# Corps recomposés

## Greffe et art contemporain

sous la direction de

Barbara Denis-Morel

# *Avoir la peau de l'autre*
## Chroniques de la greffe au cinéma

Dick Tomasovic
Université de Liège

## Les yeux du cinéma

Aveugle depuis l'âge de deux ans, une jeune violoniste se prépare à recevoir une greffe de cornée qui pourrait lui rendre la vue. Elle s'apprête à quitter un monde tactile pour découvrir un monde d'images. L'opération est un succès, mais le séjour hospitalier se révèle éprouvant. La lumière perçue est une terrible douleur et la jeune femme doit se montrer patiente : l'œil et le cerveau doivent se reconnaître. Peu à peu, le muscle oculaire se voit rééduqué et la myopie amoindrie. Les lueurs blanches et fulgurantes s'adoucissent, les contours des objets et des personnes s'esquissent, la palette des couleurs se développe. *The Eye*, le film thaïlando-hongkongais des frères Dany et Oxide Pang sorti en 2002, qui connaîtra différents remakes et suites[1], marque d'abord par sa mise en scène et son utilisation de la caméra subjective. Le spectateur est placé régulièrement en ocularisation[2] interne. Il est appelé à partager le regard renaissant de l'héroïne du récit. Images floues, saturées et incertaines constituent ainsi l'essentiel du programme visuel du film. D'autant que, depuis que la jeune femme a retrouvé la vue, le familier semble effroyablement étranger. Le monde connu devient subitement inconnu. Le champ du visuel devient le territoire de l'inquiétante étrangeté. Les lieux, les meubles, les personnes semblent se modifier, comme si différents espaces-temps se superposaient et luttaient en permanence pour exister. Tout n'est qu'apparition, disparition et hésitation. Il faut un peu de temps à l'héroïne et son entourage pour comprendre qu'il ne s'agit pas d'un problème de recomposition de la mémoire visuelle, ni d'un passage d'un état de non-voyant à celui de malvoyant, mais bien d'un don de voyance. La jeune femme voit plus que le commun des mortels. Elle voit les disparus,

1 *The Eye 2* et *The Eye 3* en 2004 et 2005 par les frères Pang, et *The Eye* en 2008 par David Moreau et Xavier Palud.

2 Sur cette notion, voir François Jost, *L'Oeil-caméra : entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1989.

elle voit les fantômes, elle voit même la silhouette noire de la Mort lorsqu'elle vient chercher les âmes défuntes.

Le film opère alors sa mue en œuvre du genre fantastique, offrant un personnage d'entre-deux, écartelé entre le monde des vivants et le monde des morts. Ne se reconnaissant pas sur une photo, prenant conscience que le reflet qu'elle observe d'elle dans le miroir ne lui correspond pas, elle comprend qu'elle voit avec les yeux d'un autre. Elle n'a dès lors d'autre choix, pour comprendre sa malédiction, que d'enquêter sur l'origine des cornées qui lui ont été greffées. Remontant la piste du don d'organe, elle apprend que les cornées proviennent d'une autre jeune femme, persécutée depuis son enfance par les habitants de son village natal, traitée de sorcière en raison de son don à voir l'avenir funeste de ses proches, telle une Cassandre des temps modernes qui n'aura pas réussi à sauver ses voisins d'un terrible incendie. Pareillement, l'héroïne du film ne parviendra pas à éviter un terrible accident de la route dont elle aura eu l'inutile prémonition. Elle y perdra à nouveau la vue. Nouvel aveuglement du personnage dont la voix off précise qu'il est toutefois vécu sans amertume.

Le mérite de ce film improbable réside dans sa dimension réflexive. La mise en scène de *The Eye* l'indique explicitement : nous sommes comme ce personnage qui, par l'intermédiaire d'une greffe, voit à travers le regard d'un autre. C'est le dispositif du cinéma qui est lui-même ici rappelé : le spectateur est enfoui dans le noir lorsque soudain une lumière fulgurante l'éblouit. Le processus d'identification primaire[3] se produit alors, le spectateur s'identifiant au regard de la caméra. Il est désormais capable de décoder les taches de lumières, de voir ce qui n'existe pas, de porter le regard au-delà du visible, d'observer s'agiter les fantômes, les traces de ce qui un jour a été capté et n'existe pas ou plus, de visiter le Royaume des ombres pour reprendre la célèbre formule de Gorki[4], avant de retourner au noir à la fin de la projection. Le cinéma nous transplante et nous rend voyants. Il est un art de la greffe. Il place sur nos yeux les visions d'un autre. Il modifie, bouleverse, prolonge et révolutionne nos organes de perceptions sensorielles. Il substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs[5]. Et à nos hantises.

3 En fait, une identification secondaire du point de vue de la théorie psychanalytique, voir Christian Metz, *Le Signifiant imaginaire*, Paris, UGE, 1977, p. 79.

4 Sur le contexte du commentaire de Gorki, lire Valérie Pozner, Gorki au cinématographe : j'étais hier au Royaume des ombres, *1895 revue d'histoire du cinéma* 50, 2006, p. 89-113.

5 Pour reprendre le célèbre épitaphe du film *Le Mépris* que Godard attribue à Bazin (de manière inexacte car la phrase initiale est de Michel Mourlet).

lorsqu'elle vient

t un personnage
ts. Ne se recon-
serve d'elle dans
veux d'un autre.
d'enquêter sur
n d'organe, elle
utée depuis son
ison de son don
s modernes qui
nt, l'héroïne du
aura eu l'inutile
ersonnage dont

ve. La mise en
ersonnage qui,
est le dispositif
le noir lorsque
tion primaire[3]
est désormais
s, de porter le
ce qui un jour
pour reprendre
projection. Le
fe. Il place sur
volutionne nos
e qui s'accorde

ie, voir Christian

he : j'étais hier au

manière inexacte



## Le corps en partie

Formidable machine à représenter l'humain et interroger ses conditions et modalités d'existence, le cinéma s'est toujours intéressé à la science médicale et à ses possibilités de guérison, d'amélioration, de modification ou d'extension du corps humain. Le cinéma a fait de la figuration de l'*homo orthopedicus*[6] l'un de ses enjeux et motifs majeurs. À ce titre, la question de la greffe constitue un sujet de prédilection. Un rapide coup d'œil sur le cinéma d'auteur contemporain montre l'intérêt et la diversité des approches des réalisateurs et scénaristes pour le sujet. D'une manière ou d'une autre, *Sympathy for Mister Vengeance* de Park Chan-Wook (2002), *Blood Work* de Clint Eastwood (2002), *21 grammes* d'Alejandro Gonzalez Inarritu (2003), *Un conte de Noël* d'Arnaud Desplechin (2008) ou encore *La Piel que habito* de Pedro Almodovar (2011), parmi probablement des dizaines d'autres, font des questions de greffe et de transplantation de puissants ressorts dramatiques. Cœurs, reins, moelle osseuse ou peau synthétique constituent les organes mêmes de la narration. De leur disponibilité ou de leur compatibilité dépend le sort des personnages. Le traité d'anatomie structure le développement (mélo)dramatique autour d'une question aussi platonicienne qu'essentielle : le lien entre identité biologique et identité philosophique. L'âme et le corps, encore. Dans son essai intitulé *Voyage autour de ma chambre*, poursuivant les réflexions entamées dans le film éponyme qu'il venait de réaliser, le cinéaste expérimental Olivier Smolders, qui interroge avec vigueur dans tous ses films la figuration du corporel, se demande dans quelle partie de notre corps sommes-nous « le plus » ? Quel est celui de nos membres qui ne pourrait être remplacé ? Longtemps, rappelle le cinéaste, on pensa au cœur, mais ce n'est, comme chacun le sait aujourd'hui, plus le cas. Il reste alors le cerveau, écrit-il, « celui-là même qui n'en finit pas de nous donner des images trompeuses de ce que nous sommes[7]. » Car l'idée que nous avons de notre corps est très partielle, fragmentaire et devinée, projetée et fantasmatique. Nous ne pouvons que nous imaginer, car nous ne nous voyons pas comme les autres peuvent nous voir. Autrement dit, notre organe le plus irréductible est précisément celui qui nous fait douter de nous-mêmes. En 1972, dans un film à l'incroyable argument intitulé *L'Homme au cerveau greffé*, Jacques Doniol-Valcroze met en scène ce questionnement vertigineux de l'identité : un savant, se sachant condamné par une maladie cardiaque, fait transplanter avec succès son cerveau dans le corps d'un jeune homme victime d'un accident de la route, donnant ainsi existence à un nouveau personnage taraudé par ce que fut la vie de celui dont il a pris le corps.

6 Sur cette notion, voir Nathalie Roelens et Wanda Strauven (dir.), *Homo Orthopedicus, le corps et ses prothèses à l'époque (post)moderniste*, Paris, L'Harmattan, 2001.

7 Olivier Smolders, *Voyage autour de ma chambre*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2009, p. 29.

Cette interrogation identitaire est l'une des trames récurrentes et reconnues du cinéma de science-fiction, qui prend la thématique de la greffe pour sujet de départ permettant toutes les extravagances scientifiques et tous les troubles de personnalité. *Face/Off* (John Woo, 1997) se construit autour de stupéfiantes scènes de transplantation de visage. L'inspecteur de police Sean Archer (John Travolta) se fait greffer le visage de son ennemi juré, le criminel Castor Troy (Nicolas Cage) alors plongé dans le coma, afin de pénétrer un établissement carcéral et de soutirer des informations cruciales pour la sécurité nationale au frère de Castor Troy. Mais durant la mission d'infiltration, Castor Troy sort du coma, découvre le vol de son visage et force les scientifiques responsables de l'opération à lui greffer le faciès du policier Sean Archer (conservé dans l'attente de son retour de mission) avant de les assassiner. Désormais, les deux ennemis sont les seuls à connaître l'interversion des visages. Pour survivre dans leur nouveau milieu respectif, il leur faut singer les manières d'être et de penser de leur ennemi, au risque de perdre leur identité première. *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) offre une seconde vie au policier grièvement blessé et mutilé Alex Murphy en lui greffant un corps cybernétique ainsi qu'une mémoire vierge. Mais, très vite, le robot-policier est pris de doute sur son identité et son passé[8]. Le personnage de Wolverine, issu de la saga superhéroïque *X-Men* en est également un exemple emblématique. *X-Men 2* (Bryan Singer, 2003) et *X-Men Origins: Wolverine* (Gavin Hood, 2009) insistent sur les conditions abominables dans lesquelles le héros mutant reçut la greffe d'un squelette en un alliage de métal indestructible et de la manière dont cette opération allait affecter l'identité du personnage. Mais c'est sans doute au Japon, pays longtemps réfractaire aux greffes d'organes, que s'est développé le plus fortement l'imaginaire de la greffe technologique, du culte *Tetsuo* de Shinya Tsukamoto (1989) au fameux *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii (1995) en passant par les nombreuses œuvres de la japanimation s'intéressant aux fusions corporelles avec les exosquelettes et dont *Pacific Rim* (Del Toro, 2013) offre une relecture américaine (une greffe neurologique permet à deux pilotes humains compatibles de « dériver » psychologiquement ensemble pour contrôler un robot géant). Dans tous les cas, la pratique de la greffe fait jaillir l'interrogation de l'identité de l'être à travers le questionnement de ses souvenirs, qu'ils soient réels ou non. D'ailleurs, dans les deux versions de *Total Recall* (Paul Verhoeven en 1990 et Len Wiseman en 2012), les protagonistes se font greffer des simulacres de souvenirs. Recomposer le corps, c'est recomposer l'être.

8 Le film connaîtra deux suites (*RoboCop 2* d'Irvin Kershner en 1990 et *RoboCop 3* de Fred Dekker en 1992, ainsi qu'un remake en 2014 par José Padilha).

et reconnues du
ır sujet de départ
; de personnalité.
ıes de transplan-
) se fait greffer le
ılors plongé dans
des informations
lurant la mission
isage et force les
cier Sean Archer
iner. Désormais,
es. Pour survivre
être et de penser
Paul Verhoeven,
lé Alex Murphy
. Mais, très vite,
e personnage de
exemple emblé-
*ne* (Gavin Hood,
ros mutant reçut
la manière dont
; doute au Japon,
e plus fortement
ıukamoto (1989)
r les nombreuses
les exosquelettes
ıne greffe neuro-
chologiquement
e de la greffe fait
nt de ses souve-
*Total Recall* (Paul
font greffer des
.

! de Fred Dekker en



## Greffe pâtissière

Outre ce cadre techno-militaro futuriste si propre à la science-fiction, la greffe est également un motif structurant d'une série de filmographies singulières, qui, toutes à leur manière, frayent avec le fantastique, développent une rêverie du corps modifié et prennent explicitement en charge les questions d'hybridation et de monstruosité. Il s'agit du film d'animation, du cinéma d'épouvante et de leur horizon historique à tous deux, le cinéma burlesque.

Le pionnier précurseur de ces trois genres ou types de films est bien entendu George Méliès, dont le cinéma de trucages s'est largement employé à la reconfiguration, saisissante, drolatique et radicale, du corporel[9]. Le principe y est généralement celui de l'autogreffe. Dans *Un Homme de têtes* (1898), Méliès s'arrache à plusieurs reprises la tête avant de la replacer sur ses épaules. Dans *Nouvelles Luttes extravagantes* (1900), des lutteurs vont s'affronter avec violence au point que l'un des combattants devra regreffer à son adversaire ses membres épars. *Une bonne farce avec ma tête* (1904) montre le cinéaste-magicien s'arracher à nouveau la tête avant d'en sortir une nouvelle de son chapeau qu'il se visse à son cou. Enfin, *Une indigestion* (1903, aussi intitulé parfois *Chirurgie fin de siècle*) retrace une opération durant laquelle un patient est dépecé par un chirurgien avant que ce dernier ne lui regreffe les différentes parties du corps (jambes, bras, tête), non sans maladresse d'ailleurs. Si chaque greffe est ici effectuée à partir de membres et tissus corporels provenant du sujet lui-même, Méliès propose toutefois une poétique du fantastique qui réordonne le corps par le passage de l'étrange, de l'inouï et de l'altérité.

Cette obsession de la reformulation du corps sera prolongée par le cinéma burlesque qui intégrera volontiers des éléments étrangers au corps humain, au point de le singulariser et le modifier plastiquement. Il en va ainsi de l'élaboration du *type* burlesque, soit la création d'un personnage caractérisé par une série d'adjonctions corporelles. La canne, la moustache et le chapeau de Charlot, ou la paire de lunettes écaille et le canotier d'Harold Lloyd, ou encore l'impassible masque de cire du visage de Buster Keaton, sont quelques exemples célèbres de prothèses greffées au comédien pour former son personnage type. La « schizo-plasmaticité[10] » d'un acteur comme Jim Carrey dans *The Mask* (Chuck Russel, 1994), dont le visage se voit greffer un masque magique, en est un héritage remarquable. Mais, plus largement, le corps de l'acteur burlesque est un corps appelé à s'hybrider, les greffes d'accessoires les plus divers bouleversant les registres du corporel.

9 Voir Dick Tomasovic, Figures extatiques : Georges Méliès, du théâtre magique au cinéma fantastique, in Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *Les Cinéastes français à l'épreuve du genre fantastique*, Paris, L'Harmattan, 2012, p. 149-167.

10 Voir Diane Arnaud, *Changements de têtes*, Pertuis, Rouge profond, 2012, p. 78-79.

**Eugène Deslaw**, *Un Monsieur qui a mangé du taureau*, 1909

Dans *Un Monsieur qui a mangé du taureau* (Eugène Deslaw, 1909), un homme quitte soudainement la table de convives pour enfiler sur sa tête des cornes d'un taureau ornant le mur de la salle à manger. Pris d'une soudaine rage, le voilà transformé en Minotaure furieux lancé dans une course folle. Dans *Tramp, Tramp, Tramp* (Harry Edwards, 1926), Harry Langdon dissimule un poulet vivant sous son chandail qui apparaît comme une extension monstrueuse greffée à son abdomen. Mais dans le monde mécanisé du slapstick, le corps est appelé avant tout à fusionner avec les outils et les accessoires d'un univers moderne et domestique en expansion. L'abat-jour qui vient se greffer sur la tête de Charlot dans, entre autres, *Police* (Chaplin, 1916), le portemanteau sur le corps d'Harold Lloyd dans *Safety Last!* (Newmeyer et Taylor, 1923), un poteau télégraphique au dos de Buster Keaton dans *The Goat* (Keaton et St Clair, 1921), voire même, dans *The General* (Keaton et Bruckman, 1926), une locomotive greffée au corps de Keaton, dont l'univers est décidément particulièrement riche en scènes d'enchâssement et d'assimilation d'objets à même le personnage[11].

11 Comme le remarquait Jean-Patrick Lebel, *Buster Keaton*, Paris, Éditions Universitaires, 1964, p. 47.

*du taureau*, 1909

9), un homme
es cornes d'un
le voilà trans-
*Tramp, Tramp*
ıs son chandail
ı. Mais dans le
avec les outils
'abat-jour qui
ɔlin, 1916), le
yer et Taylor,
(Keaton et St
, une locomo-
ère ment riche
ge[11].

)64, p. 47.



Enfin, il convient d'ajouter que la greffe dans le cinéma burlesque concerne, avec prédilection et jubilation, le visage des protagonistes qu'une opération esthétique s'efforce de bafouer, de dissimuler, de distordre et de déformer, soit, en un mot, de défigurer. Il s'agit bien sûr de l'implant, violent, de la tarte à la crème, motif central de ce cinéma[12]. De la première tarte, probablement lancée en 1913 par Mabel Normand à la tête de Roscoe Arbuckle dans *A Noise From the Deep* de Mack Senett[13], à la gigantesque bataille de tarte à la crème déclenchée par Laurel et Hardy dans *The Battle of the Century* (Clyde Bruckman, 1927), l'action fait perdre non seulement sa dignité au personnage, mais aussi son humanité en cachant subitement et monstrueusement les traits distinctifs de son être. Voilà le personnage recouvert maladroitement d'une peau qui dérobe autant qu'elle altère les traits du visage premier. Greffe loufoque, partielle, maladroite, toujours rejetée par celui qui la reçoit. C'est d'ailleurs précisément le rejet de cette matière, mouvante, animée, organique, qui instaure le régime visuel de la dénaturation, de l'altération et du grotesque monstrueux.

## De bric et de broc

Cet art cinématographique de la xénogreffe va trouver un immense terrain de jeu dans le cinéma d'animation, ou la composition de corps hétéroclites est généralisée, que l'on pense aux insolites et surréalistes travaux en trois dimensions d'animateurs-artisans tels que Jan Svankmajer et les frères Quay, ou aux personnages de cartoons les plus inventifs et débridés (Roger Rabbit par exemple, dont Robert Zemeckis suggérait lui-même qu'il était le résultat d'un montage de greffes : « un corps Disney, une tête Warner et une attitude Tex Avery[14] »).

En fait, la monstruosité de l'assemblage corporel est une construction traditionnelle de la figurine animée. Aux États-Unis, le dessin animé, dès les premières heures de son industrialisation, avoue sa fascination pour l'hybridation du corps avec la machine et la technologie. Les greffes et les assimilations les plus improbables seront alors imaginées par les cinéastes dessinateurs : Tex Avery, bien sûr, notamment avec la série des cartoons futuristes « of Tomorrow » (*House of Tomorrow* en 1949, *Car of Tomorrow* en 1951, *TV of Tomorrow* en 1953, etc.), Chuck Jones et ses successeurs avec les improbables accessoires de la firme ACME (costumes aérodynamiques, ustensiles à roulettes et autres prothèses consternantes) dont s'équipe périlleusement le coyote pour mettre la patte sur le *Road Runner* (1952-1967) ou encore chez Disney

12 Petr Kral, *Le Burlesque ou Morale de la tarte à la crème*, Paris, Stock, Ramsay poche cinéma, 1984.

13 Selon Kalton C. Lahue et Terry Brewer, Les comédies Keystone, in Coll., *L'Horreur comique, esthétique du slapstick*, Paris, Centre Pompidou, 2004, p. 128.

14 Cité par Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante, quatre essais sur l'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997, p. 114.

(la série *Goofy* qui confronte le grand dadais aux accessoires de la vie moderne tout au long des années quarante).

Dans toutes ces séries, le corps est confronté à un appareillage sophistiqué, à un nombre considérable d'extensions, de prothèses alambiquées que la figurine parvient difficilement à gérer, les gags surgissant de l'imbrication extrême des parties mises en présence. Certaines sont parfois si intégrales qu'il devient impossible de différencier le corps de la prothèse, le receveur du greffon. La dernière partie de *The Cat That Hated People* de Tex Avery (1956), fait parader une série de corps hybrides, dont un avertisseur sonore à pattes au visage relativement humain qui noie complètement toute problématique de la distinction. Les greffes permettent de rêver à de nouveaux corps-alliage, comme dans ce film de Tex Avery encore, *Little Johnny Jet* (1953), un cartoon qui met en scène une famille d'avions à hélice perturbée par la naissance d'un bébé avion à réaction, décidément trop rapide pour ses parents[15]. On pense ici évidemment à l'article de Roland Barthes, « l'homme-jet[16] », où l'auteur fait apparaître que trop de vitesse nie la vitesse, que le pilote d'avion de jet n'est plus un aventurier, mais une morphologie machinisée, un héros réifié, un semi-objet.

Tex Avery (et bien d'autres animateurs qu'il est impossible de citer ici), tirant la part la plus importante de son inspiration dans l'importance accordée par l'homme à la technologie et à la place qu'il lui réserve dans son intimité, décrira avec une stupéfiante lucidité la prégnance de nos prothèses contemporaines (télévision, voiture, téléphone...) et les fantasmes de leur intégration corporelle.

## Le goût des autres

De tous les corpus filmographiques, celui qui traite de la greffe le plus frontalement, c'est-à-dire à la fois le plus littéralement et le plus fantasmatiquement, est sans aucun doute le cinéma d'épouvante (et ses nombreuses déclinaisons : thriller fantastique, film d'horreur, etc.). L'imaginaire du corps s'y révèle souvent macabre, l'idée de la greffe convoquant généralement celle de la corruption ou du dépérissement des chairs et des âmes. La hantise de l'Autre est le programme narratif et visuel de ces films.

Les différentes adaptations cinématographiques du roman de Maurice Renard *Les Mains d'Orlac* en sont les exemples les plus emblématiques. Au-delà de leurs différences, les trois films (*Orlacs Hände* de Robert Wiene en 1924, *Mad Love* de Karl Freund en 1935 et *Les Mains d'Orlac* en 1960 d'Edmond T. Greville), travaillent une similaire atmosphère de morbidité. Le nœud de l'intrigue reste globalement le

15 On retrouve une intrigue semblable dans *One Cab's Family*, réalisé par Tex Avery également l'année précédente, en 1952. Un bébé taxi souhaite absolument devenir un bolide de course, à la grande exaspération de ses parents.

16 Roland Barthes, *Mythologies*, éditions du Seuil, Paris, 1957, coll. Points Essais 1994, p. 94-96.

oderne tout au

ɔhistiqué, à un
ɡurine parvient
ɜ parties mises
le de différen-
tie de *The Cat*
hybrides, dont
complètement
à de nouveaux
*Jet* (1953), un
naissance d'un
nse ici évidem-
apparaître que
venturier, mais

r ici), tirant la
par l'homme à
vec une stupé-
vision, voiture,

ɜ frontalement,
est sans aucun
ıntastique, film
lée de la greffe
es chairs et des
lms.
ice Renard *Les*
de leurs diffé-
*l Love* de Karl
lle), travaillent
globalement le

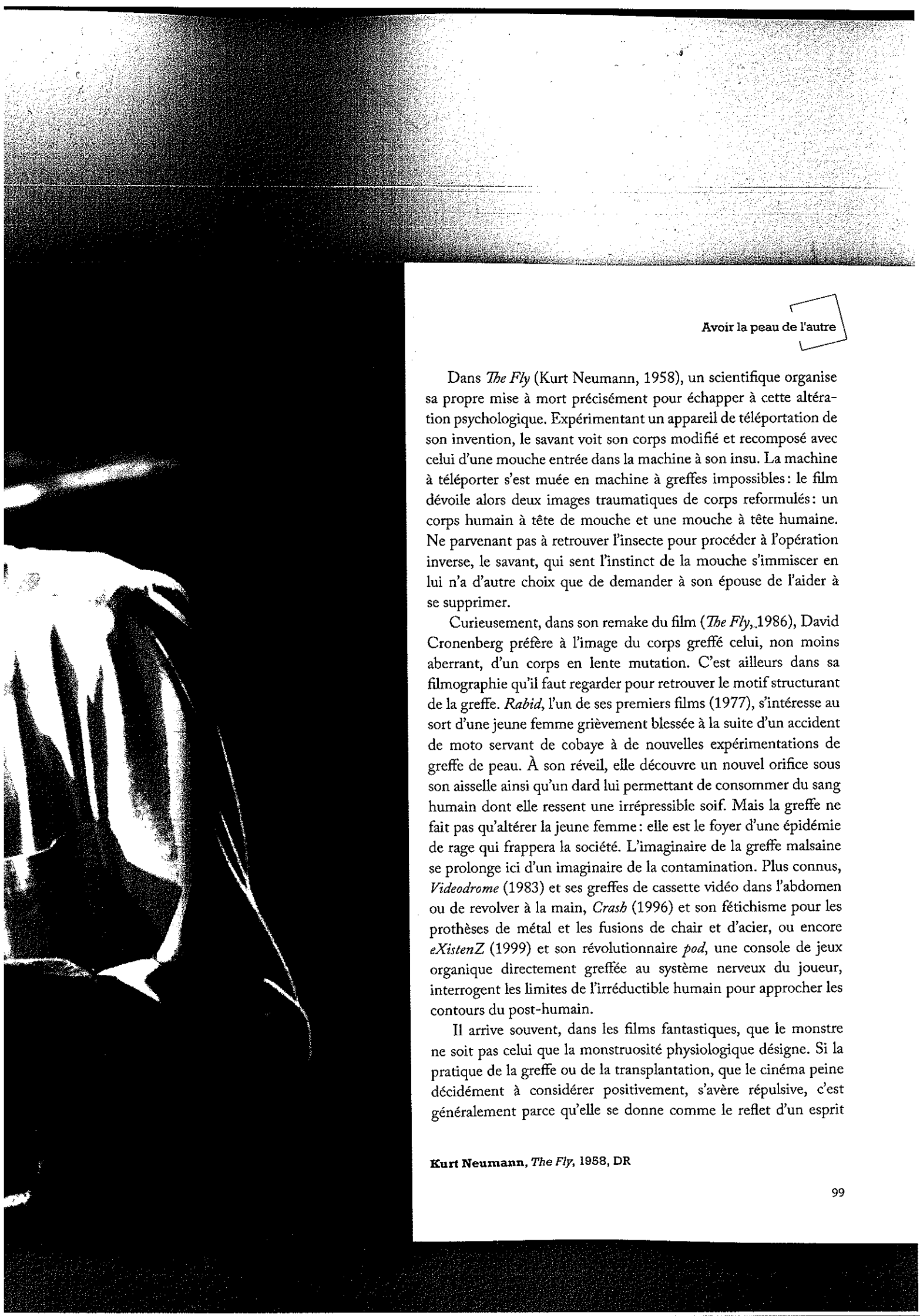
également l'année
ourse, à la grande

l, p. 94-96.

**Robert Wiene**, *Orlacs Hände*, 1924, DR

même : un pianiste virtuose, Orlac, perd ses mains dans un terrible accident. Une greffe chirurgicale lui permet d'en retrouver l'usage, mais la maîtrise reste partielle et le pianiste ne parvient plus à jouer de son instrument. Persuadé (à tort ou à raison) que ses mains appartenaient à un assassin, Orlac est hanté par des images et des pulsions de meurtre. Les angoisses de ce retour du refoulé[17] sont telles que le musicien en arrive à craindre que les mains puissent échapper à son contrôle et tuer à nouveau. Les mises en scène de ces films s'attachent au trouble de la dépossession de ses attributs corporels les plus précieux, mais aussi à la gangrène morale et mentale d'un homme par un autre monstrueux greffé insidieusement.

17 Pour faire allusion au célèbre texte de Robin Wood, Le retour du refoulé, in Frank Lafond (dir.), *Cauchemars américains*, Liège, Céfal, 2003, p. 15-34.





Dans *The Fly* (Kurt Neumann, 1958), un scientifique organise sa propre mise à mort précisément pour échapper à cette altération psychologique. Expérimentant un appareil de téléportation de son invention, le savant voit son corps modifié et recomposé avec celui d'une mouche entrée dans la machine à son insu. La machine à téléporter s'est muée en machine à greffes impossibles : le film dévoile alors deux images traumatiques de corps reformulés : un corps humain à tête de mouche et une mouche à tête humaine. Ne parvenant pas à retrouver l'insecte pour procéder à l'opération inverse, le savant, qui sent l'instinct de la mouche s'immiscer en lui n'a d'autre choix que de demander à son épouse de l'aider à se supprimer.

Curieusement, dans son remake du film (*The Fly*, 1986), David Cronenberg préfère à l'image du corps greffé celui, non moins aberrant, d'un corps en lente mutation. C'est ailleurs dans sa filmographie qu'il faut regarder pour retrouver le motif structurant de la greffe. *Rabid*, l'un de ses premiers films (1977), s'intéresse au sort d'une jeune femme grièvement blessée à la suite d'un accident de moto servant de cobaye à de nouvelles expérimentations de greffe de peau. À son réveil, elle découvre un nouvel orifice sous son aisselle ainsi qu'un dard lui permettant de consommer du sang humain dont elle ressent une irrépressible soif. Mais la greffe ne fait pas qu'altérer la jeune femme : elle est le foyer d'une épidémie de rage qui frappera la société. L'imaginaire de la greffe malsaine se prolonge ici d'un imaginaire de la contamination. Plus connus, *Videodrome* (1983) et ses greffes de cassette vidéo dans l'abdomen ou de revolver à la main, *Crash* (1996) et son fétichisme pour les prothèses de métal et les fusions de chair et d'acier, ou encore *eXistenZ* (1999) et son révolutionnaire *pod*, une console de jeux organique directement greffée au système nerveux du joueur, interrogent les limites de l'irréductible humain pour approcher les contours du post-humain.

Il arrive souvent, dans les films fantastiques, que le monstre ne soit pas celui que la monstruosité physiologique désigne. Si la pratique de la greffe ou de la transplantation, que le cinéma peine décidément à considérer positivement, s'avère répulsive, c'est généralement parce qu'elle se donne comme le reflet d'un esprit

**Kurt Neumann**, *The Fly*, 1958, DR

scientifique malade et obsessionnel, qui souhaite l'appliquer, souvent à l'encontre même de son patient. *Les yeux sans visage* de George Franju (1960) est un film marquant à cet égard, et dont les images, terrorisantes, car d'une grande froideur médicale (la peau d'un visage lentement découpée au scalpel puis soigneusement décollée de la chair), seront souvent rejouées par le cinéma d'épouvante. Un chirurgien réputé, tourmenté par la culpabilité d'un accident de voiture ayant défiguré sa fille (dont seuls les yeux sont restés intacts), enlève des jeunes femmes pour récupérer leur visage et le greffer à celui de sa fille. La patiente, recluse, condamnée à porter un masque blanc aux traits impassibles et à subir le supplice des échecs des opérations (horribles dégradations des tissus épidermiques) devra affronter son bourreau de père pour mettre fin au cycle infernal. Chaque rejet de greffe témoigne ici de la folie démoniaque du scientifique.

Les savants fous avides de greffes improbables ne manquent pas au cinéma, du Docteur Moreau exalté à l'idée de créer des hybrides d'humains et d'animaux sur son île du Pacifique (*Island of Lost Souls*[18], Erle C. Kenton, 1933) au Docteur Heiter, spécialiste des séparations de siamois, décidé à relier trois individus différents (et récalcitrants !) à un seul et même tube digestif à la manière d'un mille-pattes (l'horrifique *The Human Centipede* de Tom Six en 2009). À nouveau, c'est la question de la présence de l'altérité au sein même de son être qui se trouve âprement posée.

À tous, leur modèle est bien sûr le Dr Victor Frankenstein, et sa créature, dont les nombreuses adaptations cinématographiques, à commencer par celle, matricielle, de James Whale (*Frankenstein*, 1933) ont balisé l'imaginaire fantastique et morbide du corps recomposé, de son inscription dans le dogme techniciste, de son animation spectaculaire, de son régime catabolique et de sa puissance prométhéenne[19]. Le corps de la créature porte ici fièrement les cicatrices de ses multiples greffes. Il est un être nouveau, réinventé plus que restauré. Fait de la peau des autres, il ouvre au grand Autre.

Comment ne pas penser à ce monstre au moment de conclure ce bref tour d'horizon des traitements de la greffe au cinéma, lui dont le corps remonté rappelle le principe de l'œuvre filmique elle-même, montée, constituée de pièces rapportées ? Car la greffe n'est pas qu'un sujet du cinéma, elle en est aussi une des opérations fondamentales, un geste aussi créatif que technique, qui assure sa finalité (le *final cut* n'est pas l'acte du découpage, mais bien celui de la suture finale, du diagnostic de la réussite des greffes). Mais il s'agit là, il est vrai, d'autres organes, d'autres salles d'opération et d'autres savants fous.

18 Le film connaîtra deux remakes, l'un par Don Taylor en 1977, l'autre par John Frankenheimer en 1996.

19 Voir Dick Tomasovic, Ré-animer les créatures de Frankenstein : modernités de Prométhée, in Sébastien Denis et Jeremy Stolow (dir.), *Revue Intermédialités* 22, *Animer / Animating*, 2013.

Ci-contre, **James Whale**, *Frankenstein*, 1933, DR

'encontre même
ilm marquant à
ıédicale (la peau
lée de la chair),
ɔuté, tourmenté
ıt seuls les yeux
ge et le greffer à
blanc aux traits
es dégradations
ttre fin au cycle
u scientifique.
au cinéma, du
d'animaux sur
Docteur Heiter,
érents (et récal-
tes (l'horrifique
ı de la présence

créature, dont
lle, matricielle,
que et morbide
de son anima-
éthéenne[19]. Le
s greffes. Il est
res, il ouvre au

tour d'horizon
elle le principe
s? Car la greffe
lamentales, un
st pas l'acte du
te des greffes).
on et d'autres

nheimer en 1996.
le Prométhée, in
g, 2013.

*ıstein*, 1933, DR