



**HAL**  
open science

# L'homme en animal au cinéma ou la métamorphose d'un corps intercesseur

Michaël Bourgatte

► **To cite this version:**

Michaël Bourgatte. L'homme en animal au cinéma ou la métamorphose d'un corps intercesseur. Sylvie Perault. L'homme en animal sur scène et au cinéma 2011, Les éditions du jongleur, 2011, 9782952156929. hal-04136877

**HAL Id: hal-04136877**

**<https://hal.science/hal-04136877>**

Submitted on 21 Jun 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# L'homme en animal au cinéma ou la métamorphose d'un corps intercesseur

Michaël BOURGATTE

Résumé : La représentation au cinéma d'un animal incarné par un homme, soit par l'utilisation d'un subterfuge technique, soit par le jeu du comédien, conduit, dans tous les cas de figure, au dévoilement d'un être hybride. Si les modèles de mises en scène sont divers, autant d'un point de vue discursif que dans la façon de symboliser la métamorphose, l'apparition de cet être hybride constitue toujours le pivot d'un schéma narratif fixe révélateur de formes d'interactions immuables entre les personnages.

Mots-clefs : cinéma, métamorphose, mutation, animal, interactions sociales.

*« L'autorité d'une œuvre ne se situe jamais au niveau de son esthétique, mais seulement au niveau de l'expérience morale qui en fait un mensonge assumé. »<sup>1</sup>*

Des chevaux, fidèles des westerns, aux chiens et chats de compagnie en passant même par l'héroïsation de bêtes sauvages<sup>2</sup>, l'histoire mondiale du cinéma n'en finit pas de mettre en scène des animaux aux côtés des humains. Par contre, l'animal incarné par un homme — à l'image de ce que l'on peut généralement voir dans les arts de la scène<sup>3</sup> — est une figure beaucoup plus rare. Cela est dû au rapport particulier que le spectateur entretient avec l'objet filmique, la mise en scène au cinéma d'un animal dans un corps humain nécessitant du spectateur qu'il puisse s'emparer de la proposition et que celle-ci fasse préalablement vœu de crédibilité. C'est ainsi que le cinéma dévoilant une incarnation animale par un homme est généralement présenté comme étant pourvu d'une dimension fantastique, voire étrange ou merveilleuse, la classification par genre permettant l'assertion de la proposition et sa vraisemblance. Par ailleurs, le mouvement cinématographique — qui apporte un indice de réalité — nécessite, dans ce cas précis, non pas que la proposition corresponde à une réalité connue, mais bien à une réalité imaginée ou imaginable. En somme, il faut que la proposition soit réaliste. C'est pour cela que l'animal incarné par un homme, lorsqu'on le voit à l'écran, se retrouve toujours sous l'emprise physique ou psychique de l'homme, au moins épisodiquement.

Ces œuvres cinématographiques recèlent un important intérêt sociologique, car elles sont révélatrices — de par le jeu des acteurs et les interactions qui s'opèrent entre eux — d'un grand nombre d'éléments propres aux relations humaines. Elles attestent donc de l'incroyable capacité du cinéma à éclairer des réalités interactionnelles et sociales. En effet, les personnages y sont, le plus souvent, acculés dans leurs derniers retranchements, contraints à

---

<sup>1</sup> BARTHES Roland, 1964, « La réponse de Kafka », *Essais critiques*, Paris, Le Seuil, p. 142.

<sup>2</sup> On pensera, entre autres, à l'orque de *Sauvez Willy* de Simon Wincer (1993) ou à l'ours de *L'ours* de Jean-Jacques Annaud (1988).

<sup>3</sup> Il existe toutefois un certain nombre de créations où l'on retrouve des animaux, notamment des chevaux dans les spectacles du théâtre Zingaro et de la Compagnie du Centaure ou des chiens et des serpents dans les performances de Marina Abramovic.

se dévoiler intégralement. Cette permanence constitue incontestablement le point de cohérence le plus significatif unissant ces différentes œuvres entre elles.

Exception faite de l'axe de convergence susmentionné, il paraît difficile, de prime abord, d'établir une classification rigoureuse et exhaustive de ces films bien que certaines lignes de force se dégagent. En effet, le bestiaire cinématographique de l'homme en animal n'est pourvu ni de logique ni de cohérence. On y retrouve aussi bien les incarnations d'un chien, d'une mouche, d'un loup, d'un singe ou d'un oiseau. D'autre part, ce type de mises en scène n'est pas propre à un genre cinématographique donné. Si elles sont clairement pourvues d'une dimension fantastique, elles n'y appartiennent pourtant pas nécessairement. Certaines sont des comédies, d'autres des drames.

Cependant, quatre formes d'hybridation d'un corps humain et d'un corps animal au cinéma se dégagent, chacune éclairant, à sa manière, les contraintes qu'il y a de mettre en scène un tel projet. Il y a d'abord l'animal humanisé, doté de capacités réflexive et communicationnelle. C'est le cas dans *Docteur Dolittle* de Betty Thomas (1998). C'est une figure que l'on retrouve également dans le cinéma d'animation, le plus souvent japonais<sup>4</sup>. Il y a aussi l'animalité qui ne fait pas, à proprement parler, écho à une fusion de l'homme et de l'animal, mais qui renvoie plutôt à toute la part instinctive de l'être humain. Cette catégorie se subdivise en deux groupes avec, d'une part, la régression, qui figure systématiquement un homme-singe proche de l'être humain à ses origines<sup>5</sup>, et d'autre part, la dégénérescence (ou le dévoilement d'une tare) qui compte tout ce que le cinéma a de fous, de psychopathes, de créatures abominables ou d'êtres hybrides<sup>6</sup>. Nous retrouvons enfin le groupe des superhéros qui renvoie plutôt à l'image d'un être humain transcendé par la combinaison de ses propres facultés et de celles d'un animal. C'est le cas de *Spiderman*<sup>7</sup> qui met en scène un individu, somme toute commun, qui se voit doté de certaines capacités propres à l'araignée, notamment tisser des fils et se déplacer sur des surfaces verticales. On notera que c'est la seule entité hybride identifiable par le port d'un costume.

Toutefois, c'est la figure de l'homme animalisé qui retient ici notre attention. Cette figure renvoie à la symbolisation — partielle ou totale — d'un animal à travers le corps d'un homme. Il en existe deux formes : l'incarnation et la mutation. L'incarnation est la représentation la plus dénudée de l'animal à l'écran ; elle comprend peu d'artifice visuel et ne repose que sur l'adoption par le comédien d'attitudes et de comportements renvoyant directement à ceux de l'animal. À noter que l'incarnation constitue une approche cinématographique de la fusion entre l'homme et l'animal qui a tendance à éloigner l'œuvre du genre fantastique. La mutation renvoie, quant à elle, à la représentation d'un animal qui prend forme de manière épisodique ou progressive à travers le corps d'un homme. Cette figure fait évidemment appel à des procédés de maquillages très développés ou des artifices numériques.

---

<sup>4</sup> On pensera à certains personnages des réalisations Studio Ghibli comme Porco Rosso, le cochon de *Porco Rosso* (1992) d'Hayao Miyazaki ou le prince Loon, un chat du *Royaume des chats* (2002) d'Hiroyuki Morita.

<sup>5</sup> *L'enfant sauvage* de François Truffaut (1969) ou *Greystoke* de Hugh Hudson (1984) constituent deux exemples parmi d'autres.

<sup>6</sup> *Chromosome 3* de David Cronenberg (1979), mais encore *Frankenstein* de James Whale (1931) ou *La belle et la bête* de Jean Cocteau (1946) participent à l'édification d'une forme de cinéma exutoire dans lequel animalité et bestialité se confondent sans nécessairement mettre en scène des êtres entièrement maléfiques et malveillants ; il y a aussi des personnalités "simplement" dotées d'une apparence hideuse et repoussante.

<sup>7</sup> *Spiderman 2* de Sam Raimi (2002).

## 1. Incarnation et mutation : deux procédures de mise en scène de l'homme en animal au cinéma.

La représentation au cinéma d'une incarnation soudaine, progressive ou épisodique d'un animal par un homme soulève deux types d'interrogations. D'une part, concernant la crédibilité de la proposition et la capacité de participation des spectateurs, et d'autre part, concernant sa mise en œuvre technique : s'agit-il ou non de montrer cette incarnation et plus encore, le temps de la métamorphose ? Sur ce second point, il y a d'abord un véritable défi technique à surmonter que les évolutions technologiques ont facilité, entraînant un accroissement substantiel des taux de monstrations. Reste que d'un point de vue purement artistique, l'interrogation demeure. Montrer à l'écran sert-il l'assertion de la proposition dans un réel envisageable et plausible et donc, la compréhension et l'adhésion du récepteur ? Rien ne le dit d'autant que ce type de mise en scène repose avant toute chose sur une règle caractéristique des univers fictifs — et encore plus prégnante dans ces univers fantastiques qui sont ceux de l'incarnation — : celle de la cohérence. Faire en sorte que le propos ait du sens précède à tout besoin de montrer.

Dès qu'il est question d'incarnation ou de mutation au cinéma, on ne peut s'empêcher de penser à l'usage de trucages à l'aide de maquillages ou d'effets spéciaux (artifices techniques ou numériques) sur le corps de l'être humain animalisé. Or, il n'en est pas systématiquement question. En témoigne un cas d'incarnation animale tout à fait atypique : celui de *Didier* d'Alain Chabat. En effet, cet OVNI cinématographique s'inscrit dans un genre plus proche de la comédie que du fantastique ; par ailleurs, il présente un animal qu'il faut imaginer sous l'apparence du corps humain qui l'incarne. Ce film narre l'histoire de Jean-Pierre aux prises avec Didier, un labrador qui s'est mué en homme, mais qui a gardé l'essentiel de ses attributs canins : fidélité, goût pour le jeu, flair, regards expressifs, multiplication des formes d'aboiements<sup>8</sup> et utilisation des bras en guise de pattes avant (pour se gratter ou trouver des points d'équilibre). Ce cas unique de canithropie au cinéma est incontournable du fait de la formidable capacité d'adaptation du comédien aux attitudes et comportements du chien.

Dans un genre plus dramatique, *Birdy* d'Alan Parker nous entraîne dans une histoire liant Al à Birdy, un jeune homme se prenant pour un oiseau. Ici, il n'est nullement question de singerie burlesque comme dans *Didier*. Le garçon est atteint de troubles psychiques qui le conduisent épisodiquement à se comporter comme un oiseau jusqu'à son internement en hôpital psychiatrique où, recroquevillé sur lui-même, il demeure figé, les yeux dans le vide, un peu à la manière d'un oiseau dans sa cage. Dans ce film, l'incarnation de l'oiseau est opérée par de savants placements de bras de la part du comédien qui prennent sens dans un ingénieux montage en flash-back du réalisateur. En effet, les scènes s'alternent entre souvenirs d'une adolescence insouciant au cours de laquelle Birdy pouvait bénéficier de sa condition de jeune garçon libre et scènes d'enfermement en asile. Dans le premier groupe de scènes évoqué, Birdy (qui se voit affublé de ce surnom par son ami Al, car il voue un intérêt sans limites aux pigeons, canaris et autres volatiles) mime à de multiples reprises le battement des ailes de l'oiseau à l'aide de ses bras et de ses mains (notamment lors d'une scène sur un manège de fête foraine). Cette partie de son corps, qui incarne sa liberté, est même en action dans des scènes où la part animale du garçon est absente : c'est lui qui pousse la voiture en panne que les deux comparses achètent à la casse automobile. Cette voiture est une image de la liberté ; c'est elle qui permet à Birdy de se rendre à la mer pour la première fois de sa vie. Mais à

---

<sup>8</sup> Le chien est pourvu de plusieurs types d'aboiements sollicitant chacun à leur manière une attitude particulière des humains : l'appel pour le jeu, la mise en garde, etc.

l'inverse, lorsque sa liberté est menacée, il s'empêche de faire usage de ses membres antérieurs. Il refuse de prendre l'argent que veut lui donner le père de Al en gage de remboursement pour la voiture qu'il a vendue sans leur autorisation ; il n'enlace ni ne touche la jeune fille rencontrée à la fête foraine, pourtant désireuse de se donner à lui, comme si l'acte sexuel était une contrainte à la liberté de son être. Et c'est ainsi que lors de son internement Birdy garde les bras contre son corps, à l'image d'un canari en cage qui ne peut faire l'usage de ses ailes, le regard rivé sur l'unique fenêtre grillagée de sa cellule, symbole d'un désir d'envol vers une liberté retrouvée.

On constate donc que l'essentiel du travail d'incarnation de ces deux propositions — en ce qu'il permet l'élaboration d'un pacte de crédibilité et une réponse à une promesse — repose sur les positions corporelles et les expressions du visage. À l'inverse, la représentation d'une mutation au cinéma — beaucoup plus proche de la sphère fantastique — fait appel à des procédés de trucs. Dans ce cas précis, le contrat supposant que deux explications corroborent — l'une rationnelle et l'autre surnaturelle —, l'univers diégétique nécessite la mise en œuvre d'effets spéciaux. Cela permet à l'œuvre de ne pas basculer hors du champ auquel elle est supposée appartenir et au spectateur de ne pas sortir du cadre contractuel posé initialement.

*La féline* est un film qui se distingue de nombreuses autres réalisations consacrées à la peur ; en effet, il se caractérise par l'insistance d'un danger qui demeure le plus souvent hors champ. Iréna Dubrovna est une jeune femme aussi belle qu'esseulée. Elle rencontre un homme avec qui elle se marie, mais leur union va se révéler peu à peu désastreuse. La tension, palpable dès les premiers plans, ne va faire que s'accroître à travers un jeu de suspicions et de remords. Oliver, le mari, a finalement une liaison avec Alice, une collègue qui est amoureuse de lui depuis toujours, ce qui va conduire Iréna à vouloir commettre l'irréparable : tuer sa rivale<sup>9</sup>. Mais cet acte n'est en rien celui d'une femme sanguinaire ; il n'est que le résultat de ses mutations ponctuelles en panthère<sup>10</sup>. Le réalisateur Jacques Tourneur joue ici sur les bruits, les lumières et l'accumulation d'indices pour dévoiler la part féline de son héroïne et suggérer sa transformation. On perçoit d'abord l'intérêt que porte Iréna à une panthère dans un zoo. Puis on constate que sa présence auprès d'animaux provoque leur agitation. Nous découvrons ensuite des traces sanglantes de pas qui se transforment en empreintes de talons à proximité de cadavres de ruminants, avant qu'il nous soit donné de voir, à deux reprises, des ombres portées lorsqu'elle tente, à l'évidence, de tuer Alice. Toutefois, le plan sans doute le plus esthétique et le plus expressif du film demeure ce magnifique travelling vertical nous révélant d'abord un pied de baignoire félin comportant de belles griffes sculptées, avant de remonter dans l'axe du bras d'Iréna, pleurant de désespoir, à quatre pattes dans son bain.

Nous sommes, avec ce film, en présence de l'expression d'une mutation épisodique d'un être d'apparence humaine en un animal : ici, une panthère. Cependant, on ne la voit jamais. En effet, c'est par le biais d'une utilisation savante du hors-champ, ainsi que par d'ingénieux champ-contrechamp que Jacques Tourneur parvient à suggérer l'in vraisemblable sans jamais le montrer. À moins, bien sûr, de ne pas être préparé au mode narratif cinématographique qui « se découpe en séquences hachées les unes par rapport aux autres, la compréhension des "intervalles instantanés" qui séparent ces séquences étant laissée à l'initiative des spectateurs, dans la mesure où leur signification est tenue pour implicite : si l'on veut comprendre, il faut rétablir, l'un après l'autre, le contenu supposé compris des nombreuses "chicanes" du récit » (Rosset, 2001 : 11).

---

<sup>9</sup> Ce à quoi elle ne parviendra pas.

<sup>10</sup> D'où le titre original du film (*Cat people*) et sa traduction française (*La féline*).

*La mouche*, satire portant sur la principale question éthique que se pose la communauté scientifique (à savoir, « quelles sont les limites à l'expérimentation ? »), nous entraîne dans le laboratoire de Seth Brundle un savant qui travaille sur un système de téléportation. Après des essais concluants sur divers objets puis sur un singe, le scientifique tente l'expérience sur sa propre personne. Malheureusement, une mouche se glisse dans la cabine de dématérialisation et l'ordinateur, incapable de distinguer les deux séquences ADN de l'homme et de l'insecte, opère à une refonte en une seule et même créature lors de la re-matérialisation. Bientôt, l'homme, apparemment en pleine possession de ses moyens, voit ses facultés physiques et sensorielles anormalement décuplées jusqu'à un renversement des effets de la mutation : sa condition physique se dégrade et il se voit peu à peu dominé par sa part animale. La transformation devient dès lors cauchemardesque, dévoilant progressivement un corps monstrueux et effrayant. Ce qui reste de conscience à Seth Brundle le conduira à rejeter sa terrible et irréversible mutation jusqu'à la stopper dans la mort. Dans un genre assez proche du film de David Cronenberg, *Wolf* de Mick Nichols met en scène Will Rendall un éditeur new-yorkais qui se fait mordre par un loup. À partir de cet incident, l'histoire nous plonge dans la nouvelle vie d'un homme aux sens étonnamment développés<sup>11</sup> et aux facultés accrues (endurance, appétence sexuelle, capacité à réagir à des situations critiques, etc.) jusqu'à ce que celui-ci entre dans une phase de régression<sup>12</sup>.

Dans l'un et l'autre de ses ultimes exemples, le réalisateur a fait appel à l'utilisation d'artefacts visuels (apparition de poils, de dents acérées, modification de la pupille oculaire et donc du regard, développement de la masse musculaire, etc.) et à la technique (montrer l'aisance avec laquelle le personnage grimpe aux murs ou surpasse en vitesse de course des animaux sauvages).

## 2. Montrer la métamorphose ?

La métamorphose, c'est le moment où un être connu et identifiable change d'aspect ou de forme pour se muer en un autre être, accompli ou non, identifiable ou non. Elle peut être volontaire et choisie comme c'est le cas pour l'homme-araignée de *Spiderman*, ou involontaire, c'est-à-dire subie de manière plus ou moins consciente, comme dans *La mouche* ou *La féline*.

Le moment de la métamorphose, qu'il soit unique comme dans *Didier* ou multiple comme dans *La féline* reste toujours un moment clef de l'histoire. Toutefois, le transfert d'apparence (qu'il soit réel ou présumé) entre l'humain et l'animal n'est pourtant pas systématiquement montré. En effet, ces films sont confrontés à un problème de représentation : comment donner corps et substance à une situation qui ne correspond à rien de tangible ?

La mise en scène d'une métamorphose se voit tout d'abord accorder du sens quand elle prend part à une proposition fantastique (en effet, ce genre cinématographique permet de repousser les limites du figurable sans entamer la lisibilité du propos ainsi que la participation du récepteur). C'est en faisant appel à des référents issus de la sphère fantastique qu'Alain

---

<sup>11</sup> En particulier l'ouïe et l'odorat qui font habituellement l'objet d'un usage secondaire chez l'être humain.

<sup>12</sup> Il est important de souligner que cet exemple prend en considération un état d'hybridation entre un homme et un loup alors que dans les faits, ce type de représentation résulte avant tout d'une mise en scène du mythe du loup-garou. D'autres films pourraient en témoigner comme *Le loup-garou* de George Waggner (1966), *La nuit du loup-garou* de Terence Fisher (1961), *Hurléments* de Joe Dante (1981) ou encore *Le loup-garou de Londres* de John Landis (1981).

Chabat, le réalisateur de *Didier*, est parvenu à mettre en scène l'instant de la métamorphose dans son film. L'œuvre qui est ici plagiée — sous la forme d'un évident clin d'œil révérencieux — est *Rencontres du troisième type* de Steven Spielberg. En pleine nuit, un étrange grondement, dont l'intensité se mesure au tremblement d'objets domestiques, se conclut brutalement par un jet de lumière qui s'abat sur le panier du labrador<sup>13</sup>. L'éblouissement passé, c'est le corps d'un homme que l'on découvre en lieu et place du chien dans la séquence suivante. Dans un genre dramatique tout autant éloigné de la sphère fantastique, l'œuvre d'Alan Parker prend corps, visuellement, de deux manières. D'une part, quand Birdy revêt un costume fait de plumes pour entrer dans la peau d'un oiseau, à l'image de ce que font les superhéros, et d'autre part, quand la lumière de la fenêtre de la cellule se projette sur le corps du jeune homme, un peu comme s'il s'agissait d'un faisceau surnaturel ou paranormal.

D'autres propositions mettant en scène une métamorphose, comme *La mouche* ou *Wolf*, jouent sur le dévoilement progressif ou épisodique d'attributs caractéristiques à l'animal que le personnage incarne : apparition de poils, exacerbation des sens, etc. C'est, ici, l'accumulation de détails descriptifs qui contribue à la vraisemblance de la proposition.

Il existe enfin une troisième forme de mise en scène : la mutation par suggestion. Dans ce cas, l'instant de la métamorphose n'est pas donné à voir au spectateur. On active son imaginaire par le biais de jeux d'ombres et par un travail sur le montage. Ces techniques sont souvent utilisées au cinéma, car elles contribuent efficacement à décupler la tension et l'effroi<sup>14</sup>.

Ces différents procédés de trucages, qui nous mettent face à une situation qui n'a pas lieu hors du champ cinématographique, permettent donc sa vraisemblance. Moment de transition entre un état originel et un état d'hybridation, la métamorphose ne conduit jamais à la naissance d'un être humain ou d'un animal accompli. Ce que le cinéma nous donne à voir n'est finalement qu'« une créature partagée, scindée en deux, une créature inachevée, quelque chose qui oscille entre l'animal et l'homme [...] et n'a pas la force d'une métamorphose complète »<sup>15</sup>.

La métamorphose constitue un fait étrange aussi bien pour les individus qui sont en prise avec elle (quand ils sont en mesure d'avoir une réflexion sur leur situation) que pour les personnes qui sont à leurs côtés : tous tentent systématiquement de trouver une interprétation rationnelle. C'est ainsi que le récit parvient à évacuer le principal risque auquel il pourrait être confronté : l'absence d'adhésion du spectateur à la proposition, et ce, malgré sa dimension fantastique. En effet, toute proposition fictive ne dispense pas d'une mise en œuvre d'éléments narratifs nécessaires à la compréhension des événements. Ainsi, même dans la plus invraisemblable des situations, comme cette métamorphose de l'absurde narrée par Alain Chabat, une tentative d'explication raisonnée nous est offerte par la voie du perplexe Jean-Pierre : « La seule

---

<sup>13</sup> On remarquera que le thème musical accompagnant la scène repose sensiblement sur les mêmes harmonies que la célèbre mélodie du film de Steven Spielberg. Une autre analogie mérite d'être relevée : les affiches et déclinaisons visuelles de ces deux films (comme les jaquettes de DVD) sont toutes basées autour de ce faisceau de lumière céleste.

<sup>14</sup> Dans *Massacre à la tronçonneuse* de Tobe Hooper (1974), une des scènes les plus insupportables du film nous donne à voir une jeune femme se faire suspendre sur un crochet de boucherie par Leatherface, le tueur à la tronçonneuse. Mais ce que l'on croit voir n'a, en fait, pas d'existence ; aucune scène ne dévoile le contact du corps et du crochet. La terreur repose uniquement sur une ingénieuse succession de plans ainsi que le rythme de la séquence.

<sup>15</sup> CHAPOUTHIER Georges, 2004, *Qu'est-ce que l'animal ?*, Paris, Le Pommier, p. 29.

explication c'est... c'est... c'est comme les trucs bouddhistes... C'est une réincarnation, mais heu... .. en super... heu... accéléré ».

Au final, l'intérêt d'un questionnement autour de la mise en scène de la métamorphose ne tient pas tant sur le fait qu'elle soit montrée ou non, mais plutôt en ce qu'elle est évocatrice des liens qui unissent les individus en prise (directe ou indirecte) avec elle. En effet, tous les films étudiés ici se rejoignent autour d'un dénominateur commun : la constance d'un schéma narratif interactionnel.

### **3. L'homme en animal au cinéma ou la permanence d'une forme triangulaire de relations sociales.**

Deux interrogations précèdent à l'analyse et à la compréhension d'une mise en scène de la métamorphose au cinéma : qui la subit et pourquoi ? Dans tous les cas étudiés, la métamorphose résulte initialement d'un rejet social de l'individu ou de l'animal subissant ce(s) changement(s). Ce sujet est eseuilé, malgré l'illusion d'une harmonie, et entretient un rapport difficile avec la société ou les individus qui le maîtrisent. La mutation résulte, en somme, d'une révolte et correspond à une volonté (qui n'est pas nécessairement consciente) de recréer du lien social. C'est, au final, l'unique déclencheur de ce changement d'apparence.

Le récit imaginaire et métaphorique de l'incarnation d'un animal par l'enveloppe corporelle d'un être humain permet donc d'aborder des questions d'ordre interactionnel, de saisir l'homme dans sa complexité et de bannir la conception d'une humanité accomplie, dominant le monde animal. En effet, l'apparition d'une créature hybride au cours du récit filmique montre toujours la domination de la part animale sur la part humaine, et ce, de deux manières. D'abord, en forçant certains traits de faiblesses propres à l'homme comme la crainte, la peur, la culpabilité, le remords, la vengeance ou encore la jalousie. D'autre part, en installant un rapport de réciprocité entre l'animal et l'homme, l'animal permettant à l'humain de trouver sa voie.

Les œuvres cinématographiques mettant en scène des cas d'hybridation peuvent donc véritablement être qualifiées de kafkaïennes. Les relations qui cousent la trame narrative y sont triangulaires avec la présence d'un héros homme-animal, d'un interlocuteur principal et compagnon d'infortune, auquel l'homme-animal est lié intimement et affectivement, ainsi que d'un ou plusieurs personnages qui offrent des lignes de fuite pour le devenir des deux précédents protagonistes. Le schéma narratif y est ternaire avec un premier axe mettant en scène l'isolement, la part de solitude et le caractère introspectif de l'individu touché par l'incarnation ou la mutation. La seconde dimension révèle les liens unissant l'être hybride à une personne qui lui voue de l'attention. Le dernier point met en avant le désir d'insertion ou de réinsertion sociale ainsi que la volonté conjointe de s'ouvrir ou se rouvrir au monde de la part du personnage central et de son acolyte.

Dans *La féline*, les premières scènes nous présentent Iréna, une jeune femme en quête d'amour, qui accepte les avances d'un homme rencontré au zoo. Dans le film d'Alan Parker, *Birdy* est sensiblement dans la même situation jusqu'à ce qu'il se lie d'amitié avec Al ; il a des activités solitaires, ce qui lui vaut d'être taxé d'étrangeté par les enfants de son entourage. Il en va de même pour Seth Brundle, le héros de *La mouche*, qui est présenté comme un scientifique menant une vie quasi monastique dans son laboratoire jusqu'à ce qu'il attire chez lui une jeune journaliste dont il va tomber amoureux. Et Didier, le chien d'Alain Chabat,

n'est-il pas abandonné par sa maîtresse dans les premiers instants du film jusqu'à ce qu'il soit pris en charge par Jean-Pierre ?

C'est à partir de cette mise en contexte que l'homme-animal se dévoile. Dès lors, ses traits physiques, psychiques ou affectifs se modifient, le plaçant au centre d'un mécanisme interactionnel au sein duquel s'accroît sa capacité à induire le cours de ses relations avec autrui ainsi que les relations entretenues par les individus de son entourage. Le troisième temps du récit prend forme à compter de l'installation de cette situation, et ce, jusqu'au dénouement de l'histoire.

Le labrador Didier n'acquiert l'apparence physique d'un homme que pour deux raisons : permettre à Jean-Pierre de relancer sa carrière professionnelle<sup>16</sup> et favoriser sa réconciliation avec Maria dont il est éperdument amoureux. Pour cela, le chien humanisé va intégrer une équipe de football<sup>17</sup> et jouer un rôle d'entremetteur matrimonial jusqu'à ce que les deux objectifs soient atteints<sup>18</sup> et qu'il puisse reprendre son apparence canine<sup>19</sup>. *Birdy* repose sur une construction narrative similaire : à leur retour de guerre<sup>20</sup>, le jeune garçon atteint mentalement fait l'objet de toutes les attentions de son ami Al qui cherche à le faire revenir à la raison<sup>21</sup> en lui contant les histoires de leur passé. Mais bien plus qu'un service rendu à Birdy, c'est avant tout lui-même qu'il tente de sauver de la folie. Un dernier exemple tiré de *La féline* nous montre que plus les liens entre les deux principaux protagonistes sont en tension plus les lignes de fuite vers une issue (qui n'est pas nécessairement heureuse) prennent forme. Ici, le spectateur est le témoin d'une relation amoureuse qui se désagrège parallèlement à son évolution, la seule échappatoire reposant sur un retour à l'ordre : la fuite d'Oliver avec Alice, celle qu'il aime vraiment, et la mort salvatrice d'Iréna qui ne supporte plus le poids de ses pulsions meurtrières la conduisant à se muer en panthère.

On voit, à travers ces exemples, que la seule issue possible repose sur la disparition réelle ou supposée de l'entité hybride, sur son éventuelle réinsertion sociale ainsi que sur la réinsertion du compagnon. Ces propositions fictives, à la limite du caricatural, apporte des axes de compréhension concernant certains échanges sociaux que les individus sont amenés à conduire au cours de leur vie. Elles mettent en lumière des réalités et questionnent différents sujets comme la capacité de l'homme à se fixer des priorités et des limites, à faire des choix réfléchis ou encore bannir certaines attitudes néfastes pour sa condition. Il apparaît donc clairement que la mise en scène au cinéma d'une fusion extraordinaire de l'homme et de l'animal, articulant le récit autour de la double identité de cette personnalité, fonctionne comme un miroir social.

---

<sup>16</sup> Jean-Pierre est recruteur sportif et loue ses services de dénicheur de talents à un club de football. Cependant, plusieurs mauvais choix affectant directement le devenir de l'équipe ont terni ses relations avec la direction du club qui le somme de trouver des joueurs de remplacement.

<sup>17</sup> Son adresse canine dans les jeux de balles expliquant sa capacité à pouvoir intégrer une équipe de football.

<sup>18</sup> La jeune femme et les dirigeants du club formant conjointement une ligne de fuite qui doit, à terme, permettre au récit de trouver une issue.

<sup>19</sup> Non sans une note d'humour finale, le film s'achevant sur l'image du labrador en train de parler alors même qu'il en était totalement incapable quand il avait une apparence humaine.

<sup>20</sup> Au début du film, on découvre que le jeune Al, mutilé au visage, et son copain Birdy reviennent du Viêt-Nam où ils étaient partis combattre comme nombre de leurs concitoyens. *Birdy* constitue en ce sens une œuvre majeure car elle dénonce ce conflit et l'ensemble de ses méfaits, notamment les souffrances endurées par la jeunesse américaine durant une décennie.

<sup>21</sup> Rappelons que Birdy est enfermé dans un asile psychiatrique car il a perdu toute autonomie et toute capacité à mener une vie sociale.

## Conclusion

L'incarnation d'un animal par un homme au cinéma permet d'apporter deux éclairages distincts sur le genre humain. Soit elle constitue la parabole la plus éclairante que le cinéma ait trouvée pour mettre en scène une humanité accomplie (quel étrange paradoxe !), soit elle en stigmatise les défauts. En désincarnant partiellement l'être humain de son propre corps, le cinéma est parvenu, dans un sens, à séparer le bon grain de l'ivraie humaine, n'en gardant que le meilleur pour en rejeter le pire. D'un autre point de vue — sans nécessairement aller à l'encontre des thèses anthropomorphiques — le cinéma fantastique a souvent conduit sa quête de l'hybridation comme un moyen de montrer la régression de l'espèce humaine à travers l'exacerbation de ses excès et de ses peurs. *Iréna*, la femme panthère, s'est battue pour vaincre sa part animale et instinctive. Cela l'a même conduit à s'éloigner des siens. Mais alors qu'elle tombe amoureuse, des sentiments enfouis refont surface. Animée par des pulsions exemptes de toute raison (la peur des bruits, le désir de solitude ou encore la possessivité et la jalousie), elle finit à nouveau par se muer en panthère tueuse. Sans entrer dans le champ d'une incarnation animale, les multiples déclinaisons cinématographiques autour du thème de *Dr. Jekyll & Mr. Hyde* fonctionnent sensiblement sur le même registre, la métamorphose du docteur dévoilant systématiquement une créature néfaste, instinctive et impulsive<sup>22</sup>.

L'échec de l'humain sur l'espèce animale atteint finalement son paroxysme avec *La planète des singes*<sup>23</sup>. Cette œuvre majeure, largement influencée par son contexte économique et social de production (la dégradation du genre humain constituant en soi une véritable tendance du cinéma américain de la fin des années 1960 et des années 1970<sup>24</sup>), pose les cadres d'un monde où l'homme est entré dans une phase de régression mentale et technologique tandis que des espèces simiennes ont connu une évolution intellectuelle leur permettant de dominer les humains<sup>25</sup>. Mais l'espoir demeure puisque le triangle relationnel est ici fermé par la venue d'un être du passé qui figure ce que sera la situation de demain : le retour cycliquement programmé des hommes à la tête de l'évolution terrestre.

On voit donc que la mise en scène de l'homme en animal au cinéma se dérobe largement à la tentation du *tout imaginaire*. Elle est pourvue d'une véritable dimension métaphorique et s'articule autour d'un récit dont la teneur ne réside que dans sa capacité à faire symboliser la mutation afin que celle-ci revête l'apparence d'un déclencheur social.

---

<sup>22</sup> On notera que l'effet comique provenant de la parodie de Jerry Lewis *Docteur Jerry et Mister Love* (1963) repose sur la simple inversion du processus de mutation, un homme physiquement repoussant devenant, à l'occasion, sexuellement attractif.

<sup>23</sup> De Franklin Schaffner (1967). Ce film est une adaptation cinématographique du célèbre roman de Pierre Boulle paru en 1963.

<sup>24</sup> On citera quelques exemples éclairant ce propos et mettant en scène l'incapacité humaine à se maîtriser, à surmonter son animosité et à dominer les évolutions sociales qu'elle initie. Cela est visible à plusieurs niveaux, du macrosociologique au microsociologique : *Soleil vert* de Richard Fleisher (1973), *Délivrance* de John Boorman (1972) ou encore *Taxi driver* de Martin Scorsese (1976).

<sup>25</sup> Le choix du singe comme nouvel être incarnant la domination terrestre par Pierre Boulle n'est pas anodin. Les espèces humaines et simiennes sont reconnues depuis toujours comme cousines, ce qui a facilité, dans ce cas précis, la mise en scène du récit, les singes évolués étant interprétés par des comédiens grimés et déguisés.

## **Bibliographie**

BERTHELOT Francis, 1993, *La métamorphose généralisée. Du poème mythologique à la science-fiction*, Paris, Nathan.

ECO Umberto, 1993, *De superman au surhomme*, Paris, Grasset.

ETHIS Emmanuel, 2005, *Sociologie du cinéma et de ses publics*, Paris, Armand Colin.

GOFFMAN Irvin, 1996, *Les rites d'interaction*, Paris, Editions de Minuit.

JOST François, 1997, « La promesse des genres », *Réseaux* (81), Paris, CNET-CNRS.

KAFKA Franz, 2004, *La métamorphose*, Paris, Gallimard.

METZ Christian, 2003, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck.

MOINE Raphaëlle, 2002, *Les genres du cinéma*, Paris, Nathan.

ROSSET Clément, 2001, *Propos sur le cinéma*, Paris, PUF.

TODOROV Tzvetan, 1976, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Le Seuil.

## **Filmographie**

CHABAT Alain, 1997, *Didier*.

CRONENBERG David, 1986, *La mouche*.

NICHOLS Mike, 1994, *Wolf*.

PARKER Alan, 1984, *Birdy*.

RAIMI Sam, 2002, *Spiderman 2*.

SCHAFFNER Franklin, 1967, *La planète des singes*.

SPIELBERG Steven, 1977, *Rencontres du troisième type*.

TOURNEUR Jacques, 1942, *La féline*.