

INVASION OF THE MOVIE SNATCHERS
EXPÉRIENCES TRANSFILMIQUES DU CINÉMA CINÉPHILE DE JOE DANTE

VINCENT BATICLE
UNIVERSITÉ PARIS DIDEROT – PARIS 7

« - Je ne pensais pas que le film serait accessible au grand public.
Je l'avais truffé de blagues strictement réservées aux cinglés de cinéma.
D'ailleurs, je crois bien que ça a été la dernière fois
que j'ai fait un film bourré de références à d'autres films.

- Vous plaisantez ?

- C'est la dernière fois que je l'ai fait exprès, en tout cas !
Mais c'est plus fort que moi – ça ressort ! »

JOE DANTE, À PROPOS DE *GREMLINS* (ENTRETIEN AVEC BILL KROHN)¹

D'UN FILM À L'AUTRE

De ses premières expériences de collage de *stock-shots* à ses films produits pour certaines des plus grandes *majors* hollywoodiennes, Joe Dante a toujours aimé parsemer ses œuvres de formes et de figures issues de films préexistants. Loin de constituer le vain et superficiel témoignage d'une connaissance quasi-encyclopédique du cinéma, les pratiques transfilmiques² dantiennes participent d'une véritable logique de création. Si le cinéaste peut librement faire intervenir dans un même film des références en apparence inconciliables (*Gremlins* cite ou parodie aussi bien *Orphée* que *Snow White and the Seven Dwarfs* et *The Texas Chainsaw Massacre*), c'est dans la mesure où son travail semble guidé par une pensée du cinéma en tant qu'ensemble homogène où chaque nouveau film, dernière couche d'un vaste palimpseste, se trouve lié à tous ses prédécesseurs. C'est donc tout naturellement que migrations et déplacements peuvent s'effectuer d'une époque et d'une fiction à une autre.

Ainsi les héros de *Looney Tunes: Back in Action* sont-ils transportés dans la Zone 52, espace-cinéma contenant d'immenses bocaux où sont conservés, vivants, plusieurs personnages issus de films de science-fiction des années cinquante (notamment Robby le robot, vedette de *Forbidden Planet*). Ils y croisent également un homme tout droit échappé de *Invasion of the Body Snatchers*. Interprété, près de cinquante ans plus tard, par le même Kevin McCarthy, le docteur Bennell continue de lancer son avertissement (« *Ils sont déjà là ! Vous êtes les prochains !* »). Vieilli, mais toujours en noir et blanc, il semble avoir poursuivi son existence indépendamment de sa fiction originelle et, naturellement, migré vers un film prêt à l'accueillir.

¹ KROHN Bill [propos recueillis par], « Entretien avec Joe Dante », in *Les Cahiers du cinéma*, n°435, Septembre 1990, pp. 24-26.

² Transfilmicité, interfilmicité et hyperfilmicité sont ici entendues en lien avec la terminologie développée par Gérard Genette (cf. GENETTE Gérard, *Palimpsestes, La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982).

Cette liberté de déplacement est telle qu'elle dépasse les barrières génériques. Dante, qui avoue considérer tous ses films comme des dessins animés³, intègre librement des figures extraites du cartoon. Aux références clin d'œil (telles les peluches de Bugs Bunny et apparitions de Chuck Jones dans *Gremlins* et *Innerspace*) s'ajoutent des citations enchâssées dans des écrans seconds (y compris dans *The Howling*, pourtant un film d'horreur). Dans *Looney Tunes: Back in Action*, personnages humains et toons sont véritablement associés sur le même niveau diégétique. Ne se limitant pas à leur seule cohabitation à l'image, leur réunion implique un véritable processus d'hybridation corporelle. Le corps de D.J. Drake, interprété par Brendan Fraser – acteur au visage extraordinairement expressif – semble en mesure d'être soumis aux mêmes métamorphoses que le corps cartoonesque. Le principe d'hybridation culmine lorsque, suite au défaut de fonctionnement d'une machine de téléportation, humains et toons échangent différentes parties de leur anatomie. Une séquence de dévoilement reprise du cartoon *A Sheep in the Deep* illustre également cette fusion : le président d'ACME – interprété par Steve Martin, autre acteur particulièrement cartoonesque – révèle sa véritable nature de personnage animé en ôtant, à la manière de Sam Sheepdog et Ralph Wolf, ses déguisements successifs. Quant à son garde du corps bodybuildé, il s'avère finalement n'être autre que Taz et retrouve son épouse pour un remake de la scène finale de *Devil May Hare*.

La confrontation des formes implique donc une transformation par contamination. Loin du simple collage, la citation instaure un dialogue entre images hétérogènes. Sur ce point, le premier long métrage de Joe Dante se donne comme un manifeste de tout son cinéma à venir. *Hollywood Boulevard*, co-réalisé avec Allan Arkush, dérive d'un pari entre Roger Corman et Jon Davison. Ce dernier avait suggéré au patron de la New World Pictures qu'il pourrait lui livrer le film le moins cher jamais produit. Corman lui accorda dix jours et un modique budget de 60 000 dollars. Davison confia le projet à Dante et Arkush qui, forts de leur expérience de concepteurs de bandes-annonces, décidèrent de fonder le film sur la récupération de *stock-shots* issus de films d'exploitation New World. Véritable exercice de montage, la première poursuite en voiture est ainsi construite par l'alternance entre des plans larges de cascades extraits de *Crazy Mama* (un film de Jonathan Demme, alors jeune débutant) et des plans serrés, à l'intérieur de la voiture, sur les personnages de *Hollywood Boulevard*. Lorsque, dans cette même séquence, un policier faisant feu dans un plan de *Crazy Mama* abat, dans le contrechamp, un personnage de la fiction nouvelle, il témoigne symboliquement de l'impact des effets de reprise.

Hollywood Boulevard décrit le quotidien d'une équipe de tournage produisant des films pour le compte d'une petite compagnie indépendante nommée Miracle Pictures (parce que « *si c'est un bon film, c'est un miracle !* »). En jouant sur sa dimension métafilmmique⁴, le film semble mettre en avant les modalités de sa propre conception et pose les bases du principe dantien de réunion des multiples formes et registres d'images.

A TRAVERS L'ÉCRAN

Lors de la séquence se déroulant dans le drive-in où est projeté le film tourné par l'équipe de Miracle Pictures s'annonce un processus de jonction des niveaux diégétiques. Les

³ KROHN Bill [dir.], *Joe Dante et les Gremlins de Hollywood*, Paris, Cahiers du cinéma / Festival international du film de Locarno, 1999, p. 60.

⁴ Un métafilmm est un film faisant état des modalités de production d'une œuvre cinématographique (cf. CERISUELO Marc, *Hollywood à l'écran, Les métafilms américains*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2000).

images du film dans le film vont symboliquement se *réaliser* par le passage de Candy dans la cabine de projection où le projectionniste, par les allers-retours de son regard entre l'écran et la jeune femme, exprime le déplacement de l'image seconde dans le milieu naturel.

Ce franchissement de l'écran, réel ou symbolique, constituera par la suite l'enjeu principal du cinéma de Joe Dante. Ce processus de communication entre diégèse et métadiégèse (dont Gérard Genette étudie les différentes formes dans *Métalepse*⁵), qui voit la fiction enchâssée s'extraire de son cadre, marque le *devenir-réel* (ou la *réalisation*) des images secondes. Il témoigne d'une pratique raisonnée de la transfilmicité, ainsi mise en scène à l'intérieur même de la fiction. Si les citations⁶ interfilmiques côtoient les reprises et les réintégrations hyperfilmiques (sur les modes sérieux ou ludique), c'est le passage de l'un à l'autre qui constitue la véritable figure du discours dantien. Ainsi, avant d'être confrontés à des images réalisées, les héros dantiens sont spectateurs d'images diffusées dans des écrans seconds – le plus souvent dans une configuration-type du plan permettant la co-présence des *personnages-spectateurs* et des films qu'ils regardent, ou par un jeu de champ-contrechamp.

It's a Good Life, segment réalisé par Joe Dante au sein de l'adaptation cinématographique de la série *The Twilight Zone*, repose sur le principe de réalisation des images. Le jeune Anthony tyrannise les siens en usant de son aptitude à matérialiser le moindre de ses désirs. Grand admirateur de cartoons, il modèle la maison familiale à l'image de ses dessins animés favoris. De par ses formes et ses couleurs, celle-ci semble sortie d'un film d'animation – au premier plan extérieur la présentant succède d'ailleurs directement son image cartoonesque. De même la pièce dans laquelle une télévision diffuse *Bimbo's Initiation* est, comme le film dans le film, intégralement en noir et blanc. Les images enchâssées sont également la source des supplices infligés à la famille du jeune garçon. Ainsi l'oncle Walt (un prénom tout sauf anodin...) se voit-il contraint d'exécuter un tour de magie à l'aide d'un chapeau extrait de *Case of the Missing Hare*, cartoon dans lequel Bugs Bunny se trouve aux prises avec un magicien.

Les créatures fantastiques dantiennes sont elles aussi des images réalisées. L'apparition des Gremlins est directement associée au film *Invasion of the Body Snatchers*. Le plan des cocons jonchant le sol de la chambre du jeune héros est en effet un écho direct à un plan du film de Don Siegel diffusé sur la télévision de Billy et montrant l'éclosion des *body snatchers*. Au début de *Small Soldiers*, les figurines – descendantes directes des Gremlins (le mot de passe qui permet au concepteur malintentionné de les fabriquer à partir de matériel militaire n'est autre que « *Gizmo* ») – n'existent que dans une publicité. Puis on assiste, lors de la première partie du générique, à la matérialisation de l'image du major Chip Hazard. Par l'usage d'une imprimante en trois dimensions, puis le passage sur la chaîne d'assemblage, celle-ci se voit transformée en un véritable jouet prêt à être commercialisé. Dans le film publicitaire, Chip Hazard, sortant de son emballage en le détruisant d'un coup de poing donné face-caméra, témoignait déjà de sa volonté de traverser l'écran.

INVASION OF THE MOVIE SNATCHERS

Images devenues réelles, les créatures dantiennes vont agir en perturbant d'autres images, et en premier lieu celles du mythe de l'*American Way of Life*. Ainsi les petites villes

⁵ cf. GENETTE Gérard, *Métalepse*, Paris, Seuil, 2004.

⁶ On entend par « citation » l'insertion d'un film ou d'un extrait de film signalant de manière évidente son caractère hétérogène.

tranquilles qu'elles détruisent sont-elles de véritables clichés issus du cinéma classique hollywoodien et des séries télévisées des années cinquante. De film en film circule un ensemble de stéréotypes : mêmes rues paisibles, mêmes maisons bien ordonnées, mêmes pelouses impeccables, même image du *kid* parcourant les rues sur son vélo – simple adolescent en promenade ou *paperboy* livrant le journal du matin.

Kingston Falls, la ville de *Gremlins*, constitue une relecture de Bedford Falls, la ville de *It's a Wonderful Life*. Les magasins qui y apparaissent sont semblables à ceux que saluait George Bailey à la sortie de son expérience cauchemardesque – un passage que regarde d'ailleurs la mère de Billy à la télévision. La ville constitue également pour Dante le lieu d'une amicale perversion du cinéma de son producteur, Steven Spielberg. Dès le début du film, celle-ci est présentée comme un espace spielbergien. Après le prologue, apparaît un panneau publicitaire pour l'émission de radio de Rockin' Ricky Rialto, véritable parodie de *Raiders of the Lost Ark* (du costume d'Indiana Jones à la typographie du titre). La voix de l'animateur accueille le spectateur à Kingston Falls, dont apparaît un plan d'ensemble, parfaite image de carte postale où vient s'inscrire la mention « *Steven Spielberg presents* ». On découvre plus tard qu'un cinéma diffuse *A Boy's Life* et *Watch the Skies*, titres de travail respectifs de *E.T.* et *Close Encounters of the Third Kind*. De même, lorsque les Gremlins s'attaquent à Gizmo, c'est en sa qualité de créature spielbergienne. C'est en effet le producteur qui suggéra de réorienter le récit en faisant du Mogwai, originellement destiné à se transformer lui-même en Gremlin, le véritable héros du film. Aussi porte-t-il en lui la marque de cette paternité. Ses premières communications avec Billy, par l'intermédiaire du chant qu'il fredonne et que le jeune homme reproduit sur un piano, évoquent le mode de communication entre humains et extraterrestres de *Close Encounters of the Third Kind*. Être exotique, compagnon du jeune héros, il est une version *boule de fourrure* d'E.T. – référence que les Gremlins s'amuse à mettre à mal lorsque l'un d'entre eux coupe le fil du téléphone des Peltzer et lance un hilarant « *Téléphone maison. Caca !* » ou quand un autre, caché parmi des peluches (comme E.T. avant lui) renverse un jouet à l'effigie du petit botaniste.

Mayfield Place est également une véritable rue de fiction. D'une part, *The 'Burbs* fut tourné sur Colonial Street, espace des studios Universal utilisé depuis 1950 pour de nombreux tournages et bien connu des spectateurs. Mais, plus encore, l'ouverture du film la définit ainsi : lorsqu'à l'issue de la traditionnelle séquence-logo Universal disparaît le nom de la *major*, la Terre demeure à l'écran, puis se déclenche un long mouvement intersidéral jusqu'au lieu, incontestablement cinématographique, de l'action. *The 'Burbs* s'amusera alors à confronter ce petit univers codifié à des images fantastiques. Du physique de loup-garou du jeune Hans à Werner Klopek, archétype du savant fou, les inquiétants voisins semblent en effet tout droit sortis d'un film de monstre classique.

Les images réalisées disposent également d'une propension naturelle à s'inscrire dans les écrans. Dans *Gremlins 2: The New Batch*, les petits monstres verts viennent interrompre l'enregistrement des diverses émissions diffusées sur le réseau câblé CCN pour les remplacer par une mire à leur effigie. Plus encore, ils ambitionnent de jouir du total contrôle des images. Dans le premier volet, lorsqu'ils pénètrent dans la cabine de projection du cinéma de Kingston Falls, ils assurent la diffusion d'un film dans le film : *Snow White and the Seven Dwarfs*. Dans le second opus, ils vont jusqu'à prendre en main le film auquel ils appartiennent. Alors que Billy et le Dr Catheter sont en pleine discussion, l'image vacille et le son se déforme. Puis le film se fige, se décompose et laisse place à un écran blanc. Stupéfaction chez le spectateur qui voit le récit brutalement interrompu. Celui-ci comprend toutefois s'être fait piéger lorsqu'apparaît en ombre chinoise un Gremlin plaçant une nouvelle bobine dans le projecteur. Jouant sur la confusion entre le film et la véritable projection, la fiction se poursuit dans le

cinéma où elle est censée être diffusée. Les Gremlins y attaquent le projectionniste et lancent, fidèles à leur volonté de perversion, un *nudie*. Dans la version destinée à l'exploitation en vidéocassettes l'image simule un défaut de lecture, puis les créatures prennent le contrôle de la télévision et zappent sur différentes chaînes. Ils envahissent alors un film différent du leur et affrontent le John Wayne de *Chisum* qui les exhorte à réintégrer leur propre fiction, puis dans un *gunfight* mémorable, les abat un à un.

Le travail d'accaparement et de détournement des images opéré à l'échelle de la fiction présente une évidente analogie avec le travail de relecture effectué par Joe Dante. D'ailleurs son nom est, à plusieurs reprises, directement associé à l'irruption des éléments perturbateurs. Lorsqu'au début de *Innerspace* Tuck Pendelton, ivre, interrompt une cérémonie militaire, son apparition à l'image coïncide parfaitement avec celle de la mention « *Directed by Joe Dante* ». Dans *Gremlins 2* et *Small Soldiers*, ce sont des personnages prénommés Joe qui introduisent les créatures destructrices. Mais le cinéma dantien est autant respectueux qu'il est destructeur. Après tout, comment reprocher aux Gremlins d'attaquer les locaux d'une chaîne diffusant une version colorisée de *It's a Wonderful Life* et proposant une happy end à *Casablanca* ! De même, la mise à sac des studios Warner dans *Looney Tunes: Back in Action* semble légitime. Des cadres, tous habillés du même costume-cravate, aux deux frères Warner, véritables jumeaux désignés par leur numéro, le studio est présenté comme un univers uniformisé. Tout n'y est que commerce et législation (une fois licencié, Daffy ne peut plus prononcer son nom, propriété du studio) et les Looney Tunes, figures mythiques à l'extraordinaire potentiel commercial, sont exploités par des producteurs qui ignorent tout du cartoon⁷.

Même lorsqu'il propose des détournements appuyés, le cinéma dantien s'affaire à installer un dialogue entre les images recyclées et la forme nouvelle. En revendiquant sa conscience historique, il témoigne d'une logique de la réappropriation, à mille lieues du clin d'œil cinéphile pour initiés et des pillages pratiqués par certains⁸. Hommages, remakes, suites et parodies illustrent une véritable problématique de la relecture que Joe Dante partage avec toute une génération de cinéastes cinéphiles. Souvent qualifiés de *movie brats*, ils sont plus exactement des *movie snatchers* dont le travail pourrait se résumer par cette remarque de Dante : « *Si on arrive à prendre ce qui a beaucoup servi – car la nouveauté n'existe pas – et à le rendre neuf, on jette un éclairage sympathique sur les tentatives antérieures. (...) Je considère que je fais des vieux films. Et pour moi, les vieux films sont également neufs.* »⁹

⁷ Joe Dante explique avoir été confronté à cet état de fait lors de la production de *Gremlins 2* : « *L'un [des décideurs] avait coupé de moitié le prégénérique de Chuck Jones pour Gremlins 2, et aurait aimé le couper en entier parce qu'il prétendait que "ce type était incapable de dessiner Bugs Bunny" »* (KROHN Bill [dir.], *op. cit.*, pp. 131-132).

⁸ Joe Dante se montre très critique vis à vis de certains cinéastes contemporains : « *Pour moi, la différence entre The Howling et Armageddon est qu'il n'y a pas de tonalité dominante dans Armageddon. Je n'y trouve pas d'émotion. C'est un produit générique dont toutes les pièces ont été assemblées à partir d'autres films. C'est une façon cynique de faire des films. Je dois bien reconnaître qu'il y a un peu de ça dans mes films, mais mes raisons sont différentes, je crois. Je n'essaie pas de mélanger un tas de trucs pour faire un peu de fric. Je trouve que la juxtaposition d'éléments divers dans un film est éclairante. Si on prend un morceau de film et qu'on le place à côté d'un autre, sa signification est changée. (...) Je n'éprouve rien à la vision de films comme Armageddon. Je n'éprouve rien à l'égard des gens qui l'ont fait. Aucun amour de la fabrication d'un film ne se communique au public, et je veux croire que l'inverse est vrai dans mes films, qu'une relative intelligence est à l'œuvre et tente même, dans certains cas, de justifier de l'utilisation du matériau.* » (KROHN Bill [dir.], *ibid.*, p. 62.)

⁹ KROHN Bill [dir.], *ibid.*, p. 63.

Ainsi *The Howling*, tout en proposant une réactualisation du mythe du loup-garou, assume sa filiation cinématographique en faisant référence aux plus célèbres règles du genre (les « *balivernes hollywoodiennes* » énoncées par le propriétaire d'une librairie ésotérique). Le film rend hommage à ses prédécesseurs en donnant à la plupart de ses personnages le nom d'un cinéaste ayant réalisé un film de loup-garou. Ainsi Kevin McCarthy joue Fred Francis et Belinda Balaski est Terry Fisher¹⁰. Quant à Patrick Macnee, il interprète le Docteur George Waggner. Logique du clin d'œil, il s'avère pertinent que le personnage, médecin spécialiste des loups-garous, porte le nom du cinéaste qui a posé, avec *The Wolf Man*, les bases du genre. *The Howling* fait d'ailleurs directement référence au film de 1941, dont deux extraits sont utilisés pour guider la compréhension des personnages et des spectateurs. Comme l'explique Dante, « *c'est intéressant de commenter le film dans le film. Les spectateurs apprécient l'histoire mais ils ont aussi accès à ce que le réalisateur pense du film et des autres films.* »¹¹

DU FILM AU RÉEL

Exploitant la dimension réflexive des pratiques transfilmiques, Joe Dante fait de ses films le lieu d'un discours sur l'impact des images, non seulement sur les autres images, mais aussi sur le spectateur et son environnement. Il prouve alors qu'un cinéma cinéphile ultra-référencé ne fonctionne pas uniquement en circuit fermé.

Depuis *The Howling*, film de loup-garou dont l'héroïne est une présentatrice de journal télévisé, le cinéma dantien porte un œil intéressé sur le monde des médias d'information. *The Second Civil War* s'intéresse ainsi à la dimension médiatique d'un incident politique (la fermeture des frontières de l'Idaho par un gouverneur refusant d'accueillir un groupe d'orphelins pakistanais) dégénéralant en une nouvelle Guerre de Sécession. Le film s'attache à mettre en avant la manière dont la classe politique, guidée par un Président « *bon à faire de la pub pour des pots de yaourt* » se retrouve souvent esclave de médias qu'elle croit pouvoir maîtriser. En effet, lorsque le chef d'État, qui envisage de lancer un ultimatum de soixante-douze heures, découvre que celui-ci interromprait un épisode-clef d'un soap-opera à succès, il choisit d'annoncer un étrange ultimatum de soixante-sept heures et demie¹² ! Dans un inquiétant retournement du rapport de forces entre les sphères politique et médiatique, la fiction conditionne la réalité.

Le film décrit également la gestion du conflit par la chaîne d'information News Net – parfaite parodie de CNN – et illustre la manière dont les médias organisent la réalité à leur convenance, devenant même la source des événements. Pour témoigner de cette confusion, *The Second Civil War* s'appuie sur des jeux de mise en abyme et des allers-retours entre les différents niveaux de représentation. L'univers diégétique s'y trouve comme aspiré par les caméras et les écrans de télévision, notamment lorsque les commentaires des journalistes

¹⁰ Freddie Francis et Terence Fisher réalisèrent de nombreux films pour la Hammer Films. Le premier signa *Legend of the Werewolf*, le second *The Curse of the Werewolf*. On trouve aussi parmi les autres noms de personnages : Roy William (Bill) Neill (*Frankenstein Meets the Wolf Man*), Erle Kenton (*House of Dracula* – aussi connu sous le titre *The Wolf Man's Cure*), Jerry Warren (*Face of the Screaming Werewolf*)...

Dante effectue un clin d'œil similaire dans *Masters of Horror: Homecoming* où des zombies sortent des tombes de Jacques Tourneur (*I Walked With a Zombie*) et de G.A. Romero (*Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead*, *Day of the Dead*...).

¹¹ Joe Dante, interviewé dans le documentaire *Welcome to Werewolfland*.

¹² Début 2010, Barack Obama décala son discours sur l'état de l'union afin qu'il ne coïncide pas avec la diffusion de la série *Lost* !

précèdent l'apparition des images du monde réel. Le danger inhérent à ce processus de renversement est que les images, à l'instar des créatures fantastiques, puissent devenir autonomes. Lorsque se déclenche le conflit armé, le tissu filmique s'affole et les différents registres d'images se mélangent de manière totalement désorganisée. La fiction fait irruption dans la réalité et renvoie les médias à l'état de spectateurs impuissants.

Si le cinéma dantien sait dénoncer les potentiels dangers de l'image, il rend toutefois plus volontiers hommage à ses vertus, faisant alors une distinction essentielle entre médias télévisés et fictions cinématographiques. Élevé aux doubles programmes et aux matinées du samedi, Dante met en avant l'importance de l'expérience spectatorielle dans le processus de constitution de la conscience humaine.

Ainsi la reprise hyperfilmique, lorsqu'elle est rendue consciente, acquiert une dimension utilitaire et devient un moteur de la progression des personnages. Quand dans *Gremlins 2*, Gizmo se retrouve enfermé dans un conduit d'aération par les Mogwai maléfiques, il est un simple spectateur assistant, impuissant, à l'émancipation de ses descendants. L'enjeu sera alors pour lui de devenir acteur, ce qu'il fera en rejouant le passage de *Rambo: First Blood Part II* qu'il regardait au début du film. Déjà dans le premier opus, il fonçait sauver Billy en se prenant pour le Clark Gable de *To Please a Lady*.

Voir pour savoir. Être spectateur actif pour devenir acteur de sa propre vie. Telle est également la leçon de *Explorers* et *Innerspace*. Dans ce dernier, le lieutenant Tuck Pendelton, installé dans un fauteuil qu'il ne peut quitter face à l'écran de contrôle de sa navette, est un modèle de personnage-spectateur. Connectant son vaisseau aux circuits oculaire (par l'usage d'une sonde optique en forme de caméra) et auditif de Jack Putter, il partage la subjectivité audio-visuelle de l'homme au sein duquel, miniaturisé, il a été injecté par erreur. Ce nouveau point de vue lui permettra d'appréhender différemment le monde et lui offrira d'en redécouvrir la véritable valeur. Dans le même temps, Jack est contaminé par un processus de devenir-image. Tuck devient le metteur en scène du corps de son hôte de fortune. Derrière son moniteur, il demande à Jack de bouger la tête comme un réalisateur commanderait à son caméraman et lui indique la manière dont il doit évoluer, guidant chacun de ses mouvements lors des premières scènes d'action et lui dictant les mots qu'il doit prononcer. Tout au long de leur aventure commune, Tuck exhorte Jack à se transcender, à dépasser ses peurs et à agir en héros. Lorsqu'il lui dit « *sois moi !* », il annonce le principe de transfert d'aptitudes qui s'opère entre les deux personnages – et de la fiction au réel. L'ultime séquence du film atteste de sa complète évolution : rejetant les appels de sa vie passée, il se lance seul, tel un vrai héros, au secours de ses amis.

Matinee, parce qu'il met en scène de véritables spectateurs de cinéma, constitue le support exemplaire de la théorie dantienne. Relais du cinéaste (et véritable clone de William Castle¹³), le personnage de Lawrence Woolsey en est le parfait professeur. Dans une séquence où il utilise un mur de briques tel un tableau noir, le réalisateur fait apparaître comme par magie un court dessin animé alors qu'il enseigne au jeune héros la vertu cathartique du

¹³ Le réalisateur et producteur William Castle développait pour ses films des *gimmicks* destinés à faire de leur projection une véritable expérience interactive : pour *Macabre*, il délivrait un certificat d'assurance vie aux spectateurs dans l'hypothèse où ceux-ci seraient amenés à mourir de peur ; les salles où était projeté *House on Haunted Hill* étaient équipées de squelettes flottant au-dessus du public ; *Homicidal* proposait une pause de 45 secondes destinée à donner au public la possibilité de quitter le cinéma s'il craignait d'être trop effrayé. Dans *Matinee*, Lawrence Woolsey développe les procédés Atomo-Vision et Rumble-Rama et utilise également l'idée de l'assurance vie délivrée par de fausses infirmières postées à l'entrée du cinéma. La scène de la cassure du film dans *Gremlins 2* constitue quant à elle un hommage au film de Castle, *The Tingler*.

spectacle cinématographique : « *Il y a très très longtemps un homme des cavernes sort de chez lui. Paf ! Il est poursuivi par un mammouth ! Il est terrifié mais il s'en tire bien. Et puis quand tout est fini il est fou de joie ! (...) Il sait qu'il est vivant... et ça le rend heureux ! Alors il rentre chez lui, à l'abri dans sa caverne. Son premier geste, c'est de dessiner son mammouth. Et il se dit : "Les gens vont venir le voir ! Faut l'améliorer ! Lui mettre des défenses très longues et des yeux plus méchants."* Boum ! C'est le premier film de monstre ! (...) Tu peux leur faire les plus grandes dents que tu veux, tu les tues à la fin... Tout s'arrange ! On rallume la lumière... Tu vois, le public vient ici comme dans une caverne : il arrive sur la moquette préhistorique, on déchire les billets en deux. Il est trop tard pour reculer... » Lors de la projection de *Mant!* (un mélange de *The Fly* et *Them!*)¹⁴, Woolsey met directement en œuvre cette version du mythe platonicien de la caverne. Jouant à plein du climat de psychose que font régner les médias en plein cœur de la crise des missiles cubains, il propose à son public, hanté par la menace nucléaire, la plus grande et la plus saine des peurs. Au beau milieu de la séance, la projection se coupe brutalement alors qu'est simulée une véritable explosion nucléaire. Pris de panique, les spectateurs se ruent dehors pour découvrir que le monde extérieur n'est finalement pas si angoissant qu'ils le pensaient...

Matinee se termine alors que Lawrence Woolsey exhorte les enfants à rester attentifs aux images cinématographiques. Son message est celui du cinéma cinéphile de Joe Dante : « *Gardez les yeux ouverts !* ».

JOE DANTE - FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE :

HOLLYWOOD BOULEVARD, 1976

PIRANHA, *Piranhas*, 1978

THE HOWLING, *Hurllements*, 1981

TWILIGHT ZONE: THE MOVIE, *La Quatrième dimension, le film*, 1983 – Segment : *It's a Good Life*

GREMLINS, 1984

EXPLORERS, 1985

THE TWILIGHT ZONE (TV), *La Quatrième dimension*, 1985 – Épisode: *The Shadow Man*

AMAZING STORIES (TV), *Histoires fantastiques*, 1986 – Épisodes : *Boo!* ; *The Greibble*

INNERSPACE, *L'Aventure intérieure*, 1987

AMAZON WOMEN ON THE MOON, *Cheeseburger film sandwich*, 1987 – 5 sketches

THE 'BURBS, *Les Banlieusards*, 1989

GREMLINS 2: THE NEW BATCH, *Gremlins 2, la nouvelle génération*, 1990

EERIE, INDIANA (TV), 1991-1992 – Épisodes : *Foreverware* ; *The Retainer* ; *The Losers* ; *Heart on a Chain* ; *The Hole in the Head Gang*

MATINEE, *Panique sur Florida Beach*, 1993

RUNAWAY DAUGHTERS, 1995

THE SECOND CIVIL WAR, 1997

SMALL SOLDIERS, 1998

LOONEY TUNES: BACK IN ACTION, *Les Looney Tunes passent à l'action*, 2003

MASTERS OF HORROR (TV), 2005-2006 – Épisodes : *Homecoming* ; *The Screwfly Solution*

CSI : NY (TV), *Les Experts : Manhattan*, 2007 – Épisode : *Boo*

THE HOLE, 2009 (inédit)

¹⁴ Une version complète du film, d'une durée de 16 minutes, était disponible sur l'édition laserdisc de *Matinee*.