

## Gremlins

de Joe Dante

*Compte-rendu de l'intervention de Francisco Ferreira, « Gremlins ou le règne de la transgression », qui a eu lieu au Forum des Images, le jeudi 14 octobre, dans le cadre de la formation de « Collège au cinéma ». Compte-rendu rédigé par Anne Gollac.*

J'ai entretenu une relation très forte avec *Les Gremlins*. J'appartiens à la génération de ceux qui, pendant leur enfance, ont découvert *E.T.*, les *Gremlins*, les *Goonies*. Et quand j'ai vu ce titre au programme, je me suis d'abord demandé : qu'est devenu Gizmo ? Que sont devenus mes films d'enfance ? Avec une petite angoisse, voir mon amour passé s'éteindre. Mais heureusement cela n'a pas été le cas !

*Gremlins* appartient à une époque révolue de transition (fin des années 1970- début des années 1980), entre la modernité cinématographique et la post modernité, époque d'une innocence lucide où il était encore possible de témoigner de sa foi dans une forme de fiction relativement classique mais où il fallait en même temps, déjà, déconstruire, ironiser et avoir un rapport distancié au récit qu'on propose.

C'est Umberto Eco qui a le mieux défini la postmodernité dans *L'Apostille au « Nom de la rose »* : " La réponse postmoderne [...] consiste à reconnaître que le passé, étant donné qu'il ne peut être détruit parce que sa destruction conduit au silence, doit être revisité: avec ironie, d'une façon non innocente. Je pense à l'attitude postmoderne comme à l'attitude de celui qui aimerait une femme très cultivée et qui saurait qu'il ne peut lui dire: "Je t'aime désespérément" parce qu'il sait qu'elle sait (et elle sait qu'il sait) que ces phrases, Barbara Cartland les a déjà écrites. Pourtant, il y a une solution. Il pourra dire: "Comme dirait Barbara Cartland, je t'aime désespérément". Alors, en ayant évité la fausse innocence, en ayant dit clairement que l'on ne peut parler de façon innocente, celui-ci aura pourtant dit à cette femme, ce qu'il voulait lui dire: qu'il l'aime et qu'il l'aime à une époque d'innocence perdue. Si la femme joue le jeu, elle aura reçu une déclaration d'amour. Aucun des deux interlocuteurs ne se sentira innocent, tous deux auront accepté le défi du passé, du déjà dit que l'on ne peut éliminer, tous deux joueront consciemment et avec plaisir au jeu de l'ironie... Mais tous deux auront réussi une fois encore à parler d'amour » (*Apostille au Nom de la rose*, italien 1983, français, Paris, 1985). *Gremlins* se situe pile poil au moment où l'on passe de l'innocence à l'ironie. J'espère que vous en jouirez et je vous souhaite une bonne séance.

### **Film**

J'avais tout à l'heure évoqué l'innocence lucide des cinéastes américains qui, arrivant à la mise en scène, hésitaient entre un rapport innocent et un rapport

ironique au cinéma, dans un jeu de réécriture. C'est le cas de Joe Dante qui appartient à la génération du « Nouvel Hollywood » où l'on retrouve Martin Scorsèse, Georges Lucas, Brian de Palma, Steven Spielberg... qui arrivent après les grands modernes des années 1960-1970, longtemps après les classiques qu'ils ne peuvent répéter mais qu'ils ne peuvent pas non plus détruire, car d'autres l'ont déjà fait, comme Sam Peckinpah ou Jean Luc Godard. Il ne leur reste plus que de se placer dans une posture d'innocence en revenant à une forme de fiction, ou de foi en la fiction, qui serait celle des classiques mais teintée d'ironie, de distance parodique voire de cynisme.

Ou en d'autres termes encore, et pour en revenir à *Gremlins*, en disant que c'est un film commercial grand public, mais aussi un film de cinéphiles : il n'y a pas moins de trente citations qui exigent un spectateur compétent pour les relever et voir les effets qu'elles produisent à l'intérieur de la fiction.

C'est un film qui est apparu quand il est sorti comme un film contestataire sur le plan idéologique, mais aussi esthétique. Le film est lui-même partagé entre deux familles : celle de Roger Corman qui dans les années 1970 produit des films de série B avec la « New World Pictures », et celle de Steven Spielberg avec « Amblin Entertainment » (1984) qui produisait des films à grand spectacle. Joe Dante a fait ses débuts dans la famille de Corman où il est engagé comme monteur en 1974, où il réalise *Piranhas* en 1978 dont on a fait aujourd'hui un remake, et en 1980 *Hurléments* qui est un film sur les loups garous. Très vite a lieu la rencontre avec Spielberg. Alors que la « New World Pictures » était poursuivie par « Universal » qui l'accusait d'avoir plagié *Les Dents de la mer* avec *Piranhas*, la légende veut que Spielberg, après avoir visionné *Piranhas*, ait fait cesser les poursuites car il découvrait là un cinéaste de talent qu'il s'est empressé d'engager. Quoi qu'il en soit, *Gremlins* signe en 1984 le partenariat entre Joe Dante et Steven Spielberg qui va durer assez longtemps puisque Joe Dante réalisera, dans la maison de production de Spielberg, *Explorers* en 1985, *L'Aventure intérieure* en 1987, *Gremlins 2* en 1990, *Small Soldiers* en 1998 et *Les Looney Tunes passent à l'action* en 2003.

Les écoles de la New World Pictures et de l'Amblin n'ont elles-mêmes rien à voir.

Avec la NWP, on est du côté du fantastique et de l'horreur comme genre, avec une mise en scène nerveuse, moderne jouant de faux raccords dans un rythme rapide ou de raccords par correspondance entre les plans, avec un goût très marqué pour les références cinéphiliques souvent teintées d'ironie. C'est le style « camp » défini par Susan Sontag dans *Notes on Camp* en s'appuyant justement sur les films de la NWP, comme celui d'un « cinéma de mauvais goût, ironique, artificiel, frivole, déployant une rhétorique de l'excès et une représentation volontairement naïve des ambitions de la « middle class » ».

De l'autre côté, l'Amblin Entertainment produit surtout des comédies familiales et /ou fantastiques, dont certaines ont un énorme succès comme *Retour vers le futur* de Robert Zemeckis en 1985, ou *Men in Black* de Barry Sonnenfeld en 1997. Au début des années 80, Amblin semble se spécialiser, à la suite du succès d'*E.T.*, dans

des comédies fantastiques destinées aux enfants, qui désamorcent la peur. Ainsi *Les Goonies* de Richard Donner en 1985. Du point de vue de la forme, on est aux antipodes de la modernité : l'inspiration et la facture sont plutôt « classiques », dans un sens transhistorique, dans le sens d'un mode de représentation institutionnel qui traverse le cinéma et qui veut que la mise en scène soit transparente et que les effets s'effacent devant le récit.

*Gremlins* est partagé entre Dante et Spielberg. Il témoigne de leur relation paradoxale comme si l'un était le double critique, subversif de l'autre, comme si Spielberg produisait Dante pour mieux assumer le caractère consensuel de ses productions en intégrant à son œuvre de producteur une version négative de son propre art, faisant ainsi œuvre honorable. Il récupère aussi les trouvailles de l'esprit « camp » dont est issu Dante, ce dont Dante n'est pas dupe.

Cette distorsion apparaît dès la rédaction du scénario de Chris Columbus, que Spielberg oblige à modifier. Le scénario original des *Gremlins* est beaucoup plus noir et violent : la mère y meurt décapitée, le chien est dévoré, les Gremlins envahissent un Mac Donald pour dévorer les mangeurs de hamburgers... Et Gizmo se change lui-même en méchant Gremlin, en chef de la bande qui envahit la ville. Mais Spielberg exige que Gizmo reste le symbole de l'enfant sage : il faut préserver l'orientation familiale du film et la possibilité de développer le commerce des produits dérivés pour vendre de gentils petits Gizmo.

Malgré cela, ou peut-être grâce à ces contraintes, Joe Dante a réussi à développer de façon sous-jacente un propos impertinent. Le film n'est pas difficile à comprendre ni à analyser. Il n'y a que deux difficultés.

La première, facile à résoudre, tient à la présence d'un double discours dont le second court-circuite le premier: il y a le film attendu, parasité par des sous-entendus, des allusions, des détails qui le déconstruisent et le remettent en cause.

La seconde, pour être résolue, exige une culture cinématographique que n'ont pas forcément les élèves : il s'agit de reconnaître les citations qui sont de deux types. Certaines relèvent de films très connus comme le « Phone home caca » d'*E.T.*, quand un Gremlin arrache les fils téléphoniques. Mais celles-ci ne sont que des clins d'œil qui n'ont pas d'importance dans la narration du film. D'autres cependant, plus difficiles à identifier, jouent un rôle important, parce qu'elles ont une fonction signifiante. Ainsi le film de Clarence Brown *Pour plaire à sa belle* permet de construire l'évolution du personnage de Gizmo, *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming celui de Miss Deagle, et *La Vie est belle* de Frank Capra donne son point de départ au film.

J'aurais pu vous pointer les trente citations du film, mais l'exercice est fastidieux, et choisir entre elles est difficile. J'ai décidé de prendre une orientation radicalement différente en projetant des extraits d'autres films de Joe Dante, qui citent *Gremlins*, et qui montrent que Joe Dante a pris des positions de plus en plus subversives,

radicalisant constamment son propos, au point de ne plus pouvoir actuellement tourner à Hollywood.

Il y a une version radicale de *Gremlins* et beaucoup plus explicite dans sa contestation de la société américaine et du cinéma hollywoodien, c'est *Small Soldiers* (1998) qui commence là où se termine *Gremlins*. *Gremlins* se termine dans un magasin de jouets et *Small Soldiers* raconte l'histoire d'un industriel qui fabrique des jouets plus vrais que nature qui se révoltent contre les enfants et contre les adultes. Les poupées Barbie se défigurent en passant dans un four à micro-ondes, en se faisant des piercings, pour finir par opérer un ballet avec les militaires qui sont les méchants du film. L'extrait que je vais vous passer se situe au début du film et permet d'expliquer certains des noms qui apparaissent dans *Gremlins*.

### Extrait de *Small Soldiers*

On assiste à une discussion : le directeur d'un conglomérat d'entreprises de fabrication de jouets qui vient de racheter une petite entreprise rencontre deux de ses employés. On peut facilement y déceler une métaphore d'Hollywood dont les maisons de production ont été en partie rachetées par Coca-Cola, par Vivendi... dans les années 80. Leur but est de faire du profit au détriment du divertissement.

On a ici le même jeu : le gros conglomérat représente Hollywood. Le discours de Mars et de son assistante va du côté du commerce. Les deux employés s'opposent. Ils figurent, l'un, l'artisan qui dessine gentiment à la main ses petits personnages, les Gorgonites, l'autre, le technicien commercial qui présente les commandos. L'artisan est un héritier de Billy, le héros de *Gremlins* qui, passionné par les comic books, fait des caricatures et qui montre sa caricature de Miss Deagle à Chuck Jones, le créateur des Looney Tunes (voir Bugs Bunny...) représentant l'héritage qui vient du côté du cartoon, d'une certaine idée du dessin comme artisanat, que Joe Dante reprendrait à son compte comme idée du cinéma.

Il y a l'idée que le cinéma hollywoodien a développé de façon exponentielle la valorisation du même, les militaires, image de la patrie, pour construire une forme de xénophobie à peine sous-jacente, la haine de l'autre : ici les gentils Gorgonites au vilain faciès deviennent fatalement les ennemis pour que la fiction, non pas de la « violence », mot banni à Hollywood, mais de l' « action » puisse se développer.

Enfin, et c'est là que je voulais en venir pour entrer dans *Gremlins*, il y a un lien entre l'industrie militaire et l'industrie du jouet dans le film qu'on retrouve dans la réalité entre l'industrie militaire et l'industrie hollywoodienne, les uns mettant leur technologie au service des autres. Et il y a une coïncidence historique qui fait qu'au moment où les progrès technologiques du cinéma hollywoodien se sont développés, les premières fictions à les avoir utilisés sont des fictions militaires. Et cette logique s'est rejouée avec le film en trois dimensions, *Avatar* de James Cameron, accomplissant le rêve de Mars dans *Small Soldiers*, puisqu'on y trouve des images plus vraies que nature qui s'échappent de l'écran pour envahir la salle. Or pour

accéder à ces technologies militaires, dans le film de Joe Dante, il faut des mots de passe.

Ici « Gizmo » qui signifie « astuce » « truc » « gadget », est en fait un nom provisoire qu'on donne aux nouvelles technologies en attendant de leur donner un nom définitif. C'est particulièrement vrai aujourd'hui pour les nouveaux logiciels. Gizmo gadget. Or dans le film, c'est le père, Randall Petzner, créateur de gadgets, qui donne son nom au petit mogwai...même si ses gadgets font figure d'une technologie moderne défailante, lui qui fabrique des objets inutiles, désuets, et qui ne marchent jamais! Gizmo gadget, c'est aussi un nom réflexif qui désigne la véritable identité de ce mogwai : une marionnette électronique, un gadget, puisque c'est cela qui a été utilisé pour le tournage et non une image numérique. On a quelques images animées à l'ancienne, image par image, pour les groupes, quand les Gremlins envahissent la rue par exemple, afin de créer un effet de prolifération, ou dans les effets de champ/contre champ entre les Gremlins et Doris, dans la scène de la taverne. Sinon les Gremlins sont joués par des « animatroniques », œuvre de Chris Wallace dans les années 80. Le nom a donc un sens à l'intérieur de la diégèse et fonctionne comme révélateur du film, il produit un commentaire, minimal, mais un commentaire.

Passons au nom de « mogwai ». C'est dans la tradition chinoise un lutin aux pouvoirs surnaturels qu'il utilise contre les humains. Sa reproduction est sexuée, mais elle se produit à un moment précis, au retour des pluies, signe de richesse et de prospérité. Cet élément est à l'origine de l'interdiction de renverser de l'eau sur le mogwai sous peine de provoquer sa multiplication sous forme de gremlins. « Mo » vient du sanscrit « mara » qui signifie « maléfique » et « gwaï » désigne les âmes des morts. Dans la Chine moderne le mogwai renvoie à ces fantômes des défunts qui hantent les vivants qui leur ont causé du tort pendant leur vie. Ce dont on peut donner l'interprétation suivante : les mogwaïs sont des fantômes qui viennent hanter la petite ville de Kingston Falls, fantômes venus d'ailleurs, du cinéma bien sûr, du passé du cinéma.

Il reste les « Gremlins ». C'est un terme employé dans l'argot des aviateurs pour désigner des lutins imaginaires censés jouer de mauvais tours à leurs avions. Ces créatures malveillantes ont été inventées pendant la Seconde Guerre Mondiale par les aviateurs britanniques, désignant ainsi les responsables des pannes mécaniques qui survenaient à leurs engins. Le personnage du voisin, Futterman, dont le chasse-neige est en panne, évoque justement la Seconde Guerre Mondiale pour expliquer ses pannes de moteur par l'existence de « Gremlins ». Les Gremlins sont devenus célèbres grâce à Roald Dahl qui en 1943 écrit son premier roman pour enfants « Les Gremlins ». Ce récit devait préparer la sortie d'un dessin animé de Walt Disney, qui, lui, n'a jamais été réalisé. Dans ce livre richement illustré par les dessinateurs des studios Walt Disney, les Gremlins attaquent l'aviation britannique qui installe une usine de construction d'avions sur leur habitat naturel, la forêt. Pour empêcher son installation, ils sabotent les avions et l'usine elle-même. Mais Gus, un personnage du roman, finit par convaincre les Gremlins de rejoindre l'armée alliée pour combattre l'ennemi nazi, et leur apprend à saboter les avions allemands. Le livre n'existe qu'en anglais mais on peut le trouver pour deux euros sur internet ou y avoir gratuitement

accès sur le site *roalddahlfans.com*. A la suite du succès de ce livre, Walt Disney a réalisé plusieurs comic books mettant en scène les Gremlins. L'origine concrète des Gremlins est redoublée par l'origine fantasmée ou métaphorique des Gremlins dans le film : c'est l'eau où trempent les pinceaux de Billy qui se répand sur Gizmo, lui-même allongé sur les comic books que lisent Billy et Pete. Les Gremlins naissent sur les comic books.

Ces trois termes dessinent autour des Gremlins trois pistes d'étude possibles, celle du genre, du travail sur les images et de la citation.

**Le genre** : le film tient du conte et du film d'horreur.

Le conte :

*Gremlins* tient du conte par son ouverture et sa clôture.

Dans la séquence de pré générique on entend la voix off de Rand : il se présente et interpelle le spectateur avec un embrayeur typique du conte « Tout a commencé ici ». Mais la logique du conte est déjà parasitée par la réflexion, car il explique « everybody has a story to tell » comme beaucoup à Hollywood qui ont une histoire à raconter mais qui ne peuvent pas la vendre.

Avant le seuil du générique, qui est la limite entre le monde réel et le monde fictionnel, entre le hors-cadre et le champ, dans le pré générique, il y a quelque chose qui se joue sur le mode du merveilleux, et donc en référence au cinéma. Création d'un univers singulier, un Chinatown complètement anachronique. Un homme guidé par un enfant y découvre une boutique qui évoque une caverne aux trésors, pleine d'objets exotiques où le marchand apparaît, tel un personnage fantastique. C'est une sorte de magicien, surgissant à la fin du film, comme une apparition, dans la maison de Rand, à la faveur d'un changement d'axe, quand la mère de Billy entre dans la cuisine pour chercher de la soupe. Dans le raccord mouvement, il est là, en hauteur, filmé en contre plongée, écrasant la mère, avec un chapeau qui lui fait une ombre sur le visage. Autant de traits qui en font une apparition fantastique. Rand, dans la boutique, se pose tout de suite la question de la réalité de ce qu'il y voit.

Il y a encore le moment où l'enfant énonce les trois règles qui seront transgressées, en voix off, avec un effet d'écho, dans un plan au ralenti, suivi d'un fondu au noir qui clôt la séquence, avant que ne commence le générique dans une toute autre ambiance à Kingstown Falls... Tout cela dramatise l'ouverture qui fait figure de mauvais présage comme dans les contes et qui s'oppose à la suite qui évoque les comédies de Frank Capra et notamment *La Vie est belle* (1946) dont Joe Dante a récupéré les décors. Quel univers à Kingstown Falls? La lumière, le jour, la légèreté, l'insouciance des enfants, les manières débonnaires du shérif qui marchandise le prix d'un sapin, une Coccinelle qui ne démarre pas, un chien tellement intelligent qu'il paraît affecté par les difficultés de la Coccinelle. En fait un univers tout aussi irréel que le précédent, mais dans un tout autre registre. L'ambivalence que j'évoquais tout à l'heure se retrouve dans ce passage du pré générique au générique. D'abord le merveilleux de Dante, puis celui de la comédie humaniste de Capra, à la façon de

Spielberg, qui se verra progressivement contaminé par l'univers fantastique de Dante.

Du conte on garde aussi les épreuves que subit le jeune Billy et qui lui permettront de se construire une identité, de conquérir l'amour, et la figure omniprésente du père, présentée comme une figure défaillante. Celle du vrai père, inconséquent, qui fabrique des gadgets qui ne fonctionnent pas, qui ne se préoccupe pas des règles, qui veut commercialiser les Gremlins, et qui sera à la fin sermonné par l'apparition du vieil antiquaire. Celle des policiers alcooliques qui ne croient pas au récit de Billy, qui fuient quand ils devraient intervenir. Celle du père de Kate, mort en se cassant le cou dans la cheminée et dont elle ne retient que l'idée que le Père Noël n'existe pas. Drôle de leçon !

Mais Kate est déjà porteuse de ce thème noir du film lorsque, dans la rue, elle explique, procédant à un renversement carnavalesque, que pour elle, Noël est une période de suicides et de dépressions, alors que, tout près, des choristes chantent gaiement la nativité. Renversement qui se poursuit transformant la fête des enfants en fête macabre, quand le chœur est remplacé par les Gremlins qui chantent leur propre chant, « gna gna gna » que la musique de fosse nous a déjà fait entendre au moment où apparaissait un Gremlin dans le plan. Le son off et le son in se rejoignent comme si les Gremlins entendaient et connaissaient cette musique off, comme si l'instance énonciatrice du film, ce narrateur qui n'est pas un narrateur personnel, manifestait sa présence par cette musique et manifestait ainsi son accord avec le projet des Gremlins. La joyeuse anarchie à laquelle se livrent les Gremlins serait ainsi soutenue par le narrateur, le vrai et non pas Rand, le narrateur apparent. Il faut cependant modérer ce propos, car il existe un autre thème musical « rou dou roudoudou dou... » qui est celui de Gizmo et qui fonctionne sur le même principe : ce thème qui l'accompagne est chanté par lui-même. L'énonciateur est donc tantôt du côté et en accord avec Gizmo, tantôt du côté et en accord avec les Gremlins. La dimension ambivalente, partagée du film est donc ainsi confirmée.

Mais le renversement carnavalesque atteint son comble quand la figure de la mère se transforme en tueuse sans pitié. C'est dans sa cuisine, lieu privilégié de la mère, lieu de réunion de la famille, que Madame Rand massacre les Gremlins avec une violence extrême. Comme cette violence est exercée sur de petites marionnettes elle ne nous atteint que faiblement, mais elle ne s'en déchaîne pas moins. Et, curieusement, l'une des citations importantes apparaît dans cette scène qui reproduit des plans de *Psychose* d'Alfred Hitchcock, sorti en 1960. Ce sont les plans où Norman, psychotique, se fond dans le personnage de sa mère et que le personnage qui en résulte n'est ni Norman ni la mère mais « Mother ». Quand la mère intriguée par le bruit des Gremlins monte l'escalier conduisant à la chambre de Billy, un couteau à la main, on a le même plan en contre plongée que dans *Psychose* où l'on voit Norman, « Mother », en contre plongée montant l'escalier un couteau à la main. Dans la cuisine on retrouve le plan de « Mother » tuant la jeune femme à travers le rideau de la douche. Si la figure du père est défaillante, on peut dire que celle de la mère est perversie.

Que dire des enfants ? Il y a Pete qui fonctionne comme Rand : une fois qu'il a multiplié les Gremlins, il s'allonge sur le lit, reprend sa lecture et s'en désintéresse. Mais il fonctionne aussi en opposition avec Billy qui, lui, s'inquiète. Il n'est plus un enfant, mais il est encore un jeune homme, fils de Rand et le film montre comment il passe à l'âge adulte. Si Gizmo est investi de l'image de l'enfant, on voit Billy le soigner, le protéger et accepter de le rendre au vieil antiquaire. Billy accède à la fonction de père et de « bon père » à la fin du film. Ainsi voit-on fonctionner le conte dans le film quand il raconte l'accession du personnage principal à l'âge adulte et spécialement à la paternité.

#### La satire :

Le film développe d'autres logiques que celle du conte. Partons de la satire de la vie quotidienne aux Etats-Unis. On nous présente une petite ville américaine, lieu idéal de la « middle class », sa culture, son mode de vie, sa civilité qui cache mal de nombreux travers, notamment représentés dans la fameuse scène du bar. Dante y a mis, de son propre aveu, tout ce que font les gens mais qu'on ne peut montrer dans un film. Et puis il y a l'ignorance des cultures étrangères qui mène parfois à la xénophobie ; c'est Futterman et son obsession des « foreigners ». Il y a encore la sécurité et la présence policière dont on a déjà vu qu'elles étaient spécialement inefficaces.

Il y a le pouvoir financier à travers la banque et avec Miss Deagle qui révèle aussi la vacuité de la civilité affichée. Ainsi quand un passant la croise et lui dit « Good morning », elle lui demande ce qu'il peut bien avoir de bon dans cette journée. Et puis, quand elle croise une femme avec ses deux enfants dont l'un est malade et tousse ostensiblement, et que celle-ci lui demande un délai de paiement, elle répond qu'elle n'est pas là pour s'occuper des pique-assiette, son objectif et celui de la banque étant de gagner de l'argent et c'est tout. Pour ne pas faire dans le genre larmoyant, une fois Miss Deagle sortie du champ, l'enfant dit à sa mère qu'il a faim et celle-ci lui répond « moi aussi », après quoi ils disparaissent du film. La rhétorique de l'excès ou la dimension parodique est là qui renvoie justement à *La Vie est belle*. Ce film est l'histoire d'un chef d'entreprise familiale qui fait des prêts à la construction et qui s'oppose à un très méchant banquier qui ne veut faire que du profit. Ce dernier, Monsieur Potter, est interprété par Lionel Barrymore. Or celui-ci apparaît deux fois dans *Gremlins*. Une première fois sous forme de médaillon (photo de promotion de *La Vie est belle*) qu'on voit au moment où Miss Deagle cherche ses chats. Puis sous forme de portrait, en grandes dimensions, suspendu dans l'escalier de Miss Deagle, quand celle-ci est joyeusement éjectée dans son fauteuil par les Gremlins. Au sein de la diégèse il semble représenter le mari de Miss Deagle dont on apprend que c'était de son vivant un escroc. Le film de Joe Dante tisse donc un lien avec l'idéalisme affiché de Frank Capra et sa critique du capitalisme sauvage et de la logique du profit dans la société américaine.

On retrouve le patriotisme, la technologie moderne...valeurs dont les Gremlins révèlent l'hypocrisie, la vacuité, mais aussi leur violence sous jacente.

On pourrait dire que les Gremlins sont l'expression du refoulé. Cette violence, on la trouve déjà dans les discours de certains personnages comme Miss Deagle ou le vice président Gerald qui explique à Billy que le monde change et qu'il faut être dur ! Elle culmine avec la désacralisation de Noël. Et les Gremlins ne font pas seulement figure de mauvais garnements, mais aussi de pures pulsions qui viennent détruire l'idéal américain, des pulsions de mort.

Les Gremlins sont aussi des figures de la transgression, transgression à tous les niveaux qui commence dès le pré-générique avec l'enfant qui vend Gizmo malgré le refus de son grand-père, pour se poursuivre avec Rand qui ne respecte pas et ne cherche pas à faire respecter les règles édictées.

Le motif de l'invasion est omniprésent thématiquement et formellement. La chrysalide, la métamorphose, la multiplication conduisent à l'anarchie, au chaos, à la destruction. Cela fonctionne de façon référentielle. Avant de voir les cosses des Gremlins éclore, on voit à la télévision le film que Billy regarde en dessinant, au moment où sera renversée l'eau de ses pinceaux, *L'Invasion des profanateurs de sépulture* de Don Siegel. De la même manière que les Gremlins semblent être l'émanation de la bande dessinée, ils semblent l'émanation d'un film bien connu pour être une métaphore de l'invasion des Etats-Unis par les communistes, de l'aveu de Siegel lui-même. Il y a là à nouveau une critique implicite d'une certaine idéologie américaine passée qui trouve d'autres formes dans les années 80. Ce motif se traduit aussi de façon plastique, dans la manière dont les Gremlins envahissent peu à peu les plans. Les plans sont progressivement saturés de ces monstres et en même temps vidés de présence humaine. Notamment dans le plan de rue où l'on voit avancer seul, face caméra, Stripe (la raie) qui se retourne au moment où surgissent les centaines de Gremlins dont il a accouché en plongeant dans la piscine municipale et qui viennent lentement envahir le cadre. Cela nous conduit logiquement au grand thème qui est celui des images.

## **Le pouvoir des images**

Les références cinématographiques influencent le comportement des personnages positivement ou négativement. La fascination qu'exercent les images par nature ambivalente peut conduire à l'utopie, et c'est l'héroïsme, ou à la dystopie et c'est l'anarchie. A Gizmo ou à Stripe. A Spielberg, du côté de l'utopie et de l'héroïsme et à Dante du côté de la dystopie et de l'anarchie.

Gizmo regarde à la télévision un film de Clarence Brown (1950), *To Please a Lady* : on y voit Clark Gable conversant avec une femme, puis une course de voitures. Or à la fin du film, dans le magasin de jouets, Gizmo se souviendra de ce film pour tuer le dernier Gremlin : il imite Clark Gable au volant de sa voiture – et l'on entend en voix intérieure celle de la vedette du film-. Voilà la leçon, directe, représentée dans le film : elle est « diégétisée ». Elle est aussi ironique, parce que juste à côté de la télévision, il y a une affiche de *Mad Max 2*, où l'on peut lire le sous-titre « The Road Warrior ». Les deux films sont liés par le thème de la voiture, mais dans le premier film, on assiste à une course de voitures innocente, alors que dans le second, les

voitures servent à tuer des gens! Ce lien thématique entre un film classique et un film moderne me semble aussi être un indice du travail de réécriture de Joe Dante, dans *Gremlins*.

Il y a d'autres leçons, que reçoit Stripe, mais dont le film ne nous donne pas l'origine. Stripe n'en finit pas d'imiter les personnages de cinéma, quand il se sert, par exemple, d'une tronçonneuse pour attaquer Billy, dans la scène finale, comme dans le fameux *Massacre à la tronçonneuse*. Il se sert aussi d'un tricycle évoluant dans les allées du magasin comme Danny circule sur son tricycle dans les couloirs de *Shining*. Il meurt comme Nosferatu dans la lumière qui le décompose à la fin du film de Murnau, il meurt comme la sorcière du *Magicien d'Oz* à qui on jette de l'eau et qui fond comme lui-même à la fin du film...et que le chien Toto renifle avant de partir, comme Barney renifle Stripe quand il est mort. Et Stripe n'est pas le seul cinéphile efficace dans ses exploits quand il imite des films d'action ou des films d'horreur, puisque même le chien Barney se souvient de Toto !

Le film se construit donc dans l'hésitation entre la référence au merveilleux du *Magicien d'Oz*, à la comédie idéaliste que représente *La Vie est belle*, et cet univers noir propre à Dante que développent les créatures que sont les Gremlins, à travers des citations violentes... Dante ne se privant pas de se citer lui-même, puisque lorsqu'on entre dans le cinéma où les Gremlins sont en train de regarder *Blanche-Neige*, on voit un panneau promotionnel annonçant le prochain film qui n'est autre que *Hurlements*, son film précédent sur les loups-garous en pleine métamorphose.

### La logique de la citation

Avant d'étudier deux séquences importantes dans la logique de la citation, celle de la mort de Roy Hanson et celle de la projection de blanche-Neige, je citerai quelques effets gags, moyennement intéressants, qui consistent en clins d'œil qui parsèment tout le film. L'affiche qui fait la publicité pour *Rockin' Ricky Rialto* au début du film reprend celle des *Aventuriers de l'Arche perdue*. A l'affiche du cinéma d'en face on aperçoit deux titres : « A Boy's Life », premier titre pour *E.T.* et « Watch the Skies », premier titre de *Rencontres du troisième type*. Ce dernier film inspirant Joe Dante quand Billy communique avec Gizmo à l'aide d'un orgue électrique. Il y a aussi le salon des inventeurs où l'on voit passer Spielberg sur un drôle de véhicule, Jerry Goldsmith, derrière Rand, avec un chapeau de cow-boy. On voit aussi, derrière Rand, la machine à explorer le temps telle qu'elle apparaît dans l'adaptation que George Pal a faite du roman de HG Wells en 1959 ; quand Rand reparait après avoir téléphoné à sa femme, la machine a disparu pour laisser place à un rideau de fumée... On pourrait multiplier les exemples, comme l'apparition sur l'écran des Futterman du film de Jean Cocteau, *Orphée*, dont les images sont troublées parce que les Gremlins sont en train d'arracher l'antenne de la télévision. Et Futterman de grommeler contre les films étrangers !

Mais regardons la séquence de la mort de Roy Hanson, le professeur qui projette à ses élèves un film scientifique de Frank Capra *Hemo the Magnificent* (1957).

## Extrait

Il s'agit d'une des très rares séquences du film qui repose sur les stratégies traditionnelles de la mise en scène de la peur. Le film, le plus souvent, ne se pose pas la question en termes de peur. Et il ne joue presque jamais du rapport champ/hors champ pour produire la peur. Mais ici c'est le cas. Dante montre l'habileté qu'il a à jouer le rapport champ/hors champ.

Le hors champ est l'espace diégétique qui prolonge imaginativement l'espace du champ. Au-delà de la limite du champ, le spectateur sait que l'histoire continue à vivre, alors même qu'il s'agit d'une convention. Les premiers films à avoir exploité le hors champ sont les films de courses poursuites. Plan sur le voleur, plan sur le policier, et ainsi de suite jusqu'au moment de tous les dangers où le policier arrive dans le même plan que le voleur ! La difficulté dans le film de peur est de placer le tueur. Dans le hors champ? Mais il y a deux hors champ possibles : le hors champ au sens strict et le hors champ interne. Le hors champ interne c'est quand la menace est dans le plan, mais cachée, derrière une porte, dans un placard...

Ici les deux stratégies sont développées. Le hors champ interne avec, dans la boîte, le Gremlin que nous ne voyons donc pas ! Cette apparition double la lente apparition de Gizmo dans le film quand Rand le découvre chez l'antiquaire : on voyait la boîte et on entendait, hors champ, le chant de Gizmo. Au moment où Rand allait le regarder, on était en caméra semi subjective : la caméra placée derrière Gizmo laissait apercevoir le bout de ses oreilles et épousait son regard en montrant Rand qui avançait son visage qu'on voyait comme lui, Gizmo, le voyait. En se plaçant ainsi, la caméra diffère l'apparition de Gizmo et accentue l'effet d'étrangeté. Elle fait de Gizmo un être du hors champ interne qui, en apparaissant, suscite la peur. La question ici est la même : quand sortira le Gremlin ? Or dans cette scène il surgit de la boîte quand celle-ci passe dans le hors champ extérieur. Toute la séquence suit le malheureux Hanson cherchant désespérément, et dans toutes les directions, le lieu où se trouve le Gremlin, jusqu'à ce qu'il le localise sous le bureau, dans un nouveau hors champ interne, avant de s'en saisir.

Mais le plus intéressant n'est pas là : il est dans l'intervention du film de Capra. Si on pouvait dire métaphoriquement qu'*Orphée* parasitait les images de la télévision de Futterman, et que les Gremlins naissaient de la bande dessinée, on peut dire qu'il y a ici un effet concret de mise en scène. Il y a interaction entre les deux films : le film cadre *Gremlins* et le film dans le cadre *Hemo the magnificent*. Interaction sonore, d'abord, par un effet de raccord surprenant: on entend les battements de plus en plus forts du cœur du film de Capra, cœur dont on s'éloignera par un fondu enchaîné jusqu'à la boîte posée sur le bureau, et les battements de cœur seront alors associés au Gremlin, le même son appartenant à deux figures différentes et à deux niveaux diégétiques différents. Genette désigne ce procédé sous le nom de « transgression métalepique ». Le film invente une improbable continuité entre le cœur qui bat sur l'écran et le cœur du Gremlin enfermé dans sa boîte, et le montage alterne les images du film de Capra et celles du film de Dante pour créer une troisième œuvre née de la rencontre des deux.

Cette idée va être poursuivie parce que les images du cœur et des scientifiques servent à différer l'apparition du Gremlin, mais aussi parce que la séquence joue sur l'idée de « projection ». Hanson passe devant le projecteur qui projette son ombre sur le mur arrière, et reculant, il se retrouve à côté d'un squelette, comme si en passant dans la projection du film de Capra, qui montre l'intérieur du corps, il figurait sa destinée sur l'écran : le squelette à côté duquel il se trouve annonce sa mort prochaine. Et plus encore, la projection est la condition même de la disparition d'Hanson : la projection interrompue par Hanson est relancée par le Gremlin, jusqu'au moment où il n'y a plus de bande et que la bande film tourne dans le vide. Ce moment est précisément le moment de l'ellipse du meurtre. A l'instant précis où Dante ne filme pas le meurtre, il n'y a plus de bande film, comme s'il y avait un lien entre la bande du film de Capra et celle du film de Dante. On voit ensuite apparaître Billy.

Ce jeu qui produit une ellipse à partir d'une rupture introduit le thème du court-circuit. Les deux films se sont court-circuités : l'action de l'un est déterminée par l'action de l'autre, mais aussi par la matière filmique même de l'autre. Le moment où ce thème du court-circuit atteindra sa plus haute intensité est celui de la scène où les Gremlins regarderont *Blanche-Neige* au cinéma. Je vous propose qu'on en revoie un petit bout.

### Extrait

Cette séquence est donc préparée par la scène sur laquelle nous venons de travailler. La problématique du champ et du hors champ a disparu pour faire place uniquement au rapport entre le film diégétique et le film cadre, entre *Blanche-Neige et les sept nains* et *Les Gremlins*. Ce rapport sera posé dans des termes similaires mais en allant beaucoup plus loin, autour du motif de la projection. Il y a d'abord un principe simple d'alternance qui structure la scène : Billy, Kate et Gizmo à l'extérieur puis entrant pour libérer le gaz dans la chaufferie, en alternance avec les Gremlins à l'intérieur, eux-mêmes en champ/contre champ avec le film de *Blanche-Neige*. Il est évident que les Gremlins apparaissent comme une image inversée de *Blanche-Neige*. Le champ/contre champ fonctionne comme un miroir au sens strict : en reprenant le hey ho hey ho des nains, les Gremlins s'identifient à eux, mais ils en sont la version négative, la version noire. Les gentils nains sont remplacés par les terribles Gremlins. Ceci est confirmé par le choix que Dante a fait des extraits de *Blanche-Neige*. Il retient un passage célèbre où les animaux aident Blanche-Neige à faire le ménage dans la maison des nains, alors qu'eux, en contre champ, saccagent tout dans la salle de cinéma. La question sera de savoir comment faire se rejoindre les nains et les Gremlins. Cela passe par la projection. L'image des nains que nous voyons, quand ils rentrent du « boulot », montre leur ombre se projeter sur la paroi de la montagne, et prépare le moment où les Gremlins verront les ombres de Billy et de Kate qui passent derrière l'écran fonctionnant comme une frontière. Ombres auxquelles répondent les ombres projetées des Gremlins quand ils essaient de les rejoindre sur la toile blanche qu'est devenu l'écran de cinéma, mêlant les figures positives et les

figures négatives. Au cours de cette tentative, les Gremlins pullulent et remplissent le cadre, comme ils n'ont cessé de le faire tout au long du film, sauf qu'ici la métaphore est d'autant plus explicite que l'écran est blanc, qu'on est dans un cinéma et qu'ils viennent de regarder un film, et que, ne pouvant se contenter de le remplir, ils le déchirent pour passer de l'autre côté. Ils sont en train de détruire l'image, le film, au moment où ils en ont pris le contrôle - puisqu'ils s'occupent aussi de la projection. Les Gremlins sont ceux qui, à l'intérieur d'un film hollywoodien, s'évertuent à en détruire les codes, les principes, les valeurs... Et cette séquence est là pour nous le montrer : c'est l'anti-*Blanche-Neige* absolu de ce point de vue. Cela ne peut que les conduire à la mort ! Il faut détruire ces figures, et pas n'importe comment, mais par le feu, comme une pellicule qui brûle... J'utilise la comparaison car Dante lui-même l'utilisera plus tard dans sa carrière, avec un jeu dans l'évolution de ses figures qui les transformera en fantômes. Mais c'est bel et bien ce qui s'est passé sous nos yeux à l'instant. Les Gremlins sont des créatures de chair qui peu à peu deviennent des images qui en parasitent d'autres à l'intérieur d'un film et qui finissent par être réduits à des ombres chinoises, état premier du caractère spectral du cinéma, en même temps que caractère spectral des Gremlins qui seront ensuite détruits par le feu, en même temps que le cinéma lui-même. Pour prouver ce que vous prenez peut-être pour des élucubrations, voici deux arguments dans les deux réponses que Joe Dante a données à cette scène, dans *Gremlins 2*.

Quand Joe Dante tourne *Gremlins 2*, très énervé par le « merchandising » organisé autour de son film, il a l'idée d'inventer une séquence où les Gremlins reprendraient possession non seulement d'un autre film dans une salle de cinéma, mais du film même qu'il tournait, *Gremlins 2* ! Et c'est ce qui se passe dans l'extrait que vous allez voir.

### Extrait

La séquence reprend tous les motifs et toutes les figures que nous avons décrits dans celle de *Blanche-Neige*, mais aussi tous les principes développés tout à l'heure. On est d'abord dans la logique du clin d'œil : tout renvoie ici au premier *Gremlins*. La continuité est marquée par le désir des Gremlins de revoir *Blanche-Neige* ; dans le même temps, ils vont répondre à leur impossibilité de voir *Blanche-Neige* en libérant une autre pulsion scopique : envoyer à la place du film d'enfants des images naturistes qui choquent les spectateurs adultes comme le montre la mère énervée qui sort avec sa petite fille en disant que c'est pire que dans le premier. L'idée de subversion est reconduite ici de manière outrancière.

Le travail sur la projection, d'autre part, est devenu un travail sur les ombres chinoises. La pellicule a brûlé, comme brûlait l'écran à la fin de *Gremlins*. Il reste l'écran blanc sur lequel les Gremlins peuvent produire des ombres chinoises qu'ils intègrent comme des ombres chinoises et qui deviennent des parasites dans l'image, de l'ombre dans le blanc – avec le Gremlin qui tient la pellicule, citation exacte du film précédent. Mais le plus important, c'est que nous sommes théoriquement dans le hors cadre : nous venons de sortir du champ de *Gremlins 2*. Théoriquement, nous ne sommes pas non plus dans le hors champ de *Gremlins 2*, dans un espace

imaginaire. Joe Dante invente un espace censé être l'espace réel de la salle où nous nous trouvons, salle où on projette ce film. Cet espace appartient pourtant, bien sûr, à la diégèse, mais Joe Dante pousse à ses extrêmes limites les frontières entre fiction et réalité. Il fait déborder les Gremlins du film lui-même, jusqu'à ce qu'il soit rappelé à l'ordre par un personnage dérisoire, Hulk Hogan, catcheur très connu qui avait l'habitude de déchirer son T-shirt au début de chacun de ses matchs et qui déchire son T-shirt à ce moment-là du film, pour menacer les Gremlins qui, eux, avaient déchiré l'écran !

Tous les motifs sont là, dans le désordre, pour expliquer ce qui se passait dans le premier *Gremlins*, - et ce n'est pas seulement une citation ! C'est une étude, un commentaire de ce qu'il avait déjà filmé, au cas où le spectateur n'aurait pas compris. Ça ne lui a cependant pas suffi. Vous allez voir une rareté : quand le film est sorti en VHS, Dante s'est dit que tout le principe de cette séquence qui est de nous sortir du cadre diégétique ne fonctionne plus en vidéo, et qu'il faut trouver une solution propre à ce support. Il a remplacé cette séquence qui passait dans les salles de cinéma par une autre séquence intégrée dans le montage et destinée spécifiquement à la vidéo. Mais pour une raison incompréhensible, quand le film est sorti en DVD, on a gardé la séquence originelle destinée aux salles de cinéma, et l'autre séquence n'a même pas été proposée en bonus. C'est donc une cassette VHS d'époque que je vais vous projeter maintenant. L'image est mauvaise, et c'est une version VF, mais c'est intéressant de voir ce véritable document.

### Extrait

Ici nous n'avons pas la pellicule qui brûle, mais l'image qui se déforme. Sur les cassettes VHS, c'est d'abord le son qui s'abîme, puis les images, et très vite on entre dans une logique du parasite : l'image s'interrompt. La neige qu'on voit sur l'écran à ce moment-là est remplacée par des Gremlins et, comme Orphée, ils vont parasiter les images télévisuelles. Quand une cassette se bloque, on repasse sur les chaînes TV, et visiblement quelqu'un est en train de zapper et de passer d'une chaîne à l'autre. Chaînes sur lesquelles on trouve différents programmes, un péplum, un film très précis, *Chisum* d'Andrew Mac Laglen, avec John Wayne dans le rôle de John Chisum, et un autre film de dessins animés très précis de la Warner avec Bugs Bunny et les Gremlins (*Falling Hare* 1943), grâce auquel Joe Dante a pu intégrer l'origine des Gremlins à sa séquence.

Le fantasme que ne pouvait réaliser ni le premier *Gremlins* avec *Hemo, the Magnificent*, et *Blanche-Neige*, ni *Gremlins 2* avec l'artifice du hors cadre, la version vidéo le réalise : on peut, là, faire un vrai champ/contre champ entre John Wayne et les Gremlins qui sont vraiment passés de l'autre côté de l'image, car ils ne sont plus face à un écran mais face à John Wayne, à l'intérieur du film de Mac Laglen. Or John Wayne est plus que Hulk Hogan : John Wayne, c'est l'Amérique, les fesses trop larges, les pantalons trop courts, les épaules qui peuvent porter tout le poids de la culpabilité américaine. Il en représente les valeurs, dans les films où Ford et Hawks lui ont donné ses plus beaux rôles, comme dans *Les Bérets verts* qui défend la guerre du Vietnam, toutes les valeurs réactionnaires de l'Amérique qu'il porte au moment

où il intervient dans un film de Joe Dante dont on a vu que toute l'idéologie est aux antipodes de la sienne. C'est la confrontation du cinéma classique et du cinéma postmoderne. En apparence, l'avantage est donné au cinéma classique parce que c'est John Wayne qui tue les Gremlins. Mais peu importe si les Gremlins sont renvoyés dans leur propre film, et que l'ordre soit rétabli ! Ce qui importe c'est la pagaille que les Gremlins, entre temps, ont installée dans les images...et dans la tête des spectateurs. De même que peu importe que l'ordre, selon une convention du conte, soit rétabli à la fin de *Gremlins* : le retour à l'ordre final n'est pas mis en valeur, ce qui importe, c'est la poussière soulevée par le récit, le désordre qu'il a créé. Au cas où on en douterait, il faut écouter les reproches énoncés par le vieux sage qui vient chercher Gizmo. Il a un discours écologique : vous avez fait avec les Mogwaïs ce que vous avez fait avec la nature en général, « vous » étant la société occidentale américaine, vous avez failli à votre responsabilité... mais il dit surtout que Gizmo n'aurait pas dû prendre l'habitude de regarder la télévision ! Il s'inquiète de ce que Gizmo ait été contaminé par les images. Il y a dans le cinéma fantastique américain des années 1980 un thème majeur commun : celui de l'image virale. Ce thème va dans les deux sens : l'image virale positive, c'est le virus à l'intérieur du cinéma classique hollywoodien, celle du contrebandier qui fait passer ses idées en fraude dans le film ; et puis il y a l'aspect négatif des images qui fonctionnent comme une propagande et qui peuvent aller jusqu'à nous laver le cerveau. Et la lutte se joue au sein de l'industrie hollywoodienne. Joe Dante n'est pas le seul à témoigner de cette lutte. Il y a aussi David Cronenberg, dans *Videodrome*, Brian de Palma, dans *Blow out*...Il y a un grand nombre de cinéastes qui se disent que le classicisme n'est plus possible, que la modernité n'est plus possible non plus, que l'ironie n'est pas suffisante, que tout réalisateur est donc à la fois l'auteur de son film et le critique du régime auquel ce film appartient.

Dans la scène du supermarché, nous avons laissé de côté une citation : Stripe, pour échapper à Billy, trouve une superbe cachette : il se fourre dans les peluches qui évoquent ce que vont devenir les Gremlins quand le film sera exploité commercialement, des produits symbolisant un système que le film dénonce. Et il se cache derrière une peluche d'E.T.. Billy passe, Stripe pousse E.T., et il apparaît : en un seul plan, nous avons la critique d'E.T., du système Spielberg, de la logique du « merchandising », et l'idée qu'il s'agissait de créer la figure antagoniste absolue, pas un gentil extraterrestre qui fait pleurer dans les chaumières et qui réunit les familles, mais une méchante créature qui détruit les familles et le fait dans un grand éclat de rire. Tout le projet de Dante dans les années 80 est celui-là, c'est pour cela qu'il ne tourne plus.