



Section ESRA
ESRA 3e année — option Scénario/Réalisation

PEUR ET DOULEUR À L'ÉCRAN

Alexis SÉVELLEC

sur un sujet et un plan de
Maxime SÉVELLEC

2018-2019

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	3
INTRODUCTION.....	4
I. LES ORIGINES DU MAL.....	5
1. Il y a bien longtemps qu'on se fait peur.....	6
a. Mais longtemps comment ?.....	6
b. Pourquoi se faire peur ?.....	7
c. Une galerie de monstres polymorphes.....	8
2. La naissance de l'horreur au cinéma.....	10
a. Démarrage sur les chapeaux de roues.....	10
b. Bien vite, l'expressionnisme.....	11
c. Des monstres universels.....	12
II. MEURTRES SOUS CONTRÔLE.....	15
1. La violence comme outil.....	16
a. Faire avancer le récit par la violence.....	16
b. Évoquer des violences réelles.....	17
2. L'objet du scandale.....	20
a. Violence à tous les étages.....	20
b. L'horreur avec modération.....	22
c. Pas d'horreur, horreur quand même.....	25
3. Cachez ce sang que je ne saurais voir.....	27
a. De l'indignation à la censure.....	27
b. De la censure à l'encadrement.....	28
c. De la censure, s'il vous plaît !.....	30
d. Censure, pas censure...?.....	31

III. PSYCHOSE ?.....	33
1. L'art qui imite la vie qui imite l'art qui imite la vie.....	34
a. S'inspirer de films pour inspirer l'horreur.....	34
b. L'avis des experts.....	35
2. Glamourisation de la violence.....	38
a. Les antagonistes sont admirables.....	38
b. ...mais les protagonistes le sont-ils ?.....	40
 CONCLUSION.....	 42

ANNEXES

FILMOGRAPHIE.....	45
 BIBLIOGRAPHIE.....	 48

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier toutes les personnes, en particulier les professeurs et élèves de l'ESRA, dont les avis m'ont éclairé durant la rédaction de ce mémoire.

Merci enfin à Maxime Sévellec, mon frère, pour avoir fait le plan de ce mémoire.

INTRODUCTION

La violence est sur tous les écrans. Dans les salles de cinéma comme dans nos postes de télévision, les litres d'hémoglobines et de larmes se déversent à torrent, réveillant régulièrement un débat tout juste assoupi : est-il acceptable de tout montrer ? Et plus important encore, est-ce dangereux ?

Le genre horrifique, qui vient immédiatement à l'esprit lorsque l'on traite de ce sujet, est pourtant loin d'être le seul à mettre en scène la violence. S'il est le genre dans lequel les exemples fleurissent le plus depuis les débuts du cinéma, certains thrillers et films d'action, parfois considérés comme des films familiaux, n'hésitent pas à montrer leurs héros abattre froidement leurs ennemis.

Nous nous intéresserons donc à la question essentielle du traitement de la violence dans différentes œuvres, en prenant en compte l'importance du contexte dans lequel elle est montrée, mais aussi du public auquel la fiction est destinée et de la pertinence de la banalisation ou de la sacralisation d'actes violents.

Nous nous interrogerons évidemment sur les origines et l'histoire des représentations de la violence, cela nous permettant de nous questionner sur les raisons de l'existence d'un tel cinéma, et sur la satisfaction que le public peut éprouver face à des œuvres qui malmènent ses émotions.

Enfin, nous nous pencherons sur les conséquences, réelles ou supposées, de ces œuvres sur la société moderne, ceci étant au cœur de notre problématique :

La violence au cinéma est-elle un exutoire nécessaire ou le risque permanent d'une dérive dangereuse, et existe-t-il une bonne manière de la représenter ?

I. LES ORIGINES DU MAL

1. IL Y A BIEN LONGTEMPS QU'ON SE FAIT PEUR

Commençons par jeter un regard en arrière, afin de contextualiser la suite. Il va sans dire que le cinéma n'est pas à l'origine des histoires d'horreur, ni des descriptions de scènes de violence.

Nous allons donc dans cette première partie chercher des exemples de ces histoires, dans notre passé lointain et récent, avant de réfléchir à l'intérêt que pouvaient avoir les différents auteurs à transmettre ce genre de récits, bien avant l'invention du *jump-scare* et des seaux de pop-corn répandus au sol à l'occasion d'un sursaut de frayeur.

A. MAIS LONGTEMPS COMMENT ?

L'on entend régulièrement que les médias grand public, le cinéma en tête, seraient à notre époque de plus en plus envahis de contenus violents, effrayants, ou plus largement réprouvés par la morale — nous y reviendrons.

Pourtant les exemples de ce genre de récits antérieurs au cinéma ne manquent pas ; les auteurs de cinéma ne se sont d'ailleurs jamais privés de puiser très largement leur inspiration dans la littérature, les contes ou les mythologies pour faire frissonner leur public.

Parmi les exemples les plus fameux, l'on peut penser à la littérature fantastique, genre majeur du XIXe siècle qui nous a offert des chefs-d'œuvre horribles comme *Le Horla* de Guy de Maupassant (1886), *La Morte amoureuse* de Théophile Gautier (1836), ou les nouvelles et poèmes d'Edgar Allan Poe (*Le Cœur révélateur* en 1843) ; au roman gothique qui l'a précédée et dont *Frankenstein ou le Prométhée moderne* de Mary Shelley (1818) a inspiré d'innombrables adaptations cinématographiques ; ou encore plus d'un siècle plus tôt aux contes de Charles Perrault, qui évoque sans façons l'inceste dans *Peau d'Âne* (1694), l'infanticide dans *Le Petit Poucet* (1697), ou le féminicide dans *La Barbe Bleue* (1697) — dans un ouvrage explicitement destiné aux enfants.

Avant cela le théâtre de Shakespeare était effroyablement violent : dans *Hamlet* (1603) on assiste à un assassinat, des duels, la descente du protagoniste dans la folie, le tout dans une ambiance de fin du monde... La littérature médiévale se répand longuement sur les exploits martiaux de ses personnages et leurs souffrances, de *La Chanson de Roland* (XIe siècle), dans laquelle le protagoniste ne peut empêcher l'extermination de l'arrière-garde de l'armée de Charlemagne, même en soufflant si fort dans son olifant que ses veines éclatent, au *Perceval ou le conte du Graal* de Chrétien de Troyes (vers 1180), qui s'ouvre sur la mort du père et des deux frères de Perceval.

Les récits bibliques n'échappent pas à la règle : l'histoire des débuts de l'humanité commence par le fratricide commis par Cain sur Abel, et la fin des évangiles se conclut sur une crucifixion — que certaines œuvres cinématographiques, comme *La Passion du Christ* de Mel Gibson (2004) adaptent d'ailleurs fidèlement dans des scènes d'une violence insoutenable pour beaucoup.

Enfin, encore plus tôt, les divers récits mythologiques décrivent sans fard des scènes de meurtre, de viol, d'inceste, de parricide, de dégradation de dépouille... Les héros antiques sont prompts à la violence : Héraclès a débuté ses aventures en brûlant vifs son épouse et

leurs enfants¹, Œdipe est essentiellement connu pour avoir tué son père — sans le savoir — au cours d'une dispute concernant le code de la route — son père lui avait refusé une priorité² ; enfin Persée décapite Méduse simplement parce qu'on lui en a donné l'ordre — il est important de noter que Méduse se cache des humains, et que son apparence monstrueuse lui a été imposée par Athéna en punition de son propre viol par Poséidon³.

Ces exemples ne sont que quelques-uns des récits ayant laissé leur empreinte dans l'Histoire, et dans notre inconscient collectif. En dresser une liste exhaustive est bien sûr hors de portée de quiconque, et il ne s'agit là que d'observer superficiellement l'Histoire des fictions, afin d'essayer de remarquer des tendances.

On peut d'abord observer que des récits violents, horribles, effrayants, ont toujours été racontés. On peut également se rendre compte que les exemples les plus frappants, et les plus prégnants dans notre culture, ne sont pas les plus récents. L'humanité a semble-t-il toujours cherché à se faire peur.

Mais pourquoi ?

B. POURQUOI SE FAIRE PEUR ?

Les récits ont souvent vocation à transmettre des messages, des leçons. Au nombre des outils narratifs à disposition de l'auteur, la peur est l'un des plus puissants, et peut servir à atteindre plusieurs buts.

En premier lieu, le récit peut servir de mise en garde contre certains comportements, ou certains périls de la vie réelle. Utiliser l'horreur pour rendre plus effrayants les dangers auxquels les personnages sont exposés permet de rendre le message limpide, de lever toute ambiguïté sur les conséquences néfastes auxquelles s'exposent les personnes qui ne prendraient pas garde à la morale de l'histoire. À cet égard, les contes n'y vont pas par quatre chemins. Perrault, dont les contes ont explicitement pour but d'éduquer les enfants⁴, fait la démonstration dans *Le Petit Chaperon Rouge* de ce qui attend les enfants qui font confiance à des inconnus : ils meurent, ainsi que leur famille.

Carlo Collodi, dans *Les aventures de Pinocchio* (1881), utilise le même procédé. Qu'arrive-t-il aux enfants qui mentent et négligent les vertus de l'éducation ? Ils sont pendus, incarcérés, changés en ânes, etc.

Les menaces horribles, les sorts terrifiants réservés au personnages, sont donc des caricatures de ce qui attend les individus s'ils ne prennent pas garde.

Pour l'anecdote, Grug, le père de famille préhistorique de *Les Croods* de Chris Sanders et Kirk DeMicco (2013), utilise précisément cette technique pour éduquer sa progéniture : les histoires qu'il raconte décrivent invariablement un personnage curieux, qui meurt d'avoir voulu satisfaire sa curiosité.

¹ Apollodore (Bibliothèque, II, 4, 12)

² Sophocle, Tome II. Ajax, Œdipe Roi, Électre, texte établi par Alphonse Dain, traduction de Paul Mazon, Les Belles Lettres, Collection des universités de France, 1989 (première édition 1958)

³ Ovide, Les Métamorphoses, traduction de Danièle Robert, Actes Sud, Collection Thesaurus, 2001

⁴ Bruno Bettelheim, Psychanalyse des contes de fées, traduction de Théo Carlier, Robert Laffont, 1976

En second lieu, si les récits sont présentés comme n'étant pas de la fiction — les différents récits mythologiques et religieux par exemple — l'horreur peut servir à mettre en garde contre des dangers perçus comme réels. Adopter certains comportements — ou ne pas en adopter d'autres — peut provoquer la colère des dieux, et leurs punitions sont généralement des monuments d'imagination dans la cruauté.

Certains récits horrifiques rendent effectivement compte de la réalité, et remplissent la même fonction. Le compte-rendu de l'exécution de François Ravailac⁵, qu'il soit parfaitement fidèle à la réalité ou en partie fantasmé, est *a priori* à même de décourager nombre de régicides amateurs.

Enfin — et c'est peut-être le plus intéressant — l'horreur peut prendre une valeur allégorique. Le *Frankenstein* de Mary Shelley, qui devint le roman gothique par excellence en enfonçant le dernier clou dans le cercueil du genre, qui posa les bases du roman d'épouvante qui allait empêcher de dormir les lecteurs du XIXe siècle, et qui est aujourd'hui largement considéré comme un ouvrage précurseur de la science-fiction, utilise l'horreur pour dissuader la société d'accorder une confiance aveugle à la science, et aux dangers qui guettent celui qui voudrait remplacer Dieu.

Le *Dracula* de Bram Stoker émet également un avis sur la science — toutefois plus nuancé — en la considérant comme un outil, n'étant pas intrinsèquement dangereuse ou bénéfique. Dracula utilise la connaissance scientifique à des fins malveillantes, alors que son ennemi Van Helsing, également un homme de science, partage volontiers ses connaissances et essaie de les mettre à profit pour le bien de l'humanité. Stoker oppose ainsi deux figures de scientifiques, ou de chercheurs de savoir : celui qui cherche à amasser du pouvoir, et celui qui cherche à étendre le domaine de connaissance de l'humanité.

Dans une perspective plus intimiste, *Le Horla* de Maupassant décrit les tourments de l'auteur, alors en proie à une paranoïa de plus en plus envahissante, ainsi qu'au sentiment d'être possédé et tourmenté par un "double". Le protagoniste du *Horla* contemple la possibilité d'un suicide, sans que l'on ne sache s'il passe à l'acte. Maupassant tentera de mettre fin à ses jours en 1892 et décèdera l'année suivante, après avoir été interné. Le *Horla* peut donc être vu comme la métaphore de la condition de Maupassant à cette époque de sa vie.

C. UNE GALERIE DE MONSTRES POLYMORPHES

Ces différentes façons d'utiliser l'horreur et la peur comme outils de narration ont donné naissance au cours de l'histoire à une galerie de monstres et de figures mythiques servant de repoussoir ou d'allégorie, du Loup du *Petit Chaperon Rouge* aux vampires, croque-mitaines et poltergeist, reflétant tour à tour différents sujets de frayeur ou d'inquiétude pour les auteurs et la société en général, transmettant différents messages au fil du temps, réinterprétés, détournés, parodiés.

À l'orée du XXe siècle, cette galerie de monstres était déjà largement étoffée, et ne demandait qu'à offrir ses créatures aux regards fascinés de centaines de milliers de personnes

⁵ <http://www.histoire-en-questions.fr/personnages/henri4execution.html>

assoiffées de récits, au travers d'un média qui avait alors tout à prouver : le cinéma.

2. LA NAISSANCE DE L'HORREUR AU CINÉMA

En 1895, les frères Lumière organisent les toutes premières projections cinématographiques. Les spectateurs émerveillés découvrent des scènes animées : un bébé — Andrée Lumière, fille d'Auguste — trempe ses mains dans un aquarium dans *La pêche aux poissons rouges* ; des ouvriers sortent de leur journée de travail dans *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* ; un homme — Auguste Lumière — nourrit un bébé — Andrée, encore — dans *Le repas de bébé*.

Ces scènes sont relativement sans intérêt ; aucune nouvelle de l'époque ne raconte ce genre d'histoire. La révolution est dans le média. Certains vont en prendre conscience presque immédiatement : le média est novateur, il est impressionnant ; il donne l'opportunité de raconter des histoires d'une manière inédite. Une question se pose alors : quelles pourraient être ces histoires ? Une des réponses possibles est naturellement "des histoires horribles". C'est apparemment l'une des réponses les plus évidentes, puisque *Le Manoir du Diable* de Georges Méliès, considéré comme le premier film d'épouvante¹, sortira moins d'un an après la première projection publique des frères Lumière.

A. DÉMARRAGE SUR LES CHAPEAUX DE ROUES

Le véritable essor du cinéma d'épouvante adviendra à partir de 1920 — un quart de siècle après l'invention du cinéma — avec l'avènement de l'expressionnisme allemand, dont l'un des premiers et des plus fameux représentants reste *Le Cabinet du docteur Caligari* de Robert Wiene (1920), qui définira les canons du genre. Mais l'expressionnisme allemand n'est pas apparu *ex nihilo* : il s'adosse à vingt-cinq ans d'histoire de ce qui peut encore aujourd'hui être considéré comme du cinéma d'horreur — si l'on se réfère aux caractéristiques du genre énoncées par Michael Armstrong². Ainsi Méliès, deux ans après *Le Manoir du Diable*, réitère-t-il l'expérience en réalisant *La Caverne maudite*, film pour lequel il invente avec l'aide du Britannique George Albert Smith des procédés techniques inédits : les premiers effets spéciaux³.

Le septième art n'en est alors qu'à ses balbutiements, et les résultats, convaincants à l'époque, ont peu de chances aujourd'hui de faire frémir un spectateur âgé de plus d'une poignée d'années. Ainsi l'accent est mis bien plus sur le malaise que le film cherche à provoquer chez le spectateur — l'inquiétante étrangeté⁴ chère encore à l'époque aux auteurs de littérature fantastique — que sur des effets gores. Rappelons-nous que ces films sont muets, et en noir et blanc. Le *jump scare* sanguinolent basé sur un brusque accord dissonant est encore loin.

La décennie précédant la naissance de l'expressionnisme allemand ne sera pas en reste en

¹ Alan Jones, *The Rough Guide to Horror Movies*, Rough Guides, 2005

² <http://laac-auvergnerhonealpes.org/wp-content/uploads/2017/04/Codes-du-film-dhorreur-Jérôme-Peyrel.pdf>

³ Alan Jones, *The Rough Guide to Horror Movies*, Rough Guides, 2005

⁴ L'inquiétante étrangeté et autres essais, traduit par Marie Bonaparte et E. Marty, dans S. Freud, *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Éditions Gallimard, 1933

ce qui concerne les sujets macabres, mystérieux et horribles, puisque Louis Feuillade se fera un nom en réalisant des feuilletons encore célèbres aujourd'hui, *Fantômas* en 1913 et *Les Vampires* en 1915 — feuilletons qui connaîtront un large succès dans les salles de cinéma du début du siècle.

L'on constate donc que le cinéma n'a pas tardé à s'emparer des thématiques de la littérature d'épouvante ; il ne lui aura fallu qu'à peine un an pour faire ses premiers essais, et le genre connaissait un succès important seulement vingt ans plus tard. Deux décennies qui auront servi au média à trouver ses marques, et à accoucher de l'expressionnisme allemand, qui va redistribuer les cartes et paver la voie à une pléthore de déclinaisons de l'horreur au cinéma. Bientôt déjà, l'horreur sera un genre majeur.

B. BIEN VITE, L'EXPRESSIONNISME

Les années 1920 vont être des années fastes pour le cinéma expressionniste. Ce courant voit le jour dans une Allemagne en pleine récession économique, qui peine à se remettre de la défaite de la Première Guerre mondiale, dont le souvenir des horreurs est encore prégnant dans les esprits. L'on comprend aisément dans ce contexte que les auteurs et réalisateurs n'aient pas tous le cœur à écrire des comédies légères : nombre d'entre eux vont alors faire advenir un cinéma torturé et angoissant, reflet d'une situation réelle désespérée. L'état économique du pays en général, et donc de l'industrie cinématographique en particulier, va également les pousser à chercher l'économie de moyens : les décors seront donc souvent réduits, parfois à leur plus simple expression — des formes géométriques, des décors peints figurant des ombres opaques...

Les metteurs en scène vont pour cela s'inspirer des courants artistiques en vogue à cette époque, en particulier dans les arts plastiques. Les affiches de ces films sont d'ailleurs bien souvent elles-mêmes des œuvres largement inspirées de la peinture⁵ expressionniste⁶.

Si les cinéastes expressionnistes trouvent leur inspiration esthétique dans la peinture, la littérature d'épouvante des siècles précédents leur fournira des sujets. Ainsi le *Nosferatu le vampire* de Murnau (1922) est une adaptation du *Dracula* de Stoker, son *Faust, une légende allemande* (1926) adapte la pièce de Goethe, et *L'Homme qui rit* de Paul Leni (1928) reprend l'intrigue du roman éponyme de Victor Hugo. Les auteurs ne se contentent pas d'adaptations d'œuvres précises, ils vont également piocher dans les créatures folkloriques cauchemardesques connues du public, comme dans *Le Golem* de Wegener et Boese (1920), *Le Fantôme* de Murnau (1922) ou *Les Trois Lumières* de Fritz Lang (1921), qui met en scène une allégorie de la Mort elle-même.

Enfin ils ne se refusent pas à écrire leurs propres histoires, plus ou moins inspirées des thèmes de la littérature fantastique. *Le Cabinet des figures de cire* de Leni et Birinsky (1924) est par exemple une histoire originale.

Nous pouvons déjà anticiper les deux grands genres qui vont naître de l'expressionnisme et s'imposer dans la décennie suivante. D'une part les films de monstre, dont les canons du

⁵ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Das_Cabinet_des_Dr._Caligari.JPG?uselang=fr

⁶ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Golem_1920_Poster.jpg?uselang=fr

genre seront empruntés à *Nosferatu* aussi bien qu'au *Golem* ; d'autre part les films ancrés dans le réel, qui s'inspireront volontiers de *L'homme qui rit* ou de *M, le Maudit* de Fritz Lang (1931), qui ne laissent pas ou peu de place au fantastique. De là naîtront les films noirs, qui utiliseront les codes de l'expressionnisme pour raconter des histoires prenant place dans un univers semblable au nôtre — sans monstre, donc. Nous ne nous attarderons pas sur ces derniers dans la suite de ce texte, étant entendu qu'ils ne sont pas à proprement parler des films d'horreur. Concentrons-nous plutôt sur les films de monstre, qui vont régner sans partage sur le genre pendant trois décennies.

C. DES MONSTRES UNIVERSELS

Inspirés par les succès des expressionnistes, les studios hollywoodiens ne vont pas tarder à reprendre à leur compte une recette qui commence à être éprouvée : adapter une œuvre littéraire horrifique, si possible mettant en scène une créature monstrueuse, pour le grand écran. Si les américains n'attendent pas les années 1930 pour commencer — *Notre-Dame de Paris* de Wallace Worsley est sorti en 1923, et *Le Fantôme de l'Opéra* de Rupert Julian en 1925, avec le même acteur principal, Lon Chaney, l'homme aux mille visages — l'année 1931 va marquer le genre.

Cette année-là, le studio Universal Pictures va produire deux films qui marqueront les esprits, et l'histoire du cinéma d'épouvante. *Dracula* de Tod Browning, dont nous sont parvenus la quasi-totalité des images d'Épinal associées aux vampires jusqu'à aujourd'hui ; *Frankenstein* de James Whale, qui aura un retentissement culturel similaire — toutes les représentations modernes de Frankenstein s'inspirent plus ou moins librement de cette interprétation séminale. La société Paramount Pictures produit la même année *Docteur Jekyll et M. Hyde* de Rouben Mamoulian, qui fixera dans l'inconscient collectif l'image d'un Docteur Jekyll dépassé par ses démons — ce qui n'est pas précisément le sujet de la nouvelle de Stevenson. On notera que ces trois films ont en commun d'être des adaptations directes de la littérature fantastique du XIXe siècle.

Universal ne s'arrêtera bien sûr pas sur sa lancée, et les années suivantes vont voir naître *La Momie* de Karl Freund en 1932, *L'Homme invisible* de James Whale en 1933, *King Kong* de Cooper et Schoedsack la même année, et *La Fiancée de Frankenstein* du même James Whale en 1935, première séquelle à un film de monstre. On notera de nouveau que si *King Kong* est un scénario original, *La Momie* est librement inspirée du *Dracula* de Stoker, *La Fiancée de Frankenstein* est toujours adaptée du roman de Mary Shelley, et *L'Homme invisible* du roman éponyme de H. G. Wells.

Dans les années 1940 le public semble se détourner des films de monstre à grand spectacle, au profit de films à l'horreur plus suggérée⁷, comme *La Féline* (1942) ou *Vaudou* (1943) de Jacques Tourneur. Le genre connaît globalement une période de déclin durant cette décennie, les spectateurs étant vraisemblablement suffisamment préoccupés et traumatisés par les horreurs bien réelles de la Seconde Guerre mondiale pour ne plus réussir à se faire frissonner avec des goules et des gorilles géants.

⁷ Jonathan Penner et Steven Jay Schneider, *Le Cinéma d'horreur*, Taschen, 2008

Les années 1950 vont voir advenir le grand retour des films de monstre. L'essor de la science-fiction et l'évolution des mentalités concernant le progrès scientifique — perçu avant la guerre comme une promesse de lendemains meilleurs, craint depuis le milieu des années 1940 suite à la révélation de l'effroyable pouvoir de destruction de l'énergie atomique — dans le contexte de la Guerre Froide, qui voit s'affronter les deux blocs dans une escalade de l'armement et une course aux étoiles, vont être un terreau fertile à l'imagination des auteurs et cinéastes.

La chose d'un autre monde de Christian Nyby (1951) et *L'Invasion des Profanateurs de Sépultures* de Don Siegel (1956) évoquent la peur d'une invasion pernicieuse, reflet de la peur de l'époque d'une prise de contrôle des pays de l'Ouest par le communisme⁸. Près de vingt ans après *King Kong*, un nouveau monstre mythique fait sa première apparition sur grand écran : le Roi des Monstres, star du *Godzilla* de Ishiro Honda (1954), fait état du traumatisme des bombardements atomiques encore extrêmement prégnant dans les esprits japonais. *La Mouche Noire* de Kurt Neumann (1958) donne vie à la vision cauchemardesque des conséquences possibles d'expériences scientifiques réalisées par des esprits torturés.

Le genre horreur et le genre science-fiction se marient donc à la perfection pendant toute la décennie, dans des œuvres mettant en scène une nouvelle galerie de monstres, moins inspirés de la mythologie et du folklore, et issus plus directement de peurs bien ancrées dans le réel, utilisant plus volontiers des effets sanglants⁹ ou d'affreuses déformations anatomiques pour illustrer les dérives morales et technologiques du monde moderne.

Si les films de monstre continuent de connaître un succès important dans les années 1960, cette décennie voit surtout apparaître une belle diversité de sous-genres du film d'horreur. *Psychose* d'Alfred Hitchcock (1960) et *Le Voyeur* de Michael Powell la même année inventent le slasher et le thriller psychologique en se débarrassant de tout aspect fantastique ; le véritable monstre, c'est l'Homme. Hitchcock invente un autre sous-genre trois ans plus tard avec *Les Oiseaux* : le film d'horreur où l'antagoniste est un animal. D'innombrables films copiant ce principe sortiront à sa suite, mettant en scène des insectes tueurs, des félins tueurs, des araignées tueuses, des requins tueurs... jusqu'à nos jours. La même année, Mario Brava invente le *giallo*, genre qui fera la carrière de Dario Argento, avec *La fille qui en savait trop* ; le premier film gore sort également cette année là : il s'agit d'*Orgie Sanglante*, de Herschell Gordon Lewis. À la fin de la décennie, George Romero réalise *La Nuit des morts-vivants* (1968) : le film de zombies est né.

Ces quelques exemples ont été piochés parmi les plus marquants, et ne constituent en aucun cas une liste exhaustive. Mais ce retour historique doit trouver ici sa conclusion, puisque aucun genre ne va plus réellement dominer le cinéma d'horreur à partir des années 1970. Si certaines modes vont ponctuellement donner lieu à une intensification de la production d'un genre ou un autre, tous les sous-genres du cinéma d'horreur vont à partir de ce moment être raffinés, expérimentés, combinés entre eux au fil des décennies. Des sous-genres de plus en plus spécifiques vont être identifiés, certains par leur sujet — le film d'épouvante religieux comme *L'Exorciste* de William Friedkin (1973), le slasher spatial comme *Alien, le huitième passager* de Ridley Scott (1979) — d'autres par leur forme — le *found footage* comme *Cannibal Holocaust* de Ruggero Deodato — et chaque œuvre sera de

⁸ Stephen King, *Anatomie de l'horreur*, Éditions du Rocher, 1981

⁹ Nicolas Stanzick, *Dans les griffes de la Hammer*, Le Bord de l'eau, 2010

plus en plus difficile à classer dans un genre unique au fur et à mesure des années. Par exemple, *Cloverfield* de Matt Reeves (2008) est un film catastrophe, un film de monstre, de science-fiction, un *survival* et un *found footage*.

Nous allons donc continuer, après cet aperçu historique, en entrant dans le vif du sujet : nous avons vu que le genre de l'horreur ou de l'épouvante était aussi vieux que la fiction elle-même, nous avons vu que ses différentes formes s'adaptent aussi bien aux différents moyens d'expression qu'aux différentes préoccupations de la société à une période donnée ; à présent, voyons ce que nous pouvons dire à propos du genre, des raisons de son utilisation par ceux qui filment comme par ceux qui regardent. Que nous disent l'horreur et la violence au cinéma ?

II. MEURTRES SOUS CONTRÔLE

1. LA VIOLENCE COMME OUTIL

Quand bien même il n'est pas rare d'entendre l'expression "violence gratuite" dans la bouche ou sous la plume des détracteurs du cinéma d'horreur, nous allons voir ici que la violence, même dans ses représentations les plus graphiques et les plus crues, est rarement "gratuite", au sens où elle ne servirait à rien d'autre qu'à appâter le chaland ou à faire parler de l'œuvre dans certains médias facilement scandalisés pour faire la promotion du film. Ces cas existent — nous y reviendrons incessamment — mais sont à la marge : dans la majorité des œuvres représentant une certaine forme de violence, cette violence est nécessaire au récit, et participe du message du film.

Dans quel(s) but(s) ? Nous allons le voir ici.

A. FAIRE AVANCER LE RÉCIT PAR LA VIOLENCE

En premier lieu, et c'est une règle de dramaturgie que tout scénariste doit apprendre le plus tôt possible, les personnages ne sont intéressants que s'ils surmontent des obstacles¹. Ménager ses personnages n'est pas bon pour le récit ; il est donc souvent nécessaire de les confronter à de la violence. Si en ce qui concerne les films d'horreur, cela peut sembler tomber sous le sens, il est un autre genre de films qui ne s'effraie pas d'illustrer graphiquement des scènes violentes — peut-être à cause de l'héritage des contes "pour enfants" de Perrault évoqués plus tôt — et il s'agit des films d'animation, en particulier ceux produits par la Walt Disney Company, dont le public cible est pourtant le public enfantin. C'est dans ces productions que nous allons piocher un exemple à des fins d'illustration — ainsi l'on ne nous soupçonnera pas de vouloir justifier l'injustifiable : si des films voués à attirer un public d'enfants utilisent ces techniques, c'est bien qu'elles doivent avoir des avantages en soi.

L'on pourrait s'attendre à ce que les productions destinées aux enfants soient extrêmement prudents dans leurs représentations de la mort, de la violence, et des sujets effrayants ou horribles en général, mais il n'en est rien. Les films produits par la firme aux grandes oreilles sont avant tout pensés pour être de bons films, et les bons films ont vocation à secouer leurs spectateurs. Pour qu'un scénario soit engageant pour le spectateur — et une société comme la Walt Disney Company a tout intérêt à ce que son jeune public soit engagé émotionnellement dans ses histoires — il est nécessaire que le(s) protagoniste(s) souffre(nt), il est nécessaire que l'antagoniste principal soit effrayant, et il est nécessaire que les conséquences d'un échec éventuel du protagoniste soient d'une part dévastatrices, d'autre part clairement établies.

Comme promis, prenons donc un exemple.

Choisissons *Le Roi Lion* de Minkoff et Allers (1994). Nous en retiendrons deux scènes d'horreur : la scène de la mort de Mufasa, et la scène musicale s'appuyant sur la chanson *Soyez prêtes*, dans laquelle Scar, avant de mettre son plan à exécution, motive ses troupes de

¹ Jean-Marie Roth, L'écriture de scénarios, Dixit, 2018

hyènes. La scène de la mort de Mufasa est authentiquement violente : psychologiquement, bien sûr, puisque notre protagoniste Simba, un enfant, voit son père mourir sous ses yeux, est convaincu d'avoir provoqué cette mort, et, refusant d'admettre qu'il est désormais orphelin de père, va chercher à réveiller Mufasa. Mais également visuellement, puisque si l'on ne voit pas directement le monarque être piétiné par le troupeau de gnous, et si son corps relativement intact après son trépas, l'on voit tout de même ses pattes être lacérées par les griffes de son frère, et l'on assiste à ses tout derniers instants, en même temps que Simba, dont on nous fait bien comprendre qu'il a également assisté à ces moments dans toute leur horreur.

La seconde scène, qui prend chronologiquement place avant la première, nous montre Scar préparer l'assassinat de son frère Mufasa, et demander aux hyènes, ses sbires, de se tenir prêtes pour le coup d'état qui s'annonce. La scène est véritablement terrifiante, et Scar fait la démonstration de sa malveillance, n'hésitant pas à maltraiter les hyènes, à les brûler, à les frapper ou à les propulser du haut de monticules rocheux. La mise en scène ouvertement inspirée du *Triomphe de la volonté* de Leni Riefensthal (1935) établit clairement les conséquences auxquelles nous devons nous attendre si Scar accède au pouvoir.

Ces deux scènes d'horreur remplissent exactement les rôles que nous avons défini ci-avant : le protagoniste souffre évidemment de la mort de son père, et de la culpabilité qui en résulte : cette culpabilité sera le plus important des obstacles qu'il devra surmonter ; l'antagoniste est effrayant, puisqu'il est présenté comme une brute sanguinaire, capable d'organiser le meurtre de son frère, au risque de tuer son neveu qui n'est encore qu'un enfant, et n'hésitant pas à brutaliser ses collaboratrices ; enfin les conséquences de l'échec éventuel du protagoniste sont évidentes : si Simba ne parvient pas à reconquérir le trône de la Terre des Lions, cette dernière sera comparable à l'Allemagne nazie. Ces deux seules scènes, les seules qui peuvent être considérées comme effrayantes, participent énormément à poser la majorité des enjeux de l'intrigue.

La violence à l'écran peut donc être un outil narratif, au même titre que n'importe quel autre. Cela étant, nous allons nous intéresser à une autre de ses utilités, plus puissante, et peut-être plus importante.

B. ÉVOQUER DES VIOLENCES RÉELLES

La violence existe. C'est un truisme, certes ; mais cela ne veut pas dire que ce n'est pas un message qu'il est sain de rappeler. Nous avons collectivement réalisé — certainement plus tard qu'idéalement — à l'occasion notamment du mouvement #MeToo, que de nombreuses formes de violence devaient être dénoncées pour être combattues ; que jeter un voile pudique sur les violences ne pouvait servir qu'à les encourager.

Le cinéma, comme toutes les formes de fiction, a vocation à partager des messages à un large public. De fait, les cinéastes ont un rôle à jouer dans la dénonciation des violences ; étant dans une position de pouvoir — le pouvoir de partager largement leurs messages — ils ont une responsabilité² : faire entendre la voix de ceux qui n'ont pas un accès facilité à une prise de parole publique.

² http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18637229.html?page=2

Ainsi de nombreux films d'horreurs portent un propos : on pense à *Irréversible* de Gaspar Noé (2002), dont l'intrigue a pour thème le traumatisme subi par les victimes de violences sexuelles et leur entourage proche, qui utilise une description extrêmement brutale et cru de ces actes pour en souligner le caractère insoutenable. Des films comme *Les Autres* d'Alejandro Amenábar (2001), *Mister Babadook* de Jennifer Kent (2014) ou encore *The Descent* de Neil Marshall (2005) explorent en profondeur les thèmes du deuil et des difficultés liées à la parentalité, en se servant de monstres folkloriques (respectivement des fantômes, un croque-mitaine et des sortes de goules) comme métaphores des obstacles que les protagonistes doivent affronter pour accomplir leur travail de deuil. Dans *It Follows*, le scénariste et réalisateur David Robert Mitchell (2014) exprime les peurs d'une génération, dont il fait partie — il est né en 1974 —, qui a connu ses premières expériences sexuelles à une époque où l'épidémie du sida venait d'être révélée, et que le grand public découvrait avec horreur qu'une activité sexuelle présentait — de nouveau — des risques mortels. Le monstre de *It Follows* poursuit une nouvelle victime si elle a un rapport sexuel avec avec sa victime précédente : c'est un monstre sexuellement transmissible, et le parallèle avec les IST, le VIH en particulier, est criant.

Il est naturel de se demander si les mêmes sujets ne peuvent être traités sans avoir recours à une violence graphique ; si les cinéastes ne devraient pas trouver des manières d'évoquer visuellement ces violences sans les donner à voir dans toute leur horreur. Pour autant, un discours contraire existe. De nombreuses œuvres ont été critiquées pour leur passage sous silence de certaines violences, en particulier les violences faites aux femmes, ne les utilisant que comme des ressorts scénaristiques sans jamais les questionner ou les analyser. De nombreux tropes³ (schémas) ont été identifiés dans le but de critiquer cette méthode d'écriture ; le plus célèbre — et le plus frappant — étant sans doute la "femme dans le frigo"⁴, inventé par Gail Simone sur son site éponyme⁵ en 1999. Typiquement, les violences infligées aux travailleuses du sexe⁶, aux personnes sans domicile⁷ et aux individus considérés comme marginaux en général sont très souvent passées sous silence. On pensera à un gag sans conséquence consistant à faire cuire un gâteau *dans lequel se trouve une strip-teaseuse* à Max — un personnage présenté plutôt positivement — dans *Les Valeurs de la famille Addams* de Barry Sonnenfeld (1993).

Certaines œuvres sont également critiquées d'une manière similaire quand elles utilisent de manière prétexte un contexte ou des éléments historiques pour fournir un cadre à l'intrigue ou un ennemi facilement identifiable sans pour autant les expliquer. Pour prendre un exemple, on peut s'interroger sur le danger potentiel qu'il y a à utiliser constamment les soldats nazis comme ennemis lambda dans les films d'action, ou les jeux vidéo, en les réduisant à un rôle de "méchants", sans chercher à les ridiculiser comme dans *Le Dictateur* de Charlie Chaplin (1940) ou *OSS 117 : Rio ne répond plus* de Michel Hazanavicius (2009), mais sans même effleurer l'idéologie dangereuse qui sous-tend leurs actions — on peut penser à *Iron Sky* de Tim Vuorensola (2012), ou à *Dead Snow* de Tommy Wirkola (2009). Le risque est qu'à terme, les nazis ne fassent plus peur.

Éloignons-nous encore un instant du genre horrifique au sens strict, mais restons dans le

³ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DisposableWoman>

⁴ https://fr.wikipedia.org/wiki/Femme_dans_le_frigo

⁵ <http://lby3.com/wir/>

⁶ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DisposableSexWorker>

⁷ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DisposableVagrant>

thème des nazis : les films dénonçant l'horreur nazie de la manière la plus efficace, la plus marquante, et la plus durable dans le temps sont invariablement des films d'une violence insoutenable. Spielberg ne cherche pas à nous épargner des images dures dans *La Liste de Schindler* (1993), il cherche au contraire à nous la *montrer* ; il en va de même pour Roberto Begnini dans certaines scènes de *La vie est belle* (1997) — qui est une comédie, mais aborde frontalement les scènes de violence dans le camp d'extermination, notamment dans la séquence où le protagoniste comprend ce qui l'attend en découvrant un gigantesque amas de cadavres — ou bien sûr d'Alain Resnais dans *Nuit et Brouillard* (1956), qui n'utilise jamais ni métaphore ni allusion, et jette au spectateur une succession d'images d'archives d'une horreur difficilement descriptible.

La violence a donc plusieurs utilités, et le récit gagne parfois à la montrer sans fausse pudeur. Pour autant, peu de récits ont intérêt à n'être qu'un déchaînement de violence ininterrompue. Nous allons voir dans la suite en quoi une œuvre constituée uniquement de scènes affreuses peut perdre tout intérêt pour le spectateur ; nous allons également observer quelques cas où une violence utilisée parcimonieusement et avec intelligence dans une œuvre décuple son impact sur le public et rend le récit percutant.

2. L'OBJET DU SCANDALE

Si la violence et l'horreur sont des outils puissants, elles ne peuvent servir à tout, et ne peuvent être utilisées de manière exclusive. Le secret de la réussite d'un scénario, comme de toute bonne recette, est dans le dosage. Entre l'omniprésence et la suggestion, un large spectre de possibilités s'offre au cinéaste : tâchons d'en faire un inventaire, en commençant par le pire — l'overdose.

A. VIOLENCE À TOUS LES ÉTAGES

Un sous-genre du cinéma d'horreur est particulièrement connu pour ses excès de violence : appelé *torture porn* depuis le milieu des années 2000 — baptisé ainsi par David Edelstein dans son article faisant suite à la sortie de *Hostel* de Eli Roth (2006) pour le *New York Magazine*¹ — le genre est bien plus anciens que son nom. On estime généralement qu'on peut retracer son origine jusqu'aux années 1970, avec notamment *Salò ou les 120 Journées Sodome* de Pier Paolo Pasolini (1976), ou *Cannibal Holocaust* de Ruggero Deodato en 1972. Ces deux films feront de nombreux émules dans l'industrie du cinéma d'exploitation, donnant naissance respectivement à la *nazisploitation* — un genre mettant en scène des soldats nazis torturant leurs victimes et abusant sexuellement d'elles, généralement dans un camp de concentration ou d'extermination — et aux films de cannibales, qui reprennent typiquement l'intrigue de *Cannibal Holocaust* : des occidentaux se perdent dans une contrée exotique d'Amérique du Sud ou d'Océanie et tombent entre les mains de tribus cannibales, qui les torturent. On le comprend rapidement, le principe de base du genre est simple : il s'agit d'enchaîner des scènes terriblement éprouvantes pour le spectateur. Dans le cas d'un film comme *Salò*, l'objectif est apparemment brillamment atteint, puisque des personnalités comme Gaspar Noé ou Michael Haneke — deux cinéastes connus entre autres pour la violence de certaines de leurs réalisations — ont avoué leur malaise devant le film² ; le second a même déclaré ne jamais vouloir le revoir³.

Le genre va connaître son âge d'or dans les années 2000, en sortant du circuit du cinéma d'exploitation et en s'imposant dans les circuits de distribution classique, avec la saga *Saw*, dont le principal argument promotionnel à mesure des sorties des opus est la surenchère d'effets gores — les personnages sont systématiquement pris au piège dans des engins de torture, de plus en plus cruels. La saga va également créer des émules, dont *Hostel*, cité plus haut, donc la seconde partie se départit de tout semblant de scénario pour n'être qu'une longue séance de torture. *Martyrs* de Pascal Laugier (2008) reprendra la recette : sa seconde partie est également une longue scène de torture, se concluant sur un écorchement. L'année suivante Tom Six réalise *The Human Centipede*, reposant sur le même principe. La mode du genre semble s'être atténuée dans les années 2010 ; peut-être le public a-t-il fini par se lasser.

Car c'est là la principale faiblesse de ce sous-genre par rapport aux autres films d'horreur : souvent trop préoccupé par ses effets sanguinolents, il en oublie de délivrer une expérience

¹ <http://nymag.com/movies/features/15622/>

² Jean-Luc Douin, L'Enfer selon Pasolini, Le Monde-Télévisions, 10-11 mai 2009

³ Michel Cieutat et Philippe Rouyer, Haneke par Haneke, Stock, 2012

durable au public. Une fois le choc dissipé, beaucoup de spectateurs quittent le film sans rien en emporter. Et le choc peut se dissiper très vite : passées les premières scènes d'un *Human Centipede*, où l'exposition du concept — coudre trois personnes les unes à la suite des autres, la bouche de la deuxième cousue à l'anus de la première, et celle de la troisième à celui de la deuxième, pour tenter de former une créature dodécapode — peut tétaniser d'horreur, on imagine sans peine que le concept s'essouffle très rapidement. Assister une heure durant aux déambulations maladroitement et douloureuses des victimes n'est pas spécialement effrayant.

Et c'est là la deuxième faiblesse du genre : il ne crée pas vraiment la peur. Le malaise, le dégoût, la douleur par empathie ; mais créer du suspense ou de l'angoisse après vingt minutes de torture relève de la gageure : le spectateur sait où se dirige la scène. Du point de vue de l'intrigue, les scènes de torture sont des scènes creuses, rien n'y est développé. Ce n'est pas un hasard si le genre a été baptisé *torture porn* ; ce n'est pas non plus un hasard si les films du genre, du moins dans les années 1970, tendaient à emprunter une part de leur esthétique aux films érotiques⁴ : il fonctionne dans sa structure exactement comme un film pornographique. Un tout petit peu d'histoire pour lier entre elles les scènes que le public est venu voir, des personnages introduits tardivement dans le récit pour participer à l'une de ces scènes et disparaître de l'intrigue immédiatement après, et un univers diégétique où tous les personnages n'ont qu'une seule idée en tête : ni motivation ni raison, seulement un besoin d'assouvir des pulsions. Entendons-nous : il n'est pas question ici de juger la valeur morale de ces œuvres. Le *torture porn* et la pornographie sont deux genres de cinéma à part entière, avec leurs codes narratifs et esthétiques, et les deux ont un public qui trouve a priori du plaisir à consommer ces œuvres. Il ne nous appartient pas d'émettre un avis à ce sujet. En revanche, on peut constater que leurs caractéristiques communes, en particulier du point de vue de l'écriture, tendent à produire des films dont la dramaturgie n'est pas des plus solides, et dont l'impact émotionnel sur le spectateur s'évapore avec une grande rapidité, que ce soit après le film, ou, dans les cas plus graves, pendant.

L'utilisation constante d'une violence outrancière a également pour effet d'amener rapidement le genre dans une impasse : son argument de base étant la subversion, il arrive rapidement un moment où il n'est plus possible d'aller plus loin, où chercher à faire *pire* n'a plus de sens. Le genre est donc voué à passer de mode après seulement quelques films s'il ne se réinvente pas, puisqu'il n'est pas possible d'en faire plus ; il est seulement possible de faire plus long. À ce sujet, l'exemple des suites de *The Human Centipede* est intéressant. Réalisées par le même réalisateur, sorties respectivement en 2011 dans une certaine indifférence⁵ et en 2016 dans l'indifférence générale⁶, elles souffrent gravement de ce problème. Le deuxième film reprend le concept du premier, mais ne se contente plus de trois victimes : douze personnes sont vouées à constituer "le plus long tube digestif du monde"[sic]. Le troisième opus reprend le concept du deuxième, cette fois avec avec cinq cents victimes. À ce stade, et presque dix ans après que le principe de base du premier film — et son seul effet choc — est entré dans l'imaginaire collectif, la promesse d'un film identique mais avec plus de victimes n'a pas convaincu le public, qui ne s'est pas déplacé.

Nous avons vu les problèmes que soulèvent les scénarios dont la recette se résume à l'horreur pour seul ingrédient ; nous allons voir dans la partie suivante comment s'en sortent

⁴ https://fr.wikipedia.org/wiki/Ilse,_la_louve_des_SS#/media/File:Ilse_she_wolf_of_ss_poster_02.jpg

⁵ <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=humancentipede2.htm>

⁶ <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=thehumancentipede3.htm>

les cinéastes qui la dosent avec plus de retenue.

B. L'HORREUR AVEC MODÉRATION

Pour saisir l'intérêt d'utiliser les scènes d'horreur, ou les scènes de violence, avec modération, tentons un exercice. Si l'on dit "*Saw*", la plupart des gens répondront "gore", "sang", "dégoût", "torture"... Certains plus avisés répondront peut-être "twist final", ou fredonnerons le thème musical dudit twist final. Si l'on dit "*Psychose*", les gens répondront "la scène de la douche" ou "la scène de la révélation". Si l'on dit "*Alien*", ils répondront "la scène du chestbuster". Si l'on dit "*L'Exorciste*", on nous répondra "la scène de la tête à cent quatre-vingts degrés" ou "la scène de l'araignée". L'on pourrait multiplier les exemples *ad nauseam*.

Ces scènes ont plusieurs points communs : elles se démarquent dans le film, elles surprennent par leur violence, et elles rebattent les cartes en augmentant drastiquement les enjeux dans des films qui étaient jusque là essentiellement des films à suspense. La scène de la douche de *Psychose* fait basculer le film après quarante-cinq minutes du thriller à l'horreur, la scène du chestbuster d'*Alien* change totalement la donne aussi bien pour les personnages que pour le spectateur : le film était un film de science-fiction mâtiné d'une dose de suspense, il devient brutalement un film d'épouvante. Enfin les scènes-clés de *L'Exorciste* prouvent définitivement aux personnages et au public que quelque chose de surnaturel est en train de se produire — procédé qui sera repris par M. Night Shyamalan dans *Sixième Sens* en 1999 : après que la phrase culte "I see dead people" a été prononcée par Cole, le film adopte son point de vue et les scènes d'horreur commencent à réellement envahir le récit, prouvant sans doute possible la bonne foi de l'enfant.

Il faut noter cependant que même après que ces scènes ont redéfini les enjeux, voire le genre, du film, celui-ci ne devient pas pour autant un tunnel de scènes d'horreur — auquel cas le spectateur risquerait de se lasser. La suite de *Psychose* est pour l'essentiel un film d'enquête, et seules deux scènes véritablement effrayantes s'ajouteront à la première. *Alien* devient un *survival* à l'ambiance de plus en plus tendue à mesure que l'équipage est décimé, mais aucune scène aussi choquante que celle du chestbuster ne se produira plus jusqu'à la fin du film. La fin de *L'Exorciste* est principalement constituée de dialogues entre le personnage éponyme et la jeune fille possédée — encore une fois si ces scènes sont pour le moins crispantes, elles ne recherchent pas l'effet de choc provoqué par les deux scènes précédemment citées. Ces films sont légitimement considérés comme des films d'horreur ; pour autant ils économisent les effets choquants, seules quelques scènes cherchent à réellement saisir le spectateur. Ces scènes imprègnent néanmoins leur horreur dans tout le film, et la façon dont les personnages vont vivre ce choc en même temps que les spectateurs, la manière dont ils vont être percutés par une remise en question profonde de leur perception de leur propre sécurité, dont ils vont prendre conscience du fait qu'ils sont vulnérables à un danger qu'ils n'imaginaient pas *possible*, sera à la base de toute la peur ressentie par le spectateur jusqu'à la conclusion du film — pour peu qu'il soit suffisamment attaché aux personnages en question.

Les scènes d'horreur sont très largement utilisées de manière ponctuelle dans les films d'horreur. Pour être effectivement choquantes, elles doivent interrompre un narratif, briser un sentiment de sécurité, ou venir en point d'orgue à une séquence de suspense ; c'est pourquoi

la plupart des films d'horreur les alternent avec d'autres types de scènes, qu'elles soient des scènes de romance, d'exposition, d'action, ou même de comédie, pour permettre au public de relâcher un peu de tension... ce qui permettra de le surprendre à nouveau, soit en interrompant l'une de ces scènes, qui se transformera alors en scène d'horreur — la scène du chestbuster d'*Alien* — soit en enchaînant une scène d'horreur à la suite d'une autre scène, en changeant de point de vue par exemple.

Enchaîner les scènes d'horreur les dilue, les utiliser au moment idoine les rend mémorables.

Il existe une autre excellente raison de les utiliser avec modération : pour que les scènes d'horreur fonctionnent, dans la majorité des cas, il faut qu'elles participent à l'intrigue du film, et donc qu'elles aient un impact sur les personnages. À moins qu'elles servent essentiellement à donner le ton du film — nous l'évoquerons plus bas — cela implique qu'elles doivent arriver relativement tard dans le récit. Le problème n'est pas tellement l'attachement du spectateur au personnage ; nous sommes prompts à nous attacher à des personnages que nous ne connaissons pas, pourvu qu'ils soient dépeints de manière bienveillante, et assister aux souffrances d'une personne même inconnue a souvent de l'effet sur nous. En revanche ces scènes, quand elles sont bien faites, nous en apprennent sur les personnages : mis dans une situation de stress intense, ils réagissent d'une façon plutôt que d'une autre, et si nous les connaissons déjà, nous pouvons mesurer l'impact de la scène sur eux. Pour prendre un exemple, la scène finale de *Scream* de Wes Craven (1996) nous montre une Sidney Prescott prête à en découdre avec ses assaillants : une jeune femme prête à se défendre, à punir, voire à se venger de ses agresseurs. Si cette scène se déroulait au début du récit, le spectateur accepterait sans broncher que Sidney est une jeune femme pleine de ressources, une héroïne d'action. Mais la séquence a lieu à la fin du film, après que le spectateur a passé plus d'une heure et demie avec elle, la connaît, et comprend que les épreuves qu'elle a traversées l'ont profondément transformée : elle était bien loin d'être cette femme d'action disposée à tuer quand les circonstances l'exigent au moment où il l'a rencontrée — elle était bien plus prompte à la fuite qu'au combat, même si elle faisait déjà preuve d'une témérité certaine. Cette scène n'a de poids que parce qu'elle donne à voir le chemin parcouru par la protagoniste.

Que ce soit dans un film d'horreur à proprement parler ou non, les scènes d'horreur offrent un éventail de possibilités au cinéaste quand elles sont utilisées à bon escient. Elles permettent de brusquement revitaliser le récit — la scène du chestbuster dans *Alien* en est encore une fois un parfait exemple, nous y reviendrons dans le paragraphe suivant — ou d'apporter une révélation d'une manière percutante — l'explosion de rage du personnage principal dans *Drive* de Nicolas Winding Refn (2011), dans la fameuse scène de l'ascenseur, nous fait soudain comprendre toute la rage contenue avec laquelle vit le personnage. Elles permettent également d'installer brutalement des enjeux forts dans des scénarios où la survie des personnages devient soudain l'enjeu — la première scène du tyrannosaure dans *Jurassic Park* de Steven Spielberg (1993) nous fait réaliser le danger réel auquel les créatures du parc exposent les visiteurs — ou de montrer l'aboutissement de l'arc d'un héros tragique, quand celui-ci perd tout ce qui reste de ses valeurs ; l'horreur et la violence de la scène permettent alors au spectateur de réaliser que le personnage qu'ils suivent depuis le début s'est définitivement perdu — la scène du bal de promo dans *Carrie au bal du diable* de Brian de Palma (1976), est tétanisante à ce titre : nous comprenons les raisons d'agir de la protagoniste, mais sa manière de faire est effroyablement cruelle, et nous ne pouvons cautionner ses actes — enfin une scène choquante peut servir d'introduction au film, et ainsi

donner le ton au reste du film d'emblée. *Scream* de Wes Craven ou *Halloween* de John Carpenter (1978) sont deux exemples de ce procédé. Commencer par une scène d'horreur — probablement la scène la plus marquante du film dans le cas de *Scream* — saisit immédiatement le spectateur et le met sous tension pendant toute la suite du film. Alors que la suite du premier acte est consacrée à l'exposition, le public est dans l'attente que quelque chose de terrible se produise. Cela permet également de créer de l'ironie dramatique. Typiquement dans *Halloween*, le spectateur a vu Michael Myers agir dans la scène d'introduction, il sait de quoi il est capable, alors que la protagoniste l'ignore, elle ne sait pas qu'elle est directement menacée de mort, ce qui l'empêche de réagir comme elle le devrait pour maximiser ses chances de survie.

Concluons cette partie en nous saisissant à bras-le-corps de l'exemple de la scène du chestbuster d'*Alien*, qui réunit toutes les qualités d'une scène d'horreur — c'est probablement la raison pour laquelle elle s'est si efficacement ancrée dans l'inconscient collectif jusqu'à aujourd'hui, quarante ans après qu'elle a été découverte au cinéma par un public tétanisé de terreur. Nous allons lister ici les ingrédients de sa réussite, afin de résumer ce chapitre.

Tout d'abord, la scène est extrêmement violente par rapport au reste du film jusque là : aucun personnage n'a encore été blessé à ce moment — Kane est tombé dans le coma, mais il n'y a pas eu une goutte de sang à l'écran. Dans cette scène, sa poitrine explose et une créature inconnue en sort, avant de disparaître dans le vaisseau. Ensuite, la scène surprend aussi bien le spectateur que les personnages : elle vient interrompre une scène de comédie, dans laquelle Kane, remis de son coma, dévore son petit déjeuner comme quelqu'un qui n'a pas mangé depuis trois jours en échangeant des plaisanteries avec le reste de l'équipe. La scène arrive tard dans le récit, après cinquante-cinq minutes de film — à la moitié de la durée du film. Nous avons eu le temps de faire la connaissance des personnages, et la scène nous apporte de nouvelles informations sur eux : la réaction de Ash présage du twist du troisième acte, celle du personnage de Lambert nous laisse à penser qu'elle ne sera pas l'héroïne dont le *Nostromo* a besoin ; enfin et surtout le *fait même que la scène ait lieu* donne raison à Ripley, qui était partisane de confiner Kane en quarantaine, et nous indique que c'est bien *elle*, dont le jugement est le bon, qui sera la *final girl*. La scène fait effectivement basculer le genre du film, du film d'aventure au *survival*, et si sa valeur choc est importante, elle prend garde de ne nous montrer le monstre que sous sa forme larvaire, afin de conserver un mystère autour de la nature de la créature, autant pour le public que pour les personnages, et de pouvoir la dévoiler petit à petit pour continuer à faire monter la tension durant l'heure de film restante. Enfin la scène pose clairement les enjeux pour la suite : la menace est mortelle, l'enjeu principal est bel et bien la survie des personnages à court terme. Pour autant la scène n'amorce pas un enchaînement de scènes d'épouvantes : la séquence suivante, quoique teintée d'une ambiance claustrophobique, nous montre les personnages cherchant à comprendre la nature de la menace qui pèse sur eux — c'est donc une scène d'enquête, composée essentiellement de dialogue. Le film laisse donc respirer le spectateur suite à cette scène choc — pour mieux le terrifier plus tard, quand le xénomorphe fera ses premières victimes.

La scène du chestbuster concentre en quelques minutes toutes les qualités que nous avons observées plus haut, ce qui en fait une scène d'horreur terriblement efficace.

Nous avons vu en quoi l'utilisation de scènes d'horreur à des moments clés du récit peuvent impacter durablement le spectateur, en montrant crûment la violence au moment opportun, et sans utiliser à outrance les effets gores tout au long du film ; nous avons vu

également les multiples intérêts que peut avoir un cinéaste à appliquer cette technique. Certains films pourtant, prennent une direction opposée : refuser de montrer la violence dans certaines scènes clés, pour obtenir un effet différent. Nous allons nous pencher sur quelques exemples dans la partie suivante.

C. PAS D'HORREUR, HORREUR QUAND MÊME

Il est des cas dans lesquels montrer l'horreur l'affadit. Certains cinéastes préfèrent ne pas montrer l'horreur ; ils peuvent choisir de la suggérer par la mise en scène, en ne cadrant pas ce qu'il se passe d'horrible, en obscurcissant le cadre à l'aide d'obstacles visuels ou en l'évoquant par le son — comme dans la scène du placard de *Sixième Sens*. Ce choix peut être fait pour des raisons pratiques — comme un budget insuffisant pour créer un monstre convaincant à l'image — des questions de censure, ou pour des raisons artistiques : l'on entend souvent que la scène la plus terrifiante est toujours celle que chaque spectateur s'imagine⁷. Si l'on n'entend que les cris de la victime, chacun peut se représenter sa propre idée de ce qu'est le pire supplice que l'on puisse endurer. Sans aller jusqu'à ces extrémités, la peur peut naître chez le spectateur sans qu'aucune scène d'horreur n'apparaisse jamais. Réutilisant à bon escient l'inquiétante étrangeté qui fit les beaux jours de la littérature fantastique du XIXe siècle, certains films comme *Le Dieu d'osier* de Robin Hardy (1973) installent peu à peu un sentiment de paranoïa sans jamais montrer de scènes de violence. Il se peut également que l'horreur d'une scène ne tienne pas à ce que l'on y voit, mais à ce que l'on en comprend : voir les clients de l'échoppe de Mrs Lovett se régaler de ses tourtes dans *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* de Tim Burton (2007) n'a rien de répugnant ; quand on sait que ces tourtes sont fabriquées à partir de viande humaine, en revanche, ces mêmes séquences font frémir.

Dans certains films, le fait que les personnages *racontent* des scènes d'horreur, plutôt qu'on ne les montre au spectateur, ajoute à l'effet. Prenons en exemple *Le Silence des agneaux* de Jonathan Demme (1991). Dans le film, Hannibal Lecter, un psychologue cultivé, extrêmement intelligent, et tueur en série cannibale, raconte à la protagoniste, Clarice Sterling, qu'il a assassiné un fonctionnaire avant de consommer son foie, accompagné de fèves au beurre. Montrer la scène, par exemple dans un flash-back, n'aurait qu'un intérêt limité : chacun est à même de réaliser à quel point cet acte est odieux sans avoir à y assister. Surtout, la véritable composante horrifique de la scène est bel et bien le fait même qu'Hannibal avoue cet acte, sans honte, sans pudeur, à Clarice, qui est elle-même fonctionnaire — ce pourrait paraître anecdotique, mais parmi ses nombreuses victimes, Hannibal choisit de confesser à Clarice ce meurtre en particulier pour cette raison précise : son statut ne la protège pas de lui. Ici à la violence de l'acte s'ajoute la violence que constitue le fait d'en parler ouvertement pour menacer une jeune femme ; une violence plus symbolique, moins graphique ; une grande violence néanmoins. De la même manière, un acte de violence dont témoigne la victime peut être plus important que d'assister à l'acte. Ainsi l'on est exposé non seulement à ce qui s'est passé — que l'on peut aisément imaginer — mais surtout à comment la victime l'a vécu. Dans *Sin City*, de Robert Rodriguez (2005), le cri avec lequel Lucille conclut son témoignage alors qu'elle raconte à Marv comment Kevin lui a

⁷ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/NothingIsScarier>

tranché la main, en l'obligeant à regarder : "*He made me WATCH !*" rend compte du traumatisme qu'elle a subi et de comment cela l'a affectée ; l'horreur est ici plus psychologique. Pour un public habitué à certaines formes de violences, notamment dans les films d'action, en particulier dans celui-ci, où les violences physiques sont généralement traitées avec nonchalance pour dire le moins, ce témoignage rend compte des conséquences durables de la violence sur les individus, d'à quel point elle peut être destructrice. De la même façon, dans *Les Autres*, Grace se remémore en fin de film comment elle a étouffé ses deux enfants avec des oreillers, avant de se donner la mort en retournant un fusil de chasse contre elle-même. Alors que le public réalise que les personnages qu'il suit depuis le début du film sont des fantômes, Grace raconte à ses enfants ce qui s'est passé à mesure que les souvenirs lui reviennent, comme une confession. Amenábar ne filme pas la scène des meurtres : il filme Grace réalisant ce qu'elle a fait, et demandant pardon à ses enfants — ses victimes. Pour plusieurs raisons : en premier lieu, aucun spectateur ne veut à la fin de ce film assister à la mort par étouffement des deux enfants auxquels il s'est attaché depuis une heure et demie, alors que cela n'ajouterait rien à l'intrigue ; en second lieu, Grace est la protagoniste du film, et elle arrive à ce moment à la fin de son arc, ayant achevé son travail de deuil en acceptant d'affronter la terrible réalité des faits. La mettre en scène à ce moment dans une séquence où elle commettrait des actes de violence atroces saperait l'émotion de la scène, et annihilerait totalement la sympathie du public pour le personnage. Or ce n'est pas l'effet recherché : l'effet recherché est de faire ressentir au spectateur non pas de la haine ou du dégoût pour Grace, mais de lui faire comprendre la souffrance qui l'habite, et la difficulté qu'elle éprouve à faire face à ses actes. Montrer les émotions que son visage exprime alors qu'elle comprend l'horreur de ce qu'elle a fait et qu'elle demande pardon, qu'elle cherche désespérément une forme de rédemption, est en ce sens bien plus intéressant que montrer telle quelle une scène d'infanticide.

Nous venons de voir que l'horreur gagne parfois à ne pas être montrée ; parfois à être montrée sporadiquement ; rarement à être omniprésente. Nous allons voir dans la suite que d'aucuns ont été d'un autre avis : pour eux, aucun contenu choquant ne devait apparaître à l'écran — restant à définir ce qui est choquant.

3. CACHEZ CE SANG QUE JE NE SAURAI VOIR

Nombre d'œuvres ont fait polémique. *Les Aventures de Rabbi Jacob* de Gérard Oury (1973) a en son temps provoqué des remous, notamment le détournement d'un Boeing 727 et la menace de sa destruction si le film n'était pas interdit¹ de diffusion ; un incident à la conclusion tragique², pour un film aujourd'hui unanimement reconnu comme culte, et peu susceptible de choquer la sensibilité de qui que ce soit. Qu'en fut-il alors des films d'horreur, depuis nos jours jusqu'aux années 1930 ? Nous allons nous pencher sur la question.

A. DE L'INDIGNATION À LA CENSURE

La société américaine du début du XXe siècle est en bien des points différente de celle que l'on connaît aujourd'hui ; pourtant on peut leur trouver sans difficulté de nombreux points communs. Aujourd'hui comme à l'époque, l'invention d'un nouveau moyen d'expression ou de diffusion de l'information — Internet en ce qui nous concerne, le cinéma au début du XXe siècle — semble donner à une partie non négligeable de la population l'irrésistible envie de s'en servir immédiatement pour consommer ou diffuser très largement des images représentant des individus — généralement des femmes — dévêtu(e)s, prenant des poses plus ou moins suggestives, voire s'adonnant à des activités de nature sexuelle. Dès 1907, Méliès réalise *Après le bal*, le premier film montrant de la nudité au cinéma — elle est alors simulée : la comédienne porte une sorte de justaucorps qui se confond avec sa peau. Méliès a ainsi inauguré aussi bien l'horreur que l'érotisme au cinéma — nous avons vu plus haut en quoi ces genres se rapprochaient parfois. À l'époque comme aujourd'hui, il existait des personnes pour prendre ombrage de cette utilisation du média, notamment les ligues de vertu, lobbies religieux de l'époque, qui feront pression sur les acteurs politiques pour instaurer les premières formes de censure dès 1907³. La police de Chicago peut à partir de ce moment interdire la diffusion de certains films, si elle estime qu'ils contreviennent à la bonne morale. Le système sera répliqué à New York l'année suivante, et la plupart des États américains leur emboîteront le pas jusqu'à la création en 1916 la *National Association of the Motion Picture Industry* (NAMPI), servant essentiellement à imposer l'auto-censure aux réalisateurs américains, et à harmoniser la censure dans les différents États. Un autre point que la société américaine du XXe siècle et la nôtre ont en commun est le goût du scandale. Ainsi dans les années 1920, l'industrie hollywoodienne alors tout juste née est dépeinte dans la presse comme un milieu d'excès et de débauche : l'argent, le sexe et les substances psychotropes y seraient omniprésentes, pervertissant les jeunes Américains qui viennent chercher leur bonne fortune en Californie. Les premières ébauches d'un proto-Code Hays sont élaborées dès 1922 au sein de la *Motion Pictures Producers and Distributors Association*, fondée pour l'occasion pour remplacer la NAMPI et dirigée par un certain William Hays. L'avènement du cinéma parlant en 1927 va repousser la version définitive du

¹ Jean-Claude Sussfeld, *De clap en clap : une vie de cinéma*, Éditions L'Harmattan, 2011

² Gérard Oury, *Mémoires d'éléphant*, Paris, Orban, 1988

³ Jean-Baptiste Thoret et Stéphane Bou, *La censure a-t-elle du bon ? (Autour du code Hays)*, émission Pendant les travaux, le cinéma reste ouvert sur France Inter, 9 août 2012.

Code, qui doit être révisée pour prendre en compte ce nouveau paramètre, et sera finalement appliquée à partir de 1934⁴.

Sans nous étendre sur tous les principes énoncés par le Code, on remarque que le cinéma d'horreur n'est pas le premier visé : si les actes criminels ne doivent pas être représentés de manière positive, et si la violence est globalement mal vue et ne peut être montrée de manière directe, c'est essentiellement la sexualité, la nudité, et plus généralement l'indécence qui sont visées par le Code.

Dans nos contrées la question ne s'est pas posée dans les mêmes termes, puisque la censure était la règle jusqu'en 1906 où elle fut supprimée, avant d'être réinstaurée en 1914⁵ à l'occasion du début de la Première Guerre mondiale, et durera jusqu'à sa fin, avant d'être instaurée de nouveau en 1939 pour des raisons similaires... En 1945 sera créée une Commission de contrôle des films cinématographiques, qui censurera allègrement plus de trois mille longs-métrages jusqu'en 1975⁶, année à laquelle est créé le classement X⁷ qui interdit certains films aux moins de dix-huit ans, donnant ainsi à la Commission de classification des œuvres cinématographiques — créée en 1945 également — un nouvel outil, permettant de ne pas se contenter d'interdire les films jugés trop choquants, mais de les réserver aux adultes. Cette Commission est un outil puissant, et intelligent dans sa conception ; les États-Unis s'en inspireront quelques vingt-trois ans plus tard, comme nous allons le voir immédiatement.

B. DE LA CENSURE À L'ENCADREMENT

L'inventivité des cinéastes américains, usant et abusant de métaphores visuelles pour montrer ce qui ne peut être montré — la scène du train dans *La Mort aux trousses* d'Alfred Hitchcock (1959) en est un parfait exemple — pour contourner et repousser sans cesse les limites du Code, l'évolution des mentalités et des habitudes de consommation de l'image après l'arrivée de la télévision, la création de sociétés de distribution important aux États-Unis des films étrangers, et la perte de pouvoir des ligues de vertu, qui représentent une minorité de la population et dont les appels au boycott n'auront bientôt plus aucun impact sur le succès des films en salle, auront raison du Code.

Pour autant il n'est pas question d'exposer sans restriction la jeunesse à toutes sortes de contenus horribles ou sexuels : en 1968 est créé le *Motion Picture Association of America film rating system*. Il échoira à la MPAA d'utiliser ce système afin de classer les films en différentes catégories. Cette classification va s'affiner au fil des années en ajoutant des catégories plus précises ; nous ne nous étendrons pas ici sur ce processus, puisque notre intérêt est de nous pencher sur le système même. Notons qu'en 2019, la classification répartit

⁴ Anaïs Leemann, Le code Hays et les vices cachés d'Hollywood, Libération, 19 août 2016.

⁵ Odile Krakovitch, La censure des théâtres durant la grande guerre, in : Théâtre et spectacles hier et aujourd'hui, Époque moderne et contemporaine, Actes du 115e congrès national des sociétés savantes (Avignon 1990), CTHS Paris 1991

⁶ Frédéric Hervé, La censure du cinéma en France à la Libération, 1944-1950, Association pour le développement de l'histoire économique, 2001

⁷ Daniel Borrillo, Le droit des sexualités, Presses universitaires de France, 2009

les films dans les catégories suivantes⁸ :

- G - *General Audiences* : tous publics.
- PG - *Parental Guidance Suggested* : ne convient pas aux enfants.
- PG-13 - *Parents Strongly Cautioned* : inapproprié pour les mineurs de 13 ans.
- R - *Restricted* : interdit aux moins de 17 ans non accompagnés d'un adulte.
- NC-17 - *Adults Only* : les mineurs de 18 ans ne sont pas admis.

L'on notera que cette classification est extrêmement proche de celle mise en place en France :

- Tous publics.
- -10 : déconseillé aux enfants de moins de 10 ans.
- -12 : déconseillé aux enfants de moins de 12 ans.
- -16 : film à caractère érotique ou de grande violence pouvant nuire aux moins de 16 ans. Certains films peuvent être classés -16 avec avertissement : l'affiche du film doit obligatoirement mettre en garde le public contre sa violence ou son contenu sexuel.
- -18 : films interdits en salle aux moins de 18 ans.
- X : films pornographiques ; la grande majorité des films classés -18 sont également classés X.

Si la Commission de classification des œuvres cinématographiques est théoriquement investie du pouvoir d'interdire totalement la diffusion d'un film, le cas ne s'est apparemment jamais présenté.

Ces classifications ont un avantage conséquent, tant d'un point de vue moral que légal, sur la censure : elles n'entravent pas la liberté d'expression. On notera d'ailleurs que ces classifications —exception faite des classifications NC-17 et -18— ne sont que des préconisations, et n'ont pas de valeur autre qu'une valeur de conseil. Ce ne sont pas des interdictions, mais bien des mesures visant à protéger le jeune public, essentiellement en prévenant les parents de ce à quoi leurs enfants sont susceptibles d'être exposés s'ils les laissent voir tel ou tel film. À l'heure d'Internet, vouloir en faire autrement serait dans la pratique impossible à mettre en œuvre ; mais à l'époque, adopter cette démarche dénote d'un véritable changement d'approche : il ne s'agit plus d'interdire à qui que ce soit d'exprimer ce qu'il veut exprimer de la manière qui lui plaît, il s'agit simplement de contrôler les éventuelles conséquences.

Ces systèmes ont leurs défauts. Ils sont biaisés par les valeurs de ceux qui décident de quelle classification attribuer à un film. Le système de classification américain est par exemple régulièrement tourné en dérision en France pour sa frilosité vis-à-vis des jurons, du blasphème ou du langage vulgaire en général⁹, ainsi que de la nudité, alors qu'il est très permissif en ce qui concerne la violence physique. A contrario le système français n'a pas de problème à classer "tous publics" un film dans lequel sont présentes des scènes de nudité, pourvu qu'elles ne soit pas des scènes représentant explicitement une activité sexuelle. Ainsi s'il existe un consensus pour dire qu'il est néfaste d'exposer des enfants à des images choquantes, la définition même de "choquant" varie d'une culture à l'autre — même si la plupart des cultures tombent d'accord sur certains seuils à ne pas outrepasser, la pornographie en étant un exemple universel. Un autre défaut de ce système est qu'il est parfois difficile de le différencier clairement d'une censure pure et simple. Si la Commission ne peut pas explicitement condamner un film à ne pas être diffusé, attribuer un classement -18 à un film a

⁸ <https://www.mpa.org/film-ratings/>

⁹ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PrecisionFStrike>

pour conséquence concrète de le retirer du circuit de distribution classique, puisqu'aucun distributeur ni aucun exploitant ne voudra entacher sa réputation en projetant dans l'une de ses salles un film classé -18. Dans la pratique, être classifié -18 peut signer l'arrêt de mort d'un film ; il en va de même pour la simple classification R aux États-Unis, qui réduit drastiquement les possibilités de diffusion — et de promotion — d'un film par rapport à une classification PG-13.

Cela étant, le jeu de la censure se joue à deux : certains studios savent utiliser une apparente censure — en réalité une mise en garde — pour en faire un outil de promotion.

C. DE LA CENSURE, S'IL VOUS PLAÎT !

Une partie du public qui se déplace pour aller voir des films en salle est en recherche de sensations fortes. Une partie de ce public — le public adolescent en particulier — est en recherche de subversion. Cela étant posé, quoi de mieux pour attirer ce public en particulier que de mettre en valeur le fait que la société a jugé le film impropre à la consommation ?

EuropaCorp ne se privera pas de saisir un telle occasion à la sortie de *Frontière(s)* de Xavier Gens (2008), dont l'affiche officielle est majoritairement composée de ce texte : CE FILM ACCUMULE DES SCÈNES DE BOUCHERIES PARTICULIÈREMENT RÉALISTES ET ÉPROUVANTES¹⁰. La présence de cette mention sur l'affiche avait été imposée au distributeur par la Commission de classification, qui avait classé le film dans la catégorie -16 avec avertissement : à son corps défendant, la Commission venait de fournir à EuropaCorp l'opportunité d'un coup marketing. Après que le film a été comparé à *Hostel* et *Saw* — deux films évoqués précédemment pour avoir relancé la mode du *torture porn*, genre reposant essentiellement sur sa capacité de subversion, dans les années 2000 — par John Anderson dans *Variety*¹¹, et après avoir été classifié NC-17 aux États-Unis et -16 en France, le distributeur jouera la carte de la subversion, et toute la promotion de *Frontière(s)* tournera autour de sa violence crue.

De même, *Saw 3* de Darren Lynn Bousman (2006) est l'un des premiers films à être interdit aux moins de 18 ans en France¹² sans être classé X — la possibilité de cette classification avait été rendue possible en 2000 pour le film *Baise-moi* de Virginie Despentes. Cette interdiction, demandée officiellement par le ministre de la culture d'alors, participera grandement à la réputation sulfureuse du film, et à son succès en salles : que pourrait-il bien y avoir de si affreux dans ce film qui ne puisse être vu par des adolescents de 16 ans ? La tendance bien connue qu'ont les adolescents à vouloir lever le voile sur ce genre de mystères, tester leurs propres limites, et challenger l'autorité de manière générale¹³ assurera au film un succès sans précédent pour la franchise — le film rapportera 164,9 millions de dollars à l'international, soit plus de seize fois son budget de 10 millions de dollars¹⁴. Un succès

¹⁰ [https://en.wikipedia.org/wiki/Frontier\(s\)#/media/File:Frontiersposter.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Frontier(s)#/media/File:Frontiersposter.jpg)

¹¹ <https://web.archive.org/web/20121113083406/http://www.variety.com/review/VE1117934754?refcatid=31>

¹² <http://www2.culture.gouv.fr/culture/actualites/communiqu/donnedieu/saw3.html>

¹³ Miller, Burgoon, Grandpre, Alvaro, Identifying principal risk factors for the initiation of adolescent smoking behaviors: The significance of psychological reactance, *Health Communication* 19, 2006.

¹⁴ <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=saw3.htm>

qu'aucun de ses successeurs ne parviendra d'ailleurs à reproduire¹⁵.

Si certains réalisateurs sont prompts à s'émouvoir de ce qu'ils perçoivent — dans une certaine mesure à juste titre, comme nous l'avons évoqué plus haut — comme une censure¹⁶, d'autres n'hésitent pas à s'en servir comme outil promotionnel, reprenant à leur compte l'expression selon laquelle il n'existe pas de mauvaise publicité.

D. CENSURE, PAS CENSURE...?

Concluons. La censure est par définition une limitation de la liberté d'expression, puisqu'elle consiste littéralement à empêcher quelqu'un de s'exprimer. Rappelons que tous les discours ne sont pas protégés par la liberté d'expression : l'injure¹⁷, l'outrage¹⁸, la diffamation¹⁹, l'incitation à la haine raciale²⁰, ou encore l'outrage sexiste²¹ sont des délits condamnables par la justice française. Cela étant, ces lois ne préviennent pas la tenue de ces discours : elles ne peuvent que la punir ; il ne s'agit donc pas de censure au sens propre. De surcroît la représentation de ces délits n'en est pas un, et il est extrêmement difficile de trancher sur les intentions d'une œuvre, et sur les conséquences de sa diffusion : la représentation d'actes de violences ou de discours de haine n'en est pas la caution, et la propagation de ces discours ne mènera pas nécessairement à l'adhésion du public. Interdire la diffusion un contenu est aujourd'hui virtuellement impossible, et la combinaison d'une récupération promotionnelle et/ou d'un effet Streisand²² offriront plus d'exposition audit contenu.

De fait, la censure est donc contre-productive. L'application de la libre expression, en revanche, peut être encadrée — et elle l'est, comme nous l'avons vu. Il est important de noter que les personnes ou les groupes d'influence, comme l'association Promouvoir, qui demandent à ce que la classification d'un film soit revue à la hausse²³, que l'on soit ou pas d'accord avec eux, exercent également leur droit à la liberté d'expression. Que l'on soit partisan d'une classification -16 ou -18 pour *Love*, de Gaspar Noé (2015), par exemple, le fait est que la censure, brutale, n'aurait laissé la parole ni au réalisateur, ni au distributeur, ni aux associations qui se battent pour interdire le visionnage du film aux mineurs. L'absence de censure a cette vertu : elle nous permet d'entendre les arguments de chacun, et éventuellement d'ajuster notre avis. Elle nous permet de nous informer, et l'avis même de ceux qui seraient partisans d'interdire la diffusion du film au moins nous renseigne-t-il sur le contenu du film en question, et surtout sur les éventuelles conséquences que son visionnage peut entraîner — pour peu que lesdits arguments soient solides.

Nous concluons donc en écrivant que la censure n'est jusqu'à preuve du contraire pas

¹⁵ <https://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=saw.htm>

¹⁶ <http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.larp.fr%2Fhome%2F%3Fp%3D11878>

¹⁷ Voir l'article R.621-2 du code pénal, ainsi que le barème des contraventions à l'article 131-13

¹⁸ Code pénal, art. 433-5 et suivants.

¹⁹ art. 29 et 23 de la Loi du 29 juillet 1881 sur la liberté de la presse

²⁰ art. 24 de la Loi du 29 juillet 1881 sur la liberté de la presse et art. R625-7 du Code Pénal

²¹ art. 621-1 du Code Pénal

²² https://fr.wikipedia.org/wiki/Effet_Streisand

²³ <http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.premiere.fr%2FCinema%2FNews-Cinema%2FLove-un-refere-pour-tenter-de-faire-interdire-le-film-aux-moins-de-18-ans-4217733>

désirable ; c'est un système de contrôle de l'expression obsolète. La prévention, l'encadrement et le débat sont en revanche bénéfiques ; le système actuel d'encadrement a ses défauts, c'est certain ; il peut être amendé, affiné, il existera certainement à l'avenir de meilleurs systèmes de protection des spectateurs — certains de ces systèmes se développent en ce moment même sur les réseaux sociaux Twitter en particulier, notamment à l'aide des [TW], *trigger warning*, qui ont justement pour but d'avertir chaque lecteur que le contenu qui va suivre aborde certains thèmes susceptibles de le choquer ou de le mettre mal à l'aise.

III. PSYCHOSE ?

1. L'ART QUI IMITE LA VIE QUI IMITE L'ART QUI IMITE LA VIE

Au-delà de la volonté bien compréhensible de ne pas exposer les plus impressionnables d'entre nous à des images choquantes, certains défenseurs de l'interdiction des films contenant des scènes violentes — les *slashers* en particulier — brandissent un argument en apparence imparable : ces films, qui s'inspirent de crimes réels, seraient des sources d'inspiration pour un public influençable — nommément les adolescents, encore une fois — qui ne rêverait que de reproduire les actes qu'ils voient être commis à l'écran, plutôt que d'être légitimement terrifié par ce spectacle. Nous allons lister ici les éléments sur lesquels ils s'appuient pour étayer de telles affirmations.

A. S'INSPIRER DE FILMS POUR INSPIRER L'HORREUR

L'exemple qui nous vient immédiatement à l'esprit, celui dont notre enfance a été abondamment abreuvée, est celui de la saga *Scream*. À cette époque la saga était une trilogie, et le bruit courait que nombre de personnes, des "jeunes", y avaient trouvé une source d'inspiration : nous n'étions plus en sécurité chez nous. Kevin Williamson, le scénariste des deux premiers volets, avait pour écrire le premier film — qui relate une série de meurtres sur un campus universitaire américain — puisé son inspiration de la tuerie de Gainesville¹ perpétrée par Danny Rolling en 1990, durant laquelle il assassina cinq étudiant(e)s² ; il avait été copié à son tour.

En 1998, un adolescent de seize ans, Mario Padilla et son cousin Samuel Ramirez, âgé de quatorze ans, assassinent Gina Padilla, la mère de Mario, en la poignardant à quarante-cinq reprises. Les deux adolescents déclareront avoir été influencés par *Scream* et *Scream 2* : les films auraient eu un impact important sur leur *modus operandi*³. Suite à leurs déclarations les médias ne tarderont pas à rebaptiser l'affaire du nom de "Scream Murder".

L'année suivante, un pré-adolescent âgé de treize ans, Ashley Murray, est retrouvé dans un état critique : il a été poignardé plusieurs fois à la tête et dans le dos. Fort heureusement il survivra à ses blessures. Ses assaillants, Daniel Gill, quatorze ans, et Robert Fuller, quinze ans, seront surnommés dans les médias les "Scream attackers" après qu'il aura été affirmé qu'ils ont visionné le film peu de temps avant d'agresser Murray⁴. Ce dernier affirmera lui-même que le film n'est pas étranger à son agression⁵.

En France, les affaires liées au film se multiplient : en avril 2000 un adolescent de seize ans agresse son père et sa belle-mère avec un couteau, en portant le même masque que le

¹ Axel Cadieux, Une série de tueurs: Les serial killers qui ont inspiré le cinéma, Capricci Editions, 2014

² Rolling v. State, 695 So. 2d 278

³ <http://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=https%3A%2F%2Fwww.cbsnews.com%2Fnews%2F2-guilty-of-iscream-i-murder%2F>

⁴ http://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fnews.bbc.co.uk%2F2%2Fhi%2Fuk_news%2F481914.stm

⁵ <http://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=https%3A%2F%2Fwww.independent.co.uk%2Fnews%2Fuk%2Fcrime%2Fvictim-of-1999-attack-by-two-schoolboys-demands-edlington-pair-get-longer-term-1884306.html>

tueur des films⁶. En 2001 un homme de vingt-quatre ans assassine sa jeune voisine, de neuf ans sa cadette, après avoir revêtu le costume de Ghostface⁷. L'année suivante un adolescent de dix-sept ans poignarde à quarante-deux reprises une de ses camarades de classe après avoir enfilé un costume identique à celui du tueur de *Scream*⁸.

Tous ces meurtres, inspirés de ceux des films, ne laissent pas Wes Craven et Kevin Williamson indifférents. À bien y regarder, les auteurs les avaient même d'une certaine façon anticipés. Dans la scène finale de *Scream*, les tueurs expliquent qu'ils se sont eux-mêmes inspirés des films d'horreur pour mettre en scène leurs crimes. Ce pourrait sembler être un mea culpa, mais les tueurs ajoutent quelques minutes plus tard que les films ne créent pas les psychopathes ; ils les rendent seulement plus créatifs. Ainsi Williamson et Craven se déchargent-ils de toute responsabilité : ils ne participent pas à rendre le monde plus dangereux. Le monde est déjà dangereux, les tueurs existent déjà ; s'ils veulent se déguiser comme les personnages de leurs films, grand bien leur fasse, mais ce ne sont pas les films qui les ont poussés à l'acte. Pour enfoncer le clou, le scénariste et le réalisateur ouvrent l'opus suivant — étant mise en scène la scène de meurtre servant d'introduction — sur une discussion entre plusieurs étudiants en cinéma qui débattent pour savoir si le film *Stab* — qui est dans la diégèse un film retraçant les événements de *Scream* — a inspiré le tueur qui sévit dans *Scream 2* : ils concluent que les films ne sont pas responsables des actions violentes des individus. La scène finale révélera même que l'assassin a prévu depuis le début d'utiliser comme défense à son procès le fait qu'il a été exposé à trop de films d'horreur trop tôt, et que cela a impacté sa vision du monde ; il explicite l'idée selon laquelle cette défense pourrait marcher, mais que lui-même n'y croit pas : il aime simplement être cruel. Les auteurs expriment clairement leur message : les criminels qui utilisent les films d'horreur comme excuse ou comme justification à leurs actions sont au pire des menteurs, au mieux des personnes délirantes.

B. L'AVIS DES EXPERTS

Ces histoires ont défrayé la chronique. Il est aisé de comprendre pourquoi : l'idée que des adolescents équilibrés mais impressionnables adoptent des comportements violents après avoir été exposés à des contenus répréhensibles par les bonnes mœurs a de tout temps été très en vogue dans les milieux conservateurs. Des phénomènes similaires sont observés à chaque nouvelle mode dans l'industrie du divertissement : *Harry Potter* rendrait les pré-adolescents satanistes⁹, les jeux de rôles, *Donjons et Dragons* en particulier, les pousseraient à se droguer, devenir satanistes — encore — puis se suicider¹⁰ ; enfin les jeux vidéo, notamment la saga

⁶ <http://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fwww.leparisien.fr%2Ffaits-divers%2Fscream-un-film-en-accusation-06-06-2002-2003133913.php>

⁷ <http://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fwww.leparisien.fr%2Ffaits-divers%2Fles-films-d-horreur-en-accusation-22-03-2002-2002916231.php>

⁸ <http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Ftempsreel.nouvelobs.com%2Factualite%2Fsociete%2F20041119.OBS1898%2Fmeurtre-inspire-de-scream-25-ans-de-prison.html>

⁹ http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.cesnur.org%2Frecens%2Fpotter_010.htm

¹⁰ <https://web.archive.org/web/20130104131941/http://www.usask.ca/relst/jrpc/art9-roleplaying-print.html>

Grand Theft Auto, rendraient notre jeunesse immorale et violente¹¹. On notera qu'aucune preuve n'est avancée pour soutenir ces discours, et que l'observation objective des faits semble les contredire. De fait, la violence est en décroissance constante¹² et les jeunes lecteurs d'*Harry Potter* semblent être plus ouverts, développer des capacités d'empathie supérieures à la moyenne¹³, et être mieux protégés contre les discours nationalistes et xénophobes¹⁴.

En ce qui concerne les homicides perpétrés par des adolescents à la suite de la sortie de *Scream*, la conclusion semble également sans appel : le fait d'accuser le film d'avoir poussé ces criminels à passer à l'acte, bien que régulièrement utilisé par la défense, n'a apparemment jamais été pris au sérieux par la cour. Dans l'affaire Padilla et Ramirez, le juge John Cheroske refuse de prendre en compte le lien entre le meurtre et les films¹⁵. Gill et Fuller, ont été surnommés les *scream attackers* après qu'il a été affirmé que le visionnage du film les avait fait passer à l'acte. Pour autant il a été prouvé qu'ils consommaient régulièrement de la drogue, et que l'influence de leur dealer sur eux avait été déterminante dans leur passage à l'acte¹⁶. Si le film a pu leur donner des idées, ces adolescents étaient clairement déjà sur une pente glissante. Concernant les cas français, le psychologue Luc Bastide et le psychiatre Serge Tisseron tombent d'accord : le film n'est pas à blâmer. Les adolescents étaient déjà atteints d'une pathologie mentale, et étaient déjà prompts à la violence : le film ne leur a fourni l'inspiration que pour le costume¹⁷. Notre bon sens nous trompe souvent ; cependant il n'est pas difficile de réaliser que *Scream* a été visionné par plus de deux millions de personnes, ne serait-ce qu'en France et en salles ; seules quatre affaires, dont deux concernant des homicides, seront mises en lien avec la sortie du film. Les agresseurs ont pu arborer le masque de *Ghostface* parce qu'il était largement disponible, bon marché, et effrayant ; certains d'entre eux n'ont peut-être même pas vu le film. Quoi qu'il en soit les agressions ou homicides n'ont pas été plus nombreux l'année de sortie du film que l'année précédente, ni en France¹⁸ ni aux États-Unis¹⁹ — ils sont même en légère baisse, ainsi que l'année suivante — et imputer à *Scream* une hausse de la violence n'est objectivement pas raisonnable.

Jusqu'à preuve du contraire, nous pouvons déclarer avec un haut degré de confiance que les films ne provoquent pas une augmentation de la violence, contrairement à l'image que les médias pourraient — involontairement — nous renvoyer. Il est vrai en revanche que les films participent à la construction de l'imaginaire des sociétés, et des adolescents en particulier. Ainsi un adolescent prévoyant d'assassiner sa voisine en 1997 se vêtira du costume de *Ghostface*, alors que les meurtriers adolescents d'aujourd'hui s'inspireront plus volontiers de

¹¹ http://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fusatoday30.usatoday.com%2Fnews%2Fwashington%2F2005-07-14-clinton-game_x.htm

¹² https://www.liberation.fr/debats/2017/11/17/steve-pinker-la-diminution-de-la-violence-dans-le-monde-est-un-phenomene-massif-et-incontestable_1610799

¹³ <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jasp.12279>

¹⁴ <http://iscap.upenn.edu/sites/default/files/HarryPotterDeathlyDonald160718.pdf>

¹⁵ <http://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fwww.cbsnews.com%2Fnews%2F2-guilty-of-iscream-i-murder%2F>

¹⁶ http://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fnews.bbc.co.uk%2F2%2Fhi%2Fuk_news%2F481914.stm

¹⁷ <http://www.leparisien.fr/faits-divers/scream-un-film-en-accusation-06-06-2002-2003133913.php>

¹⁸ https://fr.wikipedia.org/wiki/Homicide#Statistiques_en_France

¹⁹ <https://www.statista.com/statistics/191134/reported-murder-and-nonnegligent-manslaughter-cases-in-the-us-since-1990/>

l'imaginaire associé au terrorisme, omniprésent dans les œuvres de fiction depuis le début des années 2000, pour mettre en œuvre leurs crimes.

Ces faits ayant été exposés, prenons le temps de nous pencher sur un autre argument avancé par les détracteurs du genre : dans certains films, la violence serait rendue acceptable, normale, voire *belle*, ou pire, *bonne*.

2. GLAMOURISATION DE LA VIOLENCE

Nombre de films rendent la violence esthétique, excitante, ou même amusante : nous citerons *Matrix*, des Wachowski (1999), qui a définitivement changé la manière de filmer et de chorégraphier les duels d'arts martiaux et les fusillades en Occident ; *Kill Bill* de Quentin Tarantino (2003-2004), qui n'hésite pas à nous montrer démembrements et énucléations festives, ou encore *300* de Zack Snyder (2007) dont les personnages multiplient les actes de bravoure, filmés au ralenti dans toute leur gloire — actes de bravoure consistant à massacrer de manière esthétisée des hordes d'ennemis sans visages.

Mais les films d'horreur sont accusés de pire : ils pousseraient le spectateur à admirer les antagonistes, à lui donner envie de les émuler. Nous allons chercher à comprendre pourquoi une œuvre de fiction chercherait à dépeindre des monstres assoiffés de sang de manière à les rendre admirables. Nous appliquerons ensuite la même réflexion aux anti-héros, avant de nous pencher sur les cas de glamourisation de la violence qui impliquent les protagonistes.

A. LES ANTAGONISTES SONT ADMIRABLES...

Si une histoire a besoin d'un bon protagoniste, elle a également besoin d'un bon antagoniste. Sherlock Holmes ne peut pas affronter un délinquant intellectuellement limité ; il doit affronter un génie à sa mesure, le Professeur James Moriarty. Dans tout film dans lequel l'antagoniste principal est un tueur en série, le tueur en question est nécessairement un génie du crime. Dans le cas contraire, quelle gloire y aurait-il à tirer de l'affronter ? Clarice Sterling est un personnage féminin fort, difficilement impressionnable : elle n'aurait pas peur d'un délinquant en col blanc, et n'aurait pas besoin de l'aide d'un quelconque tueur en série. Elle a besoin du Docteur Hannibal Lecter, un homme effroyablement violent, et incroyablement raffiné. Pour que les tueurs en série et les psychopathes de fiction soient des antagonistes convaincants, il faut qu'ils soient rusés, intrigants, insaisissables ; qu'ils aient les moyens de rivaliser avec les héros, pour que ceux-ci sortent grands de leur confrontation. Dans *Seven* de David Fincher (1995), le tueur a minutieusement préparé le déroulement de son plan — dont l'enquête des protagonistes est partie intégrante — plus d'un an à l'avance. Comment ne pas être fasciné par ces esprits brillants ? On note que si ce genre de caractérisation pour les tueurs en série est quasi-omniprésente dans la fiction, cette représentation est bien éloignée de la réalité : les tueurs en série catégorisés comme "organisés"¹, les plus méthodiques, ont en moyenne un QI de 94,7 — pour rappel la moyenne générale est par construction de 100. Les tueurs en série performant donc en moyenne moins bien que la population générale à ce test. Le test lui-même est critiqué, à raison, mais on peut estimer que si la réalité ressemblait à la fiction, la moyenne des QI des tueurs en série serait au moins supérieure à 100 — les quinze pour cents d'individus faisant les meilleurs scores au test ont un QI supérieur à 115, par construction encore une fois. Les tueurs en série "désorganisés" ont quand à eux un QI moyen de 92,8². Mais ces "méchants" de la vie réelle ne font pas de bons personnages de cinéma ; encore moins de bons antagonistes — c'est d'ailleurs pourquoi, dans notre réalité, ils ont été

¹ Peter Vronsky, *Serial Killers: The Method and Madness of Monsters*, Penguin Group, 2004

² Dr Mike Aamodt, *Serial Killer Statistics*, Radford University/FGCU Serial Killer Database, 2015

appréhendés par la police, et non par un justicier doté de pouvoirs surhumains. Contrairement à ce que voudrait l'adage populaire, il semble bien que dans ce cas, la réalité ne dépasse pas la fiction — de fait elle n'est même pas à son niveau, loin s'en faut.

Un cas particulier est tout de même intéressant à observer ; il s'agit des films de gangster. Ce n'est pas tout à fait le même mécanisme qui opère, puisqu'ici les protagonistes sont eux-mêmes des criminels ; ce sont néanmoins des anti-héros. On note d'ailleurs que ces films sont souvent extrêmement moraux, voire moralisateurs dans leur discours. Ils servent de démonstration au proverbe selon lequel "le crime ne paie pas." Prenons deux exemples frappants : *Scarface* de Brian De Palma (1983) et *Les Affranchis* de Martin Scorsese (1990). Ces deux films tiennent le même discours, et sont basés sur la même structure, le *rise and fall*. Dans les deux œuvres nous assistons à l'ascension du protagoniste dans le monde de la pègre, puis à sa démise : les choix immoraux qu'il a faits se retournent contre lui, il s'est habitué au pouvoir et n'est plus assez méfiant... Tony Montana de *Scarface* sera assassiné par les hommes de main d'un gangster avec qui il s'était associé, et Henry Hill des *Affranchis* perdra tout ce qu'il a gagné en témoignant contre ses collègues en échange d'une protection par le FBI. Le message des deux films est donc limpide : il ne faut *pas* imiter leurs protagonistes, ne serait-ce que pour des raisons pragmatiques déconnectées de questions morales. Si le film de Scorsese parvient à appuyer ce discours en ne rendant pas désirable la condition d'Henry, même lors de sa phase d'ascension, De Palma a apparemment très largement échoué à faire passer son message : le nom de Tony Montana est associé à des valeurs positives. Son train de vie à la fin du film est extrêmement fastueux, et même s'il finit par tout perdre, le spectateur a bien du mal à ne pas l'envier. Son ascension est une représentation parfaite du fameux Rêve Américain³, et si l'auteur cherche justement à démontrer que c'est une impasse, le public refuse de l'entendre : Montana a fait des erreurs, il les a payées de sa vie, il doit être possible de parcourir la phase ascensionnelle de la même manière que lui tout en se protégeant de la chute. Le personnage est de surcroît courageux, rusé, il s'est fait seul et représente une série de valeurs⁴ auxquelles le spectateur peut s'identifier. Il représente certes le succès, mais également la rébellion contre un système injuste⁵. Les références à Tony Montana dans d'autres œuvres le dépeignent systématiquement comme un personnage positif, ou au moins admirable, la phrase *The world is yours* est reprise dans différents médias sans en conserver l'ironie glaçante. Comble de la mauvaise interprétation du discours du film, le film donnera lieu à une adaptation vidéoludique, *Scarface: The World is Yours* de Radical Entertainment (2006), dans laquelle le joueur incarne Tony Montana après qu'il a miraculeusement survécu à la fin du film, et doit reconquérir son empire. Les conséquences des actes de Tony dans le film sont effacées, et le jeu propose au joueur de vivre avec lui une nouvelle phase ascensionnelle — sans bien sûr avoir à subir de chute.

Les films ont donc tendance à représenter les antagonistes et les anti-héros de manière positive, par construction ou à leur corps défendant. Cela étant, le problème est peut-être plus fondamental que la seule question des antagonistes. Le problème réside peut-être dans

³ <https://journals.openedition.org/quaderni/188>

⁴ http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.film-documentaire.fr%2F4DACTION%2Fw_fiche_film%2F32976_1

⁵ <http://archive.wikiwix.com/cache/?url=https%3A%2F%2Fwww.politis.fr%2Farticles%2F2011%2F02%2Ftony-montana-heros-des-cites-13151%2F>

l'approche que nous avons globalement des récits : nous sommes habitués aux récits violents. Nous allons nous pencher sur cette hypothèse.

B. ...MAIS LES PROTAGONISTES LE SONT-ILS ?

Les bons scénarios, nous l'avons établi plus tôt, se nourrissent de conflit. Les bons films ont besoin de montrer ces conflits de la manière la plus visuelle possible. Si certains genres, typiquement le drame, peuvent se permettre de mettre en scène les conflits entre les personnages en exprimant les tourments d'un personnage par un subtil jeu de regard, les genres dont l'enjeu principal est la survie du protagoniste, voire de tous les humains, ont souvent besoin de résoudre les conflits par la violence. Éliminer l'antagoniste principal, ou du moins le mettre hors d'état de nuire, est bien souvent un impératif pour le protagoniste, et est traité comme une action positive — du *Roi Lion* à *Nosferatu* en passant par la saga *Harry Potter*, bien peu de héros d'action prennent le temps de s'interroger sur le bien-fondé d'une exécution extrajudiciaire⁶ en absence de tout procès ; le scénariste met généralement le protagoniste en état de légitime défense pour évacuer préventivement la question.

Souvent la violence est le premier moyen d'expression d'un héros. Prenons un moment pour tenter d'évoquer des personnages capables de régler leurs problèmes dans utiliser ni la violence, ni la menace de violence. Bien sûr, Indiana Jones ne convient pas. Luke Skywalker non plus. Harry Potter, Marty McFly, Sherlock Holmes, Adèle Blanc-Sec, John McClane, Simba, Rhett Butler, Aragorn, le roi Arthur, Albator, Tarzan, Jack Sparrow, n'importe quel super-héros... Tous ont recours à la violence, tous sont des combattants, des guerriers. Nos héros sont violents. Ils sont craints, admirés, respectés pour leur capacité à se montrer violents. Il suffit de quelques qualités unanimement perçues comme positives pour les racheter : le courage, la vertu, la loyauté ou l'abnégation font — au cinéma — de n'importe quel barbare un héros. Dans le cas des super-héros, leur propension à régler tous leurs problèmes par la violence a donné naissance à un *trope* : *What kind of lame power is Heart, anyway ?*⁷ fait référence aux héros dont les pouvoirs sont "inutiles" : dans la majorité des cas, "inutile" est parfaitement équivalent à "inoffensif". La plupart des super-héros ne sont de fait ni plus ni moins que des mercenaires, leurs pouvoirs sont généralement différentes façons de se battre, et ne leur sont pour ainsi dire d'aucune utilité dans leur vie quotidienne. Dans *Scream*, sur lequel nous nous sommes étendus plus haut, les tueurs sont vus — à juste titre — comme des menaces et des psychopathes ; mais la protagoniste ne finit par les vaincre qu'en utilisant leurs méthodes — elle revêt d'ailleurs le costume du tueur à la fin du film. Pourtant personne n'interroge ce fait. Le fait que ses *motivations* soient différentes de celles des tueurs suffit à l'exonérer de la responsabilité de ses actes, et les autres personnages la voient comme une héroïne. Sa méthode — un double meurtre de sang froid, qu'elle exécute par vengeance plus que pour se défendre, ses assaillants étant hors d'état de nuire — n'est pas remise en question, puisque sa cible est une cible acceptable⁸. Ainsi si le film ne peut être taxé de complaisance vis-à-vis de ses antagonistes, il ne critique pas à proprement parler le recours au meurtre : il se contente d'indiquer au spectateur quelles sont les bonnes façons ou les

⁶ International Covenant on Civil and Political Rights (ICCPR – 1966, Article 6.1)

⁷ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WhatKindOfLamePowerIsHeartAnyway>

⁸ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AcceptableTargets>

bonnes raisons de commettre un meurtre ; il désigne les bonnes victimes. Il est vrai que dans les cas réels de meurtres commis par des adolescents et soupçonnés de s'être inspiré du film, personne n'a prétendu que les meurtriers auraient été inspirés par la réaction de Sidney plutôt par les actions des tueurs. Néanmoins la violence des protagonistes, montrée comme juste, délivre peut-être un message plus insidieux, et par là plus dangereux. Si les cas de criminels revendiquant avoir été inspirés par des films d'horreur font grand bruit — sans réelle raison, comme nous l'avons vu — combien de personnes réelles envisagent, consciemment ou non, la violence comme recours possible pour se sortir d'une situation délicate, pour peu qu'ils soient convaincus d'être du bon côté de la ligne ? Et combien passent à l'acte, pour se défendre ou pour punir, occasionnant des blessures ou des morts dans des situations qui auraient pu être désamorçées d'une autre façon ?

De notre avis, si les films d'horreur sont régulièrement accusés de glamouriser la violence par ses antagonistes, le fait est que les œuvres de fiction en général — y compris celles destinées aux enfants et ne cherchant pas à être effrayants — font tout leur possible pour rendre détestable les actions des antagonistes, des monstres et des psychopathes, mais dans le même temps glamourisent essentiellement la violence des protagonistes, et la dépeignent sous un jour positif ; le problème ne serait donc pas tellement lié aux films d'horreur, mais bien à la façon dont nous concevons la fiction en général, et les passe-droits que nous accordons aux héros uniquement parce que l'on nous dit qu'ils sont dans le bon camp.

CONCLUSION

À une époque où les images sont omniprésentes, il serait facile de penser que l'impact du cinéma est largement diminué. Cependant il semble évident que le septième art est aujourd'hui encore un média majeur et très populaire¹, dont les différentes évolutions restent très révélatrices des peurs et des bouleversements de notre société. À ce titre, il apparaît comme inévitable que la violence présente dans la société elle-même se retrouve dans les œuvres filmiques d'hier comme dans celles d'aujourd'hui, et il semble très naïf de penser que la diffusion d'images violentes soit un réel danger pour la population. Si ces images ou ces thèmes, parfois très durs, peuvent choquer, l'on a vu que l'évocation d'imageries effrayantes ou violentes était bien souvent un moyen fort d'atteindre le spectateur et de traiter de sujets sensibles et importants. L'omniprésence de ces thèmes dans la fiction depuis qu'elle existe prouve d'ailleurs que l'être humain a toujours eu besoin d'exprimer ses craintes et ses douleurs, soit par mesure de prévention, pour éviter qu'un malheur n'arrive à autrui, soit par simple nécessité de communiquer, de mieux se comprendre.

Ainsi il ne semble pas absurde de penser qu'en réalité, la représentation de la violence ne soit un danger potentiel uniquement à un niveau individuel, mais n'a pas ou peu d'impact sur la société. Le pouvoir des images et le réalisme d'un art qui tente de reproduire fidèlement la vie peuvent amener un spectateur mal préparé, ou sensible à certaines thématiques, à être profondément choqué, parfois durablement, par un film, mais dans ce cas, c'est l'éducation aux images, la prise de recul nécessaire et la capacité à comprendre que la fiction sert un but et ne représente pas des individus réels qui doivent permettre une expérience cinématographique intéressante et enrichissante malgré tout. Et pour éviter les horribles surprises, les systèmes de classification mis en place, bien que sub-optimaux, ont une formule relativement efficace : s'ils ne musèlent pas les artistes, ils leur permettent de s'adresser à un public averti et à protéger le public jeune ou sensible.

Reste évidemment la question évoquée plus haut des violences moins évidentes, qui, loin des films d'épouvantes volontairement subversifs, banalisent la violence dans des films adressés

¹ <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=marvel2019.htm>

à un public large, parfois plus jeune, parfois familial. Il est plus compliqué de trancher sur ce point, et il paraît raisonnable de penser qu'une fois de plus, c'est en fait la façon dont le spectateur reçoit et analyse le récit qui sera déterminante. Cela étant, et comme évoqué plus haut, la fréquence des actes de violence étant constamment en baisse, il est possible qu'une très large majorité des spectateurs sachent parfaitement faire la nuance entre un outil scénaristique aidant à la construction d'un récit et une attitude à adopter au quotidien. De plus, même ces schémas tendent à évoluer. Par exemple, si les longs-métrages Disney ont très longtemps — et presque systématiquement — tué violemment leurs antagonistes, leurs derniers films accordent plus volontiers des fins optimistes aux grands méchants qu'ils mettent en scène : l'on peut prendre l'exemple du très récent *Vaiana* de Ron Clements et John Musker (2016), au terme duquel la jeune héroïne découvre que l'horrible créature qu'elle devait combattre n'est autre qu'une déesse trahie, une victime ; les actions de la protagoniste, sa capacité à comprendre sa supposée ennemie, mèneront à ce que cette dernière retrouve finalement son calme et sa douceur.

À la lumière de ces différentes approches, il semble qu'il n'y ait aucune raison de s'alarmer ; le cinéma — d'horreur ou non — a encore de beaux jours devant lui, et ne devrait pas cesser de sitôt de nous questionner sur nos pulsions et nos angoisses, pour nous faire frissonner, hurler ou pleurer.

ANNEXES

FILMOGRAPHIE

- ASTER, Ari, *Hereditary*, 2018.
- ALLERS, Roger, MINKOFF, Rob, *The Lion King*, 1994.
- AMENÁBAR, Alejandro, *The Others*, 2001.
- BAVA, Mario, *La ragazza che sapeva troppo*, 1963.
- BENIGNI, Roberto, *La vita è bella*, 1997.
- BELVAUX, Rémy, *C'est arrivé près de chez vous*, 1992.
- BOESE, Carl, WEGENER, Paul, *Der Golem : Wie er in die Welt kam*, 1920.
- BOUSMAN, Darren Lynn, *Saw II*, 2005.
- BOUSMAN, Darren Lynn, *Saw III*, 2006.
- BOUSMAN, Darren Lynn, *Saw IV*, 2007.
- BROWNING, Tod, *Dracula*, 1931.
- BURTON, Tim, *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*, 2007.
- CARPENTER, John, *Halloween*, 1976.
- CHAPLIN, Charlie, *The Great Dictator*, 1940.
- CLEMENTS, Ron, MUSKER, John, *Moana*, 2016.
- COOPER, Merian C., SCHOEDSACK, Ernest B., *King Kong*, 1933.
- CRAVEN, Wes, *Scream*, 1996.
- CRAVEN, Wes, *Scream 2*, 1997.
- CRAVEN, Wes, *Scream 3*, 2000.
- CRAVEN, Wes, *Scream 4*, 2011.
- DANTE, Joe, *Gremlins*, 1984.
- DEMME, Jonathan, *Silence of the Lambs*, 1991.
- DEMICCO, Kirk, SANDERS, Chris, *The Croods*, 2013.
- DEODATO, Ruggero, *Cannibal Holocaust*, 1980.
- DE PALMA, Brian, *Carrie*, 1976.
- DE PALMA, Brian, *Scarface*, 1983.
- DESPENTES, Virginie, *Baise-moi*, 2000.
- DUCOURNEAU, Julia, *Grave*, 2016.
- FEUILLADE, Louis, *Fantômas*, 1913.
- FEUILLADE, Louis, *Les Vampires*, 1915.
- FINCHER, David, *Seven*, 1995.
- FRANJU, Georges, *Les Yeux sans Visage*, 1960.
- FREUND, Karl, *The Mummy*, 1932.
- FRIEDKIN, William, *The Exorcist*, 1973.
- GENS, Xavier, *Frontière(s)*, 2008.
- GREUTERT, Kevin, *Saw VI*, 2009.
- GREUTERT, Kevin, *Saw 3D: The Final Chapter*, 2010.
- HACKL, David, *Saw V*, 2008.
- HANEKE, Michael, *Funny Games*, 1997.
- HAND, David, *Bambi*, 1942.
- HARDY, Robin, *The Wicker Man*, 1973.
- HAZANAVICIUS, Michel, *OSS 117 : Rio ne répond plus*, 2009.
- HITCHCOCK, Alfred, *North by Northwest*, 1959.

- HITCHCOCK, Alfred, *Psycho*, 1960.
- HITCHCOCK, Alfred, *The Birds*, 1963.
- HONDA, Ishiro, *Gojira*, 1954.
- JULIAN, Rupert, *The Phantom of the Opera*, 1925.
- KENT, Jennifer, *Mister Babadook*, 2014.
- LANG, Fritz, *Der Müde Tod*, 1921.
- LANG, Fritz, *M - Eine Stadt sucht einen Mörder*, 1931.
- LAUGIER, Pascal, *Martyrs*, 2008.
- LENI, Paul, BIRINSKY, Leo, *Das Wachsfigurenkabinett*, 1924.
- LENI, Paul, *The Man Who Laughs*, 1928.
- LEWIS, Herschell Gordon, *Blood Feast*, 1963.
- LUMIÈRE, Louis, *Le Repas de bébé*, 1895.
- LUMIÈRE, Louis, *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, 1895.
- LUMIÈRE, Louis, *La Pêche aux poissons rouges*, 1895.
- MAMOULIAN, Rouben, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1931.
- MARSHALL, Neil, *The Descent*, 2005.
- MCTIERNAN, John, *Die Hard*, 1988.
- MÉLIÈS, Georges, *Le Manoir du Diable*, 1896.
- MÉLIÈS, Georges, *Après le bal*, 1897.
- MÉLIÈS, Georges, *La Caverne maudite*, 1898.
- MITCHELL, David Robert, *It Follows*, 2014.
- MURNAU, Friedrich Wilhelm, *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922.
- MURNAU, Friedrich Wilhelm, *Phantom*, 1922.
- MURNAU, Friedrich Wilhelm, *Faust - Eine deutsche Volkssage*, 1926.
- MYRICK, Daniel, SANCHEZ, Eduardo, *The Blair Witch Project*, 1999.
- NEUMANN, Kurt, *The Fly*, 1958.
- NOÉ, Gaspar, *Irréversible*, 2002.
- NOÉ, Gaspar, *Love*, 2015.
- NYBY, Christian, *The Thing from Another World*, 1951.
- OURY, Gérard, *Les Aventures de Rabbi Jacob*, 1973.
- PASOLINI, Pier Paolo, *Salò o le 120 giornate di Sodoma*, 1976.
- PEIRCE, Kimberly, *Carrie*, 2013.
- POWELL, Michael, *Peeping Tom*, 1960.
- RAIMI, Sam, *Spider-Man*, 2002.
- REEVES, Matt, *Cloverfield*, 2008.
- RESNAIS, Alain, *Nuit et Brouillard*, 1956.
- RIEFENSTHAL, Leni, *Triumph des Willens*, 1935.
- RODRIGUEZ, Robert, *Sin City*, 2005.
- ROMERO, George, *Night of the Living Dead*, 1968.
- ROTH, Eli, *Hostel*, 2006.
- SCOTT, Ridley, *Alien*, 1979.
- SCORSESE, Martin, *Goodfellas*, 1990.
- SHYAMALAN, M. Night, *The Sixth Sense*, 1999.
- SIEGEL, Don, *Invasion of the Body Snatchers*, 1956.
- SIX, Tom, *The Human Centipede (First Sequence)*, 2009.
- SIX, Tom, *The Human Centipede II (Full Sequence)*, 2011.
- SIX, Tom, *The Human Centipede III (Final Sequence)*, 2016.
- SNYDER, Zack, *300*, 2007.

- SONNENFELD, Barry, *Addams Family Values*, 1993.
- SPIELBERG, Steven, *Jurassic Park*, 1993.
- SPIELBERG, Steven, *Schindler's List*, 1994.
- TARANTINO, Quentin, *Kill Bill: Volume 1*, 2003.
- TARANTINO, Quentin, *Kill Bill: Volume 2*, 2004.
- TOURNEUR, Jacques, *The Cat People*, 1942.
- TOURNEUR, Jacques, *I Walked with a Zombie*, 1943.
- VON TRIER, Lars, *Antichrist*, 2009.
- VON TRIER, Lars, *The House that Jack Built*, 2018.
- VUORENSOLA, Tim, *Iron Sky*, 2012.
- THE WACHOWSKIS, *The Matrix*, 1999.
- WAN, James, *Saw*, 2004.
- WHALE, James, *Frankenstein*, 1931.
- WHALE, James, *The Invisible Man*, 1933.
- WHALE, James, *Bride of Frankenstein*, 1935.
- WIENE, Robert, *Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920.
- WINDING REFN, Nicolas, *Drive*, 2011.
- WIRKOLA, Tommy, *Død Snø*, 2009.
- WORSLEY, Wallace, *The Hunchback of Notre Dame*, 1923.

BIBLIOGRAPHIE

- AAMODT, Dr. Mike, *Serial Killer Statistics*, Radford University/FGCU Serial Killer Database, 2015.
- APOLLODORE, *Bibliothèque*, IIe siècle.
- AUTEUR INCONNU, *La Chanson de Roland*, XIe siècle.
- BETTELHEIM, Bruno, *Psychanalyse des contes de fées*, trad. T. Carlier, Robert Laffont, 1976.
- BORRILLO, Daniel, *Le droit des sexualités*, Presses universitaires de France, 2009.
- CIEUTAT, Michel, ROUYER, Philippe, *Haneke par Haneke*, Stock, 2012.
- COLLODI, Carlo, *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, Felice Paggi, 1883.
- DE MAUPASSANT, Guy, *Le Horla*, dans *La Vie Populaire* du 9 décembre 1886.
- DE TROYES, Chrétien, *Perceval ou le Conte du Graal*, vers 1180.
- DOUIN, Jean-Luc, *L'Enfer selon Pasolini*, Le Monde-Télévisions, 10-11 mai 2009
- FREUD, Sigmund, *Das Unheimliche*, Imago volume V, 1919.
- GAUTIER, Théophile, *La morte amoureuse*, La Chronique de Paris, 1836.
- GOETHE, Johann Wolfgang, *Faust. Eine Tragödie*, Tübingen, 1808.
- HERVÉ, Frédéric, *La censure du cinéma en France à la Libération, 1944-1950*, Association pour le développement de l'histoire économique, 2001.
- HUGO, Victor, *Notre-Dame de Paris*, Charles Gosselin, 1831.
- HUGO, Victor, *L'Homme qui rit*, Albert Lacroix, 1869.
- JONES, Alan, *The Rough Guide to Horror Movies*, Rough Guides, 2005.
- KING, Stephen, *Anatomie de l'horreur*, Éditions du Rocher, 1981.
- KRAKOVITCH, Odile, *La censure des théâtres durant la grande guerre*, in : *Théâtre et spectacles hier et aujourd'hui, Époque moderne et contemporaine*, Actes du 115e congrès national des sociétés savantes (Avignon 1990), CTHS Paris 1991.
- LEEHMANN, Anaïs, *Le code Hays et les vices cachés d'Hollywood*, Libération, 19 août 2016.
- LEROUX, Gaston, *Le Fantôme de l'Opéra*, Pierre Lafitte, 1910.
- MILLER, C. H., BURGOON, M., GRANDPRE, J., ALVARO, E. M., *Identifying principal risk factors for the initiation of adolescent smoking behaviors: The significance of psychological reactance*, Health Communication 19, 2006.
- OURY, Gérard, *Mémoires d'éléphant*, Orban, 1988.
- PENNER, Jonathan, SCHNEIDER, Steven Jay, *Le Cinéma d'horreur*, Taschen, 2008.
- PERRAULT, Charles, *Les Contes de ma Mère l'Oye*, Barbin, 1697.
- POE, Edgar, *The Tell-Tale Heart*, The Pioneer, 1843.
- ROTH, Jean-Marie, *L'écriture de scénarios*, Dixit, 2018.
- SHAKESPEARE, William, *The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark*, Nicholas Ling, 1603.
- SHELLEY, Mary, *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, Lackington, Allen & Co., 1818.
- STANZICK, Nicolas, *Dans les griffes de la Hammer*, Le Bord de l'eau, 2010
- STEVENSON, Robert Louis, *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, Longmans, Green & co., 1890.

- STOKER, Bram, *Dracula*, Archibald Constable and Company, 1897.
- SOPHOCLE, *Œdipus Rex*, vers 425 AEC.
- SUSSFELD, Jean-Claude, *De clap en clap : une vie de cinéma*, Éditions L'Harmattan, 2011.
- VRONSKY, Peter, *Serial Killers: The Method and Madness of Monsters*, Penguin Group, 2004.
- WELLS, Herbert George, *The Invisible Man*, C. Arthur Pearson, 1897.