Miranda

Revue pluridisciplinaire du monde anglophone /
Multidisciplinary peer-reviewed journal on the English-speaking world

16 | 2018

L'expérimental dans la littérature et les arts
contemporains

Jean-François Chassay, Hélène Machinal, et Myriam Marrache-Gouraud (eds.), *Signatures du monstre*

Raphaëlle Costa de Beauregard

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/miranda/11559>

DOI : 10.4000/miranda.11559

ISSN : 2108-6559

Éditeur

Université Toulouse - Jean Jaurès

Référence électronique

Raphaëlle Costa de Beauregard, « Jean-François Chassay, Hélène Machinal, et Myriam Marrache-Gouraud (eds.), *Signatures du monstre* », *Miranda* [En ligne], 16 | 2018, mis en ligne le 05 juin 2018, consulté le 16 février 2021. URL : <http://journals.openedition.org/miranda/11559> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/miranda.11559>

Ce document a été généré automatiquement le 16 février 2021.

Miranda is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Jean-François Chassay, Hélène Machinal, et Myriam Marrache-Gouraud (eds.), *Signatures du monstre*

Raphaëlle Costa de Beauregard

RÉFÉRENCE

Jean-François Chassay, Hélène Machinal, et Myriam Marrache-Gouraud (eds.),
Signatures du monstre (Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2017), 337 p, ISBN :
978-2-7535-5669-0

- 1 L'ouvrage collectif dirigé par Jean-François Chassay, Hélène Machinal, et Myriam Marrache-Gouraud intitulé *Signatures du monstre* se divise en quatre parties comportant chacune quatre sous-parties, précédées d'une introduction générale par le directeur et les directrices de l'ouvrage, lequel(le)s sont également les auteur(e)s d'une conclusion générale, suivie d'une importante bibliographie, récapitulant tout en l'élargissant, celle qui suit chaque article. Il s'agit d'abord du monstre populaire, puis scientifique, puis esthétique et enfin de l'image monstrueuse.
- 2 I.i. Dans son article « Diversité humaine ou signes de monstruosité ? Les races d'hommes monstrueux » (p. 23-36) Jean Céard rappelle les textes qui firent autorité en Occident à l'Antiquité puis à l'ère chrétienne. Si dans l'Antiquité c'est la continuité entre l'homme et l'animal qui est affirmée, à l'ère chrétienne l'homme est distingué de l'animal d'une manière radicale. À la Renaissance le monstre humain devient en outre signe de châtement, mais avec la naissance de la pensée scientifique, les monstres de l'Antiquité n'existeraient pas, ce que confirment les explorateurs. Chez Antoine Fumée, ou Ulisse Aldovrandi, auteurs d'*Histoires...*, émerge le terme 'monstra' et ses liens avec l'image ou 'mimesis', et en particulier avec la peinture.
- 3 I.ii. Le deuxième article, par Myriam Marrache-Gouraud, « Monstres humains de collection, curieuses merveilles du XVI^e siècle » (p. 37-56) a également une valeur

introduitive. D'un point de vue sémiotique, on tire parti des monstres comme divertissement, car ils relèvent à la fois de l'énigme et de l'inattendu. D'un point de vue philosophique, le monstre relèverait de la nature alors que le sauvage, lui, relèverait de la culture. Pour les princes c'est l'image du monstre comme curiosité, en particulier dans la peinture, qui est appréciée. L'auteure étudie le portrait par Agostino Carracci (1598-1600) d'un personnage réel dit le 'monstre velu', qui illustre la transformation du regard sur la nature à la Renaissance.

- 4 I.iii. Fanny Robles, avec « Mythologies du métonyme ethnographique : vers une sémiotique du « sauvage » monstrueux sur les planches londoniennes » (p. 57-77) étudie le célèbre cas de la Vénus Hottentote, Saartjie Baartman. La vogue de l'observation scientifique au 19^e siècle a permis l'exhibition d'êtres humains au nom de classifications des êtres vivants en espèces, au même titre que les minéraux ou les plantes. Cependant il s'agit également d'un spectacle populaire, d'un divertissement, infligeant à cette femme le traitement réservé aux bêtes sauvages. On pourra regretter ici l'absence de référence au film sur le sujet, *Vénus Noire* d'Abdellatif Kechiche (2010).
- 5 I.iv. Dans un article intitulé « Méduse à l'épreuve des affects : iconologie interartiale des figures monstrueuses radicales » (p. 79-96) Guillaume Baychelier se propose de « tracer les contours d'un modèle iconographique dont l'enjeu majeur est de conduire à un choc à même de mobiliser le regard sans l'interdire » (p.93). Partant d'une étude de la *Méduse* de Rubens (1617-1618) qui détourne de nous le mytique 'regard' et instaure ainsi une place pour le spectateur où le plaisir et l'effroi peuvent se côtoyer, l'auteur montre comment cette problématique est utilisée dans les jeux vidéo. À la différence du spectateur de cinéma, le joueur peut interagir dans un espace similaire à celui proposé par Rubens dans son portrait insolite de Méduse. L'auteur de ce texte nous permet, en outre, d'accéder aux outils d'analyse des plasticiens.
- 6 II.i. Le premier article de cette seconde partie de l'ouvrage consacrée à l'imaginaire scientifique du monstre, entre promesse et impensé, est celui de Jean-François Chassay « *Les Morticoles* de Léon Daudet ou les monstres en otage » (p. 99-111). L'inquiétude épistémologique du XIX^e siècle en Occident hante à la fois le positivisme scientifique et la nostalgie pour un ordre révolu, faisant surgir ces contradictions dans l'univers de science-fiction de ce roman dominé par l'horreur. Pour les principaux protagonistes, i.e. les médecins, le monstrueux c'est la dégénérescence mais aussi la pauvreté et la saleté, tandis que pour le narrateur, le médecin lui-même est monstrueux. Cependant l'argument de Léon Daudet serait problématique car il s'agirait de réclamer le retour à l'idéologie des classes possédantes s'arrogeant d'autorité un ordre pourtant révolu.
- 7 II.ii. L'article d'Elaine Després « Les monstres prometteurs : *Twilight World* de Poul Anderson » (1961) (p. 113-128) souligne l'hésitation entre les théories qui permettraient de distinguer le 'mutant' (invisible) du 'monstre' (visible) et, à l'inverse, comment le 'mutant' est un 'monstre prometteur', car le 'mutant' est toujours spectaculaire (p. 117). Dans les deux cas, il s'agirait d'étudier la peur : peur morale entre le bon et le mauvais mutant, peur de la contamination invisible. Un paradoxe apparaît dans la contradiction entre le concept de 'monstre prometteur' et le constat d'échec faisant appel à une émigration vers une autre planète.
- 8 II.iii. Sylvie Bauer, par son article: « 'All I Know is that I'm Alive. Well, I'm not dead anyway'. Le monstre impensable dans *American Desert* (2004) de Percival Everett » (p. 129-141), nous fait découvrir, voire relire, un auteur autant qu'une œuvre. La problématique du monstre est étudiée dans cet article « par ses bords : linguistiques,

narratifs et philosophiques » (p.140). Bords narratifs, lorsque la veuve de Theodore Street doit identifier à la morgue ce qu'on lui présente comme la tête de son mari. Une fois la tête recousue sur le corps, le cadavre se redresse, causant le chaos. Bords linguistiques ensuite, car le récit est celui d'un narrateur décapité mais recousu, et qui, de plus, utilise le récit à la troisième personne. Ce choix énonciatif permet un jeu sur le langage, et l'ironie domine. Bords philosophiques enfin, puisque c'est le rôle du langage dans la constitution du réel qui serait au cœur du roman. Cependant, cet article s'autorise également un jeu entre ces trois « bords » par lesquels nous appréhendons le réel, ce qui le rend d'autant plus convaincant.

- 9 II.iv Isabelle Boof-Vermeesse, avec « Entre pharmakos et pharmakon : le monstre et le retour du réel dans *Invisible Monsters Remix* de Chuck Palahniuk » (p. 143-156), étudie la société de l'image et ses dégâts sur la conscience de soi, le sadomasochisme de l'automutilation, pour envisager une lecture à l'aide du monstre comme pharmakon, i.e. un objet transitionnel qui générerait à la fois autonomie et dépendance. De plus, le livre dans sa forme s'affiche aussi comme monstre. Les chapitres paraissent faire appel à une 'lecture distraite', erratique, parfois inversée dans un miroir.
- 10 III.i Cette troisième partie est consacrée aux liens entre monstres et arts. Hélène Machinal en définit la problématique avec : « Du monstre considéré comme une œuvre d'art : continuité et renouveau de la figuration du monstre dans *The Fall* et *Hannibal* » (p.159-179). L'auteure constate la résurgence des monstres populaires du 19^e siècle au cinéma par l'hybridité générique entre policier et fantastique, mais également un déplacement inédit de l'altérité à l'intimité du monstre pour le lecteur. La porosité entre détective et criminel s'exprime par la fascination enquêteur/tueur dans les deux films, mais le lecteur en sait plus que le détective, d'où une relation particulière avec le monstre. L'obsession de ce dernier pour une esthétisation de son crime induit chez le lecteur une perversion du regard.
- 11 III.ii On retrouve la même problématique chez Mélanie Joseph-Vilain avec « *Broken Monsters* (2014) : quand le monstre fait signe » (p.181-196). Le monstre dans ce roman se révèle lui aussi par la monstruosité de ses œuvres : corps dépecés et recomposés en monstre mi-humain mi-animal. Le texte même du roman est également une hybridation générique. Le roman policier côtoie le roman fantastique, car la perversité du criminel est tantôt expliquée par la psychologie, tantôt par une intervention de forces surnaturelles. La société moderne gouvernée par Internet devient une usine à monstres engendrant eux-mêmes des monstres et s'exhibant dans une prolifération perverse de signes.
- 12 III.iii Christophe Gelly, dans cette étude de la bande dessinée "*Neonomicon* (2010) de Jacen Burrows et Alan Moore, ou l'adaptation du monstrueux selon H.P. Lovecraft » (p. 197-212), pose l'esthétisation de l'œuvre monstrueuse en termes lovecraftiens (5 ill.). Or pour Lovecraft le monstre habite l'humanité : sous le crayon de Burrows, l'image du premier enquêteur Aldo Sax devient celle du monstre qu'il poursuit, et celle du deuxième enquêteur, une femme, Merrill Brears, se sexualise. Quant à la nature composite de l'écriture lovecraftienne, Alan Moore choisit de faire adopter par tous les personnages le langage cryptique des 'Grands Anciens', doublé d'un second langage plus mystérieux. Transposé à l'image, le récit lovecraftien d'un témoin 'après coup' se transforme en surgissement au présent du monstre dans l'humain, et l'altérité fondamentale des créatures se mue en inquiétante étrangeté.

- 13 III.iv Avec leur article : « Soi-même comme un monstre : un imaginaire numérique » (p. 213-233) Bertrand Gervais et Gabriel Tremblay-Gaudette étudient l'imaginaire du monstre à l'ère numérique (7 ill.). Tout d'abord, il s'agit de *Patchwork Girl or A Modern Monster* où Shelley Jackson (1995), dans un hypertexte de fiction produit avec le logiciel Storyspace (Eastgate Systems), se réapproprie à la fois Mary Shelley et son texte. « Reposant sur des structures rhizomatiques, le corps du texte est [...] morcelé, éclaté et dispersé » (p. 218). Puis l'étude se consacre aux monstres numériques : *Slender Man* (2009) et le forum de discussions *Something Awful* qui a pour origine des photographies dans lesquelles serait insérée une touche de paranormal, évoquant le mouvement Anonymous des hackers intervenant sur le Web de façon anonyme et donc invisible. Internet offrirait à ses utilisateurs le lieu d'une identité labile en flux perpétuel. Pour preuve, les auteurs proposent l'analyse d'un jeu de rôles massivement multijoueur MMORPG, puis du métavers *Second Life* (2003), mondes virtuels que l'on explore sans jeu prédéterminé — recherche qui culmine avec l'examen de *Kyrie Source, Objects of Sublimation* (2009-2012). Davantage qu'une forme de monstruosité nouvelle, la cyberculture du Web apparaît plutôt comme un avatar des monstres, d'abord mythologiques puis littéraires, qui se sont succédé. Une fois encore, la nature du monstre apparaît comme paradoxale, car en s'appropriant cet état de flux de l'image que lui procure le Web, le monstrueux se banalise.
- 14 IV.i Cette quatrième partie est consacrée aux 'Images construites du monstre'. Gaïd Girard « Pour un apprentissage laïque du monstre (de Lucas de Leyde à Orlan) » (p. 237-253, 8 ill.) évoque les images du Jugement dernier où les images des démons inspirent la terreur par leurs corps hybrides et néanmoins humains, tout comme le monstre 'romantique' de Mary Shelley. C'est cependant la fabrication elle-même de ce corps qui a connu un succès contemporain. Témoins les corps disséqués de l'exposition *Body Worlds* par Gunther von Hagens en 1995, et plus ambitieuses encore les productions d'ORLAN, subissant volontairement une opération de son corps sous le regard de son public avec lequel elle dialogue en même temps. Il y a redoublement de la monstruosité dans la métamorphose de son corps et son accompagnement spectaculaire. Est-ce là bien une performance artistique, créant le 'monstre prometteur' de Richard Goldschmidt, ou bien un acte sadomasochiste se revendiquant comme de l'art ?
- 15 IV.ii Les deux articles suivants examinent le film lui-même comme réflexion sur le concept de monstruosité. Lison Joustien « De *Freaks* à *Decasia*, de l'image du monstre à l'image monstrueuse » (p. 255-268) compare d'un point de vue formel le film de monstres naturels et le film de 'found footage'. Dans *Decasia* le cinéaste affiche l'œuvre du temps sur la pellicule, et suggère son organicité par ses métamorphoses qui sont causées par les accidents de la matière ayant pour résultat des effets d'oblitérations et de défigurations. Le caractère transgressif inhérent au concept de monstruosité définirait donc par leur seule présence à l'écran, les corps captés par la caméra de Browning et les figures hors normes de la pellicule abîmée.
- 16 IV.iii Au contraire, Francisco Ferreira avec « De *L'Emprise* à *Outer Space* : le devenir-monstre du film » (p. 269-284) pose l'hypothèse d'un monstre dont la présence est invisible mais perceptible par l'image-monstre subissant diverses métamorphoses sous les yeux du spectateur. Le premier film, *L'Emprise* (1982), montre le déchaînement d'une présence démoniaque par un jeu sur des miroirs qui perturbent l'image et par les postures du corps de la victime subissant les attaques d'une 'force'. Si la mise en abyme

du cinéma est déjà présente dans ce film, avec *Outer Space* (1999), la présence du monstre est matérialisée par un travail de réinscription sur la pellicule, produisant l'instabilité de l'image elle-même. Pour le spectateur, *L'Emprise* est tout d'abord le lieu d'effets de réel inexplicables, et, dans sa réappropriation esthétique, l'occasion d'un film d'avant-garde.

- 17 IV.iv Dans l'article de David Roche « Lignes de faille dans *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013) : une esthétique du monstrueux » (p. 285-301), c'est le concept de signature du monstre — choisi comme titre de l'ouvrage collectif — qui est analysé. Pour l'auteur, la signature est métonymique à la fois du superhéros et du criminel. Dans le film d'horreur cette signature est elle-même monstrueuse : crime et revendication d'une identité. Chez Glazer, La Femelle est une extraterrestre criminelle. Lorsque contre toute attente, elle s'humanise, elle est la victime d'un criminel humain. L'extraterrestre aurait ainsi toute sa place dans un monde contemporain caractérisé par l'aliénation ordinaire. Cependant, l'horreur naît surtout de 'l'interstitialité', c'est-à-dire de la déconnexion du signe, voire de la signature, et du personnage.
- 18 Par la variété des approches autant que par la richesse des références aux monstres du cinéma, les articles de cet ouvrage renouvellent le sujet.

INDEX

Keywords : cinema, monsters, human, non-human, fantasy, horror, science-fiction, aesthetics, image, fascination

Mots-clés : cinéma, monstres, humain, non-humain, fantastique, horreur, science-fiction, esthétique, image, curiosité

AUTEURS

RAPHAËLLE COSTA DE BEAUREGARD

Professeur Emérite

Université de Toulouse 2-Jean Jaurès