

Exemple commentaire écrit : La mouche

(Introduction)

Dans l’imaginaire collectif, la mouche est un animal “de trop” : minuscule, envahissante, associée au sale et à la contamination. Elle paraît presque indigne d’attention artistique. Pourtant, certaines œuvres partent précisément de cet insignifiant et montrent que ce n’est pas l’animal qui “raconte” quelque chose par lui-même, mais notre regard qui le transforme en événement. Une mouche, par exemple, ne “raconte” rien en soi... mais elle peut dérégler un espace, un récit, et surtout un personnage.

C’est exactement ce que met en jeu l’épisode *Fly* de *Breaking Bad* (réal. Rian Johnson). La série suit la métamorphose de Walter White, professeur de chimie devenu fabricant de méthamphétamine, et de Jesse Pinkman, son ancien élève, pris dans un engrenage de violence et de mensonges. À ce stade du récit, Walter a déjà franchi des seuils moraux irréversibles : son obsession du contrôle sert de masque à un chaos intérieur grandissant. L’épisode choisit alors un prétexte dérisoire — une mouche dans le laboratoire — pour fissurer cette maîtrise. En contrepoint, le *Portrait of a Carthusian* de Petrus Christus propose un geste ancien mais décisif : une mouche en trompe-l’œil posée sur le “bord” de l’image, qui trouble la frontière entre représentation et réel.

Nous nous demanderons donc comment la mouche, animal insignifiant, devient dans ces deux œuvres un opérateur de dérèglement : elle modifie la perception, révèle l’humain, et met en crise l’idée d’un cadre maîtrisé. Pour y répondre, nous verrons d’abord comment l’épisode installe une perception perturbée par l’animal, puis comment la traque transforme la mouche en révélateur moral et psychique, avant de montrer ce que la peinture éclaire de ce mécanisme en jouant sur le seuil du cadre.

(I- L’animal qui dérègle la perception)

Cet épisode est conçu comme un bottle episode : un huis clos (peu de personnages, un décor principal) né d’une contrainte de production, mais transformé ici en choix esthétique. La limitation devient un véritable “laboratoire” de mise en scène : l’espace stérile du labo, censé éliminer l’imprévu, se fait envahir par un vivant minuscule qui impose sa logique.

Dès l’ouverture, Rian Johnson ne filme pas la mouche comme un simple détail : il fabrique une perception. La caméra s’approche à l’extrême (très gros plans), et la profondeur de champ devient infime : des zones entières de l’image basculent dans le flou, puis reviennent à la netteté au gré de micro-variations de point. Ce dispositif transforme le décor en matière abstraite (reflets, surfaces, textures) : on n’est plus dans une image “lisibile” au sens narratif, mais dans une sensation visuelle instable. L’apparition ponctuelle d’un iris (image circulaire, bords assombris) renforce cette impression de vision partielle, comme si le film adoptait une perception non standardisée, discontinue — une manière de rappeler que le regard n’est jamais neutre, mais cadré.

Le son joue le même rôle. Le bourdonnement n’est pas traité comme un bruit anecdotique : il est isolé, mis en avant, presque intrusif. Placé en contrepoint d’une berceuse, il crée une dissonance forte : l’organique (l’insecte, le bruit du vivant) vient s’insinuer dans un registre intime et culturellement codé (la musique douce, l’univers domestique). Très tôt, la mise en scène fait comprendre que l’animal ne sera pas “illustré” par l’humain : il agit plutôt comme une perturbation, un imprévu qui vient troubler la manière même dont nous percevons.

Cette ouverture pose donc un contrat clair : l'animalité n'est pas ici un personnage attendrissant ni un symbole explicatif, mais une forme d'irruption qui dérange l'ordre du cadre et de l'écoute.

(II La mouche, révélateur de l'humain)

Quand l'action se déplace dans le laboratoire, la mise en scène exploite pleinement ce décor comme dispositif : espace géométrique, métallique, stérile, pensé pour la répétition et l'efficacité. À ce stade de la série, Walter White a déjà basculé vers une logique de contrôle : il veut maîtriser les réactions chimiques, le rendement, la pureté — et plus largement, sa propre trajectoire. L'épisode rend visible que cette obsession du "propre" est aussi une stratégie de défense face à un chaos intérieur.

La traque de la mouche fait alors glisser Walter du côté de la pulsion. Sa gestuelle devient insistante, mécanique, presque animale : scruter, guetter, frapper, recommencer. La scène le ridiculise (chute, maladresse), mais ce burlesque se charge vite d'inquiétude : l'homme rationnel, "maître" de son environnement, se transforme en corps obsédé, dominé par un détail.

Un choix de point de vue accentue cette inversion : lorsque la caméra adopte une vue plongeante qui évoque la position de l'insecte au plafond, Walter paraît rapetissé, comme enfermé dans son propre bocal. Le laboratoire ressemble moins à un lieu de puissance qu'à un piège : un espace clos où un être s'agite. La séquence se referme sur une fixation du regard (jeu de netteté entre l'œil de Walt et l'insecte posé près de lui), qui matérialise l'idée centrale : ce n'est plus Walter qui "regarde" la mouche, c'est la mouche qui colonise son attention.

La deuxième moitié de l'épisode déplace ensuite la traque vers une dimension plus intime. Sous l'effet des somnifères, Walter se confie : la mise en scène resserre les plans, réduit la profondeur de champ, efface le décor industriel. Il ne reste presque plus qu'un visage et une voix. Ce basculement est important : l'insecte n'est plus seulement une menace sanitaire, mais une sorte d'aiguille qui perce la surface du contrôle et fait remonter le regret, la culpabilité, l'idée d'un "moment parfait" où Walter aurait dû s'arrêter. La mouche ne "signifie" pas à elle seule : elle force le personnage à se révéler, malgré lui, dans sa fragilité morale.

(III- La mouche "sur le cadre" : ce que la peinture éclaire du dispositif)

Le *Portrait of a Carthusian* de Petrus Christus paraît d'abord aux antipodes de *Breaking Bad* : image immobile, silencieuse, d'une sobriété extrême. Le chartreux est représenté en buste, légèrement de trois-quarts, sur fond sombre ; la lumière douce décrit la peau, le tissu, la forme du visage avec une précision calme. Tout semble construit pour la durée, la maîtrise, la retenue : une image fermée sur son intériorité.

Et pourtant, un détail perturbe cette stabilité : la mouche en trompe-l'œil posée sur le rebord inférieur, à la frontière de l'image. Par sa place, son ombre, son échelle, elle produit une "saillie" : on a l'impression qu'elle se tient sur la surface même du panneau, presque dans l'espace du spectateur. Le choc est aussi un choc d'échelle : le chartreux est une figure représentée (stabilisée par la peinture), alors que la mouche, elle, semble à taille réelle. Comme si l'œuvre était secrètement organisée pour que ce minuscule paraisse plus "présent" que le personnage.

Ce motif - *musca depicta* - est profondément ambivalent : il exhibe la virtuosité illusionniste du peintre (tromper le regard), tout en rappelant la vanité de cette prouesse. Car la mouche porte une

association culturelle forte : matière, corruption, temps qui passe, fragilité de la chair. Autrement dit, l'insecte agit comme une vanité discrète : il affirme "regarde comme l'image est puissante", et dans le même geste, "regarde comme tout s'abîme".

C'est précisément ce que *Fly* met en scène avec des moyens cinématographiques. Le laboratoire ressemble à un cadre parfait, fermé, purifié ; la mouche y joue le rôle du détail qui dément l'illusion de pureté. Et surtout, l'épisode invente des équivalents de la mouche "sur le cadre" : quand l'insecte se pose sur les lunettes de Walt, il vient littéralement occuper la surface qui conditionne sa vision, comme si le regard était contaminé à sa source. De même, les vues zénithales donnent l'impression que l'animal "encadre" les personnages, les regarde, les réduit : l'humain devient ce qui s'agit dans l'image.

Ainsi, la peinture éclaire la logique du film : la mouche n'est pas un personnage, mais un opérateur de seuil. Chez Christus, elle trouble la frontière entre le monde représenté et le monde réel ; chez Johnson, elle trouble la frontière entre maîtrise et dérive, entre contrôle technique et chaos moral. Dans les deux cas, le minuscule a ce pouvoir paradoxal : il rend visible ce que le cadre voulait empêcher de voir.

(Conclusion)

Au terme de l'analyse, on comprend que *Fly* transforme une contrainte de production - le huis clos du *bottle episode* - en expérience de mise en scène : en réduisant le monde, l'épisode grossit l'infime et fait d'un insecte banal un révélateur. Par les choix de point de vue, d'échelle de plans, de son et de montage, la mouche devient moins un objet narratif qu'un événement perceptif, capable de mettre à nu l'obsession de Walter et la contamination morale qu'il tente de recouvrir par la méticulosité. Le tableau de Petrus Christus, en plaçant la mouche au seuil du cadre, offre un contrepoint historique et plastique : l'insecte y fonctionne comme piège du regard et comme vanité silencieuse, à la fois démonstration de virtuosité et rappel que la maîtrise artistique elle-même se heurte au temps et à la matière. Dans les deux œuvres, l'insignifiant devient décisif : non parce qu'il serait "grand" en soi, mais parce qu'il révèle la fragilité de nos dispositifs de contrôle, et la manière dont un regard humain fabrique de l'événement là où le vivant, simplement, insiste.

On pourrait prolonger cette réflexion avec *The Fly* (*La Mouche*, David Cronenberg, 1986), où l'insecte ne reste plus un perturbateur extérieur mais devient une contamination interne : le corps humain est filmé comme un terrain de mutation (gros plans sur la peau, la matière, les fluides, travail sonore organique). Là encore, le minuscule - l'insecte - suffit à faire basculer un dispositif de maîtrise (la science, le laboratoire, la technologie) et à transformer l'identité en crise du corps.