact, il y a plein d'autres exemples. Restons par exemple autour de cette scène où Jake va au puits. Au fond de ce dernier, un œuf étrange éclos, et avant de filmer ce qui en sort, la caméra se met à son point de vue à la première personne. Une explosion de couleurs en mouvement apparaît alors, ce qui laisse comprendre que la chose qui regarde à une vision différente de l'Homme, et dont les tonalités de couleurs indiquent certainement que la bestiole est impactée par la Couleur. Une vignette rose encadre l'image et en son centre, du bleu et du magenta s'alternent dans une sorte de battement régulier, jusqu'à découvrir le visage de Jake, déformé par ces couleurs, qui regarde directement l'objectif (fig. 13). Cette vision s'approche d'une vision infrarouge qui aplani et arrondi les textures et délimite de manière prononcée les éléments à l'image avec des nuances de couleurs différentes. Nous découvrons ensuite en suivant le regard de

Jake et en sortant de ce point de vue à la première personne ce qui est sorti de l'œuf : une sauterelle entièrement magenta.

Cet excès de couleurs qui nous emmène progressivement vers l'anomalie permet à la fois de souligner l'ascendant et l'expansion intense de la



Figure 87 La Couleur tombée du ciel (Richard Stanley, 2019)

Couleur tout en rendant compte de la manière sournoise qu'elle a de s'immiscer dans la vie des protagonistes. Il retranscrit bien la propagation latente de la Couleur de la nouvelle : « *On ne voyait nulle part de couleurs saines ou naturelles [...], les cœurs-de-Jeannette semblaient ourdir de terribles complots, et les sanguinaires étaient d'une perversion chromatique insolente* »¹³⁹. Le film utilise un procédé de monstration intense en usant de couleurs criardes qui redéfinissent toute l'image, créant du suspense et de l'attente, pour en arriver à montrer quelque chose d'aussi insignifiant et primordial qu'un insecte a été « contaminé » par la Couleur. Elle a un pouvoir d'attraction non négligeable mais commence à apparaître à travers des éléments précis et spécifiques. La vraie idée brillante derrière ce choix est que, de la même manière que l'évènement de la perception du rose fonctionne, le rose *chasse* le vert dans le film. Dans la propriété des Gardner, le magenta prend progressivement la place d'éléments qui avant étaient verts : des feuilles, des fleurs, une sauterelle. Rappelons que la vision du rose et du magenta nous est permise par l'absence de vert dans les ondes électromagnétiques qui composent la lumière de l'objet que nous percevons. Le vert, couleur primaire et qui représente symboliquement la nature, est chassée par la Couleur extraterrestre qui prend progressivement possession de l'environnement des Gardner.

La mise en scène de la séquence de la sauterelle rappelle d'ailleurs *From Beyond*. Dans ce dernier, vers la fin, les ondes du *Résonateur* impactent

¹³⁹ LOVECRAFT, Howard Phillips, « La Couleur tombée du ciel », *op. cit.*, p. 162.

tellement Crawford que sa glande pinéale traverse son front et sort de sa tête, ce qui lui permet de voir directement *l'au-delà* sans *Résonnateur*. Les règles de sa vision ne sont pas très claires. Mais pour montrer ce que Crawford voit, ce sont des plans à la première personne du point de vue de la glande pinéale qui apparaissent (fig. 88, 89). La vision est altérée, elle est loin du régime d'images habituel du film. Elle est plus granuleuse, texturée, comme si c'était filmé à travers une sorte d'échographie. A l'image, les contours et les ombres sont soit jaunes, soit vertes, et le reste est majoritairement bleu / violet avec des teintes de couleurs ci et là. Les gradations des plans rappellent également l'infrarouge, et le plan à la première personne de *La Couleur tombée du ciel* rappellent cette utilisation du point de vue altéré de *From Beyond*. Dans ce dernier, la qualité de l'image et les couleurs rappellent presque l'univers médical, avec cette sensation à la fois échographique du grain de l'image et scientifique dû aux couleurs qui évoquent l'infrarouge. Dans *La Couleur tombée du ciel*, le mouvement de l'image, sa qualité, et surtout la manière qu'ont les couleurs de se mouvoir au sein de l'image, échappent à ces cases normatives de l'image infrarouge pour aller vers une représentation plus fantastique et déstabilisante, car en utilise les codes en les détournant.



Figure 88 *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

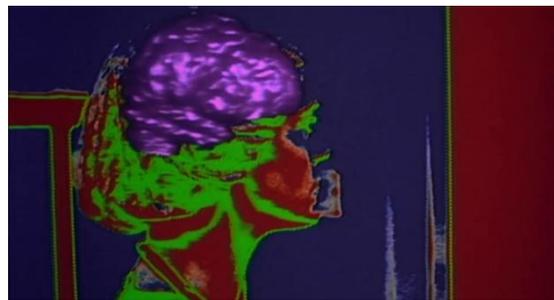


Figure 89 *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

Dans le reste de *La Couleur tombée du ciel*, le magenta, la Couleur, ne se montre que par apparitions / points spécifiques. Elle agit comme une véritable entité. Elle sort du puits, ou elle s'immisce progressivement dans l'atmosphère. Mais jamais trop pour *devenir* l'espace. Il y a quelque chose de fondamentalement organique dans le rapport à la Couleur dans le film, sa manière d'infecter et de modifier les corps, de s'immiscer dans l'eau, la végétation, les animaux etc. Dans un sens, elle devient presque le décor principal



Figure 90 *La Couleur tombée du ciel* (Richard Stanley, 2019)

de la ferme des Gardner, plus par procuration que par représentation, dans le sens où ce sont les objets infectés par la Couleur qui rendent compte de sa présence. Mais vers la fin du film, une autre forme de régime de couleur s'instaure. La moitié de la famille est morte, la Couleur prend un terrain conséquent sur l'environnement, et d'un coup, elle sort du puit pour s'élever vers le ciel. Une sorte de tornade rose serpente le ciel (fig. 93), ce n'est pas du vent mais un condensé de lumière qui se meut. Nous suivons alors Ward Phillips, l'équivalent du narrateur de la nouvelle, qui va essayer de survivre dans ce chaos. La lumière, à partir de ce moment, prend de l'ampleur sur l'environnement : il n'a jamais été aussi magenta qu'à ce moment. Des lueurs dans les bois, comme des vapeurs de couleur, sont percées à travers la lumière (fig. 90). Mais quand la lumière monte aux cieux, il se passe deux événements majeurs à l'image : tout d'abord, elle devient majoritairement rose. Mais surtout, les mouvements des



Figure 91 *La Couleur tombée du ciel* (Richard Stanley, 2019)



Figure 92 *La Couleur tombée du ciel* (Richard Stanley, 2019)

personnages sont saccadés, presque « buggés » dans l'espace. Lorsqu'ils bougent, ils laissent une trace de leur passage dans l'espace (fig. 91, 92). Leurs corps se mélangent à la Couleur ambiante, rentrent dans le régime de mouvement de la lumière. Le passage de leurs corps dans l'image ressemble à une technique de data-moshing, comme si leurs corps contaminaient l'image, la compressaient littéralement. Le data-moshing est une technique de compression d'image, les fichiers sont modifiés manuellement dans le code source de l'image pour corrompre les données des pixels et alors créer des bugs visuels. Cette technique est très populaire sur internet, et est connue notamment à travers des cinéastes comme Jacques Perconte. Nous ne savons pas si le film utilise vraiment du data-moshing, mais les effets s'en rapprochent beaucoup. Le corps de Phillips semble alors corrompu par la Couleur, il bug, il saccade dans l'espace. Son corps est alourdi, la gravité semble plus forte. Il est totalement soumis à la puissance de la



Figure 93 *La Couleur tombée du ciel* (Richard Stanley, 2019)

Couleur qui s'élanche dans le ciel. A ce moment-là, la Couleur a un impact plus important que précédemment sur l'espace même du film. Pour autant, cette influence reste à l'étape de rayon de la Couleur. Nous le savons narrativement car la Couleur n'a que peu d'impact sur le reste du monde, nous savons que l'action a toujours été limitée aux alentours de la ferme. Mais aussi esthétiquement, car à l'inverse de *From Beyond*, l'image n'est pas monochrome. Même dans son climax, nous voyons d'autres couleurs sur les personnages ou derrière eux, comme si la Couleur ne répandait qu'une lumière et une force fantastique qui nous échappe, mais sans jamais *devenir* l'espace. Ici est très certainement la différence fondamentale avec *From Beyond*. La Couleur n'est rien d'autre qu'une **entité** qui grouille et qui se répand. Mais une fois partie, il n'en reste rien. Qu'une cendre putride et grise qui recouvre le périmètre. Cette entité a toujours été filmée dans le film comme tel : elle est un danger, un concept extraterrestre qui certes se répand, mais existe comme une *chose*. Et même en sa qualité de lumière, elle est limitée dans l'espace. Il y a des flottements, des moments où l'environnement semble plongé dans le magenta, mais rarement, et surtout à des endroits limités spécifiques.

Dans *From Beyond*, le rose est une partie entière de l'espace. Car rappelons-le, c'est une manière de représenter la vision et la présence de l'ultraviolet. Dans *La Couleur tombée du ciel*, il s'agit d'adapter une couleur décrite comme inconnue et qui n'est pas sur le spectre électromagnétique. Le magenta est alors la couleur parfaite pour représenter cette entité. Dans *From Beyond*, le rose n'est plus une lumière projetée sur les personnages mais bien une caractéristique de l'environnement dans lequel ils évoluent. La différence majeure entre *La Couleur tombée du ciel* et *From Beyond* est la source de la lumière. D'où cette couleur provient et à quoi elle renvoie. Dans *La Couleur*, il s'agit d'une entité extraterrestre, l'unique source de provenance de la couleur, qui en plus de la projeter, *l'incarne*. Dans *From Beyond*, c'est une nouvelle longueur d'onde que les personnages sont capables de percevoir. Le film de Richard Stanley met en lumière à la fois la pertinence du choix d'une couleur qui n'est pas sur le spectre électromagnétique, mais également la manière dont elle est utilisée dans *From Beyond* : une source inconnue, un tout qui englobe les personnages, qui fait partie du nouvel environnement auquel ils accèdent grâce à leurs sens. La mise

en scène arrive bel et bien à rendre compte de ce rapport sensoriel : son expansion dans l'espace au fil du film et son rôle prédominant dans la représentation de ce que perçoivent les personnages permet de créer l'espace cinématographique qu'est *l'au-delà*. Cet espace n'est pas défini que par la couleur, mais aussi par sa matérialité. Par la suite, nous allons essayer de comprendre comment les matières visqueuses et fluides, en particulier le *slime*, jouent un rôle dans la construction de cet espace, ainsi que dans la mise en scène des corps, et comment cet espace évoque aussi la sexualité à travers une invagination esthétique.

II) 2) Sexualité, liquides et fluides

II) 2) a) Rose et sexualité déviante

En voyant tous ces plans monochromes de *From Beyond*, il est difficile de ne pas penser parfois à une sorte d'aplat de couleur. Comme si la surface de l'image était elle-même recouverte de rose, comme s'il s'agissait d'un filtre apposé devant l'objectif ou



Figure 94 *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

rajouté en post-production. Cette omniprésence permet de mélanger les figures avec l'arrière-plan, avec le décor, mais aussi de les mélanger entre elles. Les corps se confondent plus aisément, et cela facilite l'orgie finale du film, le mélange de deux entités corporelles : la couleur renforce l'abstraction des corps en action (fig. 94). Cet aplat n'est en rien comme celui de Francis Bacon tel que décrit par Gilles Deleuze, mais ce dernier soulève comment un fond uni chez Bacon permet une « corrélation »¹⁴⁰ avec la figure, tandis qu'ici il s'agit plutôt d'une *cohabitation*. Cette comparaison peut sembler éloignée mais le travail de Bacon et les mots de Deleuze qui démontrent comment la figure se détache du fond (fig. 95)



Figure 95 Francis Bacon, *Triptyque d'après le corps humain*, huile sur toile, 1970.

¹⁴⁰ DELEUZE, Gilles, *Logique de la sensation*, Paris, Éditions du Seuil, 2002, p. 14.

permettent de souligner ce qui devient phénoménologiquement un *mélange* dans *From Beyond*, ou comment la figure se confond avec le décor. Mélange de longueurs d'ondes pour obtenir le rose, mélange de la lumière et des corps, celui des corps entre eux... L'explosion viscérale de matière plastique dans *From Beyond* subit une corrélation de tous les éléments visuels possibles, pour créer l'expérience du mélange, de l'entrelacement.

Pour aller en ce sens, le film cultive une image des corps sexualisés, luisants, sexuels, et l'espace cinématographique qu'est *l'au-delà* n'est qu'une forme de prolongement excessif de cette sexualité qui déborde. Ces espaces roses et humides de surcroît sont une sorte d'invagination des personnages et de l'image. Nous parlons d'invagination dans un rapport explicite et direct à la sexualité et aux organes génitaux. *L'au-delà* est comme un espace vaginal métaphorique, un éveil des sens et des pulsions sexuelles enfouies des personnages. Sophie Lécole Solnychkine redéfinit le terme d'*invagination* dans son ouvrage *Æstetica Antartica* :

« Ce terme désignant dans le domaine biologique [...] le repliement, l'action de se retourner vers l'intérieur, le pli du tissu vivant à l'intérieur d'autres tissus, la pénétration, par retournement en lui-même, d'un viscère creux »¹⁴¹.

Elle détourne volontairement la signification médicale du mot pour le transposer aux « réplifications cellulaires »¹⁴² de l'extraterrestre de *The Thing* (John Carpenter, 1982). Dans ce film, la *Chose* se répand de corps en corps, essayant de les répliquer pour prendre leur apparence. Le processus de *body snatching* est visible dans le film, et ce sont les seules images qui nous sont données à voir de la *Chose* : la manière dont elle prend possession des corps, se métamorphose en eux, mais jamais son apparence primaire. C'est dans ce contexte de représentation détournée et de « continuité de cette figure filmique »¹⁴³ que Sophie Lécole Solnychkine invoque le terme d'*invagination*.

¹⁴¹ LÉCOLE SOLNYCHKINE, Sophie, *Aesthetica Antarctica : The Thing de John Carpenter*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Débors », 2019, p. 52.

¹⁴² *Ibid.*

¹⁴³ *Ibid.*

Pour *From Beyond*, nous pouvons nous réapproprier le terme et le concept pour désigner à la fois les corps évoluant à l'image mais surtout leur rapport à *l'au-delà*. Comme nous l'avons vu, *l'au-delà* est un espace cinématographique en puissance, un lieu de représentation et d'expression excessif des corps et de chair, qui est le berceau d'horreurs qui lui sont inhérentes. Le rapport qu'entretiennent les corps à l'espace, comme enfermés dans cette maison, et par extension dans cette dimension, est évidemment renforcé par la mise en scène de ce dernier ; et la couleur explicite du rose, par-delà son choix scientifique et narratif, renvoie sans hésitation et de manière même grossière au sexe et au vagin.

Le rose crée donc un double sens à l'espace, à la fois cinématographique, qui encapsule ses personnages, les fige dans un moment d'expression des sensations intenses et surdéveloppées, ainsi que dans un rapport plus primaire à la sexualité. Gordon met beaucoup en avant des passages sensuels et sexuels très crus dans ses films, parfois tout en suggestion, d'autres fois pas. Dans *From Beyond* par exemple, la résurgence d'une sexualité enfouie de Katherine se transcrit par une attirance physique forte pour Crawford. Elle l'embrasse lorsqu'ils sont dans *l'au-delà* une première fois, mais surtout plus tard, après la séquence de la cave,

lorsque Crawford est alité dans l'ancienne chambre de Prétorius. Ce dernier se servait de sa chambre comme d'un donjon sadomasochiste, nous savons qu'il a une sexualité violente grâce à



Figure 96 *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

des images vhs qu'il filmait lui-même. Dans cette chambre il y a donc plein d'accessoires SM en tout genre, ce qui stimule la sexualité de Katherine réveillée plus tôt par le *Résonnateur*. Elle y trouve une tenue, s'habille dans une lingerie tout en cuir, et fait des avances sexuelles à Crawford alors même qu'il est endormi. Elle sera vite arrêtée par Bubba qui va la faire « revenir à la raison » en la confrontant à sa propre image. Au-dessus du lit de Crawford se trouve un tableau (qui semble fait pour le film) qui représente le bassin d'une femme habillée en

sous-vêtements de cuir comme Katherine et qui tient une sorte de protubérance rose luisante qui ressemble à une forme de limace (fig. 96). Ce tableau transpose bien la relation étroite et matérielle qui parsème le film : une sexualité « déviante », pas pour le côté SM en soi mais plus par rapport à *l'au-delà* et à l'attraction de corps informe et gluants, même si le SM n'est pas mis en valeur de manière très positive dans le film. Il est mis en avant par ces vidéos filmées de Prétorius qui est lui-même présenté comme un homme violent, déviant et extrême dans ses pratiques, ou encore ici où Katherine agresse sexuellement Crawford (elle le touche et le chevauche alors qu'il est endormi).

Le tableau est passionnant car la figure se tient devant un fond uni bleu et tient une forme visqueuse rouge qui tend vers le rose au premier plan, ce qui rappelle la disposition des lumières dans *l'au-delà*. Le tableau met également en avant le côté reluisant du cuir, en comparaison avec la forme qu'elle tient dans ses mains, qui semble plus organique car les reflets sont plus épars et moins précis, ce qui démontre que cette chose est visqueuse, ou reluisante d'un certain liquide, sur toute sa surface, comme si une distinction précise de texture avait été faite entre les reflets du cuir et une sorte de mucus recouvrant la forme. Le jeu des couleurs et des matières du tableau crée donc un lien direct entre la sexualité révélée par le *Résonnateur* et la dimension-même qui leur est donnée à voir quand leur glande pinéale est stimulée. C'est un des nombreux signes (même si c'est narrativement explicite) que la glande pinéale révèle les désirs enfouis et profonds des personnages, et dans le cas de Katherine, la sexualité.

Il y a quelque chose de misogyne dans ce choix, qui se décide de montrer la seule femme du film comme quelqu'un qui a un appétit sexuel, et de la sexualiser, tandis que Crawford et Bubba restent « prudes » et loin de toute sexualité. Prétorius a également cet « appétit sexuel », mais il est l'antagoniste et c'est une pulsion violente et dangereuse chez lui. Cette iconisation sexuelle de Katherine, qui en plus lui est reprochée plus tard par Bubba (à raison en l'occurrence, comme elle agresse Crawford, ce qui lui est reproché étant aussi et surtout sa tenue), rend son personnage hésitant, tombant dans le doute, et faible car elle se laisse aller dans des retranchements qu'elle ne « devrait pas » exposer (étant présentée comme un docteur froid, intelligent et respectable, elle s'éloigne de son rôle de base en s'ouvrant à une sexualité « déviante » voir violente). Mais

le rôle de la sexualité va bien plus loin, sans pour autant remettre cette lecture en question.

Dans une interview, Stuart Gordon explique que *From Beyond* explore la peur des drogues, avec toutes les hallucinations psychotropes qui sont des expériences individuelles (thème commun au *Festin Nu* de David Cronenberg qui sortira quatre ans plus tard en 1991), mais surtout une allégorie du Sida. « *Pour décrire ces méduses planantes, Lovecraft emploie le terme de ‘microbes géants’ [...], je me suis dit que c’était une mauvaise idée [...], mais j’ai commencé à réfléchir qu’on pouvait rapprocher ça du Sida, qui est la grande peur de l’humanité d’aujourd’hui* »¹⁴⁴. Le film n’est pas à lire par ce prisme dans sa globalité, mais plutôt dans son exploration de la paranoïa et son rapport aux corps. Le Sida est une maladie qui abîme, détruit son hôte, le fragilise. Gordon est allé dans une version extrême de ce cette représentation : « *J’ai repris l’idée de mutations incontrôlables* »¹⁴⁵. Les métamorphoses physiques de *l’au-delà* sont alors à rapprocher des dommages causés par la fulgurance dévastatrice du Sida dans les années 1980, quand l’épidémie faisait rage et que la maladie était encore incontrôlable. Le lien avec la sexualité est évident, Gordon en parle également dans cette interview. La lecture du Sida est importante dans *From Beyond*, et dénote d’une certaine ambition politique d’aborder des sujets de société douloureux dans une forme cathartique et fantastique. Du fait de cette métaphore, entre sexualité déviante et Sida, le film s’ancre dans le paysage horrifique américain des années 1980 auprès d’autres films comme *A Nightmare on Elm Street 2 : Freddy’s Revenge* (Jack Sholder, 1986) ou encore *Hellraiser* (Clive Barker, 1987).

Pour en revenir à la représentation de la sexualité, dans *Re-Animator*, il y a une séquence, toujours avec Barbara Crampton dans le rôle de Megan, qui a beaucoup marqué les spectateurs (souvent positivement quand nous lisons des avis sur internet entre autres¹⁴⁶). Dans cette scène, le personnage de Barbara

¹⁴⁴ *L’écran Fantastique*, numéro 77, février 1987, p. 50.

¹⁴⁵ *Ibid.*

¹⁴⁶ « Il faut voir la sexy Barbara Crampton subir un cunnilingus par une tête coupée ! », extrait d’un avis *Allociné*. Mais il y a aussi une référence dans *American Beauty* (Sam Mendes, 2000) : « Did you ever seen this movie where the body is walking around carrying his own head ; and then the head goes down on that baby ! » ; ces deux exemples sont maigres mais démontrent comment cette séquence a marqué les spectateurs, et beaucoup en bien car elle a un ressort comique, comme dans *American Beauty* où ils en rigolent par exemple.

Crampton est attaché, nue, sur une table froide dans une morgue, par le docteur Hill. Mort-vivant, il est décapité et tient sa propre tête dans ses mains. Alors que Megan ne peut rien faire, il fait parcourir sa tête le long du corps de Megan, tout en la léchant. Sa tête décapitée laisse des traînées de sang sur son corps nu. Elle crie de terreur et se débat tant qu'elle peut. À la fin, il dirige sa tête vers son vagin et est arrêté à ce moment-là par Herbert West. Cette séquence ultra violente a marqué les spectateurs car il y a quelque chose de grotesque presque comique à voir quelqu'un se tenir la tête ensanglantée pour des ébats sexuels, mais cela n'en reste pas moins problématique et dérangeant. Il y a ce même lien violent et non consenti à la sexualité que dans *From Beyond*, et c'est bien un des rares reproches à faire à ces films : le film s'amuse et romantise une sexualité qui baigne dans une culture du viol.

Pour être clair, nous ne pensons pas que Gordon fait une apologie de ce genre de comportements, loin de là, Katherine est jugée par Bubba dans *From Beyond*, le film condamne aussi un autre moment où Prétorius agresse Katherine dans *l'au-delà* : le film est clair sur ses positions. Dans *Re-Animator*, la séquence est plus complaisante avec son sujet et en fait une scène à moitié glaçante et comique, mais n'en reste pas moins critique : Hill est l'antagoniste et est arrêté par West. Sans parler des cris terrifiants de Megan qui rendent la scène déplaisante et cruelle.

La sexualité violente, menaçante qui est quand même parfois sensualisée (comme Katherine dans sa tenue SM) rend compte de la tension sexuelle *esthétique* du film : les couleurs, les liquides, la chair. Il va dans des retranchements visuels excessifs qui ne se limitent pas au sang et à la chair. Les corps se fondant les uns dans les autres, ayant des capacités de modulation et d'évolution, tout roses et visqueux, sont des parallèles sexuels évidents, et les scènes explicitement sexuelles comme dans la chambre de Prétorius ou dans la cave avec ce dernier ne viennent que ponctuer et ancrer un imaginaire sexuel violent, et définitivement déviant, qui se mélange aux règles corporelles perverses qui jonchent *l'au-delà*. Même si la sexualité n'est d'aucune manière présente chez Lovecraft, Denis Mellier considère son écriture comme « pornographique » :

« « pornographe » l'attachait [Lovecraft] à une conception cinématographique de la pornographie : elle a trait, dans la continuité des analyses de Linda Williams, à l'idée d'une exhibition de l'écriture, une exposition

radicale de l'invisible, du non-vu désormais accessible à l'œil nu, et qui prenait forme dans les concrétions visuelles de l'écriture exposée : comme cette visibilité nouvelle qu'offraient à l'œil positiviste les appareillages du cinématographe dans la lecture de Williams. »¹⁴⁷.

Ce lien est crucial car souligne d'autant plus tous les enjeux philosophiques et esthétiques de *From Beyond*, de la nouvelle au film ; il relève l'obsession de l'invisible, de l'infiniment petit, de l'atome, et dans un deuxième temps des désirs enfouis et de la sexualité.

L'au-delà est un espace visqueux, invaginé, ponctuel, un pli au sein même de l'espace, phénoménologiquement sensoriel, matériel et surtout pervers. Cet amoncèlement de caractéristiques en fait un espace cinématographique fascinant, qui met en scène un nombre de propriétés surprenantes au sein d'une même dimension, elle-même existant à travers les images et évoluant parfois hors de nos yeux. *L'au-delà* est à la fois un espace cinématographique des plus excessifs et visuels, tout en étant un lieu invisible, de l'hors-champ.

II) 2) b) Les Plis et l'informe

Pour alimenter cette réflexion autour de *l'au-delà* et du hors-champ, nous pouvons nous pencher sur le concept de pli tel qu'emprunté à Gilles Deleuze par Sophie Lécole Solnychkine. Concrètement, *l'au-delà* est autre manière de voir, qui nécessite une machine, qui fait faire face aux protagonistes des entités bien présentes mais invisibles le reste du temps. Dans ce cas, nous pouvons considérer cet espace cinématographique comme un pli. Nous savons pour sûr que *l'au-delà* est en mouvement permanent et qu'il ne fait que s'étendre, mais il le fait hors de notre champ de vision. A la manière de *The Thing* qui omet volontairement de nous montrer certaines étapes intermédiaires propres à la Chose, Gordon nous met parfois face à un moment précédé d'une ellipse, dont nous avons la finalité mais pas le chemin. Mais, est-ce vraiment une ellipse ? Imaginons, lorsque nous

¹⁴⁷ MELLIER, Denis, « Nouvelles notes – à distance – 1995-2012 – sur la poétique de l'excès chez Lovecraft et ses solutions graphiques » in *Lovecraft au prisme de l'image...*, op. cit., p. 29.

assistons au petit-déjeuner du trio de protagonistes le lendemain de leur première vision de *l'au-delà*, c'est peut-être à ce moment-là que, dérobé à nos yeux, Pretorius continue sa métamorphose. Si nous partons du principe que certains événements de la dimension se passent dans la temporalité filmée, plus comme un hors-champ qu'une ellipse, alors pouvons-nous considérer *l'au-delà*, ou même Pretorius, comme un pli ? La réponse est certainement positive, car en tant qu'objet filmique, Pretorius apparaît par étapes, de plus en plus métamorphosé, sans que nous n'ayons pu voir sa mutation s'opérer. Ce moment où il apparaît dans le grenier après que Katherine a allumé le résonateur, en étant poussée par ses pulsions, est un marqueur. Pour la première fois, Pretorius a une nouvelle forme. Le prendre dans cette forme évoluée, sur le vif, sans avoir vu aucune étape qui a pu le mener jusqu'ici, nous permet d'affirmer qu'il est dans un pli, qui se cache devant nous, mais hors de portée de nos yeux primaires. En parlant d'instabilité du mouvement, Térésa Faucon évoque Gilles Deleuze pour articuler une citation d'Epstein : « *La matière-pli est une matière-temps, dont les phénomènes sont comme la décharge continue d'une « infinité d'arkebuses à vent ».* »¹⁴⁸ Pour Deleuze, le pli, la « *matière-pli* » est donc aussi une affaire de temporalité. Cette définition colle bien à *l'au-delà* qui, de par son caractère à la fois hors-champs et elliptique, se construit comme un espace purement temporel, qui ne cesse d'exister et d'évoluer en parallèle des pérégrinations des personnages. La viscéralité de l'espace qu'est *l'au-delà* correspond bien alors à une définition de « *matière-temps* », qui gonfle entre les images, entre les plans qui atteignent notre regard, en attendant d'exploser une fois exposé à ce dernier. Cette présence mystifiée par essence, épisodique et attendue, fait alors partie du processus même de monstration qu'opère Gordon pour nous montrer, ou nous suggérer l'étendue de l'horreur qu'est Pretorius. Mais alors concrètement, qu'est-ce qu'il est ? A quoi ressemble-t-il, et au-delà du pli, comment nous est-il présenté ?

Dans *From Beyond*, la menace, le monstre incarné par Pretorius, a une particularité rare : il est dépourvu de formes. Ou plutôt, il est en constante

¹⁴⁸ DELEUZE, Gilles, *Le Pli*, Paris, coll. « Critiques », Les éditions de minuit, 1988, cité in FAUCON, Térésa, *Théorie du montage*, Malakoff, Armand Collin, 2017, p. 143.

évolution. Il n'est jamais dans un état fixe : à chaque nouvelle intervention, quelque chose en lui, ou plutôt **de** lui, aura changé. Au début, nous le pensons tangible, représentable, juste en pleine mutation ; son cheminement le mène à des états, même si nouveaux, encore quelque peu descriptibles. Pourtant, au fil du film, il s'avérera échapper à toute forme de logique et de représentation, jusqu'à épouser des formes indicibles. Plus que des formes : des états et des matières. Son entité finit par devenir un objet de chair et de fluides indéfinissable et en perpétuelle mutation, avec systématiquement des nouvelles règles physiques et physiologiques qui font surface. Pourtant, au début, il est loin de laisser penser qu'il atteindra ce stade d'horreur corporelle. En parlant de *The Thing*, Éric Dufour évoque la Chose comme exhibant « ce qui résiste à toute image, à toute représentation, car [les scènes] montrent le visage de ce qui précisément n'en a pas »¹⁴⁹. La comparaison avec *The Thing* est primordiale pour discerner ce qu'est la monstruosité de *From Beyond*. Car dans ce dernier même si elle finit par échapper à toute représentation, elle n'est pas pour autant dépourvue de visage au début (sous forme de Prétorius) comme à la fin (la bête ailée). Selon Sophie Lécole Solnychkine, la Chose de *The Thing* « n'existe pas *en tant que telle* »¹⁵⁰, car ses apparitions consistent en sa capacité à habiter des corps étrangers au sien. Son existence à l'image repose sur une sorte de procuration, dont la somme des apparitions crée la figure visqueuse qu'elle est.

Dans *From Beyond*, nous assistons plutôt à un régime inversé, qui révèle progressivement la vraie nature de l'entité qu'est devenue Pretorius. Il met du temps à se révéler. D'abord apparaissant comme une montée d'excroissances de chair et de fluides, puis évoluant étape par étape jusqu'au tas de matières difformes, en passant par la bête ailée mangeuse de têtes. Cette évolution est à la fois logique et graduelle, à la manière de Seth Brundle dans *La Mouche* de Cronenberg (1986), mais également indicible dans les chemins qu'elle prend. *La Mouche* reste l'antithèse de ce que démontre Lécole Solnychkine sur *The Thing* car le film met en scène la gradation d'une même entité qui se met à nue devant la caméra. Ce que nous voyons dans *La Mouche* n'est pas un corps détourné ou possédé, mais c'est *le* corps. Même s'il atteint une forme abjecte et difficilement

¹⁴⁹ DUFOUR, Eric, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, Presse Universitaires de France, coll. « Lignes d'Art », 2006, p. 114.

¹⁵⁰ LÉCOLE SOLNYCHKINE, Sophie, *Aesthetica Antartica : The Thing de John Carpenter*, op. cit., p. 50.

descriptible, le film assume de montrer son enveloppe telle qu'elle est. C'est donc entre ces deux modes de représentations, dans cet entre-deux entre le formel et l'informel, le dicible et l'indicible, le corps et la matière, que *From Beyond* se tient. En fait, il se dirige plus vers la seconde option, une chose qui se mue en un tout globuleux et visqueux, dont la chair se mêle aux fluides, dans un mouvement interne perpétuel qui, en quelque sorte, s'autodétruit. Le docteur Prétorius n'est plus qu'une flaque de chair. En ce sens, même si la Chose de Carpenter a en plus et surtout une capacité modulable et expansive, dans ce qu'il a de plus inexistant à l'image, le monstre de *From Beyond* s'en rapproche par le manque de figuration qu'il finit par atteindre : il devient un sujet cinématographique en puissance qui est un être indicible. Il finit par ne faire qu'un avec *l'au-delà*, faisant partie intégrante de son espace, y évoluant, et y mourant.

Pour définir le fait que la Chose de *The Thing* n'intervienne à l'image qu'à travers un paterne de figures qui traduisent sa présence sans jamais la montrer, Sophie Lécole Solnychkine dresse « la théorie visqueuse de la figure filmique »¹⁵¹. Elle s'applique donc difficilement à *From Beyond* car le régime de monstration des créatures est totalement différent de celui de *The Thing*, mais il se lie plus avec le concept de *l'au-delà* et de sa mise en scène. Lécole Solnychkine décrit son concept en partie comme « penser la figure comme *élasticité*, comme *continuité-en-déformation* »¹⁵². Un peu à la manière du *pli* deleuzien, *l'au-delà* est constant, il s'étire par des points d'ancrages dans le récit qui témoignent de son existence, mais est étouffé par les sens limités des personnages que la caméra omnisciente (ou subjective au regard des héros) décide de ne pas montrer tant qu'ils ne l'approchent pas. En transposant la théorie à l'espace qu'est *l'au-delà*, elle ne perd pas son sens pour autant. Cette élasticité est due à la résurgence de *l'au-delà*, comme le rire final de Katherine qui laisse le temps aux spectateurs de se rendre compte que, malgré la disparition du *Résonnateur*, cette dimension existe toujours sous nos yeux, sans que nous ne puissions y avoir accès. *L'au-delà* est dérobé à notre regard. Bien sûr, c'est une extrapolation, car *l'au-delà* n'atteint pas la radicalité de *The Thing* car justement, l'espace de *From Beyond* est exposé

¹⁵¹ *Ibid.* p. 64.

¹⁵² *Ibid.*

plusieurs fois comme représentation directe, ce à quoi échappe totalement l'extraterrestre de *The Thing*.

Les éléments de figuration dans *The Thing* font pour Sophie Lécole Solnychkine de la Chose une figure élastique et visqueuse, qui se glisse à travers les images. Dans *From Beyond* et *Society*, ainsi que d'autres films du corpus, la viscosité est beaucoup plus matérielle, tangible, et littérale. Dans tous ces films, il s'agit de la glorification de l'informe, de tendre des portraits de monstres et de corps dont les règles et les contours échappent à toute logique figurative. Au cinéma, l'origine de ces « figures informes » est notamment à trouver du côté des *blobs*. Nicolas Cvetko, dans son article intitulé « Pour une esthétique du blob. Caltiki : l'informe au cinéma »¹⁵³, revient sur une histoire du blob au cinéma. Comme pour les motifs liés à *Frankenstein*, une des premières itérations importantes est à trouver du côté de la Hammer. Ils sortent en 1955 le film *The Quatermass Xperiment*, réalisé par Val Guest. Le film met en scène une entité extraterrestre étudiée par des scientifiques, qui s'avère être un *blob*. Nicolas Cvetko décrit très bien les propriétés des *blobs* au cinéma : « à partir du milieu des années cinquante, le blob désigne un monstre de taille variable, apparaissant comme une masse visqueuse indéfinissable, une créature qui menace la population par sa propension à croître, à détruire, à tuer »¹⁵⁴. C'est effectivement une machine à tuer, une menace évidente, de par sa taille, et ses propriétés gélatineuses et visqueuses. Le *blob* n'a surtout aucune caractéristique physique autre que sa matière, sa consistance gélatineuse et visqueuse et ses mouvements (pas d'yeux, de membres définis, de tête, de bouche, d'organes etc.). Son intérêt consiste en sa matière.

Après *The Quatermass Xperiment* sortait *Caltiki, il mostro immortale* (*Caltiki, le monstre immortel*, Mario Bava, Riccardo Freda, 1956 ; sujet principal de l'article de Cvetko), puis *The Blob* (*Danger Planétaire*, Irvin Yeaworth) en 1958, deux ans après *Caltiki*. Les années 1950 étaient visiblement une décennie de *blobs*, avant une résurgence dans les années 1980 avec le remake

¹⁵³ CVETKO, Nicolas, « Pour une esthétique du blob. Caltiki : l'informe au cinéma » in *Textimage N°10, L'informe. Origines et horizons de création*, Université de Bourgogne-Franche-Comté, 2017.

¹⁵⁴ *Ibid.*

du film de Yeaworth par Chuck Russell en 1988. Ce remake fait sens vu les obsessions des cinéastes américains des années 1980, le gore et le body-horror étant plus florissants que jamais. A côté de films comme *Hellraiser*, *From Beyond*, *The Thing*, *La Mouche*, ou encore *Street Trash* (J. Michael Muro, 1987), *The Blob* a une place toute trouvée dans cette historiographie horrifique. Les thématiques reaganiennes ou encore le Sida comme discuté avec *From Beyond* sont des thématiques centrales des années 1980 et qui sont traités avec toute la peur et la colère qu'ils représentent dans le peuple américain : une peur de l'inconnu, de l'invisible, ou une critique acerbe du modèle capitaliste reaganien, comme dans *Street Trash* voir *They Live (Invasion Los Angeles)*, John Carpenter, 1988) dans un autre registre, qui mettent en évidence la pauvreté qui s'accroît et des gouvernements qui mettent leurs citoyens de côté au profit du capital. Plus l'ennemi est grand, plus il est menaçant, tentaculaire, informe, inévitable. Un film comme le *Blob* de Chuck Russell démontre bien comment incarner l'ennemi commun. C'est une hypothèse sur l'intérêt de se réapproprier un sujet et une iconographie comme celle du *Blob* dans les années 1980.

Le *Blob* est l'informe par excellence. C'est une matière mouvante pourvue de conscience, une entité qui répond à des mouvements logiques qui lui sont propres. C'est la différence fondamentale qu'il y a avec *From Beyond* et *Society*, dans lesquels l'informe provient des corps, de figures préalablement définies et familières, qui se travestissent pour arborer une enveloppe qui s'émancipe de ses caractéristiques premières. Le dérèglement physique provient aussi du fait que ces corps vont garder quelques attributs (mains, oreilles, visages, jambes...) alors que tout le reste est altéré, ce qui donne au final des chimères. Le rapport au *blob* est pertinent dans ce qu'il a de fluide, purement non-euclidien, et comme entité autonome. Les corps de *From Beyond* ou *Society* se dégradent en même temps que le slime les recouvre, les englobe, les modèle. Les corps sont malléables PAR le slime, et deviennent grâce aux effets spéciaux des objets plastiques qui finissent par échapper à toute logique, devenant ainsi des flaques de chair informe, ou des montagnes de corps qui se mélangent. C'est cette évolution des figures de leur état premier à l'informe, de manière plus ou moins progressive, qui va renforcer la figuralité de leur extension soudaine.

II) 2) c) Montage visqueux

La viscosité des films de notre corpus passe surtout, de manière très figurative et explicite, par le **slime**, qui a un rôle très important dans les images de ces films. C'est une matière très présente, presque omniprésente dans certains cas, et une de nos priorités va être de la comprendre, d'analyser son rapport aux corps présents dans le film et à l'image même, tout en revenant sur l'utilisation précise qu'en font Gordon et Yuzna. Le slime est un élément majeur dans le lovecraftien des images des films de notre corpus, et l'un de nos enjeux va-t-être d'expliquer pourquoi.

Dans *At the Mountains of Madness* publié en 1936, Lovecraft conte les récits du narrateur William Dyer, professeur de l'Université Miskatonic¹⁵⁵, qui fait partie d'une expédition consistant à se rendre sur le cercle polaire antarctique en 1930. Avec ses équipes, il va y découvrir les vestiges d'une cité millénaire gigantesque, qui s'étend à perte de vue entre les montagnes, et dont les profondeurs sont hors de la portée des humains. Cette cité aurait été fondée par les Grands Anciens, créatures extraterrestres qui ont atterris sur Terre il y a environ 4,5 milliards d'années, en même temps que la lune. Pour construire leur cité, les Grands Anciens ont fait appel aux « Shoggoths », des créatures créées pour accomplir n'importe quelle tâche, et pour ce faire, prendre n'importe quelle forme. William et deux coéquipiers vont trouver des cadavres de Grands Anciens en descendants dans les profondeurs de la cité.

Dans la version des *Montagnes de la folie* traduite par François Bon, Lovecraft décrit les corps des Grands Anciens, découverts décapités par l'équipe de Dyer, comme recouvert de « boue »¹⁵⁶. Cette traduction est très intéressante, mais visiblement interprétative, Lovecraft parlant de « black slime »¹⁵⁷. Le slime, nous pourrions le définir simplement comme une substance visqueuse, presque comme un liquide épais et vaseux, gluant, sirupeux. Mais surtout, c'est une matière chimique, non-naturelle, dont l'existence est le fruit d'une création humaine et scientifique, et dont le résultat est non-Newtonien, ni liquide, ni

¹⁵⁵ Université fictive située dans la ville fictive d'Arkham, lieux récurrents chez Lovecraft.

¹⁵⁶ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Montagnes de la folie*, Paris, Points, 2016, p. 193.

¹⁵⁷ LOVECRAFT, Howard Phillips, *At the Mountains of Madness and Other Tales of Terror*, New York, Del Rey Books, 1991, p.99.

solide, mais quelque part entre les deux. De ce fait, l'évocation du slime par Lovecraft dans ce contexte joue sur la peur d'une texture qui, sur Terre, n'existe pas, et dont la présence en ces lieux est anormale. La boue en français renvoie directement au limon, au mélange de liquide et de terre. La traduction est pertinente dans le sens où le slime en tant que matière peut se rapprocher de la consistance d'une boue liquide. Mais dans le cas de Lovecraft, il est loin de décrire quelque chose qui se rapproche de la boue. Si c'était le cas, il n'aurait pas employé le terme « slime ». Dans le contexte de la nouvelle, il est plus probable qu'il fasse référence à une matière inconnue voire extraterrestre ; ce « slime » étant une des matières dont les Shoggoths sont composés. Lovecraft essaye de nous éloigner le plus possible de conceptions humaines et terrestres, avec des détails inconcevables pour une quelconque entité vivante connue de l'Homme, il semble donc peu probable que la matière visqueuse que décrit Lovecraft renvoie à la notion de boue.

David Camus, qui a traduit l'intégralité de l'œuvre de Lovecraft, a traduit le *slime* par « bave »¹⁵⁸. Cette traduction est intéressante car elle prend en compte que c'est un liquide qui émane du corps des Shoggoths, donc garde un côté organique, mais enlève au mot une certaine idée d'horreur : aucun corps n'est supposé contenir du slime ou de la boue. Les mots de Lovecraft et de Bon essayent de créer une peur « cosmique », dans le sens où la compréhension même des matières nous échappent. Il est plus simple de se figurer de la « bave » comme déjection corporelle que du slime. Pourtant, Camus se fait une très bonne idée de la matière, la bave est une matière liquide, et surtout collante. Elle peut abonder dans certains cas, et coller les surfaces qu'elle recouvre. En termes de matière, la « bave » est très parlante dans ce cas-là, et colle plutôt bien à ce que peut évoquer du slime.

Si nous suivons la description traduite par François Bon, qui hormis la notion de « boue » est très fidèle, cette matière est donc « épaisse [...], avec des reflets iridescents et une fraîcheur miroitante, adhérant aux corps ». Plutôt que « adhérant », Lovecraft va préférer les adjectifs « clung thickly », avec « thick » que nous pourrions traduire par épais, dense. Cette conception du liquide, à la fois épais et visqueux, qui renvoie donc au « slime », est réemployé et a même

¹⁵⁸ LOVECRAFT Howard Phillips, « Les Montagnes Hallucinées », in *Intégrale Tome 2, Les montagnes hallucinées et autres récits d'exploration*, Val d'Oingt, Mnemos, 2022, p. 223.

inspiré Gordon pour *From Beyond*. Dans le numéro 77 du magazine français *L'Écran Fantastique*, Gordon confesse qu'ils se sont inspirés des *Montagnes de la folie* pour les créatures de *From Beyond*, notamment de la physionomie changeante et en perpétuelle métamorphose des Shoggoths¹⁵⁹. Ce n'est pas le seul attribut dont ils se sont inspirés, nous allons revenir sur certains plus tard. Néanmoins, le travail fourni inspiré des Shoggoths nous laisse supposer que l'équipe du film s'est manifestement appropriée la notion de slime pour les monstres de l'*au-delà*, et en a fait une caractéristique à part entière. Le film *From Beyond* est donc une adaptation croisée entre la nouvelle éponyme et *Les Montagnes Hallucinées*.

Les liquides visqueux relatifs à la monstruosité reviennent de temps à autres chez Lovecraft, comme dans *The Dunwich Horror*, où l'abomination qui terrorise le village laisse des traces gigantesques sur son passage après avoir saccagé les champs, les fermes et les maisons. Il est une très grande entité que personne ne peut voir, et qui ne laisse comme seule trace de son existence de longues trainées destructrices et les cadavres de vaches qu'il mange. Voici comment Lovecraft décrit la matière que l'abomination laisse sur son passage : « lingering traces of the tarry stickiness... ». Chaque choix de mot est important, à commencer par *lingering*, adjectif signifiant « rester pendant longtemps » ou encore « long à s'arrêter ». Des traces qui perdurent donc, qui sont tenaces et qui, *a priori*, ne partent pas aisément. *Tarry* en tant que verbe a une définition très similaire, que nous pourrions traduire par « demeurer, rester » ; mais en tant qu'adjectif comme utilisé ici, il désigne plutôt quelque chose de goudronneux. Une matière solide donc, peut-être chaude, et surtout, qui *colle*, comme le souligne l'utilisation de « stickiness ». Lorsque Curtis Whateley arrive à voir l'entité à la fin de la nouvelle, voici deux phrases de comment il la décrit : « rien de solide dans tout ça – c'est tout comme d'la gelée, [...] des grands yeux globuleux partout sur l'dessus... »¹⁶⁰. Toujours traduit par David Camus, qui traduit bien « Jelly » par « gelée », là encore un fluide non-newtonien.

¹⁵⁹ *L'Écran Fantastique*, numéro 77, février 1987, p. 49.

¹⁶⁰ LOVECRAFT, Howard Phillips, « L'abomination de Dunwich » in *Le cycle de Providence*, op. cit., p. 224.

Cet exemple démontre un certain intérêt de Lovecraft pour des monstres qui, de par leur composition, laissent des traces gluantes. Le slime n'est pourtant pas un *motif* lovecraftien, il y a assez peu de mentions de ce liquide, voir même de liquides gluants de manière générale en ce qui concerne les monstres dans son œuvre. Pour autant, sa présence cruciale dans *Les Montagnes de la folie* et *L'abomination de Dunwich*, qui permettent en partie de marquer le lecteur par des descriptions surprenantes et tenaces, va marquer les images des films de Gordon et Yuzna.

Pour revenir au monstre ailé de *l'au-delà* de *From Beyond*¹⁶¹, il est une inspiration croisée des Grands Anciens des *Montagnes de la folie* ainsi que des Shoggoths. Plusieurs détails nous mettent sur cette piste. Tout d'abord, et c'est le plus évident, les ailes : les Grands Anciens sont des créatures ailées. C'est presque l'unique lien que nous pouvons faire entre les deux, mais il est primordial. Les Grands Anciens sont des créatures individuelles, faites d'un corps en forme de « tonneaux », et surtout, d'ailes (cette illustration est l'une de celle qui s'approche le plus des descriptions de Lovecraft dans la nouvelle, fig. 98). Le reste de leur description s'éloigne grandement du design de Gordon, mais le fait que la créature ailée soit distinguée dans le film de la forme que prend Prétorius quand il métamorphose son corps est assez parlant (fig. 97). Nous pourrions diviser cette entité, et supposer que la créature ailée est une créature différente de Prétorius, même s'ils semblent connectés, et que Prétorius semble contrôler cette bestiole. Leur entité est floue, mais cette forme spécifique de bête ailée est à affilier aux Grands Anciens.

Son dos rappelle également les strates étranges décrites par Lovecraft : « plusieurs empreintes striées triangulaires distinctes comme celles trouvées sur l'ardoise archéenne »¹⁶² (fig. 99). Tout son ensemble rappelle de près ou de loin un Grand Ancien, mais il est aussi inspiré par les Shoggoths.

¹⁶¹ Normalement abordé et analysé dans la partie II) 2) a).

¹⁶² LOVECRAFT, Howard Phillips, *Montagnes de la folie*, Paris, Points, 2016, p. 45.



Figure 99 Elder Thing par Tom Ardans



Figure 98 From Beyond (Stuart Gordon, 1986)



Figure 97 From Beyond (Stuart Gordon, 1986)

Le lien avec les Shoggoths se fait évidemment avec le slime. Il recouvre toute entité faisant partie de *l'au-delà* : les poissons volants, le ver géant, ainsi que toutes les formes de Prétorius¹⁶³. Le slime est une matière omniprésente dans *l'au-delà*, en partie car il y en a sur chaque corps vivant y évoluant. Il est comme un mucus qui recouvre la peau de tous les antagonistes et monstres de *l'au-delà*. Le slime est une réponse direct aux Shoggoths, et à leur capacité de prendre n'importe quelle forme comme le décrit Lovecraft (très bien traduit par David Camus) :

« *Protoplasme informe capable de singer et de refléter une infinité de formes, organes, et métabolismes – visqueuses agglutinations de cellules bouillonnantes, sphéroïdes caoutchouteux de quinze pieds infiniment élastiques et malléables [...], de plus en plus imitateur* »¹⁶⁴ .

¹⁶³ Vu également dans la partie précédente. En parler plus haut ?

¹⁶⁴ LOVECRAFT Howard Phillips, « Les Montagnes Hallucinées », *op. cit.*, p. 222.

Dans la nouvelle, nous n'avons aucune description de ce dont est capable un Shoggoth avec son corps, mais le simple fait de l'en savoir capable permet dans le cas d'une adaptation une liberté conséquente sur l'identité visuelle du monstre. En plus du slime, la manière de tuer est identique à celle des Shoggoths dans la nouvelle, quand Dyer retrouve des cadavres de Grands Anciens : leurs têtes ont disparu, ils ont été décapités : « lacérés, tordus et déchiquetés [...], nous vîmes que la manière dont [la tête] avait été retirée tenait plus de l'arrache ou de la succion »¹⁶⁵. Cette manière de décapiter, par succion et arrache, nous la retrouvons dans *From Beyond*. Il y a un indice évident dans la scène d'introduction avec la tête décapitée de Prétorius¹⁶⁶, qui est un cône en scie, un peu comme une vis (fig. 101). Mais beaucoup plus frontalement, il y a la scène finale où nous voyons au premier plan la bête ailée qui fonce sur Crawford et lui arrache la tête en l'entortillant (fig. 100). La citation est évidente, il ne fait aucun doute que les descriptions des cadavres des Grands Anciens aient inspirés cette technique de décapitation.



Figure 101 *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 100 *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

Nous pouvons voir sur le cadavre de Crawford, quand Katherine le découvre, une quantité de slime importante. Il s'est imposé sur lui comme une contamination, une trace de la maladie (le monstre) qui l'a consumé. Comme dans *Les montagnes de la folie*, la vision du slime a un double caractère : elle est à la fois menaçante car rattachée à des entités violentes, agressives, qui ne semblent pas vouloir du bien, et a surtout un caractère fataliste : sa vision implique une forme d'irréversibilité de la situation : il est déjà trop tard. Quand

¹⁶⁵ *Ibid.*

¹⁶⁶ Analysée dans la sous-partie « suggestion », sans la mention du lien aux *Montagnes Hallucinées*.

Dyer découvre le slime dans les profondeurs de la cité, il le trouve étalé sur des cadavres, tandis que dans *From Beyond*, le slime prend place dans une « dimension » qui veut sa mort (la fameuse règle qui implique qu'il ne faille pas bouger au risque que les entités remarquent les protagonistes et les attaquent instantanément¹⁶⁷). Cette fatalité est un caractère inhérent au slime dans *From Beyond*, c'est une matière qui représente le poids du danger, de la zone rouge dans laquelle évoluent les protagonistes.

Fidèle à son caractère collant et visqueux dont il est difficile de se défaire, le slime *hante* les images du film, tant il se répand d'un corps à un autre : *l'au-delà* est aussi un lieu de découverte de sens, et donc de révélations qui chamboulent les acquis des personnages. C'est un jeu à la fois psychologique, car découverte majeure et vertigineuse pour les protagonistes, mais aussi physiquement tangible, le slime incarnant en quelques sortes cette divulgation de la réalité. En ce sens, le slime matérialise l'espace cinématographique qu'est *l'au-delà* : sa ténacité, sa présence, n'est relative qu'à cette dimension. Aucun slime une fois le Résonnateur désactivé, tout disparaît : le rose, les monstres, et le slime qui va avec. Il a donc un caractère fantastique, qui ne répond pas à des règles induisent par le monde « réel » (celui perçu par nos cinq seuls sens), mais qui ont l'air cohérentes dans *l'au-delà*. Cette spécificité des corps inhérents à la dimension est un terrain de jeu pour les cinéastes, qui en font un outil visuel. Le slime est une matière qui permet aussi une certaine fluidité, à la fois d'action et de montage. Les mouvements ont l'air plus tangibles, semblent mieux adhérer entre eux, et dans un même temps le montage jouit d'une matière qui fait corps entre deux entités pour unifier les images.

Néanmoins, il est aussi un facteur d'hétérogénéité. Présent quasi-uniquement sur les antagonistes et les monstres, les protagonistes ne courent pas de danger tant qu'ils ne sont pas en proie au slime. Et dans la majorité des séquences du film, le slime est à distinguer des protagonistes. Il peut ruisseler sur des objets ou sur le corps des antagonistes, mais pas sur le leur. En ce sens, le montage joue un rôle crucial dans le manichéisme de la figuration du slime. Prenons une séquence simple de confrontation entre les trois héros et Prétorius : leur première rencontre. La séquence est découpée en champ-contre-champ, les

¹⁶⁷ Expliqué dans « *Introduction à From Beyond* ».

corps des héros sont rapprochés, comme soudés entre eux pour faire face à l'adversité, et Prétorius se tient debout seul et nu face à eux. Déjà le rapport de force est intéressant, car de sa condition il devrait être en infériorité, mais le plan sur le trio est en légère plongée avec le dos de Prétorius en amorce : il est rendu imposant et supérieur par la mise en scène, mais aussi par les lumières : il est plongé dans l'obscurité (fig. 102). Il y a quelques changements de valeur des plans en fonction du sujet sur lequel Gordon veut mettre l'emphase, mais à part ce plan, ils sont toujours séparés par le montage, qui en conséquent créé deux espaces différents. Même ce plan (fig. 105) montre une claire démarcation entre les deux groupes, Prétorius étant de dos, plus dans l'obscurité encore une fois, avec le Résonnateur entre les deux groupes qui répand sa forte lumière bleue. En optant pour ce découpage basique, le slime est traité à la même échelle que l'antagoniste : il reste à distance, cloîtré sur la peau de Prétorius, et agit ici comme une potentielle menace. La confrontation s'alimente au fil de leur discussion, Prétorius se montre de plus en plus menaçant, et à la fin de la séquence, sa tête laisse place à une déjection de ce que nous comprendrons plus tard être la bête ailée (mais qui n'a l'air ici que d'un amas étrange de chair). A ce moment précis, les plans qui s'enchaînent accentuent la dualité des entités : le trio est face à la caméra, recentré (fig. 102), pareil pour Prétorius, mystifié dans une forte contre-plongée (fig. 103).



Figure 106 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 102 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 103 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 104 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

La bête qui s'élançait hors du corps de Prétorius fonce en hors-champ sur les protagonistes, et au moment où nous commençons à apercevoir des bouts de membranes, Crawford éteint le Résonnateur, mettant fin à cette confrontation. C'est



Figure 107 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

sur ce dernier plan (fig. 106), juste avant la sortie de *l'au-delà*, que Gordon montre dans le même plan les protagonistes et la menace qui plane sur eux. Le fait que nous ayons le temps de ne voir que des bouts de doigts de la bête ailée renforce le jeu de suggestion du film, qui montre bien ici son intention fortement figurative de confronter le spectateur à l'horreur, tout en le laissant se languir jusqu'à avoir l'occasion de voir la créature.

Ce dernier plan, juste avant la sortie de *l'au-delà*, est symptomatique du rôle du slime dans le film. Certes, il est parfaitement joint aux actions de Prétorius, inhérent à son enveloppe corporelle, mais c'est bien lui qui alimente son aura indescriptible. Le plan en contre-plongée sur Prétorius montre des longues vagues de slime éjectées de son corps en l'air, et comme cette action marque un tournant dans ce dont est capable Prétorius, la matière visqueuse lui est directement affiliée. Le montage a un rôle de découpage, mais le plan où la créature commence à apparaître au-dessus des héros brise le confort dans lequel ils étaient, leur zone de sûreté. Il fait irruption dans un plan auquel il n'est pas censé appartenir. Le fait que *l'au-delà* soit alors techniquement toujours présent tant que tous nos sens ne sont pas « allumés » renforce l'épée de Damoclès que ce dernier geste de Prétorius représente. Le film fonctionne longtemps avec cette démarcation protagonistes / antagonistes, mais le slime est toujours là pour faire irruption.

Dans cette séquence (comme dans beaucoup d'autres), les personnages n'y ont pas été confrontés. Mais prenons par exemple la deuxième séquence qui met en scène leur allée dans *l'au-*



Figure 108 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

delà. Katherine allume le Résonnateur (à cause des pulsions sexuelles révélées par sa glande pinéale), et devient la proie de Prétorius, qui l'agresse et l'insulte. A ce moment-là, il a déjà commencé à changer de forme, renforçant le dégoût provoqué par ses actes avec un aspect physique repoussant. Il arrive à attraper Katherine et la serrer contre lui. Avec ses longs doigts, il commence à parcourir son buste après avoir déchiré sa chemise (fig. 108).

A ce moment précis, le slime transgresse le corps de Katherine, laissant les traces des traînées des doigts de Prétorius. Le slime marque sur son corps les atrocités dont elle est victime. En plus d'être un facteur de dégoût supplémentaire, qui rend le corps de Prétorius fiévreux et suintant, le slime *marque* les corps. Il trépassé son rôle esthétique qui accompagne l'enveloppe des monstres de *l'au-delà* et devient alors un enjeu physique qui entre en contact avec Katherine. De cette manière, le slime s'impose de plus en plus dans le film, accompagné d'une évolution des régimes de montage, passant d'une confrontation en champ-contrechamp basique au début à un plan uni comme ici, qui relie les personnages dans le cadre. Le film va osciller entre ces différents régimes jusqu'à la fin, marquant à certains moments une volonté de monstration tellement intense que le slime déborde du cadre pour faire partie de l'action même du montage.

De son caractère fluide, visqueux et qui se répand, le slime est une des réponses du film au *grouillement* perpétuel de la nouvelle. La représentation de ces créatures monstrueuses évoquées par Lovecraft passe en partie ici par l'utilisation de ce liquide, dont la présence induit un fourmillement de sa matière sur chaque surface qu'il touche. Le slime se répand sur la peau, comme une huile de massage qui en ouvre les pores, et peut alors renvoyer à l'horreur microscopique de la nouvelle, et aux monstres capables de « *marcher ou flotter dans mon corps supposément solide* »¹⁶⁸ grâce à l'interstice de vide laissé par les molécules entre les atomes. Nous pouvons comparer cette utilisation du liquide à une séquence du *Body Snatchers* d'Abel Ferrara sorti en 1993 (écrit d'ailleurs par Stuart Gordon et Dennis Paoli)¹⁶⁹, dans laquelle l'huile de massage a justement

¹⁶⁸ *Op, cit.* p.34.

¹⁶⁹ Nous retrouvons dans le film des thématiques récurrentes chez Gordon comme la belle-mère et la difficulté de s'adapter à un nouveau schéma familial (*Dolls*) ou plus généralement la famille dysfonctionnelle (*Castle Freak*).

un rôle crucial. Le père est massé par le double de la belle-mère, qui utilise une huile de massage et essaye de le faire dormir. La fille Marti dort dans son bain en écoutant de la musique avec son walkman. Les plantes extraterrestres



Figure 109 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

commencent leur processus de clonage alors que Marti et son père sont endormis dans des pièces différentes. Nicole Brenez étudie cette séquence et relève l'huile de massage qui ouvre les pores de la peau, évoquant les pénétrations extraterrestres qui prennent possession des corps en injectant des sortes de membranes végétales (fig. 110), organiques, qui ont forme de racine, dans les orifices des protagonistes (fig. 112). La manière de rapprocher la caméra du corps huilé du père souligne par l'abstraction des formes l'emprise que prend la mère sur lui (fig. 111). « En un agrandissement monstrueux, les pores paternels sont repris par les trous du plafond qui laissent filtrer la reptation des tentacules vers la fille : un imaginaire de la pénétration comme viol baigne tout l'espace »¹⁷⁰. Ici, l'huile évoque l'élargissement des pores, tandis que dans *From Beyond*, il s'agit plutôt d'un rapport à la matière qui permet aussi d'entrer dans un régime d'abstraction des corps. Le slime tenace qui salit, surlignant le geste ultra violent de l'agression sexuelle de Prétorius, permet dans un tout autre registre de marquer le viol de Katherine. Même s'il n'y a pas de pénétration, Prétorius agrandit ses doigts grâce à l'élasticité de son corps, rentrant dans un domaine d'iconographie phallique, là aussi accentué par le slime qui recouvre ses doigts, et qui dans ce cas précis semble être la matière qui permet à son corps de se modeler, devenant une sorte de liant des extensions de la peau (fig. 109). Dans les deux cas, la matière gluante et sirupeuse renforce l'atmosphère de viol (voir d'inceste, comme souligné par Nicole Brenez pour *Body Snatchers*), en jouant à la fois sur l'abstraction des corps et l'effet organique d'un tel liquide sur la peau. Le slime est alors un outil esthétique supplémentaire à l'iconographie sexuelle

¹⁷⁰ BRENEZ, Nicole, *De la figure en général et du corps en particulier*, Paris, coll. « Arts et Cinéma », De Baeck & Larcier, 1998, p.25.

que nous développons plus haut, et qui a un rôle à jouer dans la manière de représenter les violences sexuelles du film.

Le slime est donc très important dans *From Beyond*, sa présence permet d'unifier les entités de *l'au-delà* grâce à sa consistance et à créer de la tension, étant à la fois lié aux antagonistes et ayant des fulgurances de mouvement, s'émancipant assez des monstres pour incarner une certaine menace. Le slime est à la fois un outil narratif mais surtout esthétique : jamais nommé ni montré comme ayant sa propre volonté, il est un attribut des monstres, mais sa qualité même de liquide lui permet une omniprésence dès qu'il rentre en contact avec une surface. Il permet en ce sens de continuer à construire *l'au-delà* comme un véritable espace esthétique à part entière, lui ajoutant de nouvelles spécificités cinématographiques. Il devient une manière de représenter le grouillement de la nouvelle, comme deux manières de créer une omniprésence de matière qui surcharge les corps des protagonistes. Le climax participe beaucoup à cet effet, permettant de pousser à son maximum les capacités à la fois du slime, des corps, et du montage. Il partage cette spécificité avec *Society* de Brian Yuzna, dont le climax est également un mélange de corps visqueux.



Figure 110 Body Snatchers (Abel Ferrara, 1993)



Figure 112 Body Snatchers (Abel Ferrara, 1993)



Figure 111 Body Snatchers (Abel Ferrara, 1993)

II) 3) Excès esthétiques et littéraires

II) 3) a) Mélange des corps et retournement de chaussette

Society est le premier film réalisé par Brian Yuzna. Sorti en 1989, le film prend le paysage d'une série télévisée californienne : grandes villas blanches, plages somptueuses, une université opulente... mais quelque chose ne tourne pas rond dans l'entourage du personnage principal, Bill Whitney. Il est le fils d'un couple aisé, a une sœur modèle, et il a la côte au lycée. Tout se passe bien pour lui, jusqu'aux révélations de Blanchard, l'ex-copain de sa sœur : cette dernière et ses parents ont des relations sexuelles ensemble. En enquêtant, il a l'impression de tomber dans une machination sectaire étrange : Blanchard meurt après les révélations, des morts sont mises en scènes autour de lui, toutes ces péripéties pour le mener à la fin, chez lui, pour le kidnapper. Le rideau tombe : tout son entourage, de sa famille et ses médecins, en passant par ses professeurs et des camarades du lycée, sont de mèches. Ils sont membres de la « Société », une société secrète, qui agit dans l'ombre, et qui se nourrit du corps de jeunes adolescents / pré-adultes. Mais ils ne sont pas cannibales : leurs pratiques sont bien plus originales. Leurs enveloppes corporelles sont malléables, peuvent prendre n'importe quelle forme, et se nourrissent entre eux en se partageant excroissances, organes, peaux, et sexe. La séquence de fin est la seule à montrer cet évènement, presque rituel, du « repas ». Ils vont justement, sous les yeux de Bill, commencer par dévorer Blanchard.

Dans cette séquence, Brian Yuzna met en scène une véritable orgie. Les corps se mélangent, les bouches s'agrandissent, les bras s'allongent, les mains rentrent dans les corps des autres... et Blanchard, au milieu, se fait engloutir. La caméra va au plus près des corps pour capter toute la démence visuelle proposée par ces corps en modulation constante. Modulation car ils ne sont pas en métamorphose, ni ne changent d'état, ils évoluent, gravitent, agissent et vivent avec des propriétés nouvelles, sans prendre de forme définitive. Il y a une forme de métamorphose des corps avec la famille de Bill, ils se sont mutés et mélangés. Comme sa mère qui a des mains à la place des pieds et dont la tête de sa sœur sort par l'entrejambe (fig. 114), ce qui donne une sorte de chimère à deux têtes qui marche comme un manchot. Ou son père, comme nous l'avons évoqué plus tôt,

qui a transposé sa tête au niveau de ses fesses pour réagir à l'insulte que Bill lui avait jetée : « Butthead » (fig. 113).



Figure 113 Society (Brian Yuzna, 1989)



Figure 114 Society (Brian Yuzna, 1989)

Cette vulgarité, mélange de gore et d'érotisme avec une famille incestueuse, s'éloigne drastiquement des intérêts de Lovecraft. Pourtant, il s'agit d'un des films qui dégage le plus une atmosphère lovecraftienne du corpus. Aucun élément gothique, le décor se situe sur la côte Ouest des Etats-Unis, loin des villages de pêcheurs pluvieux et ternes de Rhode Island, rien d'archéologique, et pourtant. La trame de fond : une société secrète (thématique chère à Lovecraft avec l'Ordre Ésotérique de Dagon par exemple) qui contrôle une partie de ce qui nous entoure (est de mèche avec toutes les institutions) et dont nous ne connaissons ni la provenance, ni les origines, ni l'âge, a tout d'une entité lovecraftienne. Rajoutons à cela une orgie de corps s'éparpillant les uns sur les autres pour assouvir leur faim, et surtout, les effets spéciaux. Ils ont un aspect assez caoutchouteux, les membres rentrant dans les autres ou s'étirant ont l'air d'avoir une consistance très malléable (fig. 115, 116). Leurs corps semblent, malgré ce que nous venons de démontrer, prendre une consistance nouvelle, loin de notre peau rigide et nos os solides.



Figure 115 Society (Brian Yuzna, 1989)



Figure 116 Society (Brian Yuzna, 1989)

Le plus frappant est leur manière de consommer. Comme sur le photogramme ci-dessus, leurs bouches fusionnent avec la nourriture, elle ne fait qu'un avec la chaire qu'elle souhaite, comme qui dirait, aspirer. C'est ce qu'ils font entre eux, ils se massent, se regroupent en se mélangeant. Blanchard passe par là aussi : son corps devient un terrain de jeu, une assiette dans laquelle tout le monde se sert, et dont le récipient est également consommable et malléable. Il est ingurgité de partout, on lui vole sa chaire et ses organes (fig. 117, 118).



Figure 117 *Society* (Brian Yuzna, 1989)



Figure 118 *Society* (Brian Yuzna, 1989)

L'impact esthétique de cette scène est gigantesque. Les corps éclaboussent l'image, sont toujours quelque part derrière, dans le flou, et ne font qu'un malgré leur nombre. Ils s'agitent ensemble, s'unissant pour mieux s'approprier celui à leur centre : Blanchard. Ils ne font plus qu'un. Cet enchaînement d'actions qui tendent, les unes après les autres, à s'unir à travers la malléabilité de leurs corps, tout en se nourrissant, participe à l'action de persistance rétinienne (dans un sens figuré, une image qui marque le cerveau, qui persiste après sa vision) qu'exerce le film sur le spectateur. Le rôle de liant de la couleur¹⁷¹ couplée aux effets spéciaux et surtout le *slime* permettent cet effet qui colle aux yeux. Effectivement, le même slime de *From Beyond* hérité des *Montagnes Hallucinées* est réemployé ici pour lier les corps, leur donner justement cette consistance de pâte à modeler. Comme de l'huile qui recouvre une pâte à tartiner (fig. 117), ou de manière plus précise, le mucus qui enduit les limaces.

¹⁷¹ A développer dans la première partie.

Le slime est là encore une des raisons qui permet au film d'avoir une aura. La Société va nous laisser avec des questions en tête et des fluides pleins les yeux. Encore une fois, le couple unique d'une narration mystique avec une plastique et une mise en scène colorée et gluante, spongieuse, liquide, permettent de rendre tout le sujet du film indicible. Cette esthétique renvoie d'ailleurs à une certaine vision de l'invagination, du retournement intérieur, de la projection de nos corps vers leur intérieur. Le film va même jusqu'à montrer l'intérieur le plus total, le plus intérieur qui soit : celui du corps d'un membre de la Société. Le Némésis de Bill dans le film est Ferguson. A la fin, il confronte Bill qui essaye de s'enfuir. Ils se battent, et dans un dernier geste de bravoure, Bill enfonce son bras à l'intérieur de Ferguson par l'entrejambe, le remonte jusqu'à sa tête (fig. 122), lui agrippe le visage de l'intérieur (fig. 121), et le retourne comme une chaussette (fig. 120, 119). La scène est tellement violente que même l'orgie s'arrête, et les membres de la Société regardent Bill interloqués et dégoûtés, malgré leur précédent repas. Durant toute la soirée, des asticots et des limaces étaient donnés à manger sur des plateaux d'argent. Les voilà qui grouillent sur le sol, entre les entrailles de Ferguson. Cette séquence est symptomatique du film : l'irrévérence et le dégoût ne font qu'un, et les corps malléables sont un atout comme un défaut des personnages. Dans les deux cas, ils sont un objet indicible souvent ardemment descriptibles, et sont le cauchemar des jeunes ados.



Figure 122 Society (Brian Yuzna, 1989)



Figure 121 Society (Brian Yuzna, 1989)



Figure 120 Society (Brian Yuzna, 1989)



Figure 119 Society (Brian Yuzna, 1989)

Ce retournement de chaussettes, ce retour vers l'intérieur, aussi mis en avant par la couleur et l'ensemble de corps mélangés (la caméra semble filmer l'intérieur d'un corps alors que tout ce que nous voyons sont les extérieurs) renvoie exactement à ce que nous avons déjà vu dans *From Beyond*. Le fait que *l'au-delà* soit un espace (pas si) implicitement sexuel, qu'il renvoie à l'invagination et aux pulsions, ainsi qu'aux pratiques sexuelles violentes et déviantes, que ce soit dans la narration ou la représentation. Par cet aspect, ces films développent un univers presque commun, éloigné par la couleur, mais rapprochés par leur organicité et leur immondice corporelle. La manière qu'ont les corps de se mélanger dans *Society* est néanmoins différente que dans *From Beyond*. Ce dernier opère une nette scission entre les corps, l'altérité Prétorius est à distinguer du trio principal, et à moins que ce soit dans un élan meurtrier, leurs corps sont rarement en osmose, et partagent même peu le cadre. Pourtant, comme évoqué précédemment, la mort des entités, des deux parties de la dualité, se fait dans une explosion organique finale, une flaque de slime et de chair visqueuse qui désintègre la peau et les organes de ceux qui évoluent à l'intérieur.



Figure 123 *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 124 *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

Cet ultime excès d'une violence singulière permet, comme beaucoup chez Gordon, de laisser une empreinte finale violente et profondément figurale dans l'œil du spectateur. En effet, le montage rapide et les mouvements de caméra et des corps empêchent une complète compréhension de l'action, entre les plans resserrés (fig. 124) et certaines étapes de l'autodestruction suggérées, cet énième tour de force plastique rend l'entité absolument friable et ajoute une nouvelle couche de propriétés corporelles qui nous étaient inconnues.

II) 3) b) Orgie de fluides et flaque de chair

L'utilisation du slime dans *From Beyond* atteint son paroxysme à la fin du film. Après avoir tué Crawford, Prétorius pourchasse Katherine jusqu'au grenier, où elle se retrouve piégée entre lui et une bombe posée antérieurement par Crawford sur le Résonnateur. Au dernier moment, alors que tout semble perdu pour elle, Crawford surgit depuis l'intérieur du corps déjà métamorphosé de Prétorius. S'ensuit alors un combat entre les deux, durant lequel leurs corps en action agissent comme des aimants, qui essaient à la fois de se fuir et de se coller pour mieux atteindre l'autre. Crawford déchire les tissus de Prétorius depuis l'intérieur, se débat pour en sortir, mais ce dernier arrive à le faire re-renter en lui, comme une ultime invagination. A partir de là, son corps commence à se dégrader, semble en ébullition, il tremble, il a l'air de *fondre*. Les têtes des personnages commencent à être à nouveau discernables mais sont camouflées par de la chair visqueuse et gluante. Leur peau fond progressivement, laissant place à des squelettes de crânes auxquels il ne reste que la mâchoire pour se battre, ils se mordent, s'arrache la peau gélatineuse qui les entourent. Face à ce spectacle pathétique, Katherine saute par la fenêtre pour éviter la bombe qui explose à la seconde de son départ. La maison n'est que flammes, et Katherine, le genou ouvert et ensanglanté, rigole à gorge déployée.

Cette fin explosive est le climax de tout ce que le film a bâti jusque-là. A la manière de Prétorius qui meurt dans l'introduction, Crawford « ressuscite » dans *l'au-delà*. Il y est mort, et peut y perdurer. Nous nous doutons qu'il ne reviendra jamais à la vie ailleurs que dans *l'au-delà*, comme Prétorius. Comme nous l'avons mentionné plus tôt, le rire final de Katherine rappelle que *l'au-delà* n'a pas vraiment disparu malgré l'explosion, et que les horreurs auxquelles nous venons d'assister persistent. La bombe a simplement détruit notre unique chance d'accéder à sa vision. Cette réanimation de Crawford dans la chair est le moteur de ce climax, qui représente une sorte de combat entre deux entités.

Pour en revenir au slime et aux forces qu'il exerce à l'image, nous allons nous reposer en partie sur la *Théorie du Montage*¹⁷² de Térésa Faucon. Le slime est une matière qui circule dans les images, sur les corps, mais également *entre* les images ; les concepts de Térésa Faucon vont nous aider à mettre des mots plus en profondeur sur ce que permet le slime dans *From Beyond* et *Society*. Tout d'abord, comme démontré plus haut, la fin de *From Beyond* est le moment où les matières se mettent à l'œuvre et agissent ensemble, dans une profusion de chair et de slime qui fusionnent et s'autodétruisent. Le découpage et les échelles de plans jouent beaucoup sur les excès visuels des corps en action. Ils semblent protubérants, gigantesques, dans une expansion folle. Pourtant, à bien y regarder, la chair s'entasse dans un unique coin de la pièce. En faisant des gros plans et des inserts, Stuart Gordon met l'emphase sur la chair, la viande, la peau qui se décompose, se disloque, se déchire.

La séquence que nous nommerons la séquence de la « flaque » commence lorsque Katherine arrive dans le grenier après avoir fui l'entité Prétorius dans l'entrée. Il l'a rattrapé, et se présente encore plus dégoulinant et recouvert de slime que jamais. Des gouttes plus grosses que ses yeux lui coulent sur le visage, reluisent et collent à sa peau (fig. 127). A partir de ce moment, la séquence va être construite comme un champ-contrechamp, du visage de Katherine, à ce qu'elle regarde : Prétorius. Toute l'action s'effectue dans le contrechamp de Katherine. Les plans qui filment son visage à elle restent globalement les mêmes : plans-rapprochés ou gros plans, pour filmer sa réaction. A l'inverse, lorsque le montage bascule sur Prétorius, nous assistons à toute la scène de résurrection de Crawford, et de leur combat interne. C'est surtout sur ces plans que nous pouvons observer le slime en action. Il n'y a pas un plan, ni un raccord, qui ne comporte pas de slime ou de chair en filmant la *flaque*. Il n'y a que les plans qui filment le visage de Katherine qui aèrent la scène, son visage étant épargné par quelconque fluide visqueux. Sa peau est lisse, ses cheveux sont secs, elle a juste une traînée de sang sur le menton (fig. 126). Au début de la séquence, Prétorius attrape Katherine par la cheville, avec sa grosse main protubérante qui s'élance de son corps par un bras qui ressemble à un immense boyau. Cette action est découpée en cinq plans :

¹⁷² FAUCON, Térésa, *Théorie du montage*, Malakoff, Armand Collin, 2017.

d'abord un insert sur la cheville attrapée, puis la réaction de Katherine, le contre-champ sur le visage gras et luisant de Prétorius, à nouveau le visage de Katherine, et un plan qui vient resituer les deux entités dans le même espace. Ce plan filme la chute de Katherine au sol en amorce et le gros corps de Prétorius qui prend tout le fond du cadre, avec un jeu de focus qui passe du net sur Prétorius et flou sur Katherine à l'inverse en moins d'une seconde.



Figure 125 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 128 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 126 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)



Figure 127 From *Beyond* (Stuart Gordon, 1986)

Ce découpage fige l'action, comme un arrêt dans le temps « cartoonesque » qui met l'emphase sur le moment de réalisation de Katherine qui tombe dans le piège de Prétorius. Mais au-delà de ça, il souligne surtout le geste en lui-même, le fait de voir deux plans avec son bras déformé et gigantesque renforce la sensation poisseuse induite par son corps gélatineux qui l'attrape. C'est une manière de sceller le destin de Katherine, qui si elle succombe finira dans *l'au-delà*, elle aussi recouverte de slime. L'emphase est à nouveau mise sur la menace du slime avec la confrontation de Prétorius, plus visqueux que jamais, contre Katherine dont le visage et les cheveux sont encore secs, ils ont échappé aux traces visqueuses et infinies du slime.

Pourtant, ce champ-contrechamp freine d'une certaine manière la radicalité totale de représentation corps. L'action de la main de Prétorius qui

attrape la cheville de Katherine n'est pas sans conséquences esthétiques. En effet, l'amoncellement excessif de chair dans cette séquence est totalement remis en question par le champ-contrechamp perpétuel, comme une brisure de l'action, un retour à la réalité. Le fait de filmer le visage sec de Katherine pour souligner sa réaction ne fait en réalité que de diminuer l'impact esthétique de la chair visqueuse, altérant sa vision au spectateur et clarifiant parfois même l'action par une prise de recul et une réaction extérieure qui met alors le focus sur des actions spécifiques au sein de la flaque. Une lisibilité si précise de la chair est le barrage à une radicalité des viscères et des fluides, et brise en quelques sortes la logique de fluide mise en œuvre pour filmer *l'au-delà*. Le fait que Katherine soit alors maintenue au sol par le bras de Prétorius, qui ne bouge pas malgré les métamorphoses pathétiques de son corps en action, permet de ne pas totalement éluder le slime du dispositif cinématographique. Comme l'emphase a été mise sur le geste de la main de Prétorius qui agrippe sa cheville, tout en restant hors-champ, le spectateur sait et a en tête que Katherine est liée, même un petit peu, à ce combat de chair et de slime. Elle est comme une expansion de ce qu'il se passe, mais rajoute une lueur d'espoir de potentialité de s'échapper. C'est grâce au montage qui lie les plans entre eux que l'appartenance indirecte de Katherine à la flaque s'opère. Ce champ-contrechamp reste néanmoins un frein à un potentiel flux continu des fluides. Le film *Society*, clairement hérité des techniques de fluides et de corps de *From Beyond*, a mieux cerné l'importance de l'emphase de la caméra et de l'excès esthétique, d'une passation continue de fluides, de couleurs et de chair, sans interruption, pour renforcer la matérialité des corps et de l'espace.

Il y a plusieurs procédés qui font du slime l'élément principal du processus cinématographique dans *From Beyond* et *Society*. Il y a bien sûr les couleurs, évoquées plus haut avec leur rôle de *liant* des éléments et des plans entre eux. Ce qui renforce l'homogénéité des formes, c'est aussi et surtout les **gros plans**. Le focus mit sur des détails dans les films de Gordon et Yuzna participent à la mise en place d'un trop-plein esthétique. Dans la majorité des plans de la séquence de la flaque, ce sont des gros plans qui s'intéressent aux détails (têtes squelettiques, membres déchirés ou fondus, effusion de chair...). Ces gros plans permettent de

créer évènement à l'image en mettant l'emphase sur des détails tellement malléables, liquide et visqueux, ce qui permet d'abstractiser les formes et de perdre en figuration. Cela remplit le cadre d'éléments indéfinis ou abstraits qui accentuent la perte de repères d'espace et de conscience des corps qui nous sont donnés à voir. Térésa Faucon parle de « *densité qu'exacerbe le cadrage* »¹⁷³, comme si l'échelle de plan permettait dans son cas d'intensifier ou non les flux en action à l'image. Dans cette séquence, le gros plan permet d'exercer une monstration de densité de chair anormalement disproportionnée pour suggérer systématiquement un débordement du cadre, comme s'il y avait trop d'éléments pour qu'une seule image puisse la contenir.

La scène d'orgie de *Society* est plus efficace car combine quelques attributs qui renforcent encore le focus sur les corps. Tout d'abord, la couleur est entièrement homogène, contrairement à *From Beyond* où certains plans laissent entrevoir le bleu de l'arrière-plan, construisant alors une forme moins abstraite car discernable du décor dans certains cas. Mais aussi, *Society* n'a pas de champ-contrechamp comme dans la séquence de la flaque. Il y a bien sûr des pauses et des changements de points de vue durant l'orgie, avec même des changements de lumière et de pièce, mais comme elle est plus longue, certains passages sont entièrement dédiés à la monstration des corps et de l'orgie. Au tout début par exemple, lorsque des personnages commencent à se déshabiller dans une lumière « habituelle », le *Danube Bleu* de Johann Strauss se met à jouer. Il y a un dialogue entre Bill et Ferguson, puis la mélodie mythique du *Danube Bleu* commence sur le plan suivant, à savoir le plan où toutes les personnes de la pièce se jettent sur Blanchard, et c'est à ce moment que la lumière devient orange en une fraction de seconde. Le *Danube Bleu*, en extradiégétique, donne à la séquence une expression hallucinée, presque vertigineuse. Une musique aussi reconnue et joyeuse utilisée dans un contexte aussi morbide et violent donne une sensation de spirale infernale. Le changement étouffant de lumière et l'enchaînement des plans (environ dix-huit en moins de deux minutes, avec des mouvements de caméras qui mettent parfois l'emphase sur deux éléments en un seul plan) sont également un facteur qui accentue ce tourbillon de corps. Non seulement le montage rallie les gros plans, mais en plus ils sont nombreux, et il y a beaucoup de détails à

¹⁷³ *Ibid.* p. 162.

montrer. De même pour la suite de l'orgie qui est un festival de grossièretés, accompagnée cette fois-ci d'une sorte de musique de cirque criarde et enfantine, comme si un spectacle comique (c'en est presque le cas) se déroulait sous nos yeux. L'aspect déroutant de l'utilisation du *Danube Bleu* devient alors carrément déroutant et malsain avec cette musique « enfantine ». L'expression de « densité » ainsi que le mot « exacerbé » employés par Térésa Faucon décrivent bien ici ce qu'il se joue à l'image : une pluralité de corps et de matières, une succession de plans qui montrent des détails de plus en plus gores, et une lumière unie, comme un aplat, qui homogénéise le tout.

A part les gros plans, il y a les mouvements de caméra et des sujets qui influent sur l'importance du slime dans le processus cinématographique. Le mélange des deux renforce encore les effets des gros plans, en rendant plus compliqué la lisibilité de l'action. Les flous créés par ces effets vont dans le sens de l'abstrait et participent à faire du slime une matière visible mais parfois subtile, les mouvements impliquant un focus qui bouge, faisant du slime l'élément secondaire des plans en question, ce qui a pour effet indirect de renforcer sa présence à l'image, car s'il y a mouvement, alors plus de corps, donc plus de slime, sont montrés. Mais surtout, c'est bien le montage qui joue un rôle crucial dans la monstration et l'utilisation du slime dans *From Beyond* et *Society*.

Le montage permet un aller-retour dans l'absurde de la *flaque*, allant d'un détail à l'autre de manière assez calculée. Le montage ici permet de faire une sorte de « tour d'horizon » de l'étendue de l'horreur corporelle qu'est cette *flaque* répugnante. Ce combat entre les deux entités résonne à l'image comme une succession de formes différentes promulguées par les mêmes corps qui se répondent et se métamorphosent en fonction d'une sorte de bataille qui consiste à écraser l'autre. Leurs peaux et leur chair fondent ensemble, l'une dans l'autre, jusqu'à n'être que des squelettes en forme de vers qui s'arrachent mutuellement la peau restante avec les dents. Le montage ici est le résultat d'un travail de mise en scène qui consiste à mettre en avant l'informe, l'abstrait, et la viscosité, pour arriver à un résultat à la fois fluide et global de représentation de chair. Le slime a un rôle majeur dans cette séquence, qui avec le rose sont le seul véritable liant des plans entre eux. La couleur et la matière s'entendent pour mieux unir cet amoncèlement de chair informe, aboutissant à cette fluidité du montage. Le rôle

de liant du rose permet de flouter à la fois les frontières de la chair qui s'entremêle et celles des plans entre eux, de perdre le repère même du montage et des coupes qui s'opèrent, pour créer un tout de chair qui se rejoint par la couleur. C'est là que la fluidité rentre en jeu, et que les théories de Térésa Faucon peuvent s'appliquer.

En effet, Térésa Faucon axe une bonne partie de son analyse du montage sur la fluidité et le flux des formes, à la fois figuratives et filmiques. Pour Térésa Faucon, la fluidité est un terme qui désigne les forces à l'œuvre à l'image, qui vont se mouvoir et de ce fait créer une continuité esthétique, que ce soit dans une seule image ou d'un plan à l'autre, lors de raccords ou de transitions. Le mot « fluide » renvoie au flot d'action continu que ces figures de styles esthétiques mettent en œuvre, rendant le visionnage et les formes limpides, coulantes. Faucon évoque beaucoup de déclinaisons et de formes différentes de fluidité et de montage, et cela nous intéresse car la présence de liquides comme l'eau ou le slime dans *From Beyond*, *Society* et *Dagon* (sur lequel nous reviendrons) rajoutent un caractère littéralement *fluide* à ces films, en plus des simples formes qui y apparaissent. Nous allons alors nous approprier les termes employés par Térésa Faucon, parfois en les détournant ou les appliquant au pied de la lettre, pour comprendre certaines dynamiques de nos films et pendre du recul sur les forces à l'œuvre.

Térésa Faucon nomme « *hydraulique* »¹⁷⁴ « *dès qu'il y a mouvement dans le champ et qu'il s'agit d'en suivre le cours de la propagation* »¹⁷⁵. Elle tisse un lien concret entre le facteur de flux de mouvement et le domaine de dynamique des fluides, en nommant même cette sous-partie « *hydrodynamique* »¹⁷⁶. Son évocation de tout un tas de concepts liés aux sciences des fluides ou au traitement de l'eau de manière générale nous intéresse dans l'utilisation de son champ lexical, évoquant directement nos intérêts liquides. Elle nomme « *vases communicants* » par exemple « *les éléments de circulation, ceux qui passent d'un plan à l'autre* ». C'est un principe des plus rudimentaires dans le raccord dynamique, mais intéressant d'y voir rattaché un tel nom, il implique une évidente communication logique d'un plan à l'autre, dans une idée

¹⁷⁴ *Ibid.* p.153.

¹⁷⁵ *Ibid.*

¹⁷⁶ *Ibid.*

d'enchaînement fluide. En ce qui concerne la flaque, Térésa Faucon écrit une phrase que nous pouvons faire correspondre aux forces à l'œuvre dans la séquence. Dans sa partie « *Dévider l'énergie* », (que nous avons déjà vu dans la partie I) 3) 3) de ce mémoire) elle analyse un combat du film *L'Auberge du Dragon* (Raymond Lee, 1992) à travers justement le concept de vase communicant, en démontrant que l'énergie se déploie dans un plan pour être absorbée dans l'autre. Le combat met en scène tout un tas d'éléments (vêtements, jets d'eaux...) avec lesquels les deux actrices composent pour s'attaquer. De ce principe, les vases communicants permettent de fluidifier l'action et de démontrer grâce au montage les rapports de force énergétiques à l'œuvre. Voici alors ce qu'en dit Térésa Faucon :

« *L'enchaînement des plans rend non seulement explicite la circulation d'un fluide par le truchement du motif dynamique des vêtements, mais rejoue le travail de l'énergie du combat au moment de recevoir le coup. Ainsi, au moment où l'adversaire émet l'énergie, la riposte consiste à l'absorber et à la renvoyer. L'énergie d'un corps verse dans l'autre ou y est aspirée* »¹⁷⁷.

Cette citation démontre bien comment une simple structure en champ-contrechamp comportant un raccord de mouvement peut être décisif dans le flux des énergies dont il est question. Si elle nous intéresse, c'est parce que dans un sens, même si le montage de la séquence de la flaque de *From Beyond* ne s'exerce pas sous forme de *vases communicants*, la citation décrit très bien les rapports de forces qui s'exercent entre les corps de Prétorius et de Crawford. Comme la séquence est construite en champ-contrechamp entre les plans sur la flaque et la réaction de Katherine, certaines actions qui normalement s'enchaînent sont entrecoupées par le visage de Katherine, ce qui permet d'agir comme une ellipse qui rendrait compte des conséquences des actions que nous avons observées deux plans plus tôt.

Prenons par exemple trois plans. Sur le premier, nous voyons un avant-bras surgir du bord cadre droit de l'image et attraper un autre avant-bras qui se situe à gauche de l'image. S'ensuit le contrechamp sur Katherine qui observe, qui

¹⁷⁷ *Ibid.* p. 156.

s'enchaîne avec le troisième plan : le bras à droite arrache vers le haut celui qu'il a attrapé dans le plan d'avant, ne laissant paraître qu'une sorte de tendon qui rattache fébrilement le bras arraché au reste de la flaque. L'action qui nous intéresse - l'arrachage de bras - ne s'effectue pas dans une structure de *vase communicant*, mais le découpage qui place la réaction de Katherine renforce d'une manière similaire à ce procédé le début de l'action et sa conséquence. Ce qui nous intéresse surtout dans la citation est sa fin. « *L'énergie d'un corps verse dans l'autre ou y est aspirée* ». Cette citation colle bien aux rapports de force qui s'exercent dans la flaque. Elle décrit bien comment Crawford, qui s'arrache de l'autre de Prétorius en déchirant sa peau et en s'en extirpant, est réingurgité par ce dernier, avant de se mettre à fondre et grommeler comme pour le détruire de l'intérieur. L'énergie de Crawford est aspirée par celle de Prétorius.

L'ironie de l'analyse de Térésa Faucon dans notre cas est que, en essayant d'analyser précisément comment agissent les flux dans les films, elle décrit parfois avec précision certains enjeux esthétiques des films de notre corpus mais de manière détournée. Nous prenons au mot, littéralement, « *l'énergie d'un corps* », car c'est exactement ce qu'il se passe en substance dans *From Beyond*. Non seulement ses théories illuminent parfaitement la manière dont des liquides peuvent influencer une image, mais en plus elles font directement écho, grâce à son vocabulaire, à nos propres analyses et réflexions. La logique d'un liquide comme raccord de montage est tellement évidente qu'elle devient la base de l'analyse de Faucon, qui utilise l'image et le champ lexical des fluides pour décrire des événements qui relèvent de prime abord d'un tout-autre domaine (figures, solides, etc.). Lorsqu'elle dit par exemple « *Les mouvements purement cinétiques des formes changeantes des vêtements sont traités par le montage comme la circulation d'un fluide d'un plan à l'autre* »¹⁷⁸, ce n'est pas les vêtements en eux-mêmes qu'elle considère comme un fluide, mais leur mouvement et le raccord exercé dans le processus de montage. Dans notre cas, la description des mouvements des vêtements de Térésa Faucon s'applique exactement à l'eau ou au slime qui coule d'un plan à l'autre dans certains de nos films. La différence étant qu'il existe peu d'exemples de raccords spécifiques d'eau ou de slime dans notre corpus, mais c'est plutôt leur présence constante et discontinue qui permet

¹⁷⁸ *Ibid.* p. 154.

un raccord sans le mouvement de la matière en question car sa présence se suffit. C'est exactement ce qui est en œuvre à la fin de *From Beyond*, où, d'un plan à l'autre, la masse de slime est tellement abondante qu'un raccord d'écoulement n'est même pas nécessaire pour insuffler un flux d'images et de matière qui lie les plans entre eux. L'écoulement est le fruit d'une abondance radicale plutôt que d'un véritable raccord de mouvement d'un plan à l'autre. Une continuité logique n'est pas nécessaire quand l'amoncèlement de matière est tellement important que quel que soit le détail filmé, il y aura un raccord de slime ou de chaire.

A travers ces analyses de *From Beyond*, nous pouvons affirmer que le slime est une matière cinématographique, qui construit l'image, le montage, en bref, le film. Le slime est une matière filmique qui inonde chaque parcelle de film : il est sur les images et entre elles. Il se cache dans les plis et en ressort d'autant plus puissant. L'itération épisodique de *l'au-delà* dans le film implique une présence implicite de la matière partout autour des personnages, et entre les images, en attendant de pouvoir avoir accès à sa vision à nouveau. La puissance figurative du slime tient dans son amoncèlement excessif sur les corps et les surfaces, imbibant l'image de sa présence. Accompagné des couleurs et des lumières, le slime donne l'impression de ne jamais quitter l'écran, et d'en être le moteur, le carburant. Il initie cette force énergétique des fluides des corps, qui se répondent d'un plan à l'autre, dans un enchaînement de plans qui s'inscrivent dans une continuité à la fois floue et limpide. Floue, car les corps semblent se mélanger. Un plan après l'autre et le film efface les repères en cassant la figuration habituelle des corps pour rendre ses contours plus obtus et abstraits. Limpide, car nous voyons bien que nous passons d'un plan à l'autre, nous comprenons aisément quel dispositif de montage est mis à l'œuvre. Pour autant, la matière n'en est pas moins omniprésente, et ce mélange flou et limpide donne au film une force figurale puissante, menée par le slime qui sert de matière-image. Il en est de même pour *Society*, avec la notion de *plis* en moins. Le film nous met face à une matière cinématographique qui forge les formes du film. Les figures sont malléables grâce au slime qui les parsème. Les corps se meuvent comme le film dans un élan commun d'excès de matières, matière des corps, et matière d'image. Le slime est une présence métaphysique et figurale qui donne toute l'ampleur esthétique à la radicalité de ces deux films.

Ces séquences d'orgies de *From Beyond* et *Society* ont un effet si saisissant aussi car elles sont le point culminant de films qui, chacun dans un style différent, proposent une mise en scène beaucoup plus terre à terre et moins extravagantes dans leur première partie. Ce à quoi servent tous ces procédés, du slime à la couleur, en passant par le montage et les effets spéciaux dégoulinants et gigantesques, c'est à créer un excès esthétique. Ces deux films offrent une expérience similaire de surmenage esthétique chez le spectateur, submergé par un trop plein d'images qui en offrent toujours trop, mais dont les procédés rendent les sujets abstraits. Des morceaux de corps humains incompréhensibles, une abondance de fluides inconnus, des couleurs paranormales, irréelles. Mais dans tout ça, où se cache le lovecraftien, et où est le rapport aux récits de Lovecraft dans ces deux films ?

La radicalité esthétique de ces séquences provient surtout de l'addition de plein de facteurs : des effets spéciaux qui mettent en avant des excroissances de corps en silicone gélatineux recouverts de slime qui interagissent et se mélangent, majoritairement filmés en gros plans, avec un focus sur le slime très important, une lumière monochrome, ainsi qu'un montage au service de l'orgie. Nous voyons bien comment Gordon et Yuzna jouent avec le slime pour en faire une matière antagoniste *mais* centrale, non pas dans la narration (qui omet majoritairement cette matière), mais dans l'esthétique. Nous avons vu que Lovecraft était à des années lumières de considérations gores et érotiques comme dans les films de Gordon, et même qu'il tendait à approcher la narration avec une certaine subtilité et retenue. Mais, est-ce que ce ne serait pas là, au cœur de l'écriture lovecraftienne, dans ses mots que se trouveraient les films de notre corpus ?

II) 3) c) Le rhéteur et le pornographe

Dans son essai sur la philosophie lovecraftienne, Graham Harman revient sur une phrase de *la Couleur tombée du ciel* : « *as if some vital elements of perspective or chiaroscuro were awry* »¹⁷⁹ (que nous pourrions traduire par « comme si des éléments vitaux de perspective ou de clair-obscur étaient courbés, de travers »). Chiaroscuro est le mot italien de la Renaissance qui désigne la technique du clair-obscur en peinture. Selon Harman, cette expression est une manière de détourner des techniques exclusives à la peinture et à l'art visuel pour les transposer à la réalité, dans un processus littéraire, que ce soit le clair-obscur comme la perspective. En ce sens, Lovecraft se sert de mots qui ne sont *a priori* pas applicables pour décrire une vue « réaliste », ce qui accentue le caractère irréprésentable et impossible à s'imaginer de ses descriptions. Comme dans sa fameuse description de l'architecture incohérente des *Montagnes de la folie* : « *Mais voilà que tremblait l'emprise de la raison, tant ce dédale cyclopéen de blocs carrés, courbés, angulaires, avait des caractéristiques qui interdisaient tout confortable refuge* »¹⁸⁰. Chaque adjectif de la phrase se contredit, supposant des angles qui sont autant carrés que courbés. Le but de manière générale est évidemment de dresser une atmosphère, une image spécifique dans la tête du lecteur, tout en jouant avec les barrières de la langue, ce que démontre bien Harman : « *aucune description linguistique ne peut faire justice à une telle situation, ainsi Lovecraft ne peut rien faire de plus que de dresser une allusion verticale à quelque chose qui s'élève au-delà des barrières des perceptions et du langage* »¹⁸¹.

Mais cette réflexion l'emmène à parler de la potentialité cinématographique d'une telle phrase (celle issue de *La Couleur tombée du ciel*), en écrivant deux points qui nous semblent enfermer le modèle de l'adaptation dans une formule toujours quasi « inégalable » à l'œuvre originale. Il dit exactement : « *En un sens, n'importe quel film basé sur de la littérature ne pourrait être tout au plus qu'une traduction de l'œuvre originale* »¹⁸², supposant

¹⁷⁹ LOVECRAFT, Howard Phillips, *The Colour Out of Space* cité in HARMAN, Graham, *Weird Realism : Lovecraft and Philosophy*, Alresford, Zero Books, 2012, p. 96.

¹⁸⁰ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Les montagnes de la folie*, *op. cit.*, p. 96.

¹⁸¹ *Ibid.*, p. 97.

¹⁸² [Je traduis] *Ibid.*

donc qu'un film ne pourrait jamais atteindre ni rivaliser avec le niveau de puissance esthétique, narratif et psychologique du livre qu'il adapte. Il nous semble que c'est une vision, bien qu'entendable, très fermée à la puissance évocatrice des images et de l'art cinématographique, et surtout de la possibilité qu'ont les images d'utiliser le matériel de base pour s'en émanciper, et proposer une œuvre nouvelle. Il enchaîne en disant « *N'importe quel film serait obligé de s'engager dans une sorte de représentation distincte et spécifique de Cthulhu, quand bien même la prose de Lovecraft nous indique à quel point cet acte est impossible* »¹⁸³. Sur ce point, Harman est très raisonnable. Il est vrai que tout l'enjeu de beaucoup des textes de Lovecraft est de faire comprendre à quel point les visions de ses personnages sont incompréhensibles et irréprésentables, comme ce passage dans *Le Modèle Pickman* (1927) :

« *Il est inutile que j'essaie de vous dire ce que ces toiles représentaient, parce que les mots sont impuissants à rendre tout ce qu'elles dégageaient d'abominable, d'horreur blasphématoire, d'incroyable abjection et de dépravation morale* »¹⁸⁴.

Également ce passage des *Montagnes de la folie* :

« *Même les images n'illustrent qu'un seul ou deux des aspects de cette bizarrerie infinie, sa variété sans fin, son ampleur surnaturelle, et cette étrangeté d'un exotisme total. Il y avait des formes géométriques pour lesquelles un Euclide aurait difficilement trouvé un nom* »¹⁸⁵.

Il y a un nombre gargantuesque de citations similaires dans son œuvre, des moments spécifiques où, par des déclinaisons d'adjectifs, Lovecraft met des mots sur ce qu'il considère impossible à exprimer par écrit, et surtout *insiste* pour dire que c'est indescriptible (« les mots sont impuissants » ...). Les architectures et la géométrie non-euclidienne sont également une grande inspiration de Lovecraft car lui permettent de mentionner que des formes n'obéissent pas aux règles d'Euclide pour évoquer une myriade d'imaginaire difficile à se figurer. *Dreams in the Witch House* (1933) est un bon exemple de ça, c'est une nouvelle dans laquelle

¹⁸³ [Je traduis] *Ibid.*

¹⁸⁴ LOVECRAFT, Howard Phillips, « Le Modèle Pickman » in *Le Cycle de Providence*, *op. cit.*, p. 142.

¹⁸⁵ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Montagnes de la folie*, *op. cit.*, p. 108.

le personnage principal vit des trips hallucinés dans des espaces à géométrie variables, mouvants, et finalement non-euclidiens. Lovecraft est attaché à ce genre de formulations qui, de par leur simple évocation, sous-entendent tout un imaginaire brisé, comme cette phrase de la même nouvelle qui paraphrase un débat sur les « *courbures de l'espace* »¹⁸⁶ et « *autres régions [...] aussi fabuleusement éloignées [...] transcendant la totalité du continuum spatio-temporel einsteinien* »¹⁸⁷. Harman a raison dans un sens en disant qu'il est impossible de rivaliser en images avec ce genre d'extraits, dans la mesure où leur teneur esthétique est unique au langage, et n'évoque finalement que peu de choses concrètes. Lovecraft *énonce* que c'est irreprésentable et que les mots manquent, tout en décrivant abondamment les événements. L'exemple du *Modèle Pickman* cité plus haut par exemple intervient quelques paragraphes avant que le narrateur finisse bien par décrire ce qu'il a vu, quand même bien cela lui semble impossible. Pour autant, n'est-ce pas limité que de penser qu'une adaptation doit se contenter de mettre en image des figures ? Et si le challenge de l'adaptation lovecraftienne n'était pas dans les sujets, comme le suggère Harman avec une simple idée de l'adaptation comme transcription figurative plate d'un texte à l'écran, mais plutôt dans l'expression de la forme esthétique ? Pour aller plus loin avec cette réflexion, nous allons nous baser sur un texte très important et pivot dans notre thèse, à savoir le texte « Le rhéteur et le pornographe », rédigé par Denis Mellier.

Ce texte est issu d'un ouvrage plus large publié en 2001 : *Textes fantômes, fantastique et autoréférence*¹⁸⁸. La thèse de « Le rhéteur et le pornographe » est simple, et directement exposée en ouverture dans un paragraphe assez provocateur, qui expose trois propositions suivies de trois contre-propositions à celles-ci, qui seront développées dans l'article : « *Proposition 1 : Lovecraft écrit mal. En cela, il est voué à un usage excessif et malhabile de la rhétorique et de ses figures* »¹⁸⁹. La contre-proposition étant : « *C'est l'excès et la répétition, la prévisibilité et la visibilité qui font le plaisir particulier de la fiction de*

¹⁸⁶ LOVECRAFT, Howard Phillips, « La Maison de la Sorcière » in *Le Cycle de Providence*, *op. cit.*, p. 380.

¹⁸⁷ *Ibid.* p. 381.

¹⁸⁸ MELLIER, Denis, *Textes fantômes, fantastique et autoréférence*, Paris, Kimé, 2001.

¹⁸⁹ MELLIER, Denis, « Le rhéteur et le pornographe », in MENEGALDO, Gilles, et al., *Colloque de Cerisy : H.P. LOVECRAFT, Fantastique, mythe et modernité*, Paris, coll. « Cahiers de l'Hermétisme », Dervy, 2002, p. 123.

Lovecraft »¹⁹⁰. La thèse de Mellier est donc exposée ici, ou du moins le début de sa réflexion. Traduisons : Lovecraft a une écriture grossière, surchargée, use d'adjectifs à outrance, mais c'est précisément de là que naît la force de son écriture, et le plaisir de la lecture. L'excès fait la force, ou plutôt, *est* une force. Sa deuxième proposition nous intéresse également :

« *Proposition 2 : Lovecraft en dit trop et en montre toujours trop. En cela, il se voue à la pornographie. [...]*

*Contre-proposition 2 : le fantastique de Lovecraft s'élabore dans l'écriture même et non comme en dépit de celle-ci. L'écriture du fantastique est alors l'argument du fantastique de Lovecraft. »*¹⁹¹

L'excès linguistique de Lovecraft, sans être un « défaut » en soit, participe à cet imaginaire lovecraftien, ce trop-plein fantastique, et cette sensation poisseuse qui se dégage de sa lecture. Nous pourrions presque dire, finalement, que c'est plutôt de cet excès sur-stimulant que provient le fameux « indicible » lovecraftien. Bien sûr, ce n'est pas une règle exacte, Lovecraft a eu plusieurs phases d'écritures, et son cycle autour des contrées du rêve par exemple se focalise bien plus ouvertement sur la langue et sur la féerie, l'onirisme littéraire, et donc aussi parfois un mystère narratif qui peut se rapprocher de la véritable définition de l'indicible. Denis Mellier considère qu'il n'y a pas d'indicible chez Lovecraft. Là encore, c'est une idée provocatrice et généraliste, mais cohérente avec sa thèse autour de l'écriture du fantastique lovecraftien. Pourtant, cela va à l'encontre des décennies durant lesquelles, encore aujourd'hui, le public et les critiques prônent « l'indicible lovecraftien ». Si une telle chose existe bel et bien, c'est alors peut-être à trouver ailleurs, non pas *entre* les mots, mais *dans* les mots. Et c'est pour ça que *From Beyond*, *Society* et *Dagon* sont des films intimement et extraordinairement lovecraftiens : c'est parce qu'ils n'ont pas décidé de se contenter de mettre en images les idées de Lovecraft, mais bien de *transposer* son excès littéraire en excès cinématographique, et de remplacer les mots par la

¹⁹⁰ *Ibid.*

¹⁹¹ *Ibid.*

surabondance de matière : slime, pluie, effets spéciaux, et tout autre procédé esthétique. Les figures de styles littéraires sont adaptées pour ce qu'elles sont : des procédés. Peut-être que l'homogénéité qui découle des excès littéraires d'une part et cinématographiques de l'autre a créé l'indicible et le figural, une abstraction de toutes les formes.

C'est peut-être d'ailleurs une des raisons qui font que *The Thing* de John Carpenter est considéré comme un des films les plus réussis en termes d'ambiance et d'adaptation lovecraftienne (quand bien même il ne l'adapte pas directement, il est très influencé par l'ambiance des *Montagnes de la folie* et de ses Shoggoths) ; bien sûr la paranoïa et l'atmosphère jouent beaucoup, mais le vrai atout du film est la *Chose*, et sa manière d'apparaître (ou plutôt de prendre forme). Il est tellement radical dans son traitement et dans ses excès de chair qu'il peut rappeler l'abstraction des excès descriptifs de Lovecraft (que nous retrouvons là encore dans *Les montagnes de la folie* pour ne citer que cette nouvelle, avec les longues descriptions des Grands Anciens ou des Shoggoths). Peut-être que le véritable lovecraftien n'est pas que dans une hypothétique horreur cosmique mais surtout dans sa manière d'être décrite, comme l'écrit Pierre Jailloux à propos de Lovecraft : « *c'est que l'essentiel ne se situe pas tant dans le référent monstrueux, qui n'existe pas, que dans l'écriture de ce monstrueux* »¹⁹². Il n'y a pas de définition d'un potentiel « excès cinématographique », un excès doit être défini en fonction de plein de critères préalables. Nous nous permettons cette appellation car chaque outil primaire du cinéma (montage, couleur, prise de vue), sont exacerbés pour ne construire qu'un tout homogène à partir de sujets qui sont pluriels dans les films en question. L'excès provient d'un combo de la matière des sujets et de la matière plastique de l'image, un tout global qui donne lieu à une puissance figurale. Figurale car en créant un espace cinématographique comme *l'au-delà* par exemple, où les corps ne font plus qu'un entre eux et avec l'espace, comme dans *Society*, les images s'émancipent du bagage narratif du film pour se concentrer sur un moment, un choc esthétique, qui devient autonome. Le figural de ces films, la force esthétique qui en émane, reflète l'« indicible » lovecraftien dans ce qu'il a de plus démonstratif dans la langue, ainsi donc que leur puissance esthétique, due à une

¹⁹² JAILLOUX, Pierre, « Présence de l'indicible : *found footage* et poétique lovecraftienne » in *Lovecraft au prisme de l'image. Littérature, cinéma et arts graphiques*, op. cit., p. 205.

surutilisation du verbe, de l'adjectif. Comme dans nos films, ses descriptions sont comme un moment hors-du-temps, vertigineux, car font appel à des thématiques cosmiques qu'il a en plus préalablement développé. L'apothéose de la description de Cthulhu dans l'*Appel de Cthulhu* créer une sorte de moment suspendu du récit, grandiose et riche en vocabulaire.

« *L'hyperbole, par sa systématique, combinée avec les tropes gothiques de la répétition et de l'exagération, ne constitue pas un trope économique. Ce sont là des effets spéciaux hautement visibles. Ils désignent le geste même de l'écriture s'accomplissant. La saturation rhétorique déréalise tout effort de transparence mimétique. En ce sens, les effets spéciaux de l'écriture de Lovecraft ont inévitablement une portée réflexive* »¹⁹³.

L'écriture de Lovecraft est un procédé visible, qui existe pour elle-même, ce que nous pouvons lier à une surabondance d'effets spéciaux au cinéma. Ce sont des procédés évidents, poussifs, criards, mais qui font toute la puissance de ces œuvres. Nicolas Cvetko compare d'ailleurs le *blob* de *Caltiki* à la description de Cthulhu :

« *De même que la matière même de l'image filmique accède à une dimension informe par la manière dont Caltiki s'y manifeste, l'informe de Cthulhu transparaît dans le texte même de la nouvelle. En effet, Lovecraft, par sa tendance à aboyer le récit, s'ingénie à montrer que l'écriture ne peut elle-même se faire que tétalogique pour tenter de rendre l'irreprésentable*¹⁹⁴ »¹⁹⁵.

Cthulhu est informe car la description suit le même schéma que les autres que nous avons citées. Flou volontaire (« *impossible à décrire* »¹⁹⁶, « *une si hideuse contradiction de toutes les règles régissant la matière* »¹⁹⁷),

¹⁹³ MELLIER, Denis, « Nouvelles notes – à distance – 1995-2012 – sur la poétique de l'excès chez Lovecraft et ses solutions graphiques » in *Ibid.* p. 29.

¹⁹⁴ Cité par Cvetko Nicolas : « Commentaire en voix *off* de l'excellent film *Le Cas Lovecraft* (P. M. Bernard, P. Trividic, 1998), réalisé pour l'émission télévisée *Un Siècle d'écrivains* (34:15 min. du DVD édité chez Arte France en 2007). »

¹⁹⁵ CVETKO, Nicolas, « Pour une esthétique du blob. Caltiki : l'informe au cinéma », *op. cit.*.

¹⁹⁶ LOVECRAFT, Howard Phillips, *Intégrale tome 2 : Les montagnes hallucinées & autres récits d'exploration*, *op. cit.*, p. 125.

¹⁹⁷ *Ibid.*

surabondance d'adjectifs (« *masse gélatineuse* »¹⁹⁸), description chimérique (« *horrible tête de pieuvre à la face grouillante de tentacules* »¹⁹⁹), autant de caractéristiques identiques aux autres nouvelles de Lovecraft, une constante de son œuvre. L'écriture le rend informe, brouille les pistes, et use de tous les excès possibles pour créer un moment de terreur.

Nous pouvons donc en conclure qu'avant son iconographie et ses récits, un des aspects centraux de l'œuvre de Lovecraft est son écriture, et particulièrement sa tendance hyperbolique à dresser des descriptions vastes et imagées, à base de surenchère d'adjectifs et champs lexicaux en tout genre. Cette manière unique de décrire l'environnement ou les monstres a forcément eu un impact majeur sur la manière dont les lecteurs, et lectrices perçoivent son œuvre, et de ce fait, sur Gordon et Yuzna. Le cœur de leurs adaptations ne se trouve pas que dans les récits ni même l'iconographie mais également dans la matière et l'esthétique de l'image. Ils ont tiré profit de l'outrance littéraire lovecraftienne pour l'étendre à leurs films et décliner cet excès en monstration jusqu'au-boutiste. Même si des thématiques sont radicalement opposées à Lovecraft, comme le sexe par exemple, leur surutilisation et métaphores comme avec *l'au-delà* et son espace malade et invaginé ne rompent pas complètement avec l'auteur de Providence. Au contraire même, en s'appropriant des thématiques qui leurs sont propres ils adaptent plutôt une manière de faire, de rendre compte du récit, plutôt que du récit en lui-même.

¹⁹⁸ *Ibid.*

¹⁹⁹ *Ibid.* p 126.

Conclusion

Au fil de ce mémoire, nous avons pu aborder plusieurs facettes du cinéma de Stuart Gordon et Brian Yuzna ainsi que de l'œuvre d'H.P. Lovecraft qui nous ont permis de mettre des mots sur certains tenants et aboutissants de leurs carrières. Nous nous sommes posés en introduction la question de l'adaptation, et plus précisément du motif : comment et / ou sous quelle forme l'œuvre de Lovecraft connaît-elle une résurgence dans leurs films, et comment se manifeste-t-elle ?

Tout d'abord, nous avons vu à travers la question de l'intertextualité que Lovecraft était un auteur à sources multiples. Grand féru de sciences et de littérature fantastique, il a su combiner dans ses récits ces deux passions pour faire de ses histoires des textes à la fois rigoureux, dans un langage soutenu, et qui s'ancraient parfaitement dans l'actualité scientifique et historiographique de son époque. En prenant l'exemple de sa nouvelle *Herbert West : Réanimateur*, nous avons vu que le roman *Frankenstein ou le Prométhée moderne* rédigé par Mary Shelley tenait une place importante dans ses influences, et que la nouvelle de Lovecraft pouvait-être lue en parallèle de *Frankenstein*, tant elle combine hommage et pastiche. Néanmoins, les recherches scientifiques ayant évolué entre les deux auteurs, Lovecraft s'est permis de réactualiser des thématiques, notamment celle de la réanimation de cadavres, en collant avec les avancées technologiques du début du XXème siècle. Il s'émancipe du galvanisme et de la reconstruction de cadavres car les membres recousus ne font plus sens à une époque où les atomes et les molécules ont été découverts.

De plus, nous avons vu que la découverte scientifique était elle-même un motif lovecraftien : beaucoup de ses personnages considèrent la réussite comme un échec, dans le sens où les nouvelles découvertes peuvent parfois être plus violentes qu'un échec. Plusieurs nouvelles de Lovecraft mettent en scène un héros qui devient fou après avoir fait une grande découverte. L'univers scientifique est une passion mais aussi un terrain fertile de l'horreur chez Lovecraft, ce qui explique très certainement sa fascination pour la vie après la mort dans *Herbert West*.

Ces différences qui peuvent paraître minimes nous ont permis de comprendre comment Lovecraft utilise la citation, que ce soit de ses propres

récits de ceux d'autres auteurs, à la fois pour créer un univers dense et familier tout en surprenant avec une rigueur scientifique et narrative qui lui sont propres. Ces motifs font assurément de l'œuvre de Lovecraft une œuvre intertextuelle, sans parler des nombreux auteurs qui l'ont cité après sa mort. Ce parallèle entre *Frankenstein et Herbert West* nous a poussé à faire une analyse similaire, mais cette fois-ci au cinéma.

En effet, entre *The Bride of Frankenstein* de James Whale et les deux premiers *Frankenstein* réalisés par Terrence Fisher pour la Hammer, des motifs évidents y font écho dans les films *Re-Animator* réalisés par Gordon et Yuzna. Une lumière verte qui rappelle le genre de la science-fiction et de l'horreur qui parsème certaines pièces, un imaginaire scientifique du laboratoire avec toute sa machinerie, ses tuyaux, ampoules à décanter, entonnoirs et autres erlenmeyers, ou encore les expérimentations pour faire vivre des bouts de chair mélangés entre eux (des doigts attachés avec un œil par leur système nerveux dans *Bride of Re-Animator* ou des yeux qui bougent tous seuls dans *The Revenge of Frankenstein*) : autant de motifs et de répétitions qui se font écho d'un film à l'autre. Ces hommages et citations prouvent que *Re-Animator* est peut-être la meilleure nouvelle autour de laquelle Gordon, Yuzna et Lovecraft pouvaient se rencontrer. Ils voulaient tous trois montrer à la fois qu'ils avaient conscience des œuvres qui les précédaient, tout en voulant s'en émanciper. Ce décalage crée alors un ton pastiche, sur la nouvelle comme les films qui assument les citations et qui, sans les tourner en ridicule, les perversifient, les rendent encore plus violentes, gores, excessives, érotiques ou humoristiques.

Pour contraster avec ces excès, l'importance de l'ambiance est une question primordiale dans l'œuvre de Lovecraft. En effet, dans la majorité de ses nouvelles, Lovecraft essaye de distiller une atmosphère qui grouille et qui s'immisce progressivement dans l'environnement. Cette manière de concevoir l'ambiance nous rappelle l'une des définitions qu'a proposé Bruce Bégout dans son ouvrage *Le concept d'ambiance* : « L'ambiance serait ce qui est à la fois toujours présent et non remarqué. Peut-être est-ce là d'ailleurs son caractère le

plus déroutant »²⁰⁰. Cette citation met en lumière l'un des plus grands moteurs de l'horreur chez Lovecraft : des entités supérieures rôdent, ou ont un impact évident sur le récit, sans que les personnages ne puissent mettre la main dessus. L'ambiance telle que décrite pourrait être un concept lovecraftien tant elle fait écho à ses récits. A l'inverse, cette citation nous permet surtout de comprendre que Lovecraft avait cerné quelque chose de puissant dans l'environnement qui l'entourait, au point d'essayer de décrire au mieux des sensations qui jusque-là n'avaient jamais été décrites de cette manière.

Si les films de Gordon et Yuzna ont l'excès comme particularité esthétique, il ne leur empêche pas d'essayer de créer de la tension et une dynamique suggestive à travers la mise en scène et le montage. Même si cela sert un but narratif, dans l'ambition de donner envie au spectateur de voir ce qui se cache entre les plans, Gordon maîtrise l'art de la suggestion et s'en sert pour en jouer. Pour preuve, le générique de *From Beyond* est un amas gluant et visqueux de vers dont l'image se rapproche de celle d'une échographie : monochrome bleu, gros plan, grain de pellicules, image saccadée : tout y est. Ce générique est l'antithèse parfaite de l'introduction tout en suspense qui la précédait. Même s'il donne peu de réponses, et ouvre même des questions, il contraste violemment avec le peu d'images qui nous est parvenu jusqu'alors. Et il n'est qu'un indice sur l'amoncèlement de chair et de fluides qui nous est donné à voir par la suite. *Society* utilise le même procédé : introduction suggestive et générique gras, saccadé, même si brouillée par une qualité d'image médiocre, saisissante et édifiante. Ces deux génériques prouvent l'ambition de Gordon et Yuzna d'aller vers des esthétiques excessives, sans frontières. Pour aller plus en profondeur sur les excès, le film *Dagon* constitue une bonne étude de cas de ce que représente à la fois le challenge d'adaptation d'un univers lovecraftien mais également est un des moyens qu'à employer Gordon pour développer une esthétique de l'excès.

Le film *Dagon* présente plusieurs originalités : d'abord, il délocalise le lieu de la nouvelle (*Le cauchemar d'Innsmouth*) qui se déroule dans le Massachussets pour la transposer sur les côtes Atlantiques du Nord de

²⁰⁰ BEGOUT, Bruce, *Le concept d'ambiance : essai d'éco-phénoménologie*, p. 14.

l'Espagne. Ensuite, contrairement à la nouvelle, une pluie battante constante surgit au début du film et ne s'arrêtera jamais (sauf dans une analepse et à la fin qui se passe dans un souterrain).

Tout d'abord, nous avons pu constater qu'à la manière de *Re-Animator*, le film adapte l'univers lovecraftien de manière assez précise tout en prenant de la distance, pour créer son propre univers et sa propre esthétique. Le film s'empare également du grouillement paranoïaque que représentent les habitants d'*Innsmouth* dans la nouvelle, et par extension le poids de la génétique qui pèse sur toute cette ville, au bout de laquelle le dieu Dagon règne.

Deux éléments de la mise en scène permettent alors de développer ces thématiques : le paysage et la pluie. Un tel décor permet d'immerger totalement les personnages dans un village qui semble tentaculaire, dont les ruelles serpentueuses aboutissent systématiquement à une autre et dont aucune issue n'est permise. La fuite constante du personnage vers un nulle part fataliste traduit étonnement bien ce à quoi peut ressembler un paysage « cyclopéen » tel que décrit par Lovecraft. Selon les définitions de Benjamin Thomas sur lesquelles nous nous appuyons, *Dagon* ne s'attarde jamais vraiment à filmer le paysage, mais il le crée et l'induit de manière détournée par la pluie.

La pluie est l'élément central de *Dagon*. Son inarrêtable flot du début à la fin du film façonne l'image avec une puissance esthétique sidérante. La pluie, en tant que matière liquide, s'infiltré non seulement entre les pierres des murs, entre les pièces des maisons, les vêtements ou les cheveux des personnages, mais surtout entre les images mêmes. Le montage du film est un parallèle intéressant : la pluie coule systématiquement d'un plan à l'autre, quelles que soient les modalités de montage employées par Gordon. L'eau est donc une matière qui irrigue l'image de sa présence, c'est une matière autonome qui échappe à la figuration tout en restant un personnage à part entière tellement elle jalonne le film. L'eau est partout, et à la manière des entités lovecraftiennes, elle irrigue l'espace de sa présence sinieuse qui infiltre chaque pore de l'espace et de l'image.

From Beyond est également un film qui fait la part belle aux excès. Pour sa nouvelle, Lovecraft s'inspire de deux concepts scientifiques et philosophiques majeurs : le fait que la matière, supposément solide, soit en fait composée de vide

(faisant référence aux molécules dont les atomes qui les composent sont séparés par du vide), ainsi que le postulat que les perceptions de l'être humain sont limitées par ses cinq sens. Lovecraft base ses ressorts horribles sur une question qui taraude les scientifiques de son époque : quelles perceptions l'humain pourrait acquérir si ses sens étaient infinis ?

Stuart Gordon adapte le cœur de la nouvelle dans l'introduction du film, et élabore le reste de son scénario autour. Les thématiques des perceptions sont centrales dans le film, en particulier en ce qui concerne l'ultraviolet. Le choix du rose, couleur qui n'existe pas mais que nous percevons, pour remplacer l'ultraviolet, lumière qui existe mais que nous ne pouvons percevoir, est un choix esthétique fort qui va traverser le film. Couplé au slime et aux corps visqueux, Gordon s'empare du rose pour forger un espace cinématographique viscéral.

L'au-delà peut être considéré d'une certaine manière comme un *pli*. Le fait que ce soit un espace qui soit constamment présent, mais qui ne peut pas toujours être vu, qui échappe à la perception, en fait un espace hors-champ en puissance. Il est un espace figurable, il n'attend que de pouvoir être observé. Cette facette de *l'au-delà* renforce sa puissance esthétique une fois à l'image : ce sont des séquences qui abondent de matières et de couleur. Prétorius par exemple, dans sa forme finale, devient une sorte de masse de peau informe, une flaque de chaire qui s'autodétruit dans un combat contre Crawford. Cette occurrence gore s'insère dans une histoire des monstres informes au cinéma, en particulier des films mettant en scène un *blob*. Pour ajouter à l'informe des corps de *From Beyond*, le slime joue un rôle central dans le film. Les corps sont malléables PAR le slime, et deviennent grâce aux effets spéciaux des objets plastiques qui finissent par échapper à toute logique, devenant ainsi des flaques de chair informe, ou des montagnes de corps qui se mélangent. C'est cette évolution des figures de leur état premier à l'informe, de manière plus ou moins progressive, qui va renforcer la figuralité de leur extension soudaine.

Le slime est une matière omniprésente de *l'au-delà*. Il recouvre les corps et contamine ceux qui rentrent en contact avec. Lovecraft avait déjà mentionné le slime pour décrire ses Shoggoths dans *Les montagnes de la folie*, et Gordon le réutilise pour recouvrir les entités qui peuplent *l'au-delà*. Le slime, comme l'eau

dans *Dagon*, est une matière cinématographique. De par ses qualités visqueuses, qui contrairement à l'eau, collent, attirent, et surtout rendent malléables la matière, permettent de modeler le film entre ses occurrences. Les plis elliptiques recèlent en leur sein du slime, et les plans qui filment la flaque de chair à la fin sont rattachés ensemble par le slime. Cette matière coule tellement qu'elle irrigue tout autant que la pluie de *Dagon* l'image du film. Elle le modèle à son image, elle modèle également les corps qui subissent son attraction.

Le film *Society* de Brian Yuzna, dans sa conclusion, utilise également abondamment du slime. L'orgie finale met en scène tellement de corps mélangés, métamorphosés, qui se nourrissent : l'image est complètement obstruée par leur vision. Les gros plans, les mouvements de caméra, rien ne peut remplacer cette masse de corps informe à l'image. Le slime, là encore, modèle les corps et l'image dans le but de créer une séquence homogène, hors du temps, qui s'autosuffit. Sur le même modèle que *From Beyond*, *Society* utilise une couleur monochrome qui va servir de liant aux corps dans ce mélange érotique et affamé. Ces deux excès finals permettent aux films de marquer violemment le spectateur par des images à la fois choc, gores, et surtout abstraites. Cette mise en avant de l'informe est un des atouts majeurs des films du corpus. Pourtant, Lovecraft étant si éloigné des considérations gores, érotiques et humoristiques, est-ce que ces excès n'éloigneraient pas les films de leur but initial d'adapter Lovecraft ?

Il s'avère pourtant, qu'au-delà de l'iconographie et de la narration, que Lovecraft est familier de l'informe et de l'excès. En effet, entre certaines descriptions et figures de style, Lovecraft arbore pourtant une écriture grossière et hyperbolique. Alors peut-être que Gordon et Yuzna, à travers leur périple lovecraftien, n'ont pas été toujours fidèles à certains sujets et thématiques des textes de l'auteur de Providence. Les films se passent à une époque contemporaine, ils sont gores, humoristiques, pastiches, pervers, colorés, et n'ont pas le budget des ambitions tentaculaires lovecraftiennes. Ils jouent sur un registre totalement différent. Et pourtant, à y regarder de plus près, les films trouvent leur fidélité ailleurs, dans une caractéristique pourtant évidente de l'œuvre de Lovecraft : son écriture même. Son usage du langage, avec des hyperboles, des adjectifs à répétition, des tournures de phrases grotesques, à

rallonge, font de certains de ses textes des descriptions poussives et lourdes, débordant de mots et d'énergie. Cela couplé à sa recherche perpétuelle d'une description quasi-photographique poussera même Denis Mellier à qualifier son écriture de « *pornographique* », dans ce qu'elle a de plus intimiste dans sa recherche de la description maladivement précise.

Dans son *Vie des Fantômes*, Jean-Louis Leutard rédige une phrase intéressante en parlant des orifices et des trous dans le fantastique :

*« Une bouche-anus vue comme dans Le Festin Nu (1992) de David Cronenberg, toutes les créatures abjectes, immondes, gluantes, rampantes et aptes à l'écoulement ou au recouvrement, bricolées à coups d'effets spéciaux sont la revanche de l'informe, le triomphe du cloaque, l'épiphanie des viscères qui consacrent la perte du fantastique « fait de manière subtile », quand l'indécision des frontières disparaît, ou plutôt quand la relation de l'intérieur et de l'extérieur s'inverse, quand le monde s'invagine. Ce retournement est dans la logique du sphincter. Loïn que les forces extérieures se portent à la rencontre de l'être humain, celui-ci est entraîné dans la pénétration de mondes internes et cavernaux. »*²⁰¹

Son commentaire est très riche et mérite d'être décortiqué comme il se doit, mais ici nous allons surtout retenir certaines idées importantes. Déjà, il monte en quelques phrases l'antithèse à ce que nous essayons de démontrer : la richesse de la monstration, de l'étrange, et des créatures « immondes ». Il fait preuve d'une rhétorique plutôt binaire sur ce qui définit un bon film fantastique, ou plutôt sur ce qui est de bon goût. Il compare d'ailleurs *La Féline* (1982) de Paul Schrader à celui de Jacques Tourneur (1942), car le premier décide de montrer tout ce que le second cachait. Sans être une qualité ou un défaut en soit, Leutrat dit plus loin :

« Nous privilégierons les œuvres qui énoncent les contraintes ou les formes de l'expression cinématographique, c'est-à-dire celles qui

²⁰¹ LEUTRAT, Jean-Louis, *Vie des fantômes, le fantastique au cinéma*, Etoile, Cahiers du Cinéma, coll. « essais », Paris, 1995, p. 25, 26.

plutôt que d'exhiber les figures de l'excès [...], habitent sur une frontière indiscernable. »²⁰²

Ces deux citations mettent en lumière la thèse de Leutrat, bien éloignée de la nôtre, qui avance donc que l'excès et la monstration pourraient emmener à la fin du fantastique « fait de manière subtile ». Il serait hypocrite d'affirmer que les films de Gordon et Yuzna sont une preuve de bon goût, mais il serait également malhonnête de ne pas reconnaître leur caractère « indiscernable ». Ce livre de Leutrat met en lumière toute une pensée favorisant un cinéma fantastique maniéré, qui joue avec les formes, qui met dans l'ombre et qui joue avec la suggestion pour faire peur. C'est un débat qui dure et est toujours ouvert, sur le cinéma fantastique, qui consiste à diviser les notions de suggestion et monstration, comme le dit bien Denis Mellier : « *ces hypostases de la manière tourneurienne [...] sont encore trop souvent tenues pour l'alpha et l'omega du fantastique visuel* »²⁰³. Or, comme nous l'avons beaucoup démontré ici, Gordon et Yuzna ont, à travers un excès de représentation, inspiré et présenté sous nos yeux une dose d'horreur indicible, aussi subtile que peut l'être *La Féline* dans son traitement du corps *invisible*. L'excès plastique de créatures d'effets spéciaux n'est pas un « défaut de base » ou un manque de subtilité, mais une véritable manière de faire. Il s'agit véritablement d'un mouvement de pensée rétrograde et conservateur qui tend, bien trop naturellement, à rayer de la carte un bon nombre de films dont les régimes esthétiques sont bien plus ambigus que ça.

Cette vision manichéenne sert d'appui à notre discours sur l'importance de l'excès et de son rôle charnière dans l'adaptation lovecraftienne, qui plus est parce que Lovecraft lui-même déborde dans chacune de ses phrases, comme le dit Denis Mellier : « *L'excès et l'explicite, en visualisant les objets, défont le sublime et le terrifiant en grotesque et en mauvais goût* »²⁰⁴. Pourtant Mellier prône également une poétique lovecraftienne et une cohabitation de la poétique et du

²⁰² *Ibid.* p. 27.

²⁰³ MELLIER, Denis, « Nouvelles notes – à distance : 1995-2012 – sur la poétique de l'excès chez Lovecraft et ses solutions graphiques », in GELLY, Christophe (dir.), MENEGALDO, Gilles (dir.), *Lovecraft au prisme de l'image. Littérature, cinéma et arts graphiques*, Cadillon, Le Visage Vert, 2017, p. 31.

²⁰⁴ MELLIER, Denis, « Le rhéteur et le pornographe », in MENEGALDO, Gilles, et al., *Colloque de Cerisy : H.P. LOVECRAFT, Fantastique, mythe et modernité*, Paris, coll. « Cahiers de l'Hermétisme », Dervy, 2002, p. 129.

mauvais goût, l'un ne va pas sans l'autre. La « logique du sphincter » est, dans notre cas, une qualité puérile et désinvolte de la part de Yuzna qui malgré tout renforce l'invagination morbide de la Société du film, et dont le retournement de chaussette final est le point d'orgue. La continuité esthétique de leurs films, l'usage d'effets spéciaux dégoulinants d'un plan à l'autre, d'une couleur liant les matières corporelles, les peaux, et les organes, tendent à créer un espace esthétique qui, mit bout à bout, attise une forme de persistance visuelle qui hante notre rétine, et qui ne nous lâche plus, à la manière des descriptions indicibles lovecraftiennes qui, malgré leur précision tenace, nous laisse toujours avec de nouvelles questions.

En adaptant *From Beyond* ET les Shoggoths, Gordon arrive à une hybridité chimérique monstrueuse, une flaque de chair, que nous pouvons à la fois renvoyer à l'Histoire des monstres visqueux et informes, sans pouvoir l'insérer dans aucune catégorie. Gordon a créé son propre régime d'image, son propre espace où la chair ne fait qu'un avec la chair, où le corps s'autodétruit et où l'enveloppe de matière englouti la vie.

Térésa Faucon cite Jean Epstein à propos de la nature du cinéma : « *Héraclite n'avait pas imaginé une telle instabilité de tout, une telle inconsistance des catégories qui s'écoulent les unes dans les autres, une telle fuite de la matière qui court, insaisissable, de forme en forme. Cette magie se réduit à la capacité de faire varier la dimension et l'orientation temporelles* »²⁰⁵.

Le cinéma *est* une matière informe et visqueuse. C'est une succession d'instables abstractions dans un médium tangible, lui-même vivant et perpétuel mouvement lorsque la pellicule le fait tourner. Alors bien sûr, les histoires de figuration et de monstration sont bien d'autres questions, mais les réfléchir en éludant l'image même n'aurait que peu de sens. Si Leutrat fait un tel contre-sens à notre goût c'est aussi parce qu'il semble oublier que la surenchère excessive est un langage comme un autre, et que le cinéma, en

²⁰⁵EPSTEIN,

tant qu'art de la monstration, devient un outil réflexif passionnant lorsqu'il peut autant conjuguer les formes et l'informe, son image même aux matières d'images. La pluie de *Dagon* n'est rien d'autre qu'un flux continu d'images qui abreuve le spectateur de son flot infini, et qui à la fin, *suggère* que ce flot ne s'arrêtera jamais. Il continue dans un coin de notre tête. Les excès de *From Beyond* ou *Society*, aussi puérils soient-ils, ne sont pas plus impertinents qu'un film comme *La Féline* de Tourneur. Il faut simplement apprendre à les lire avec des codes qui leurs sont propres et les contextualiser dans une histoire plus large du cinéma. Ce que nous a appris ce travail, c'est que chaque élément est connecté à un autre, et que mis côte à côte, même si ce n'est pas toujours pertinent pour l'analyse, ils permettent de comprendre un peu mieux une histoire plus grande des formes. Si nous sommes partis d'Edgar Allan Poe pour aller à Lovecraft, pour repartir vers Descartes et passer par Richard Stanley, c'est parce que l'Histoire de l'Art n'est qu'un flux continu de pensées.

Mais aujourd'hui, quelle est la place au cinéma pour l'informe et les excès gores, le body-horror ? Et des adaptations lovecraftiennes ? Côté Lovecraft, des plus ou moins petites productions comme *The Endless* et *Something in the Dirt* (Justin Benson et Aaron Moorhead, 2017, 2022) ou encore *The Void* (Steven Kostanski, Jeremy Gillespie, 2017) réussissent à se frayer un chemin dans la distribution, mais ils sont peu nombreux. Certains autres à plus gros budget sont produits comme le fameux *The Lighthouse* de Robert Eggers (2019) qui est un des plus grands films lovecraftien depuis les années 1980, ou encore *The Empty Man* (David Prior, 2020). Le cinéma lovecraftien semble avoir un grand avenir devant lui. Des petits comme de grands noms s'y intéressent sans arrêt (nous pensons au projet avorté des *Montagnes Hallucinées* de Guillermo Del Toro) mais les questions

économiques dues à l'échelle disproportionnée de ce genre de projets font que peu de films ambitieux atteignent nos écrans.

En ce qui concerne le body-horror, il y a bien des cinéastes qui s'approprient certaines de ses traditions (Brendan Cronenberg, Julia Ducournau), mais il n'y a pas beaucoup d'occurrences qui sortent du lot. Julia Ducournau, malgré une approche viscérale des corps, ne va pas dans des excès esthétiques aussi prononcés que chez Gordon ou Yuzna. A une plus grande échelle, aucun blockbuster notable (à part pour des grands noms déjà installés comme David Cronenberg ou James Wan) ne sont produits. Il y a pourtant depuis quelques années une nouvelle vague d'horreur américaine qui se développe et qui a un réel succès critique et public. Cette vague entamée avec les studios A24 ne cesse de grossir, et certains studios comme BlumHouse produisent de temps à autres des auteurs ou des films dans le même style. Mais cette horreur est différente, à part certaines exceptions gores et des séquences body-horror (nous pensons à la fin éclatante de *Beau is Afraid* d'Ari Aster, 2023), ces films sont plutôt dans une démarche contemplative, s'approchant du « film d'auteur ». Ce sont des films qui essaient d'innover par leur forme ou leur manière de raconter des récits, mais qui tournent plus autour du thriller ou du fantastique gothique classique, avec des mélodrames horrifiques (*The Witch*, Robert Eggers, 2015 ; *Hereditary*, Ari Aster, 2018). Nous faisons ici beaucoup de généralités, mais la tendance est aux films métaphoriques et réflexifs. Par exemple, même si *Men* d'Alex Garland sorti en 2022 comporte une séquence de body horror très violente, longue, et inventive, le film n'en reste pas moins qu'une mise en image d'une métaphore très peu subtile le reste du temps.

Par ailleurs, les critiques et une partie du public ont nommé ce mouvement cinématographique comme du « *elevated horror* ». Le terme insinue que ces films sont des films d'horreur supérieurs, de par leur

dimension réflexive et métaphorique sur des sujets de sociétés ou intimes aux cinéastes. C'est une vision non seulement restrictive mais surtout contre-productive du cinéma. Elle implique non seulement que les films d'horreur sortis avant, du coup, ne l'étaient pas, mais qu'en plus ces films seraient, quelque part, supérieurs à eux. Outre ce terme élitiste qui semble inapproprié dans sa démarche de classer un mouvement cinématographique dans une histoire du cinéma, il est important et crucial d'analyser, décrire et comprendre ce qui est en train de se passer.

Les exemples et contre-exemples seraient infinis, mais il est pertinent de poser la question de l'avenir de telles productions. Est-ce que la tendance des films « *elevated horror* » va prendre encore plus d'espace, ou est-ce que les films vont-ils muter dans des genres toujours plus imprévisibles et créatifs, comme certains cinéastes sont déjà en train de le faire ? Et est-ce que les films qui adaptent Lovecraft réussiront à se faire une place parmi un public plus large, et des plus grosses productions ?

Bibliographie :

Théorie du cinéma :

- AMIEL, Vincent, *Esthétique du montage*, Malakoff, Armand Colin, 2017.
- AUMONT, Jacques, *Comment pensent les films*, Paris, coll. « Images, Médiums », Mimésis, 2021.
- AUMONT, Jacques, *Matières d'images redux*, Paris, coll. « Les Essais », La Différence, 2009.
- AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MICHEL Marie, VERNET Marc, *Esthétique du film, 120 ans de théorie et de cinéma*, Malakoff, Armand Collin, 2016.
- BEGIN, Richard, GUIDO, Laurent (dir.), « Présentation », *Cinémas : l'horreur au cinéma*, volume 20, 2010.
- BRENEZ, Nicole, *De la figure en général et du corps en particulier*, Paris, coll. « Arts et Cinéma », De Baeck & Larcier, 1998.
- CHATEAU, Dominique, *Philosophies du cinéma*, Paris, Armand Colin, « Hors collection », 2010.
- CVETKO, Nicolas, « Pour une esthétique du blob. Caltiki : l'informe au cinéma » in *Textimage N°10, L'informe. Origines et horizons de création*, Université de Bourgogne-Franche-Comté, 2017.
- DUFOUR, Eric, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, Presse Universitaires de France, coll. « Lignes d'Art », 2006.
- DURAFOUR, Jean-Michel, *Brian de Palma. Épanchements : sang, perception, théorie*, Paris, coll. « Esthétiques », L'Harmattan, 2013.

- DURAFOUR, Jean-Michel, *L'étrange créature du lac noir de Jack Arnold : Aubades pour une zoologie des images*, Aix-en-Provence, coll. « Débors », Rouge Profond, 2017.

- FAUCON, Térésa, *Théorie du montage, Énergie des images*, Malakoff, Armand Colin, 2017.

- FORESTI, Guillaume, *Corman Lovecraft. La rencontre du fantastique*, Paris, coll. « CinéFilms », Dreamland, 2002.

- GERVAIS, Bertrand, LEMIEUX, Audrey (dir.), *Perspectives croisées sur la figure : à la rencontre du lisible et du visible*, Québec, coll. « Approches de l'imaginaire », Presses de l'Université du Québec, 2012.

- GIMELLO-MESPLOMB, Frédéric (dir.), *Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?* Paris, coll. « Histoire et cinéma », Nouveau Monde Éditions, 2007.

- JOLY, Martin, MARTIN, Jessy, *Introduction à l'analyse de l'image*, Malakoff, coll. « Focus cinéma », Armand Colin, 2021.

- KAEL, Pauline, *Hooked*, Westminster, Penguin Books Ltd, 1989.

- LÉCOLE SOLNYCHKINE, Sophie, *Aesthetica Antarctica : The Thing de John Carpenter*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Débors », 2019.

- LENNE, Gérard, *Le cinéma « fantastique » et ses mythologies*, Paris, Les éditions du cerf, 1970, coll. « 7ème Art ».

- LEUTRAT, Jean-Louis, *Vie des fantômes, le fantastique au cinéma*, Etoile, coll. « essais », Cahiers du Cinéma, Paris, 1995.

- ROCHE, David (dir), SOULADIÉ, Vincent (dir), *Edgar Poe et ses motifs à l'écran*, Rennes, coll. « Univers Anglophones », Presses Universitaires de Rennes, 2023.

- ROUYER, Philippe, *Le cinéma gore, une esthétique du sang*, Paris, Les éditions du cerf, coll. «7ème Art », 1997.
- SCHEFER, Olivier, *Figures de l'errance et de l'exil*, Aix en Provence, Editions Rouge Profond, 2013.
- SCHEFER, Olivier, *Les eaux de la mort ; fantaisies aquatiques*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Débors », 2016.

Analyse littéraire :

- DEL SOCORRO, Jean-Laurent (dir.), VINCENT, Jérôme (dir.), *Howard Phillips Lovecraft, Au cœur du cauchemar*, Chambéry, Éditions ActuSF, 2017.
- GELLY, Christophe (dir.), MENEGALDO, Gilles (dir.), *Lovecraft au prisme de l'image. Littérature, cinéma et arts graphiques*, Cadillon, Le Visage Vert, 2017.
- HARMAN, Graham, *Weird Realism : Lovecraft and Philosophy*, Alresford, Zero Books, 2012.
- HOUELLEBECQ Michel, *H.P. Lovecraft : Contre le monde, contre la vie*, Paris, éditions J'AI LU, 2005.
- JOSHI, Sunand Tryambak, *Je suis Providence, tome 1*, Chambéry, coll. « Hélios », ActuSF, 2021.
- JOSHI, Sunand Tryambak, *Je suis Providence, tome 2*, Chambéry, coll. « Hélios », ActuSF, 2021.
- LIN, Min-tser, *The Representation of Incest in Early British Gothic Narratives*, Taïwan, National Chen Kung University, 2007.
- MELLIER, Denis, *Textes fantômes, fantastique et autoréférence*, Paris, Kimé, 2001.

- Coll. *H.P. LOVECRAFT, Fantastique, mythe et modernité*, Colloque de Cerisy, Paris, coll. « Cahiers de l'Hermétisme », Éditions Dervy, 2002.

- MONTACLAIR, Florent, *L'influence du Frankenstein de Mary Shelley (1818) sur Herbert West réanimateur de Howard Phillips Lovecraft (1921)*, in MIGUET-OLLAGNIER, Marie (dir.), LIMAT-LETELLIER, Nathalie (dir.), *L'intertextualité*, Besançon, coll. « Annales Littéraires », Presses Universitaires de Franche-Comté, 1998.

- VIEGNES, Michel, *Le Fantastique*, Paris, coll. « Corpus », Flammarion, 2006.

Histoire des arts :

- LASCAULT, Gilbert, *Le monstre dans l'art occidental*, Paris, coll. « Collection d'esthétique », Klincksieck, 2004.

Philosophie :

- BEGOUT, Bruce, *Le concept d'ambiance : essai d'éco-phénoménologie*, Paris, coll. « L'ordre philosophie », Éditions du Seuil, 2020.

- DELEUZE, Gilles, *Le Pli*, Paris, coll. « Critiques », Les éditions de minuit, 1988.

- DELEUZE, Gilles, *Logique de la sensation*, Paris, Éditions du Seuil, 2002.

- DESCARTES, René, *Les passions de l'âme*, Paris, Flammarion, 1998.

- LYOTARD, Jean-François, *Discours, figures*, Paris, coll. « Collection d'esthétique », Klincksieck Éditions, 2002.

Littérature et fictions :

- GORDON, Stuart, *Naked Theatre & Uncensored Horror*, Surrey, Fab Press, 2023

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *At The Mountains of Madness and Other Tales of Terror*, New York, Del Rey Books, 1991.

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Commonplace Book*, Paris, Points, 2022.

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Dagon*, Paris, Points, 2016.

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Dans l'abîme du temps*, Paris, Points, 2015.

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Intégrale tome 1 : Les contrées du rêve*, Val d'Oingt, Mnémos, 2022.

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Intégrale tome 2 : Les montagnes hallucinées & autres récits d'exploration*, Val d'Oingt, Mnémos, 2022.

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Intégrale tome 4 : Le cycle de Providence*, Val d'Oingt, Mnémos, 2022.

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Intégrale tome 6 : Essais, correspondance, poésie, révisions*, Val d'Oingt, Mnémos, 2023.

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Intégrale tome 7 : Autour de Lovecraft*, Val d'Oingt, Mnémos, 2023.

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Montagnes de la folie*, Paris, Points, 2016.

- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Selected Letters*, volume 2, Arkham House, 1968.

- POE, Edgar Allan, « The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket » in *The Complete Tales and Poems of Edgar Allan Poe*, New York, Barnes and Noble, Inc., 2015.

- SHELLEY, Mary, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, Paris, coll. « Classiques », Le Livre de Poche, 2009.

Articles scientifiques et internet :

- BON, François, « Lovecraft », *Le Tiers Livre*,
https://www.tierslivre.net/index_lovecraft.html.

- BON, François, « H.P. Lovecraft | Maisons et pèlerinages Edgar Poe », *Le Tiers Livre*, 2013, <https://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article4257>.

- Box-Office Mojo,
https://www.boxofficemojo.com/release/r1325944833/weekly/?ref=bo_rl_tab#tabs, consulté le 31/08/2023.

- EBERT, Roger, « Re-Animator », 1985, <https://www.rogerebert.com/reviews/re-animator-1985>.

- ELLIOT, Hugh, *Modern Science and Materialism*, Londres, Longmans, Green & Co., 1919

- Emerson, Charles H. « Pineal gland ». *Encyclopedia Britannica*, Invalid Date,
<https://www.britannica.com/science/pineal-gland>.

- MOYER, Michael, « Stop this absurd war on the colour pink », in *Scientific American*, 2012 :
<https://blogs.scientificamerican.com/observations/stop-this-absurd-war-on-the-color-pink/>

- PERRIN, Stéphane, *Kant et le sublime*, overblog, : <https://www.eris-perrin.net/2022/03/kant-et-le-sublime.html>, 2022, consulté le 31/08/2024.

- TODD, Lucy, « Frankenstein : Behind the Monster Smash », *BBC*, 2018,
<https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-42411484>.

- WINER, Linda, *Stuart Gordon, Theatre Thriller*, American Theatre, 2020 : <https://www.americantheatre.org/2020/03/30/stuart-gordon-chicago-theatre-thriller/>, consulté le 31/08/2023.

- WILLIAMS, Albert, *Bloody Bess*, Reader, 2002. <https://chicagoreader.com/arts-culture/bloody-bess/>, consulté le 31/08/2023.

Reuves :

- JOSHI, Sunand Tryambak, « The Sources for 'From Beyond' », *Crypt of Cthulhu*, n°38, 1987.

- YUZNA, Brian, *L'écran Fantastique*, numéro 77, février 1987.

Table des matières

Remerciements.....	5
Sommaire :	7
Note liminaire.....	9
INTRODUCTION	13
I) Des mots aux images	35
I) 1) Entre adaptation et intertextualité, héritage littéraire et cinématographique	35
I) 1) a) Question de l'adaptation	35
I) 1) b) Intertextualité (de Mary Shelley à Lovecraft)	38
I) 1) c) Intertextualité 2 (de James Whale à Gordon et Yuzna)	47
I) 2) Approche d'une mise en scène au service de l'ambiance	57
I) 2) a) Ambiance	57
I) 2) b) Suggestion	59
I) 2) c) Vers une abstraction du générique.....	62
I) 3) <i>Dagon</i> : une étude de cas	69
I) 3) a) Iconographie bestiale et maritime	69
I) 3) 2) Les paysages d'Imboca	77
I) 3) 3) Indicible pluie.....	85
II) Fluides en excès, pour une abondance esthétique	101
II) 1) Le cas From Beyond	101
II) 1) a) Représenter les sens	101
II) 1) b) L'impossibilité de voir	107
II) 1) c) Percevoir l'invisible.....	109

II) 2) Sexualité, liquides et fluides	123
II) 2) a) Rose et sexualité déviante	123
II) 2) b) Les Plis et l'informe.....	129
II) 2) c) Montage visqueux.....	135
II) 3) Excès esthétiques et littéraires	147
II) 3) a) Mélange des corps et retournement de chaussette.....	148
II) 3) b) Orgie de fluides et flaque de chair	153
II) 3) c) Le rhéteur et le pornographe.....	164
Conclusion	171
Bibliographie :	183
Table des matières.....	191

À partir des années 1980 et tout au long de leur carrière, les deux cinéastes américains Stuart Gordon et Brian Yuzna n'ont eu de cesse de réaliser des films adaptés et inspirés de l'auteur H.P. Lovecraft. Considérée comme « inadaptable », l'œuvre de Lovecraft, si elle a beaucoup inspiré le cinéma, a fait l'objet de peu d'adaptations officielles au cours du temps. La dimension à la fois burlesque, comique, érotique et gore des films de Gordon et Yuzna s'éloigne des obsessions de l'auteur américain – lequel écrit dans un style soutenu, lorgnant vers la science-fiction et l'horreur –, tout en adoptant figures et atmosphères. Gordon et Yuzna se saisissent de tous les moyens pour faire un spectacle excessif, violent, organique, qui met en scène des métamorphoses de corps humains. Pour ce faire, une abondance d'effets spéciaux, de matières visqueuses, ainsi qu'une débauche chromatique sont mises au service de leurs films. Ce mémoire vise à dresser un portrait et une analyse de l'esthétique des films de Gordon et Yuzna, tout en essayant de comprendre en quoi cette esthétique emprunte et adapte les textes d'H.P Lovecraft.

From the 1980s and throughout their careers, the two American filmmakers Stuart Gordon and Brian Yuzna have continually made films adapted and inspired by the author H.P. Lovecraft. Considered as “unadaptable”, Lovecraft’s work, although it has greatly inspired cinema, has been the subject of few official adaptations over time. The burlesque, comic, erotic and gory dimension of Gordon and Yuzna's films moves away from the obsessions of the American author - who writes in a sustained style, leaning towards science fiction and horror -, while by adopting figures and atmospheres. Gordon and Yuzna use every means to create an excessive, violent, organic show, which features metamorphoses of human bodies. To do this, an abundance of special effects, viscous materials, as well as a chromatic riot are put to the service of their films. This dissertation aims to provide a portrait and analysis of the aesthetics of Gordon and Yuzna's films, while requiring us to understand how this aesthetic borrows and adapts the texts of H.P Lovecraft.