



Scénario :  
Chris Columbus  
Montage :  
Tina Hirsch  
Directeur de la  
photographie :  
John Hora  
Avec :  
Zach Galligan,  
Phoebe Cates,  
Hoyt Axton

# Les Gremlins

Joe Dante / Fiction / Etats-Unis / 1984 / 1h45 / VOSTF et VF  
Titre original : *Gremlins*

Inventeur farfelu, Randall Petzer découvre un jour dans le magasin d'un vieux Chinois une étrange créature, Gizmo, un Mogwai, adorable peluche vivante. Il la ramène dans sa petite ville de Kingstone Falls pour l'offrir à son fils Bill, très vite fasciné par l'adorable *pet*. Les trois recommandations impératives – ne pas exposer le Mogwai à la lumière du soleil au risque de le tuer, ne pas le mouiller et ne pas lui donner à manger après minuit – ne seront pas respectées, provoquant des catastrophes en chaîne : éclaboussé, Gizmo se multiplie, donnant naissance à des Moguais dévoyés ; nourris passée l'heure fatidique, ces derniers se transforment en Gremlins, diabolotins à face hideuse de saurien occupés à tout détruire et à rire de leur méchanceté. Se multipliant encore, les Gremlins sèment la panique et dévastent la ville. Il faudra le courage et l'ingéniosité de Gizmo, Bill et sa petite amie Kate, pour les anéantir.

À partir de 9 ans  
du CM1 à la Terminale



Né en 1946, Joe Dante est un des représentants majeurs de cette génération de cinéastes américains cinéphiles, abreuvés de Walt Disney, de séries télé fantastiques, de comics et de films de genre. Il débute au début

des années 1970 comme monteur puis cinéaste auprès de Roger Corman, le pape de la série B indépendante qui lança nombre des auteurs du Nouvel Hollywood. Remarqué pour ses premiers films d'horreur (*Piranhas* en 1978 et *Hurléments* en 1981), il s'imposa avec *Gremlins* (1984), son film le plus célèbre. Tout en œuvrant au cœur du cinéma de genre, Dante sut creuser un sillon très personnel, où la nostalgie de l'imaginaire ayant peuplé son enfance est au service d'une critique ironique du conformisme et du matérialisme qui imprègnent la société américaine, auxquels il oppose la subversion joyeuse des jouets (*Small Soldiers*, 1998), des monstres en tout genre et des éternels enfants rêveurs (*Explorers*, 1985).

## Point de vue

Si l'un est un conte fantastique mêlant humour et effroi et l'autre un récit d'initiation ancré dans une réalité historique précise, *Gremlins* et *Panic sur Florida Beach* décrivent tous deux le chamboulement d'une petite ville paisible incarnant l'American way of life, confrontée à une menace de destruction, irrationnelle comme les Gremlins ou inhumaine comme la bombe atomique. Dans les deux films, le récit se focalise sur l'initiation à la vie (et à l'amour) d'un jeune homme à peine sorti de l'enfance : si Bill est plus âgé que Gene et travaille déjà (un emploi contre-nature dans une banque), son comportement est encore celui d'un adolescent, un peu gauche et vivant toujours chez ses parents. L'un comme l'autre ont en commun leur attirance pour la création (Bill est un dessinateur insatiable, Gene fan de série B se rêve cinéaste), qui les isole d'une communauté conformiste et grégaire où seuls les excéntriques semblent capables d'amour et d'invention. Ce ne sont pas des rebelles tels que le cinéma américain en a tant montré : Bill et Gene sont de bons fils et leurs familles

fiche réalisée par  
**Emeric De Lastens**,  
enseignant et critique  
de cinéma

# Les Gremlins



semblent des havres de bonheur domestique (voir les gags déclenchés par les inventions loufoques du père de Bill). Pourtant, l'élément déclencheur de leur émancipation est dans les deux cas l'absence du père : celui de Bill s'absente après lui avoir offert Gizmo, parti à un salon de l'invention ; celui de Gene est en mission sur un navire de guerre, laissant Lawrence Woosley prendre le rôle de père de substitution. L'absence du père, les obligeant à accomplir des actes héroïques (Bill liquide les Gremlins, Gene sauve son petit frère), leur permettra aussi de trouver le premier amour et de renforcer leur vocation. De spectateurs assidus, comme Joe Dante l'a été adolescent, nos héros se métamorphosent en acteurs et créateurs de leur vie, ayant retenu les leçons des monstres et des images. Les deux films se terminent sur une promesse à eux seuls destinée : Bill méritera un jour Gizmo et Gene deviendra un magicien du cinéma s'ils préservent en eux la croyance en l'imaginaire, celle des enfants, des inventeurs d'objets inutiles, des monstres malins et des cinéastes. Cette morale de l'imaginaire, incarnée par Gizmo et les Gremlins, ces caricatures nihilistes, comme par l'hilarant film dans le film *Mant* dans *Panic sur Florida Beach*, s'oppose au moralisme d'une société consumériste, amnésique et matérialiste.

Sous ses allures de divertissement grand public, où des teenagers finissent par débarrasser leur ville d'horribles petits monstres pullulants qui donnent au film son titre, *Gremlins* se révèle une critique ironique du conformisme américain (l'action est contemporaine de la date de réalisation, 1984, soit en pleine ère de « révolution conservatrice »), ainsi qu'un hommage à la poésie naïve émanant des créatures des dessins animés, des films fantastiques ou d'horreur qui bercèrent la jeunesse du cinéaste : ces images ludiques et joyeuses manifestent un appétit de vivre en regard duquel la vie quotidienne fait bien pâle figure. Si la méchanceté des Gremlins est atavique, elle est le moyen d'une jubilatoire destruction de ce petit condensé fictif d'Amérique, décor de Noël ressemblant en tous points aux clichés et stéréotypes véhiculés par le pire d'Hollywood : pelouses trop propres, rombière acariâtre digne de Cruella, voisins bornés, culte de l'argent et de l'ordre. S'ils sont les agents anarchistes d'une dévastation qu'il s'agira de juguler, les irresponsables Gremlins, incarnations rageuses de nos pulsions de destruction, sont peut-être bel et bien les héros du film, en tant que représentants du monde de l'imaginaire punissant les habitants de Kinsgtone Falls de leur vie rangée et mesquine. Preuve en est que seuls ceux possédant de l'imagination sauront les vaincre : Gizmo qui se prend pour Clark Gable qu'il a vu à la télévision, Bill le dessinateur de BD qui a hérité de la débrouillardise de son père, sa mère qui transforme avec joie ses ustensiles électroménagers en autant de machines de torture pour Gremlins, vengeant ainsi les innombrables mères au foyer réduites dans les films américains à préparer des pancakes pour des enfants ingrats.

Le terme de Gremlins aurait été inventé par des pilotes de chasse anglais pour désigner la cause des incidents inexplicables survenant en vol et se multipliant selon l'étrange loi des catastrophes en série : plus qu'un monstre classique, le Gremlins est un principe de dysfonctionnement irrationnel et de prolifération burlesque, qu'on pourrait appeler « gremlinisation ». Relèvent de ce principe aussi bien l'absurdité des règles à respecter pour que Gizmo n'enfante pas les monstres que le dérèglement systématique des inventions douteuses du père. Mais ce principe pourrait bien surtout désigner le pouvoir des images. Ce sont elles qui nous font et nous défont, nous transforment au point de confondre la vie et le cinéma, qui provoquent peur et jouissance, nous contaminent autant pour notre malheur que pour notre bonheur, spectateurs impuissants ou créateurs à notre tour. Le film en donne de belles métaphores : Gizmo reçoit l'eau néfaste qui va enclencher sa gremlinisation alors qu'il se promène sur les BD de Bill ; les Gremlins eux-mêmes périront dans une salle de cinéma en regardant *Blanche-neige*. Lorsqu'il viendra le reprendre, le vieux Chinois s'inquiétera surtout que Gizmo ait découvert la télévision, apprenant ainsi à avoir peur devant *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1978), autre histoire de contamination où l'homme est remplacé par son image sans âme. Lorsqu'elles nous contaminent passivement, les images peuvent nous asservir (ainsi cette Amérique qui semble fabriquée par le cinéma, enjeu idéologique du film), mais une fois la peur surmontée, elles peuvent devenir sources d'un plaisir libérateur.

# Les Gremlins

## Pistes pédagogiques

Truffés de références iconographiques à la sous-culture populaire américaine, les films de Joe Dante invitent à plusieurs pistes de travail complétant leur réflexion sur la puissance transgressive de ces images et sur la place de l'imaginaire cinématographique dans nos vies.

### Les nouveaux « monstres »

Dans le cinéma fantastique des années 1950, le monstre est une chose hideuse ayant mutée à la suite de radiations (insectes géants, hommes-animaux), exprimant l'angoisse nucléaire. Dante parodie ces figures, tout en les mixant avec les gentilles créatures animées de Disney. La monstruosité devient ce virus qui contamine, caricature et subvertit l'univers de l'enfance et de l'innocence, à l'image de Gizmo enfantant les Gremlins. À partir des années 1980, de nombreux films développent cette idée : le monstre peut être aussi un jouet ou une poupée se rebellant, la face cauchemardesque des jeux d'enfants (les *Toy Story*, *Roger Rabbit*, *Mars Attacks !* de Tim Burton, etc.).



### Nostalgie et critique de l'Amérique

Les films de Dante renvoient à une image idéalisée de l'Amérique (représentée par des extraits de films de Capra ou autres à la télévision, ce qu'on appelait « l'Americana », des films centrés sur la famille idéalisant l'Amérique profonde) dans laquelle les personnages ont encore l'illusion de vivre alors qu'il ne s'agit plus que d'un décor dont la destruction va révéler la violence sous-jacente. Là encore, de nombreux films dénoncent cette vie simulée, ainsi *The Truman Show* (Peter Weir, 1998) où le village n'est qu'un décor de télé-réalité.

### Éloge de la série B et de la salle de cinéma



Chez Joe Dante, cet univers magique, et peut-être perdu, est un refuge ainsi qu'un lieu de rêverie et d'inventivité, et c'est pourquoi ses personnages vont autant au cinéma voir des films fantastiques. À l'époque des blockbusters, qui en ont repris les récits mais sans la douce folie, que reste-t-il de ce monde ?