



LA MUTATION FANTASMÉE : LE CAS CRONENBERG

[Peggy Cardon](#)

Éditions de Minuit | « Critique »

2006/6 n° 709-710 | pages 580 à 590

ISSN 0011-1600

ISBN 9782707319619

DOI 10.3917/criti.709.0580

Article disponible en ligne à l'adresse :

<https://www.cairn.info/revue-critique-2006-6-page-580.htm>

Distribution électronique Cairn.info pour Éditions de Minuit.

© Éditions de Minuit. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

La mutation fantasmée : le cas Cronenberg

*Chez moi, tout part de la fascination pour le corps.
Je dois l'examiner, le forcer, y enfoncer des objets, le transformer,
le faire muter et le faire glisser vers un autre état ¹.*

Le monstre est traditionnellement le personnage central du film d'horreur. Jusque dans les années 1980, la question philosophique fondamentale qui sous-tendait ce genre cinématographique était celle de la monstruosité, par extension celle du normal et du pathologique, des peurs et des refoulements que pouvait susciter l'anormalité dans les sociétés occidentales. Considéré comme un maître du genre, David Cronenberg a contribué à réorienter les questionnements du film d'horreur en substituant à la figure du monstre un personnage éminemment contemporain : le mutant.

Sa filmographie témoigne d'une vision originale – et en même temps réaliste – des mutations. De manière récurrente, on retrouve au centre de ses histoires, et sous des formes diverses, un processus de mutation, depuis la mutation génétique au sens strict du terme jusqu'à des transformations psychologiques que l'on ne peut qualifier de mutations que dans un sens métaphorique. Dans plusieurs cas, la mutation touche non seulement les humains, mais aussi les objets, qui peuvent subir des altérations inquiétantes (telle la machine à écrire du *Festin nu* ², qui devient soudain un cafard géant, ou le téléviseur doué de parole dans *Videodrome* ³). Enfin c'est la réalité dans son ensemble qui finit parfois par muter (*eXistenZ* ⁴).

1. D. Cronenberg, « Ich bin ein böser Bildtherapeut », interview publiée dans *Die Zeit*, 6 octobre 2005 (traduction de l'allemand).

2. *Naked Lunch*, 1991, d'après le roman de W. S. Burroughs.

3. *Videodrome*, 1982.

4. *eXistenZ*, 1999.

Nous ne nous attarderons ici que sur les films dans lesquels la mutation reste essentiellement humaine et corporelle. *La Mouche*⁵ peut être considéré comme l'exemple paradigmatique du film de mutant. La mutation corporelle occupe également une place centrale dans *Chromosome 3*⁶, ainsi que dans *Videodrome*⁷. En le plaçant dans des situations de transformations extrêmes et dérangeantes, c'est bien le corps que ces films prennent fondamentalement pour objet. Le corps devient un objet d'expérience que l'on peut manipuler, transformer, déchirer, décomposer. C'est dire que dans ces films, la mutation n'est pas essentiellement un processus génétique « naturel ». Elle est plutôt « générée » par l'expérimentation d'individus qui la recherchent ou la provoquent de manière plus ou moins intentionnelle. À travers la quête des personnages de ses films, c'est donc la fascination qu'exerce aujourd'hui l'idée d'un humain mutant qui intéresse Cronenberg. D'où vient ce fantasme de la mutation ? Pourquoi ce désir effrayant de muter ?

Parmi les motivations des « héros » de Cronenberg, vient en premier lieu la recherche d'une forme de perfection. C'est en vue de le perfectionner que ces personnages font de leur corps le lieu d'expérimentations téméraires. La mutation est alors perçue comme une *métamorphose* du corps, émanant d'un désir « d'auto-crédation et d'auto-intensification de l'humain⁸ ». Comme telle, la mise en œuvre de la mutation résulte d'une volonté de toute puissance (prolonger la vie, retarder le vieillissement). Cronenberg porte à l'écran le puissant désir masculin d'atteindre un corps idéal, d'acquérir un pouvoir musculaire engendrant une sexualité décuplée. Les héros de Cronenberg sont à la recherche d'une nouvelle peau, d'une nouvelle chair, d'une nouvelle vie.

5. *The Fly*, 1986, d'après la nouvelle de G. Langelaan.

6. *The Brood*, 1979.

7. Nous ferons également appel ponctuellement à *Frisson* (*Shivers*, 1975), *Rage* (*Rabid*, 1976), *Scanners* (1980) et *Faux-semblants* (*The Dead-Ringers*, 1988). Nous avons par contre choisi de laisser de côté d'autres films, dont le dernier opus de Cronenberg, *A History of Violence*, dans lequel la thématique de la mutation n'est peut-être pas totalement absente, mais ne se présente pas de manière aussi explicite.

8. A.-C. Masquelet, « Métamorphose », *Dictionnaire de la pensée médicale*, sous la dir. de D. Lecourt, Paris, PUF, 2003, p. 738.

La mutation confère effectivement, dans un premier temps, des pouvoirs surhumains ou paranormaux (efficacité machinique dans *Videodrome*, télépathie dans *Scanners*, surpuissance physique et sexuelle dans *La Mouche*). Mais les personnages de Cronenberg sont invariablement dépassés par les effets de la mutation et finissent par perdre définitivement le contrôle d'un corps qui ne leur appartient plus. Leurs grandes ambitions humaines sont chaque fois rattrapées par la maladie, le parasite ou la tumeur, qui les mène à une mort rapide et sanglante.

Derrière la question de la mutation corporelle se retrouve finalement une volonté de repenser le corps sain. Ces mutants en devenir sont, comme le dit Serge Grünberg, « sans cesse à la recherche d'une immunité contre les autres, désireu[x] de protéger un corps à la fois inconnu, et dont les manifestations phénoménologiques pourraient porter pour nom "maladie"⁹ ». De ce point de vue, remplacer le concept de « monstruosité » par celui de « mutation » n'est pas innocent. La monstruosité était un état. La mutation implique le changement, l'évolution d'une forme. On retrouve dans tous ces films, l'idée d'un « programme » humain, initialement sain (au moins en apparence), qui va être détraqué, détruit de l'intérieur. Chez Cronenberg, la société contemporaine se trouve confrontée à la peur de la maladie, de la contamination, mais aussi, plus radicalement, à celle de la fin de l'espèce humaine. Car si le mutant de Cronenberg est pensé comme un individu, cette individualité bouleversée représente toujours une menace pour l'espèce humaine, telle qu'elle existait jusque-là.

Le processus de transformation corporelle, s'il est étroitement associé à un fantasme de pureté, est également corrélatif d'une recherche idéalisée du soi. Ce fantasme peut susciter un état obsessionnel, proche de la schizophrénie (comme celui du héros de *Videodrome*, dont la mutation est une sorte de réalisation fantasmatique, née d'images pornographiques émanant d'un écran de télévision pervers). Dans ces films, le fantasme c'est aussi l'hallucination, qui prend la forme d'une propagation virale, infectant le corps (social) tout entier. Le thème de la

9. S. Grünberg, « L'horreur selon David Cronenberg », *Art Press*, Hors série « Représenter l'horreur », mai 2001, p. 101.

mutation et des mutants est l'occasion de repenser la question de l'identité et de l'altérité corporelle, mais aussi de l'unité du corps ; par exemple, dans *Faux-semblants*, où un frère jumeau ouvre le ventre de son alter-ego, à la recherche d'une fusion impossible de leurs chairs. La question de l'unité du corps se pose précisément au moment où elle échappe au héros, qui voit son corps se déformer (*Videodrome*), s'émietter (*La Mouche*), se dupliquer (*Chromosome 3*).

En analysant les différents types de mutations corporelles portées à l'écran par Cronenberg, on peut distinguer trois types de mutations : celles qui sont liées à des expériences scientifiques, celles que l'on peut qualifier de « psychopathologiques », et enfin les mutations technologiques, mettant en jeu une sorte de fusion entre la chair et le métal. Nous allons examiner comment, à travers ces différentes variantes de la mutation (qui peuvent d'ailleurs se recouper), Cronenberg saisit tout un ensemble de fantasmes, de peurs et de désirs nouveaux, liés aux progrès scientifiques et technologiques et aux potentialités de la *nouvelle chair* ; comment, en proposant de véritables expériences de pensée de la mutation, et en dépassant la simple exploitation des angoisses collectives suscitées par les progrès de la science, il se démarque du cinéma d'horreur traditionnel.

Mutations expérimentales

Un des thèmes récurrents de cette cinématographie de la mutation est de toute évidence la médecine et ses erreurs. Il y a chez Cronenberg une fascination pour le monde médical, pour son vocabulaire et son regard. Dans ces films, les personnages qui fantasment la mutation sont régulièrement incarnés par les médecins ou les scientifiques eux-mêmes. « Les héros de Cronenberg sont donc le plus souvent “fils de la science”, s'ils ne sont la science elle-même¹⁰. » Ces chercheurs aux ambitions démesurées procèdent à des expériences médicales, des opérations chirurgicales par exemple, qui visent l'amélioration de l'être et de ses performances physiques mais ratent

10. S. Grünberg, *David Cronenberg*, Paris, Éd. des Cahiers du cinéma, coll. « Auteurs », 2000 ; nouvelle éd. augmentée, 2002, p. 116.

leur but du fait de l'irruption inopinée et inattendue d'une mutation.

Ainsi, *La Mouche* présente un « scientifique » travaillant à une expérience de téléportation. Ce personnage, Seth Brundle (interprété par Jeff Goldblum), obsédé par la réussite, risque une expérience-limite : tester son invention sur lui-même. Malheureusement une mouche s'introduit insidieusement dans l'appareil de téléportation en même temps que son inventeur. Au cours de la téléportation, la machine recombine les codes génétiques de l'humain et de la mouche. Cette « fusion génétique » engendre une transformation corporelle et comportementale progressive chez le héros. Dans un premier temps, sa force musculaire est décuplée. La mutation provoquée par la fusion avec la mouche apparaît comme un perfectionnement corporel (disparition de la fatigue, affirmation de la personnalité). Mais très vite la mutation se traduit par une évolution corporelle monstrueuse. Dans plusieurs scènes, le héros se regarde littéralement se désagréger dans le miroir. Toutes les parties saillantes de son visage se détachent du reste de son corps (oreilles, ongles, dents...). Le héros observe cette transformation avec résignation, dans un esprit d'objectivité toute scientifique : il prend des notes, fait des conjectures sur la suite de l'« expérience ».

Cette représentation, à la fois rationalisée et expérimentale de la mutation, est précisément ce par quoi Cronenberg se singularise au sein du cinéma de l'horreur contemporain. Il suffit de comparer ce film à d'autres classiques du genre, tel *La Chose*¹¹ de John Carpenter (film qui s'inscrit, tout comme *La Mouche*, parmi les chefs d'œuvre de l'horreur des années 1980). Ce dernier nous donne une vision beaucoup plus irrationnelle du mutant. En effet, là où Cronenberg s'attache à expliquer les causes et les effets de la métamorphose corporelle subie par ses héros, Carpenter, lui, en reste à une conception du monstre comme étranger à l'espèce humaine. Les transformations charnelles que subissent tour à tour ses personnages

11. *The Thing*, remake du film *The Thing From Another World* (*La chose d'un autre monde*) de H. Hawks (1951), lui-même inspiré du recueil intitulé *Who goes there? (Le ciel est mort)* écrit par J. W. Campbell en 1938.

restent du domaine de l'indicible (« une chose »). Pourtant, le film met lui aussi en scène des chercheurs, des scientifiques. Mais le regard objectivant des personnages disparaît bien vite pour laisser place à une paranoïa collective. La forme de vie extra-terrestre qui se propage est avant tout une menace ; aussi les êtres humains infectés par la chose et qui se mettent à muter sont tour à tour exterminés pour éviter que « la chose » puisse survivre. Dans *The Thing* comme dans beaucoup de films d'horreur contemporains, le mutant est caractérisé par sa radicale inhumanité, qu'il faut donc anéantir sans arrière-pensées. Cronenberg au contraire présente un mutant fascinant, aussi fascinant que peut l'être un objet d'art ou une découverte scientifique : dangereux, mais peut-être avant-coureur d'une société à venir.

Dans *Faux-semblants*, le cinéaste met en scène des jumeaux, Beverly et Elliot Mantle (incarnés par un seul acteur, Jeremy Irons), tous deux brillants gynécologues, dont la vie se trouve bouleversée par l'apparition d'une patiente hors du commun. Celle-ci présente une anomalie morphologique du vagin : trois cols de l'utérus menant à trois cavités distinctes. Les médecins décrivent son cas en la qualifiant de « trifidée tubaire », ce qu'ils apparentent explicitement à une mutation génétique. Cette mutation, qui la rend stérile, devient en même temps source de fantasmes et de transgressions pour les deux gynécologues. Cette mutation qui n'est pas visible « de l'extérieur » est par là même mystérieuse et dérangement, mais en même temps objet de curiosité scientifique pour les deux protagonistes.

L'arrivée de cette mutante dans la vie des jumeaux sera l'élément révélateur d'une gemellité problématique, présentée à son tour comme une autre sorte d'accident génétique, faisant des jumeaux des mutants, en quelque sorte. D'ailleurs, dans ce film, les jumeaux apparaissent coupés de tout environnement familial. Leur perfection donne presque l'impression qu'ils n'ont pas été normalement engendrés. Ils sont comme les clones de *L'Invasion des profanateurs*¹² : doubles sans émo-

12. *The Body Snatchers* de Ph. Kaufman, 1978, remake de *Invasion of the Body Snatchers*, de Don Siegel, 1956 (*L'Invasion des profanateurs de sépulture*).

tions, duplications déshumanisées. Mais encore une fois, Cronenberg semble avoir une longueur théorique d'avance sur ses contemporains. Alors que *L'Invasion des profanateurs* en reste à une représentation unilatéralement menaçante du clonage et de la mutation, se contentant de fantasmer sur une lutte à mort entre l'humain et le non-humain, dans *Fauxsemblant*, la peur et le désir qui entourent les idées de clonage et de mutation trouvent à s'exprimer, de façon plus pacifique, sous forme de désir d'expérimenter. Le film se conclura par une opération chirurgicale (monstrueuse) tentant de remédier au dilemme de la gemellité...

On retrouve le même lien entre mutation et opération chirurgicale dans plusieurs autres films de David Cronenberg. Dans *Frisson*, on assiste à une greffe d'organe ou plutôt de parasite. Voici comment le médecin – ici encore au centre du scénario – définit son projet :

Nous essayions de trouver une autre solution que la greffe d'organe. Il y a l'homme et il y a des parasites qui vivent autour et dans l'homme. Pourquoi ne pas élever un parasite utile ? Un parasite qui pourrait remplacer un organe. Par exemple, un parasite qu'on greffe dans un corps humain, qui se branche sur le système circulatoire, et qui filtre le sang comme le fait le rein. Et s'il pompe un peu de sang pour lui, peu importe... Un type a un rein bousillé, on lui plante une bestiole qui dissout le rein et qui est assimilée, ça donne quoi ? Un bon parasite à la place d'un rein foutu.

Là encore, l'ambition du médecin le mènera à sa perte – et ce dès la première scène du film. Il se suicidera en prenant conscience des conséquences de cette greffe parasitaire : une mutation terrifiante et surtout sexuellement transmissible¹³.

Dans *Scanners*, on retrouve encore un médecin, le docteur Ruth. Celui-ci se décrit plus précisément comme « psychopharmacien ». Il est l'inventeur d'un tranquillisant à base d'« éphémérol », médicament destiné aux femmes enceintes angoissées

13. Dans *Rage*, on retrouve également cette idée d'une greffe malencontreuse. Une opération expérimentale provoque une mutation chez le personnage principal, qui se traduit par un « organe » supplémentaire, sorte de dard se situant sous le bras. Cette protubérance phallique assoiffée de sang est aussi porteuse d'un virus, qui contaminera la ville entière...

par leur grosseur. Or il se trouve que ce produit provoque un effet secondaire sur le fœtus. Les femmes ayant eu recours à ce médicament donnent naissance à des mutants : les « scanners », des enfants qui présentent une forme d'anomalie des synapses qui les rend « télépathes ». Les aptitudes de ces mutants suscitent alors l'intérêt de quelque complexe militaro-industriel mal intentionné...

Mutations psychopathologiques

Alors que traditionnellement, le mutant n'était représenté qu'à travers une monstruosité physique caricaturale (voir par exemple le grand classique de Jack Arnold, *La Créature du lagon noir*¹⁴, datant de 1954, où un « mutant » prend la forme d'un hybride poisson-humain), Cronenberg, lui, met souvent en scène des mutants dont l'apparence est normale (ou presque) : c'est que les mutations qui l'intéressent sont peut-être d'abord celles de notre esprit.

Dans *Scanners* par exemple, la mutation génétique s'accompagne d'une mutation psychologique. Car, comme Cronenberg ne cesse de le rappeler, un corps qui mute, c'est aussi nécessairement un esprit qui mute. Le héros de *Chromosome 3* – autre exemple – est un « grand psychologue », le docteur Hal Raglan, réputé pour sa thérapie révolutionnaire, du nom de « psycho-protoplasme » (*psychoplasmics*). Raglan pratique cette thérapie, au « Soma Institute », sur des patients présentant des troubles psychiques importants. Cette thérapie « imaginaire » est fondée sur l'idée, poussée à l'extrême, selon laquelle des troubles psychologiques peuvent se traduire par des manifestations physiques. Le héros de Cronenberg imagine d'utiliser ces symptômes psychosomatiques, adéquatement contrôlés, à des fins thérapeutiques. La question que pose la thérapie du psycho-protoplasme est en quelque sorte celle des formes physiques représentant adéquatement les conflits intérieurs tels que la colère, l'anxiété, la frustration, l'hystérie ou la schizophrénie. Le personnage qui incarne paradigmatiquement cette mutation psychosomatique est une mère de famille, Nola Carveth qui, après avoir suivi une telle thérapie se met à enfan-

14. *Creature from the black lagoon*.

ter des mutants, incarnations autonomisées de sa propre colère, « enfants de sa fureur ». Ces mutants sont des tueurs à l'apparence monstrueuse, qui suppriment tour à tour tous les personnages qui perturbent leur « mère ». La mutation physique et psychologique est ici associée à la question de l'engendrement et *Chromosome 3* évoque, de manière extrême, une conception de l'engendrement comme étape ultime d'une mutation personnelle.

Mutations technologiques : la fusion chair/métal

Chez Cronenberg, la source de la mutation est toujours scientifique, mais elle est aussi technique, au point que parfois l'incorporation de la technologie devient un but en soi. Dans *Videodrome*, à travers un croisement de l'électronique et de la biologie, nous assistons à la construction (et à la déconstruction) d'un corps mécanique. Le héros du film, Max Renn, découvre un programme de télévision interdit, appelé « Videodrome ». Fasciné, il s'aperçoit trop tard que les programmes diffusés sur « Videodrome » déclenchent chez le spectateur une tumeur, excroissance cérébrale provoquant des hallucinations. Renn voit bientôt sa télévision s'animer et incarner ses fantasmes les plus malsains. Ses hallucinations deviennent très vite incontrôlables. La mutation procède ici du désir de fusion avec l'objet fétiche, la télévision. Le héros devient homme-magnétoscope, machine à visionner ses propres fantasmes. Objet de son désir, la télévision finit par l'absorber totalement, par le biais d'expériences sexuelles machiniques. Le corps de Max Renn ira ainsi jusqu'à une transformation radicale, pour devenir ce qu'il appellera lui-même une « nouvelle chair ¹⁵ ». Cette image de soi en tant qu'« autre », mutant constitué de chair et de métal, sera malgré tout impossible à supporter et mènera, une fois de plus, le héros de Cronenberg au suicide. La mutation se trouve donc encore une fois associée au fantasme autodestructeur d'une adaptation du corps à l'évolution technologique ¹⁶.

15. « The new Flesh ».

16. Dans *Crash*, adaptation du roman de J. Ballard, on retrouve également cette idée selon laquelle la technologie (le métal) et le corps propre (la chair) peuvent et doivent fusionner – cette fois grâce à l'accident de voiture – pour créer une nouvelle chair.

Cronenberg approfondit cette thématique du corps-machine dans *eXistenZ*. « *eXistenZ* », rappelons-le, est le nom d'un jeu vidéo. Pour jouer à *eXistenZ*, il faut connecter directement son propre système nerveux, à un « Gamepod en méta-chair ». Ce « Pod », espèce de console de jeu issue des biotechnologies, est directement relié à la moelle épinière du joueur par l'intermédiaire d'une sorte de cordon ombilical. Pour jouer à *eXistenZ*, les protagonistes acceptent donc de se faire percer la colonne vertébrale. L'orifice appelé « bioport » (et qui ressemble étrangement à un second anus artificiel) devient le signe distinctif de cette nouvelle race de joueurs. Les Gamepods sont fabriqués en série à partir du système nerveux de mutants, en l'occurrence des batraciens génétiquement modifiés. Nouvel organe constitué de matériaux composites et de chair, un Gamepod fonctionne grâce à l'organisme sur lequel il se branche et se débranche, son énergie étant directement fournie par le système nerveux du joueur.

Dans *eXistenZ*, l'évolution technologique et scientifique fait déjà partie du quotidien et la mutation génétique est devenue une pratique courante ; plus encore, les mutants sont l'enjeu d'un véritable commerce. Du même coup, dans *eXistenZ*, la mutation est routinisée, elle devient un enjeu économique et politique parmi d'autres. Tandis qu'à la faveur du jeu, la question se déplace de celle de la réalité biologique et technique de la mutation à la mutation de la réalité comme telle, dont les frontières avec la simulation finissent par devenir indiscernables. Mais si la réalité est un problème, vis-à-vis de la mutation elle-même, Cronenberg nous rappelle que nous sommes désormais au-delà de la question du pour et du contre...

Épilogue

Filmer la mutation corporelle, pour le cinéaste de l'horreur, est certainement le moyen le plus direct d'aller à l'intime, à la chair, à l'intérieur du corps. Il y a chez Cronenberg un désir de fusion, d'absorption organique et technologique des corps, mais aussi une volonté insistante de montrer ce qu'il y a au-delà de l'épiderme. Le registre fantasmatique de ces films permet à Cronenberg de mettre en scène un corps-objet mal-léable prenant les formes les plus improbables. La mutation incarne ce « sentiment d'horreur contemporain : la conscience

de n'être qu'une combinaison de gènes susceptibles d'être bouleversée par un infime accident¹⁷ ». La matière organique s'y anime, se transforme sans avoir recours à une âme, ni même à un esprit ou à une quelconque forme de conscience. Chez Cronenberg esprit et corps sont déconnectés, l'esprit se retrouvant débordé par les impulsions et les évolutions de « son » corps. Cette mise en perspective problématique du corps contemporain inclut à la fois la manipulation du corps, les désirs d'automutilation (le fantasme d'être quelqu'un d'autre pouvant amener à une violence envers son propre corps), la volonté de dépasser ses propres limites, le rejet de la notion même de « seuil ».

La mutation génétique est passée en quelques dizaines d'années de l'univers de la science fiction à celui du débat éthique. Les progrès du génie génétique, dont l'application à l'humain se trouve à l'ordre du jour, se heurtent pour l'instant à l'obstacle que constituent ses conséquences imprévisibles (tel que le vieillissement prématuré des sujets clonés). Chez Cronenberg, après transformation complète de son corps, le mutant succombe invariablement. Comme celle du monstre avant lui, la vie du mutant est éphémère. Il survit péniblement à ses bouleversements intérieurs et à ceux qu'il provoque dans un monde humain qui le rejette. Dans l'univers fantasmé de Cronenberg, qui n'est plus si loin du nôtre, les anciennes normes corporelles se trouvent fragilisées par le surgissement du mutant. Rompre l'intégrité du corps remet immédiatement en question la définition de l'humain, de l'individualité en tant qu'autonomie physique et psychique, identité à soi. Tandis que le monstre restait essentiellement lié et en même temps irrémédiablement opposé à l'humain (le monstrueux ne pouvant se définir que par opposition à la norme), le mutant s'avère peut-être plus dangereux et plus effrayant que le monstre, justement dans la mesure où il possède la capacité de renverser l'ancienne norme et de s'y substituer. D'où la thématique de la contagion, que Cronenberg lui associe de manière récurrente. Le monstre est isolé. Il est le plus souvent incapable de se reproduire. Le mutant a un futur, qui est peut-être aussi le nôtre.

Peggy CARDON

17. S. Grünberg, *David Cronenberg, op. cit.*, p. 102.