

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE
DES MÉTIERS DE L'IMAGE ET DU SON

La femis

MANUEL DE SURVIE POUR SCRIPTE EN MILIEU HORRIFIQUE

—

Mayliss Desaint-Acheul

Promotion Scripte 2019

Tuteur : Gary Dejean

7 juin 2019

Sous la direction de Sophie Audier et Donatienne de Gorostarzu

REMERCIEMENTS

Sophie Audier et Donatienne de Gorostarzu pour leur accompagnement sans faille, leur compréhension, leur bienveillance et leurs conseils diablement avisés tout au long de ce travail et de ces trois années si riches, qui ne l'auraient pas été autant sans elles.

La Fémis et tout son personnel pour avoir toujours su être là, m'accompagner dans ma scolarité, m'avoir permis de voyager et de rencontrer ces personnes qui ont été mes camarades puis mes amis.

Gary Dejean, mon tuteur, pour ses conseils précis, son enthousiasme, ses relectures, son implication et sa curiosité.

Alexandre Aja, Andra Barbuica, Bénédicte Darblay, Valérie Deloof, Xavier Gens et Mélanie Parent-Chauveau pour le précieux temps qu'ils m'ont accordé, leur gentillesse et tout ce qu'ils ont partagé avec moi, enrichissant mon travail comme je n'aurais pu l'espérer.

Mes parents qui m'ont toujours soutenue dans mes choix et donné si tôt l'envie d'être curieuse.

Ilo, Adam, Péji, et tous ceux qui ont pris le temps de relire ces pages ou de m'écouter parler de ce mémoire par amitié.

Garance et Juliette, la team scripte 2019, pour ces trois belles années.

Théo, pour tout.

TABLE DES MATIERES

<u>REMERCIEMENTS.....</u>	<u>3</u>
<u>INTRODUCTION</u>	<u>5</u>
<u>I. COMPOSANTES DU FILM D'HORREUR</u>	<u>10</u>
a) Figures d'effroi : la menace du film	10
b) Les 5 étapes de la peur : avoir conscience de l'émotion et de sa place dans le récit.....	15
c) La place du spectateur dans le film	19
d) Les composantes culturelles de la peur	22
e) Contexte sociétal et métaphore politique du sujet : de quoi ont peur les adultes ?	25
<u>II. L'ARRIVEE DE LA SCRITE SUR LE PROJET</u>	<u>29</u>
a) Lire la peur au scénario	29
b) Empathie et point de vue dans le film d'horreur	34
c) Jeux de registres : l'hybridation de l'horreur avec un autre registre	36
d) Préminutage : quelle durée et pour quoi ?	40
e) Continuité : enjeux de raccords horribles	44
<u>III. LA TECHNIQUE AU SERVICE DU FILM : GARANTIR LES COMPOSANTES</u>	<u>50</u>
a) Découpage : la mise en images de l'horreur	50
b) Analyse technique d'une séquence d' <i>Hérédité</i> de Ari Aster	56
c) SFX, VFX et cascades : quelles contraintes pour le découpage ?	64
d) Entretien avec Valérie Deloof, monteuse son.....	68
e) Utilisation des codes horribles en dehors du film d'horreur	72
<u>CONCLUSION</u>	<u>77</u>
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	<u>79</u>

INTRODUCTION

Avant même que je tombe amoureuse du métier de scripte, le cinéma en lui-même et toutes les sensations et émotions qu'il pouvait provoquer en moi m'a fascinée dès le plus jeune âge. J'ai commencé par voir beaucoup de films fantastiques, allant des contes un peu macabres aux choses plus terre à terre, à chaque fois émerveillée de voir ce qui pouvait exister devant mes yeux à travers la télévision cathodique. Puis le temps passe et vient avec les années l'envie d'émotions plus fortes, l'envie du choc : pousser la limite un peu plus, voir des choses toujours plus fortes, toujours plus incroyables, toujours plus éloignées de mon quotidien.

Le premier film d'horreur que j'ai vu fut *REC* de Jaume Balagueró et Paco Plaza pour l'Halloween de mes douze ans. C'était un format un peu novateur de *found footage*, déjà utilisé dans le plus opaque *Blair Witch Project* de 1994, mais adressé ici à un public plus *mainstream*. Le film se compose d'assemblages de rushs d'un reportage réalisé par la journaliste Angela Vidal, accompagnée de son caméraman Pablo. Tous deux travaillent pour l'émission *Pendant que vous dormez* qui fait découvrir à la population espagnole la vie de ceux qui travaillent la nuit. Ainsi, le temps d'une nuit, ils vont vivre au rythme d'une caserne de pompiers de Barcelone. Si les premières minutes de ce reportage sont légères et agréables, une fois la porte de l'immeuble où ils suivent les pompiers fermée, une spirale chaotique vers l'horreur absolue va s'enclencher.



Angela Vidal dans la séquence finale de REC de Jaume Balagueró et Paco Plaza (2007)

A mi-chemin entre le film de zombies et d'exorcisme, la montée en tension se fait palier par palier, les personnages existent en une esquisse et le crescendo narratif aboutit à un climax sous lumière infra-rouge qui m'a fait éteindre pour toujours la petite lampe verte qui se trouvait à l'époque dans ma chambre.

Bien entendu, s'en sont suivi des cauchemars, des angoisses idiotes, mais aussi une vraie réflexion : qu'est-ce qui fait si peur ? Pourquoi, alors que je sais que ce n'est que du cinéma, que tout cela n'était pas réel – malgré le dispositif quasi documentaire – ces images me restent-elles dans la tête ?

J'avais la sensation d'être "une petite nature", d'être trop sensible ou que ce film était d'une insanité folle. Mais en en parlant avec mes proches plus âgés, je me suis rendu compte que bon nombre de gens ne supportaient pas les films d'horreur : « *ça fait trop peur* », « *je fais des cauchemars si j'en regarde* », « *je trouve ça malsain* ». Comme si le film d'horreur était à la fois une sensation forte que certains préfèrent ne pas expérimenter et un objet un peu étrange qui montre des choses qu'il ne faudrait pas montrer. Les adultes autour de moi avaient peine à comprendre pourquoi à cet âge, je m'infligeais de voir la souffrance d'autrui par distraction. Je me suis dit que si ce cinéma existait c'est que je n'étais pas la seule à aimer le consommer. J'ai donc continué à en regarder souvent, de styles différents, aux violences de natures très éloignées et de plusieurs nationalités, qui n'ont fait qu'ouvrir mes horizons vers d'autres pays, d'autres imageries, d'autres peurs.

Je crois que si nombre d'entre nous n'éprouvent pas de plaisir à regarder un film d'horreur, c'est probablement parce que ce cinéma a pour but d'aborder les choses de façon brutale, frontale et concrète en passant par la sensation : la peur de la mort, la disparition, le deuil, la violence, etc. Je vois les films d'horreur comme une sorte d'équivalent du conte pour les adultes : ils forcent à se confronter à ces sujets certes, mais aussi à exorciser des émotions. Ça permet la *catharsis* (étymologiquement « séparer le bon du mauvais », purger les passions). Si la tragédie grecque l'avait déjà compris, le cinéma, et donc en son sein l'horreur, ne fait que poursuivre ce travail en utilisant les moyens techniques de son époque. Le but dans les deux cas est le même : il faut que le spectateur éprouve l'injustice, la surprise, la souffrance du dilemme, la peur de la mort, vive les choses par procuration, soit pour l'avoir ensuite en aversion, soit par simple plaisir esthétique voire sadique à la représentation concrète de la chose. Car oui, ça peut « rassurer » de ne pas avoir pensé à si horrible, ou du moins que quelqu'un d'autre l'ai fait pour nous.

Or le cinéma d'horreur fait aussi un peu office de train fantôme : on y va pour se faire peur, pour sortir de sa zone de confort, pour se faire surprendre. C'est un peu un retour au cinéma des origines où le film était visionné comme une attraction, un spectacle, quelque chose qui sort du quotidien. Il faut également souligner ici que l'horreur et la peur comme distraction existent dans tous les arts, toutes les cultures, toutes les époques et évoluent avec leur temps et les moyens techniques de chaque époque : le théâtre japonais et ses fantômes, les légendes urbaines datées de plusieurs siècles, les classiques fantastiques de Maupassant, les peintures de Francis Bacon, les jeux vidéo de zombies, et plus récemment... des histoires d'horreurs en *thread* sur Twitter : *Dear David* de Adam Ellis¹ qui a raconté pendant un an à ses *followers*, preuves en images à l'appui, ses mésaventures avec le fantôme d'un petit garçon qui hantait son appartement, uniquement en postant sur Twitter.

Toutefois, quel que soit le médium de diffusion de l'horreur : faire ressentir cette peur aux spectateurs nécessite de connaître les codes, les rouages et la technique allant avec ce genre et ce médium précis. Il faut garder à l'esprit je pense, que le film d'horreur a pour but de créer une réaction physique sur un corps humain. Tous les spectateurs ont en commun leur espèce et donc les rouages physiologiques qui l'accompagnent, il n'y a guère que leur sensibilité aux éléments techniques qui est variable.²

Ainsi, dès mon entrée à la Fémis et au fur et à mesure que j'en apprenais de plus en plus sur l'aspect technique du cinéma, qu'un bon raccord c'est technique, que se projeter dans un montage c'est une technique, que le cinéma en général **est** technique, je me rendais compte de ce que signifiaient l'origine de ces émotions : la peur que j'ai ressentie n'était donc que le fruit d'une simple manipulation technique ? Peut-on réellement fabriquer la peur de toutes pièces ?

Puis dans un deuxième temps : comment puis-je y aider au poste de scripte ?

Dans quoi se niche la peur au final, est-ce l'écriture du scénario, est-ce l'univers du réalisateur, ou est-ce un savant mélange de la technique cinématographique de chaque corps de métier présent sur un plateau ? En tant que scripte, qu'est-ce que je dois savoir de l'horreur ? Et surtout : qu'est-ce que je dois savoir *absolument* pour que peur il y ait et que tous ces rouages s'enclenchent ?

¹ @moby_dickhead sur Twitter

² Voilà donc un endroit où nous sommes tous égaux.

Alexandre Aja me disait pour définir ce genre horrifique : « *C'est un cinéma immersif. On doit oublier qu'on est en train de regarder un film. C'est l'annihilation de la distance avec l'écran, on oublie qu'on est dans une salle, qu'on voit une histoire. Toute la mise en scène et le jeu des acteurs est là pour amener cette crédibilité, et le faire entrer dans un espace complètement fictionnel.* »

Ainsi, dans ce genre en constante évolution, porteur de codes précis et visant une réaction franche du spectateur, à quoi la scripte doit être attentive pour accompagner au mieux le réalisateur dans son univers horrifique ?

Nous allons au cours de ce mémoire commencer par évoquer le film d'horreur en lui-même et ses caractéristiques pures. Ce genre étant doté d'une multitude de sous-genres aux visées très variées, j'ai préféré axer ce mémoire sur les films d'horreur récents qui visent en priorité à provoquer la peur et non d'autres émotions comme le dégoût : il existe par exemple un sous-genre de l'horreur appelé *torture porn* dont l'intérêt principal est le gore et la monstration de la souffrance d'autrui. J'ai également décidé d'aborder majoritairement des long-métrages des années 2000 et 2010 car leur actualité les rend plus proches de ceux sur lesquels je serai peut-être amenée à travailler et ils sont plus en accord avec le rythme de montage et les éléments techniques modernes. En effet, le cinéma d'horreur est un genre en constante évolution par rapport aux techniques cinématographiques mais aussi aux émotions et à la limite de choc des spectateurs. Nous tenterons donc au sein de ces caractéristiques de dégager des éléments qui pourront nous servir de boîte à outils, en tant que scripte, pour aborder la lecture d'un scénario horrifique mais aussi pour guider nos réflexions et nos questions tout au long de la préparation et du tournage de ce film d'horreur. J'ai eu la chance de rencontrer deux réalisateurs dont les citations porteront un regard concret à ce développement : Alexandre Aja à propos de son film *Haute Tension* (2003) et Xavier Gens pour *Frontière(s)* (2007).

Après avoir évoqué ces rouages, ses spécificités et ce qui caractérise ce genre parmi les autres, nous verrons à quelle endroit la scripte peut se placer lors de la préparation du film. Les spécificités du film d'horreur posent des questions particulières, du scénario à la continuité, qu'il est important d'aborder avec le réalisateur. La teneur du scénario, sa mise en page et les variations de dynamique des séquences à préminuter, les éléments de continuité qu'il faudra surveiller comme le sang par exemple, mais également le registre de l'histoire. Le film d'horreur est un genre qui s'hybride souvent et s'enquérir du registre désiré par le réalisateur peut changer de nombreux éléments dans la préparation d'une scripte. Afin de pouvoir poser toutes ces questions techniques aux premières concernées, je me suis tournée vers trois scriptes dont l'expérience,

dans le film d'horreur ou non, a pu m'éclairer et m'apporter nombre de réponses aux questions que je me posais : Andra Barbuica, Bénédicte Darblay et Mélanie Parent-Chauveau.

Enfin, nous aborderons le découpage et l'aspect technique de ce scénario déjà tant questionné et les enjeux et contraintes que nous rencontrerons au découpage, sur le plateau et en post-production. Comment mettre en images des émotions si fortes, une tension en constante évolution dans le scénario, tout en travaillant avec des éléments potentiellement compliqués comme les SFX ou les cascadeurs ? L'univers d'un film d'horreur étant particulièrement déterminé par des choix sonores et un *sound design* particulier, il m'a semblé pertinent de rencontrer Valérie Deloof, monteuse son, afin de voir ce qui pouvait être anticipé en plateau pour faciliter le montage son et de garantir une cohérence de l'univers du film à toutes les étapes de sa construction. Pour finir, nous aborderons les cas où l'imagerie horrifique est là, mais les codes sont détournés, atténués ou délaissés au profit d'autres mises en images, plus proche des intentions d'un réalisateur face à son sujet ou mieux adaptés au public visé par le film.

I. COMPOSANTES DU FILM D'HORREUR

a) Figures d'effroi : la menace du film

Une composante essentielle de chaque film d'horreur, celle que l'on annonce, celle que l'on redoute, celle qui caractérise chaque film est la menace qui y est représentée. Fantôme, démon, contamination, tueur, monstre : quelle forme du mal absolu va terrifier le spectateur le film durant et hanter ses cauchemars par la suite ? La menace doit reposer sur un équilibre certain : être assez effrayante pour marquer l'esprit du spectateur à un endroit précis mais assez réelle pour avoir des actions concrètes sur la nature humaine et la vie des protagonistes.

Au cours de mes visionnages, j'ai classé les menaces en trois catégories qui répondent à des techniques d'écriture et de mise en images différentes car leur origine ne remue pas les mêmes angoisses chez le spectateur.³

- *La menace « humaine »* à savoir un humain ou un groupe d'humains à la folie et cruauté très développées mais n'impliquant pas d'éléments fantastiques. Cette menace inclue différents sous-genres comme par exemple le *slasher*⁴, le *rape and revenge*⁵ ou le *torture porn*⁶.

Ces sous-genres de l'horreur nécessitent un traitement plus cru car la menace n'étant pas fantastique, elle ne peut faire peur par la zone d'ombre – aussi bien narrative qu'à l'image – qu'elle contient : un humain, même atroce avec ses semblables, reste limité par son corps et les outils existants qui l'entourent. Dans la présentation d'un élément d'horreur fantastique, une grande partie de ce qui nous effraie est la découverte de ces capacités surnaturelles sans que nous ayons conscience de leurs limites. En clair : tout peut arriver.

³ Cette classification n'est bien entendu pas la seule possible pour les films d'horreurs, mais elle me semble être pertinente de par la variation de découpage, d'écriture et d'univers qu'elle contient. Je pense donc que cette classification pourra guider le déroulé de ce mémoire tout en collant avec les spécificités du métier de scripte à toutes ses étapes.

⁴ *Slasher* : sous-genre de l'horreur où un tueur, souvent masqué, se lance dans une série de meurtres. Traditionnellement il est armé d'un couteau ou d'une arme blanche, d'où le nom : slasher veut littéralement dire en anglais « couper, taillader, trancher ».

⁵ *Rape and revenge* : sous-genre de l'horreur mettant en scène le viol cruel d'une femme puis sa vengeance sur ses agresseurs, impliquant souvent torture et gore.

⁶ *Torture porn* : sous-genre de l'horreur où des individus se retrouvent à la merci d'un sadique pervers qui va les torturer, souvent à mort. Ce genre est caractérisé par gore extrême

Dans le cadre de cette menace humaine, ce qui hante le spectateur après le visionnage est donc la cruauté et la folie de sa propre espèce, de l'humanité et donc de manière détournée de sa propre humanité puisqu'il est en possession des mêmes outils de tortures et d'horreur que l'antagoniste du film.

Ces événements horribles ont une dualité dans leur côté plausible : parfois basés sur des faits réels, ce sont les films d'horreurs les plus connectés au monde réel. Nous avons tous déjà lus des faits divers sordides, des histoires de tueurs en séries ou de meurtres terrifiants. En l'absence d'élément fantastique, le spectateur est donc également confronté à ce qui pourrait lui arriver s'il croisait le chemin d'un être humain aussi malfaisant.

Le gore est souvent une composante de ces films dans la mesure où l'on confronte l'humain à l'humain, donc le démantèlement du corps humain est à la fois un spectacle et une crainte pour le spectateur.



You're Next, Adam Wingard (2013)



Halloween, John Carpenter (1978)



Massacre à la tronçonneuse, Tobe Hooper (1974)

Le tueur ou la menace est généralement doté d'un masque. En plus de le rendre ainsi reconnaissable en un coup d'œil, l'autre avantage certain que propose le port du masque réside dans le fait de priver d'émotions le tueur : on ne voit pas ses yeux, pas ses expressions, on ne voit donc ni la réelle folie qui pourrait se dessiner sur son visage au moment des meurtres, ni une probable détresse ou humanité. Ainsi chaque spectateur est libre d'y projeter ce qu'il veut : empathie, rejet, jubilation, le tueur devient une toile blanche où le spectateur a la place d'exister.

- *La menace fantastique ciblée*, à savoir un esprit frappeur, fantôme, *boogeyman*⁷, démon, créature ou groupe de ces figures qui s'attaquent à une personne ou à un groupe restreint de personnes.

Le spectateur a peur par empathie pour les personnages décrits tout en ayant conscience que ces personnes sont les seules concernées.... Mais le sont-elles vraiment ?

Ces films se déroulent très souvent dans les espaces de la vie privée voire intime : une maison, la vie de famille, la chambre à coucher, etc. à savoir des lieux dans lesquels nous vivons chaque jour et que l'on peut donc facilement voir sous un autre jour après le visionnage du film. Cela renforce la menace puisqu'elle poursuit le personnage dans un endroit qui est le sien, qui est le plus protecteur et qu'il a choisi comme étant son lieu de vie. Il ne peut et ne veut pas en partir et n'a en plus aucune garantie quant à la disparition de la menace s'il quittait ce lieu. Le protagoniste est donc hanté, poursuivi, persécuté, jusque dans son lit, endroit où le spectateur finira juste après avoir regardé ce film, tout seul, dans le noir.

Autre cas de figure : dans un lieu dont on ne peut pas partir ou sortir et où personne ne peut venir apporter de l'aide, les personnages vont donc devoir affronter la menace seuls (par exemple *Alien* de Ridley Scott, 1979).

Ce qui résonne chez le spectateur concernant cette menace est le fait qu'elle existe en dehors de la réalité de notre monde tout en en faisant partie. Elle trouve souvent son origine dans des croyances, des folklores ou des peurs infondées qui font penser à celles de l'enfance et des contes. Elle met donc en jeu les peurs irrationnelles et questionne les frontières de notre monde. Un fantôme ou un démon, ça n'existe pas. Mais peut-être que si n'est-ce pas ?

⁷ *Boogeyman* : littéralement croque-mitaine, généralement utilisé pour désigner les tueurs et les menaces des films d'horreur à partir des années 70/80.

Tout se joue en fait sur la perception du spectateur : nous sommes tous limités dans notre expérience du monde par la perception que nous en avons, qui elle-même est liée à notre corps humain et ses particularités et limites. N'y a-t-il pas une partie de ce qui nous entoure qui nous échappe, mais qui peut être perceptible par certains d'entre nous ?

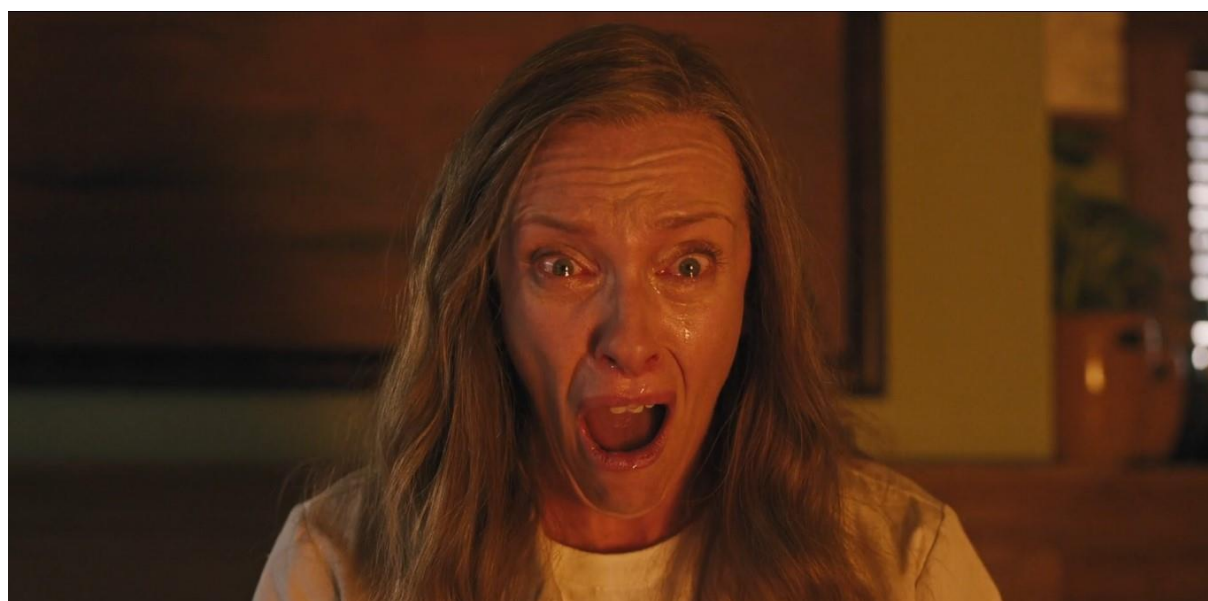
Cette menace est plus difficile à vaincre que la menace humaine puisque le combat est inégal. Dans le cadre d'une menace humaine, l'ingéniosité du protagoniste peut mettre à mal le tueur car il peut être tué de la même façon que ses victimes, ayant les mêmes failles physiques. La menace fantastique, souvent déjà décédée ou appartenant à un autre monde que le nôtre ne répond pas aux mêmes attaques. Il est même des cas où la menace n'est pas vaincue, emporte le personnage hanté avec elle, continue de le suivre voire restera une menace pour lui toute sa vie durant.



A Nightmare on Elm Street, Wes Craven



Mama, Andres Muschietti (2013)



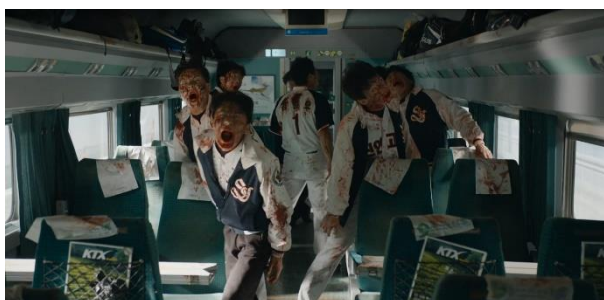
Hérédité, Ari Aster (2016)

- *La menace fantastique de masse*, à savoir les films de zombies, de contamination, d'invasion extra-terrestre ou de créatures qui ont un impact à l'échelle nationale ou

planétaire et s'attaquent à tous les êtres humains. L'humanité entière subit le même sort et le film décide de s'axer sur un groupe de personnes restreint pour favoriser l'empathie. L'histoire prend souvent place dans un monde post-apocalyptique ou en passe de le devenir et raconte le destin de personnages dont la vie bascule au moment de l'apocalypse ou la survie difficile de ceux qui sont encore là après.

Ce qui perturbe alors le spectateur est le fait qu'il est intégré indirectement à l'intrigue : le monde entier est concerné, la vie telle que nous la connaissons est remise en question pour tout le monde, y compris lui-même et tous ses proches.

C'est quelque chose de plus fort qu'un autre humain qui nous attaque, qui ne fait pas que tuer mais qui peut aussi transformer l'humain en une autre espèce, qui anéantit tout futur tel que prévu et annule la volonté humaine de transmission.



Dernier train pour Busan, *Song-ho Yeon* (2016)



The girl with all the gifts, *Colm McCarthy* (2016)



Day of the dead, *George Romero* (1985)

Dans le cadre des zombies, contamination ou apparition extra-terrestre, chaque humain que le protagoniste pourra croiser est à la fois un potentiel allié mais aussi une potentielle menace. Dans une situation de survie comme celle-ci les instincts diffèrent, la morale et le partage ne guident plus tout le monde. Ainsi l'humain pourra être une menace de par son changement de paradigmes sociaux (vols, meurtres, viols, semblent

devenir légitimes au sein du chaos) mais aussi parce qu'il est, comme le protagoniste, vulnérable à la menace. À tout moment, il peut être mordu ou contaminé, changer d'espèce et ne peut donc plus être considéré comme un allié, peu important les liens qui les unissaient auparavant.

La tension repose sur la peur de basculer dans le camp de ceux qui ont succombé ou pire encore : la disparition totale de l'humanité, soit la remise en question de notre existence et de notre durabilité même.

b) Les 5 étapes de la peur : avoir conscience de l'émotion et de sa place dans le récit.

Maintenant que nous avons établi les principales menaces représentées dans les films d'horreurs, reste la question de leur manifestation. Comme dans tout scénario, le film d'horreur observe des étapes de narration, nœuds dramatiques et actes : élément déclencheur, péripéties, climax, résolution, pour résumer.

Le mémoire de recherche *A content-based classification of Horror Movie Scenes using Fear Stages* écrit en 2012 par Dominguez Eduardo à l'université de Tokyo crée, sur la base du travail de Stephen King avec *Danse Macabre* et de Philip Van Doren Stern, une classification sous forme d'étapes de la peur. Il différencie ainsi cinq étapes que le spectateur de film d'horreur va franchir au cours du visionnage, qui se nourrissent les unes des autres, ne sont pas forcément à utiliser dans l'ordre mais surtout qui permettent de varier l'intensité des émotions ressenties par le spectateur.

Ces étapes servent de curseur et permettent de doser techniquement le ressenti du spectateur. Elles ont bien entendu été créées et appliquées sur des films terminés, et donc trop tard pour qu'une décision ou une réflexion ait lieu au moment de la fabrication du film, mais il sera intéressant dans la suite de ce mémoire de voir comment détourner ces étapes pour qu'elles deviennent utiles en préparation et en tournage.

- 1- *Terreur*: Une fois la menace établie, cette étape est la première à annoncer son apparition. La terreur repose sur le *suspense*, l'anxiété, le fait de ne pas voir. Le spectateur est dans l'appréhension : soit il a déjà vu la menace (dans cette fameuse scène pré-titre par exemple, où la menace tue quelqu'un que nous ne reverrons plus) a de l'avance par rapport au personnage et a déjà peur de recroiser cette incarnation

du mal, soit il en est au même stade que le personnage et craint de voir cette menace se concrétiser.

Généralement le rythme de cette étape est lent pour favoriser la mise en place d'une tension et retarder l'effet de choc qui viendra par la suite. Une fois que la menace est montrée, on ne peut plus faire marche arrière. L'étape de la terreur, c'est craindre quelque chose sans avoir d'objet ou de personne concrète sur qui projeter cette peur, c'est la peur de l'inconnu. Mais ça ne va pas durer.

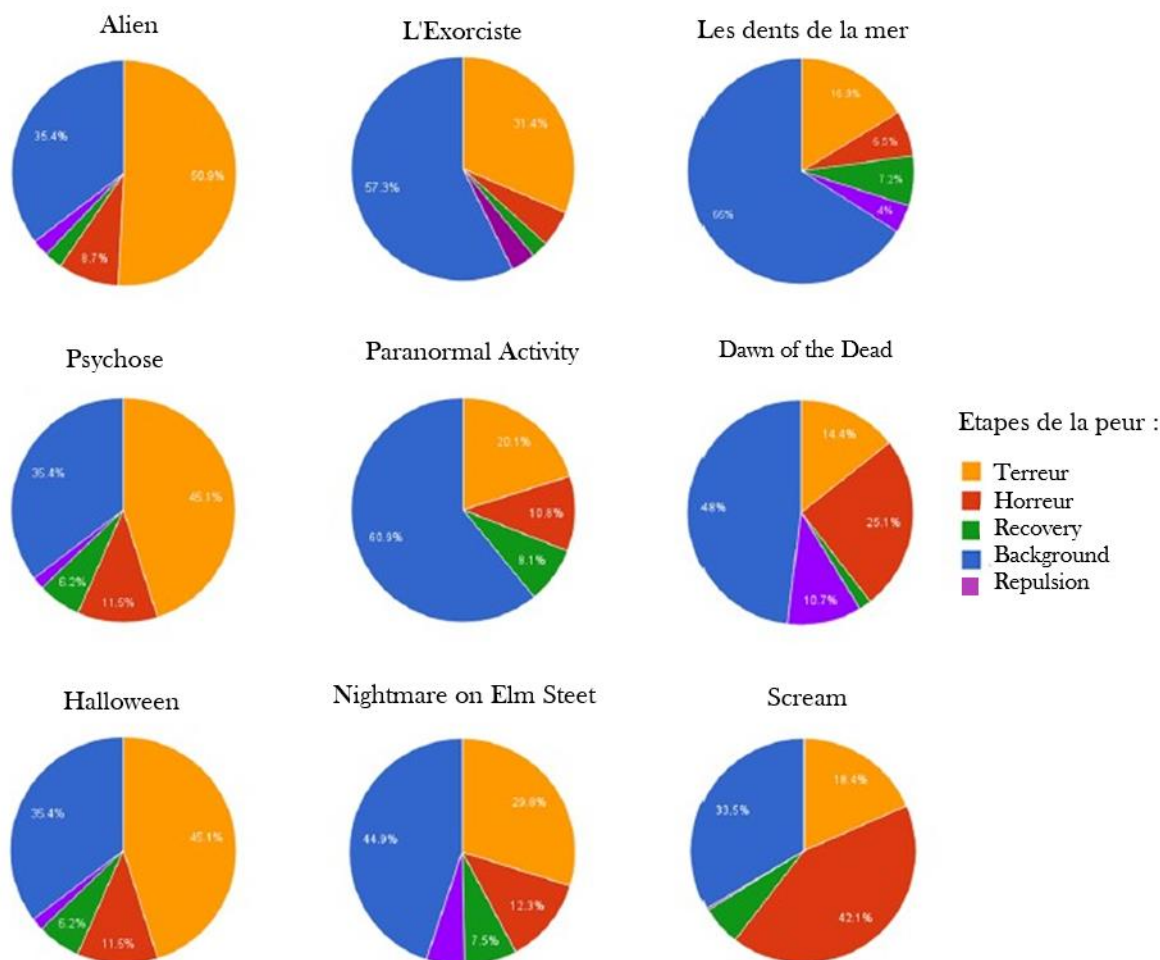
C'est aussi avec cette étape que le réalisateur pourra jouer avec son spectateur, prétendre l'apparition de la menace pour faire, par exemple, surgir autre chose au dernier moment (la fameuse apparition d'un chat, d'un voisin, etc).

- 2- *Horreur* : C'est le moment du choc, de la surprise, la monstration de la menace. Après avoir retardé sa survenue pour préparer le spectateur, le fragiliser, le faire imaginer, se rappeler ou redouter cette menace, il est temps de la voir, et de faire évoluer ses apparitions en intensité, et ce jusqu'au climax. Le rythme est effréné, paniqué et le cœur du spectateur accélère en même temps que celui du personnage. Cette étape de l'horreur représente toutes les présences concrètes de la menace. Elles ont une durée variable en fonction de l'avancée dans le film : plus on se rapproche de la fin, plus la menace apparaît à l'écran. Cette étape se concentre sur la personnification de la menace : on la voit, on sait ce qu'on redoute.
- 3- *Répulsion* : Cette étape est la plus extrême et met l'accent sur un objet de dégoût, de choc ou de gore. Elle force le spectateur à voir des choses qui repoussent ses limites, tant physiques que morales ou éthiques, ce sont ces éléments qui vont marquer le plus le personnage, le traumatiser. Sont alors mises en scène toutes les atrocités qui constituent la menace et ses actions : transformations, mutations, mais aussi tout ce qu'elle va provoquer sur son passage et anéantir chez les personnages persécutés. Cette étape implique que le protagoniste comprenne bien à qui ou à quoi il a affaire. Il a désormais conscience de la malveillance totale de ce qu'il doit combattre mais également très concrètement de ce dont elle est capable et donc de ce qu'il risque d'éprouver s'il échoue à la vaincre.
- 4- *Recovery*, ou se remettre de ses émotions : C'est un moment du film où la menace est loin. Elle a été vaincue, éloignée ou en tout cas son absence place le spectateur et

le personnage dans un espace « sécurisé ». Un changement de situation fait comprendre au personnage (et au spectateur) qu'il n'est plus dans une situation de danger. Cette étape peut être utilisée pour deux raisons. Soit elle sert de creux de la vague et fait redescendre la tension au milieu du film pour mieux la faire remonter ensuite pour le climax, soit elle se situe dans le dernier acte du film après le climax et donc le combat final avec la menace. Elle peut parfois être « malhonnête » et apaiser le spectateur... pour souligner encore mieux une dernière frayeur de clôture, un coup de théâtre final que les films d'horreur aiment tant. Retour à l'étape 2 !

- 5- *Background* ou contexte : Cette étape se disperse tout au long du film car elle est constituée de tous les développements narratifs liés aux personnages et aux liens qui les unissent. Le background met en place les enjeux des personnages, ce qui en creux renforce les actions de la menace et leurs conséquences : ce que les personnages ont à perdre s'ils échouent. Ici, terreur, horreur et répulsion ne sont pas la question, c'est un espace créé pour faire exister des sentiments autres que ceux éprouvés dans les premières étapes (joie, tristesse, amour, attachement, deuil, etc.).

Une fois ces étapes de la peur établies, Dominguez Eduardo en fait un graphique d'utilisation au cœur de films d'horreur (d'époques différentes) en pourcentages afin de nous aider à nous représenter l'utilisation de chacune au sein d'un film d'horreur.



Graphiques représentant les 5 étapes de la peur et leur répartition en pourcentages dans neuf films.

Ainsi, nous pouvons nous rendre compte par l'omniprésence du bleu qu'un élément important de la constitution des films d'horreur se distingue : le *background*.

L'empathie que le spectateur va avoir pour le ou les protagonistes repose énormément sur cette étape, puisque c'est précisément celle qui est composée de l'opposé de la menace : fantastique ou humaine, la menace est dénuée d'empathie pour ses congénères et semble donc être incapable de ressentir ce genre d'émotions. Cette étape est celle qui nous sépare du mal.

Je pense aussi que pour un film d'horreur qui s'inscrit dans un chemin de distribution classique et à des vues divertissantes et non expérimentales, il est quasiment impossible pour le spectateur de supporter ou d'adhérer à un film uniquement composé d'éléments horribles. Notamment parce que le spectateur a été habitué à des codes : les films d'horreur ont un incipit

un peu plus calme, caractérisant les personnages. C'est donc prendre un risque (parfois pourtant bien contrôlé) que de le plonger directement dans un monde d'horreur sans avoir fait monter la tension au préalable.

c) La place du spectateur dans le film

Nous nous trouvons à un stade de l'histoire cinématographique où, devant la multitude de films sortis, cultes, vus et revus, le spectateur a été éduqué aux codes de genres : en regardant le début de *Quatre Mariages et un Enterrement* de Mike Newell (1994), difficile de se dire que nous allons voir un thriller sur la mafia très organisée d'Angleterre, et ce même sans avoir lu un résumé ou vu une affiche. C'est parce que le spectateur sait : de l'humour, une musique qui tend vers le bonheur, un certain rythme de montage, un certain style de comédien, pas de doute, c'est une comédie. Pour l'horreur c'est la même chose. Souvent en début de film, se trouve une scène pré-titre, une scène qui annonce la couleur. Elle montre un personnage qui va mourir sous nos yeux quelques minutes après, histoire de présenter la menace, frontalement ou non, mais de donner conscience de sa force. Par la suite, le crescendo narratif se déroule : un temps d'exposition des personnages, une première frayeur souvent avortée, puis une réelle, et de plus en plus d'apparitions jusqu'au climax final où le protagoniste bat ou non la menace. Selon l'issue du combat, le film continue sur un acte de résolution et de *recovery* ou non, avec la possibilité d'une frayeur finale, créant un sentiment à la fois de dernier sursaut et de soulagement dans la salle, satisfaite au rallumage des lumières.

Donc avoir peur, ça s'apprend.

Pour le comprendre plus précisément, je pense qu'il est judicieux d'évoquer les rouages physiologiques et mécanismes physique de la peur.

L'amygdale (partie du cerveau qui permet notamment de décrypter les émotions des autres humains qui nous entourent) est au cœur du circuit cérébral de la peur car c'est elle qui va prendre les décisions. En présence d'une menace, le cerveau envoie l'information du danger au thalamus qui réparti et analyse cette information, notamment en passant par l'hippocampe, le siège de la mémoire, pour faire appel aux expériences passées et déterminer la gravité de la

situation. Une fois l'analyse faite, c'est la décision prise par l'amygdale qui lance le système de défense : sécréter de l'adrénaline.⁸

Le fait que l'information et l'analyse des éléments effrayants ou dangereux que l'individu peut rencontrer passent par la mémoire, montre bien que l'on peut apprendre à avoir peur, apprendre à se tendre au contact de tel ou tel élément : un silence pesant qui dure, un protagoniste tendu ? *Jumpscare*⁹ à suivre pour sûr !

On voit les mains des spectateurs les plus immergés cacher leurs visages dans ces moments-là, les cris retentir à l'apparition « surprise » de la menace et le rire nerveux envahir la salle dans la période de *recovery* qui suit généralement.

Mais il est justement là quelque chose à quoi il faut faire attention : l'accoutumance du spectateur. Car s'il sait se mettre en tension quand les signes montrent un évènement effrayant à venir, il sait aussi s'y habituer et calmer cette tension si ces signes sont trop répétitifs ou ne mènent à rien.

Il faut donc faire attention également à la force de la préparation : si l'étape de la terreur est très intense, le passage à l'étape de l'horreur doit être à sa hauteur. L'apparition de la menace doit rester plus forte en émotion que ce qui la précède pour éviter la déception : tout ça pour ça ?

Aussi, montrer la menace trop souvent, avec peu de conséquences effectives sur les personnages, la rend moins effrayante et amenuise l'effet qu'elle peut avoir sur le spectateur.

Par exemple dans la dernière adaptation du roman *It* de Stephen King par le réalisateur argentin Andrés Muschietti : le clown Pennywise apparaît dans la scène d'ouverture, puis une bonne vingtaine de fois au cours du film sans que le climax ne soit adapté à toutes ces apparitions en termes d'intensité. La grande multiplication des apparitions de Pennywise fait qu'il est difficile de suivre un crescendo cohérent car il est trop subtil : ses actions ne peuvent pas être de plus en plus horribles, cela ne monte pas d'un cran précis à chaque fois parce que les curseurs sont trop hauts trop tôt, et il est très difficile d'avoir assez d'idées d'évolutions et de climax pour monter en

⁸ Salthun-Lassalle Bénédicte, « Les circuits de la peur », *Pour la science*, 26 novembre 2010.

⁹ *Jumpscare* : littéralement « saut de peur » succession de plans, destinée à faire sursauter le spectateur. Généralement accompagnée d'effets sonores soudains et effrayants.

tension efficacement, d'autant plus dans les limites de production américaines du film d'horreur grand public.¹⁰



Pennywise dans It d'Andres Muschietti (2017)

Le seuil de choc du spectateur est ainsi anesthésié. Sous prétexte de créer une menace consistante, le film présente une sur-monstration qui rend chaque apparition habituelle, sérieuse et donc moins intéressante car moins impactante. La menace doit apparaître pour une raison, dans un temps donné et laisser une marque de son passage sur le personnage : une peur qui grandit, une terreur qui l'empêche de dormir, un changement au quotidien. Voir le personnage redouter la menace, la voir, puis la redouter encore sans évolution dans son ressenti vis-à-vis du danger place le spectateur dans un état similaire.

Faire attention à l'utilisation des codes est donc important pour la réception du spectateur. Mais jouer avec ces codes est quelque chose qu'il est également en position d'accepter et d'apprécier. Le meilleur exemple à ce propos est le fameux faux *jumpscare* du chat : un personnage est en tension, toute la technique cinématographique annonce une apparition effrayante à venir et là BOUM... un chat.

On peut même pousser ce petit jeu un cran plus loin : tension, stress, « *ouf ce n'est qu'un chat* » et alors que le spectateur se relâche, soulagé ; c'est là qu'apparaît la menace. On cueille alors le spectateur au moment où il se croyait en sécurité, il sait désormais que le jeu est lancé et qu'il ne va pas gagner.

¹⁰ à savoir un certain nombre de *jumpscare*s obligatoires par film et conservant une certaine « moralité », le public visé restant relativement jeune et américain.

Le film d'horreur repose en partie sur la méfiance que nous avons envers le réalisateur - en tant que spectateur bien entendu-. Comme dans le genre fantastique littéraire, c'est le pacte narratif qui est brisé. C'est un genre qui tend au méta : le fantastique ce n'est pas l'existence d'une explication irrationnelle à ce qui nous entoure, c'est le fait de ne plus savoir si la bonne explication est l'irrationnelle ou la rationnelle parce que tout est mis en œuvre pour que nous doutions.

Ainsi, le créateur de l'œuvre sait que le spectateur ou le lecteur va à un moment douter et c'est avec ce doute qu'il joue. A travers le personnage mais également à travers les indices qu'il pose au fur et à mesure de l'histoire.

Pour le film d'horreur c'est similaire, on sape de l'intérieur la structure d'un film classique puisque le but est de faire peur et que la peur apparaît dans la surprise. Dans le cadre de la menace fantastique c'est encore plus évident : le film rend actuel et réel ce qui est considéré par tout le monde comme étant irréel. Non les fantômes, les loups-garous, les vampires, ça n'existe pas. Sauf dans ce film où ils ont l'air très réels et très dangereux pour l'humain que je suis.

d) Les composantes culturelles de la peur

Faire peur, c'est aussi s'attaquer à l'intime. Le spectateur est déjà dans une position de vulnérabilité quand il a peur. Histoire de l'accentuer encore un peu, le plus efficace est de lui faire peur avec des choses profondément ancrées en lui comme étant soit réellement mauvaises, soit au contraire qu'il pensait être bonnes, innocentes. C'est pour ça par exemple que les films d'horreur avec des enfants ou des comptines sont nombreux, c'est le monde de l'enfance que l'on vient ainsi bafouer.

Les menaces et leurs représentations sont souvent liées au folklore et à l'univers horrifique déjà présent dans le pays de production. Cet univers peut être inspiré et influencé par des événements historiques marquants, par des courants artistiques ou littéraires qui ont créé une imagerie commune au sein du pays ou par une forte pratique religieuse par exemple.

Le Japon me semble être un exemple intéressant à évoquer ici car très clair : il est éloigné géographiquement et culturellement de notre univers occidental, il possède ses imageries très fortes et a une production de film d'horreur florissante voire culte : la *J-Horror*.

La culture japonaise crée une place au surnaturel de façon plus exhaustive que la culture occidentale. Le folklore japonais, lié en partie à la religion *shinto*, croit en la présence d'esprits

dans tous les éléments naturels (les *kamis*) mais aussi des esprits de personnes décédées dans le monde qui nous entoure (les *yokai*, les *obake* et les *yurei*). Les *kamis*, doivent être respectés et poussent donc à un respect de l'environnement et du monde en général. Les *yokai* et les *obake* sont eux des esprits maléfiques qui se manifestent pour perturber le quotidien, qui peuvent se métamorphoser et brouillent ainsi les lignes de la réalité. Ces esprits présents dans le *kaidan* (traduire littéralement *histoire de fantômes*) nourrissent également le théâtre *kabuki* et *nô* qui mettent en scène des combats avec ces démons et fantômes.

Mais la figure fantomatique principalement utilisée dans la *J-Horror* est plus proche de celle du *yurei*. La croyance veut que l'esprit des morts ayant laissé sur terre des colères, des chagrins, des regrets, ne peut pas quitter ce monde au profit du suivant.



A gauche : Peinture de fantôme de Iguchi Kashu, non daté. Un Yurei.

A droite : Les fantômes de *The Grudge* (2003) de Takashi Shimizu et *Ringu* (1998) de Hideo Nakata

Ainsi, les films de *J-Horror* font très souvent appel à la figure du fantôme, fantôme qui ne se manifeste d'ailleurs pas du tout de la même façon que nos fantômes occidentaux. Souvent doté de cheveux longs, noirs, cachant le visage partiellement, le fantôme japonais tétanise de par son immobilité et horrifie lorsqu'il se met en mouvement. Il est souvent lent, désarticulé, a une démarche saccadée. La peur se trouve dans une forme de vallée de l'étrange. La vallée dérangeante ou *uncanny valley* est un concept psychologique identifié par Masahiro Mori, professeur en robotique, qui explique que quand l'humain voit un être humanoïde qui lui

ressemble mais possède des caractéristiques légèrement inhumaines, comme les robots très réalistes par exemple, les codes de reconnaissance d'humain à humain sont bouleversés, ce qui crée un sentiment de gêne, de malaise, voire de répulsion.¹¹

Le fantôme de *J-Horror* est très souvent dans cette catégorie : il garde une forme humaine reconnaissable, mais il est extrêmement pâle, sa démarche n'est pas possiblement humaine et le *timing* de ses réactions est décalé par rapport au rythme de la vie normale. Ainsi, avant même d'avoir peur des conséquences, nous avons peur du changement que l'être humain a subi en devenant cet esprit.

L'étape de la terreur est plus présente dans la *J-Horror* que celle de l'horreur ou de la répulsion. La suggestion et la création de la peur par quelque chose de peu graphique sont plus utilisées que dans le cinéma d'horreur occidental. L'aspect psychologique est au cœur de ce cinéma : ce sont des menaces qui sont là dans le quotidien, comme les *yokai* dans les *kaidan* et les *yurei* vengeurs. Il est intéressant de noter également que les films de *J-Horror* ont rarement une fin heureuse contrairement à beaucoup de films d'horreurs occidentaux. Le fait que la menace soit partout la rend difficile à combattre et à fuir, puisqu'elle a accès à tous les espaces dans lesquels le personnage évolue.

Il est arrivé souvent avec ces films d'horreurs japonais qu'un remake américain, parfois mis en scène par le réalisateur japonais du film d'origine lui-même, soient réalisés : *Ringu* devient *The Ring*, *Ju-on* devient *The Grudge*, *Honogurai Mizu no soko kara* devient *Dark Water*. Je pense que ceci pose la question de l'empathie pour le personnage et de la différence de jeu d'une langue à l'autre. En effet, la langue japonaise a des intonations très différentes des langues occidentales ce qui rend parfois plus compliqué la lecture des émotions pour un spectateur occidental. Par exemple, *The Grudge* prend tout de même le parti de situer son histoire au Japon mais choisi pour protagoniste une expatriée américaine (jouée par Sarah Michelle Gellar, remarquée dans *Buffy contre les vampires*), rajoutant ainsi la barrière de la langue l'absence de connaissance de tous les codes et folklore qui constituent la menace. Ainsi le spectateur occidental est rassuré de voir qu'il partage son incompréhension et sa méconnaissance de la culture japonaise avec le protagoniste de l'histoire.

Les thématiques de la *J-Horror* sont également étroitement liés à la société japonaise et à son image de la famille, et surtout au démantèlement progressif de celle-ci : *Ringu* et *Dark Water*

¹¹ Mori, M. 2012. "The uncanny valley". *IEEE Robotics and Automation*. 19 (2): 98-100.

parlent tous les deux d'un enfant délaissé par sa mère après un divorce. La mère va devoir regagner sa place de mère en combattant le fantôme qui s'en est pris à son enfant, jusqu'au sacrifice ultime si nécessaire. Le suicide est également quelque chose de très présent dans le cinéma d'horreur japonais, notamment chez les jeunes car il incarne une peur liée à la performance au travail : *Kaïro* de Kiyoshi Kurosawa (2002) couple en son film l'idée d'une société qui commence à être envahie par les ordinateurs et internet et met en scène un fantôme 2.0 qui pousse à travers l'écran les gens à se suicider.

Tout spectateur est donc confronté dans le cinéma d'horreur à des peurs qui s'ancreront plus fortement si elles reflètent les inquiétudes sociétales qui l'animent au moment du visionnage.

e) Contexte sociétal et métaphore politique du sujet : de quoi ont peur les adultes ?

Le film d'horreur est un bon médium de diffusion pour une réflexion politique et une métaphore des angoisses car son interprétation est assez éloignée de la réalité pour que la réflexion ne soit pas frontale. En effet, en se penchant sur les similitudes entre le film et la société, les parallèles sont visibles et il est sûr que ce sont des éléments qui ont été pensés à l'écriture par le réalisateur ou le scénariste. Cependant, le genre horrifique étant classé depuis toujours dans la case du divertissement, ils ne sont que très peu considérés comme des films engagés, militants ou intellectuels¹². Ils repoussent les limites du supportable du public, mais c'est dans la plupart des cas au public de décider s'il préfère visionner le film au premier degré (une menace tue, fait peur, et voilà) ou s'il veut aller creuser pour comprendre le second degré et donc la réflexion en creux d'un problème auquel la société se confronte. Dans tous les cas, le film aura agi inconsciemment à l'endroit de dénonciation souhaité.

Chaque menace, dans le contexte de production et de sortie du film, dans une certaine société, une époque et pour un public de contemporains, est donc la métaphore d'une peur qui anime ce public. Car ce qui fait peur au sein d'une société est surtout ce qui fait peur à cette société. Il n'y a qu'à voir les sursauts de films d'horreur d'une décennie à l'autre : les années 50 ont vu fleurir les monstres gigantesques après Hiroshima et Nagasaki, les années 80 présentent

¹² Même si des films récents comme *Get Out* de Jordan Peele commencent à donner une dimension plus assumée au genre.

des tueurs et *boogeymen* uniques, spectre du mal intérieur qui ronge notamment les Etats-Unis, le cinéma d'horreur espagnol a fleuri après les attentats de Madrid de 2004 et nous connaissons depuis 2015 un regain du film de genre en France...

Xavier Gens me disait à propos de son film *Frontière(s)* :

« «Frontière(s) c'est venu d'une colère par rapport à l'ambiance politique horrible de 2002 qui est toujours la même actuellement d'ailleurs, c'est à dire la montée de l'extrême droite, l'antisémitisme... Je l'ai vécu et je bouillonnais de voir ça, je ne supportais pas leur idéologie, et je me suis dit qu'il fallait absolument que je fasse un film là-dessus. Je voulais faire un film engagé politiquement mais dans une forme que j'aime et qui me fasse plaisir : du coup je voulais faire un pastiche du cinéma d'horreur américain comme *Massacre à la tronçonneuse*, mais à la place d'avoir une famille de cannibales texans, je vais en faire une famille de nazis beauf d'extrême droite. C'est un film très bordélique mais surtout très en colère, qui en fout partout et qui raconte la colère de la jeunesse de cette époque face à cet extrémisme. »

En effet, le précurseur américain de ce film d'horreur politique est *Massacre à la tronçonneuse* de Tobe Hooper qui sort en 1974.

Cinq amis, jeunes, traversent le Texas en minibus. En plein choc pétrolier, impossible de trouver de l'essence. En s'arrêtant dans une ferme pour tenter d'en acheter aux propriétaires, ils y rencontrent une famille de détraqués. La suite vous la connaissez.

C'est une Amérique à terre qui est figurée dans ce film et ce sont les angoisses de cette Amérique-là que Tobe Hooper concrétise. Grands perdants de la guerre Vietnam, encore en guerre au Kippour ce qui renforce le choc pétrolier de 1973, Watergate, les américains doivent désormais se regarder en face. La menace principale n'est plus l'étranger, ce qui est hors des terres, la menace, c'est eux. Jean-Baptiste Thoret parle dans l'émission *Si l'Amérique m'était contée* sur France Inter de ce film comme d'un film de rupture. Il marque la fin des illusions de la société américaine : « *hippies en gueule de bois* ». Le génocide du peuple amérindien hante également cette société, ce qui est intimement lié d'ailleurs à l'histoire du Texas d'où le titre original : *The Texas Chain Saw Massacre*.

Il est important également de resituer ce film dans son contexte de sortie : il était parmi les premiers avec *L'Exorciste* de William Friedkin (1974) à montrer une horreur aussi frontale, aussi violente, aussi gore et réaliste. Car après la guerre du Vietnam, le cinéma d'horreur a dû s'adapter : chaque jour à la télévision, des images de la guerre, violentes, réelles elles, étaient diffusées. La réalité a dépassé la fiction disponible à cette époque, le cinéma d'horreur a donc

augmenté son imagerie d'un cran en fonction de celle à laquelle les spectateurs avaient été habitués depuis des années. A sa sortie le film a été interdit aux moins de 18 ans, interdit de sortie pendant des années dans certains pays européens (il ne sort qu'en 1982 en France par exemple). Les spectateurs sortaient de la salle en cours de projection, vomissaient et le film est devenu un scandale. Le public se ruait pourtant dans les salles pour le voir. Comme si les gens avaient besoin d'extérioriser à travers ces images une horreur intérieure qui n'avait pas de lieu pour se projeter ailleurs que sur un écran de cinéma.

Actuellement le film est interdit aux moins de 16 ans.

Un film récent que j'ai déjà cité précédemment s'est attaqué à une réflexion assez novatrice sur les zombies : *The girl with all the gifts* (2016). Adapté du roman de Mike Carey (qui a également écrit le scénario) et réalisé par Colm McCarthy, il présente un monde post-apocalyptique où un champignon infecte le cerveau des humains et les transforme en « affamés » : c'est l'imagerie du zombie - un être qui n'est plus humain, fonctionne par un esprit de masse ou de meute et qui se nourrit ou contamine ceux qui sont restés humains - sans jamais employer ce terme pour autant.

Les films de zombies qui, à la base, traitaient de l'esclavagisme et de la disparition progressive de la vie au sein des esclaves (manque de sommeil, deshumanisation, travail jusqu'à la mort, *etc.*¹³ s'empare désormais des thèmes de la mondialisation, la surconsommation et ici, de la tendance humaine au spécisme. A savoir que l'être humain considère son espèce comme étant supérieure - et ce malgré l'absence totale de défenses que nous possédons : pas de carapaces, une peau fragile, qui ne résiste pas bien au froid, au chaud, aux maladies, somme toute que l'humanité reste vulnérable à tout ou presque - puisque capable, par son intelligence de soumettre et contrôler les autres espèces jusqu'à les manger.

Le champignon de ce film (transmissible par les fluides corporels d'un humain à l'autre) qui au début du film est apparu depuis déjà une douzaine d'années, transforme les humains infectés en terreau : ils finiront par être la nourriture nécessaire à l'évolution du champignon jusqu'à sa maturation sexuelle et l'explosion de poches de spores qui rendront le champignon contaminant par l'air. Contaminant ainsi tous les humains restants. Mais une deuxième génération d'affamés est apparue : les femmes enceintes au moment de l'apocalypse qui ont

¹³ Peu étonnant d'ailleurs que le genre se soit attaqué à zombifier les nazis dans *Dead Snow* de Tommy Wirkola par exemple, histoire de les déshumaniser au même titre que ce qu'ils ont pu faire endurer aux victimes de la Shoah.

transmis le champignon par le placenta à leurs bébés ont ainsi mis au monde une espèce nouvelle qui résiste au champignon, qui peut vivre avec sur Terre. C'est donc l'avènement d'une nouvelle espèce dans un nouveau monde et la fin pure et simple de l'humanité.

Le film pose le personnage de Mélanie, deuxième génération d'affamée, elle est dotée d'une intelligence rare, et finit par refuser d'être tuée pour la fabrication d'un vaccin qui sauverait les humains restants dans un dialogue avec le personnage interprété par Glenn Close, docteur désireux de créer ce vaccin à tout prix. Lui expliquant que, d'après ses recherches, les affamés de deuxième génération sont bien « *alive* » : à savoir vivants, dotés de conscience et ce, malgré la déshumanisation que les humains leur font subir.

Mélanie rétorque « *Alors pourquoi devrions-nous mourir pour vous ?* ».

La peur du spectateur de sa propre disparition est alors en quelques sortes annulée par une réflexion scientifique imparable. En effet, pourquoi penser que notre espèce doit survivre à tout prix alors que l'environnement ne nous est plus adapté et qu'une autre espèce déjà apparue l'est, elle ?

C'est la peur ultime qui réunit toutes les autres : celle d'un prédateur plus fort que l'humain contre lequel il ne peut rien.

Ce contenu politique est donc présent dès le scénario puisqu'il faut bien le conceptualiser pour le faire exister par la suite dans l'image. La scripte elle, est considérée comme le premier spectateur du film. A l'étape du scénario, c'est une question qui sera abordée et délimitée avec le réalisateur pour assurer une cohérence face au sujet politique sur le déroulé du tournage. Car dans ce genre de films, les personnages prennent en quelque sorte en charge des rôles à double casquette, étant à la fois des figures politiques et des personnages d'un film métaphorique.

S'attarder sur le fond politique d'un scénario auquel on a pensé lors des premières lectures me semble être une porte d'entrée intéressante pour commencer à comprendre l'univers du réalisateur dans lequel le scénario et les questionnements qui l'accompagnent vont nous faire rentrer petit à petit...

II. L'ARRIVEE DE LA SCRITE SUR LE PROJET

Généralement, la scripte arrive sur le projet plusieurs semaines avant le tournage. Son rôle consiste à constituer une mémoire du film, à assurer la cohérence et la continuité de la narration mais aussi de l'univers, du décor, des accessoires, du jeu d'acteur, etc. Elle a l'œil sur tout ce qui pourrait sortir le spectateur du film, tout ce qui ne collerait pas avec les intentions du réalisateur ou l'histoire qu'il réalise. Ainsi, son travail en préparation consiste à lire le scénario pour en parler au réalisateur, faire un préminutage pour estimer la durée du film, en établir une continuité qui lui permettra de le visualiser en entier et de rapidement trouver toutes les informations utiles au même endroit lors du tournage. Par la suite, elle sera aussi présente à l'étape du découpage et du tournage, pour anticiper le montage, tant en termes de raccord d'un plan à l'autre que de jeu d'acteur et de tout ce qui peut se voir dans l'image.

Nous allons donc suivre étape par étape le travail de la scripte en commençant par la préparation et donc, la lecture du scénario.

a) Lire la peur au scénario

Le scénario est la base de tout film.

Pour le réalisateur, écrire sur le papier toutes ses idées, les structurer pour les rendre lisibles par tous les techniciens du film, c'est fabriquer un socle commun et un support pour d'éventuelles questions. Chaque corps de métier y lit des éléments concernant son domaine et ainsi clarifie au fur et à mesure auprès du réalisateur ses envies et ses intentions.

Le scénario, s'il est la base du film, est aussi le premier document que la scripte aura dans les mains et son support de travail pour toute la durée de la préparation et du tournage. Ainsi, à cette étape, elle lit, elle pose des questions qui ont pour but d'interroger une dernière fois la structure et la cohérence du film avant de partir en tournage et tenter ainsi d'éviter les pièges dont chaque scénario est doté. C'est aussi pour elle un support pour connaître et comprendre la vision du réalisateur et ainsi rentrer dans son univers, car il est là un élément crucial du métier de scripte : s'adapter à l'univers du réalisateur afin d'être la plus pertinente possible dans ses conseils et trouver des solutions qui rentrent dans cet univers.

Quels sont donc les éléments qui peuvent guider notre lecture d'un scénario de film d'horreur ?

A la lecture d'*Hérédité* d'Ari Aster, j'ai remarqué que le rythme de lecture était indiqué par la mise en page. Si les séquences de *background* ou *recovery* sont écrites avec une mise en page somme toute classique, les séquences de terreur utilisent des points de suspension, des retours à la ligne. On prend plus de place pour signifier plus de temps. A l'inverse, les séquences d'horreur où le rythme s'accélère sont écrites en paragraphes serrés, il n'y a pas d'air, il n'y a pas le temps, c'est celui de l'action.

Il faut chercher dans le scénario ce genre de mises en page car elles seront précieuses à questionner et donnent déjà une indication sur les intentions du réalisateur.

148 **INT. HALLWAY - CONTINUOUS** 148

As Peter enters the hallway, a SHARP CLANGING SOUND is heard downstairs. Peter freezes. A sustained REVERB fills the house. It sounded like it came from a piano.

Peter remains motionless, listening.

PETER

Dad?

Flies are everywhere.

Peter walks over to his parents' BEDROOM.

He peers in. It's empty.

He turns back to the hall.

PETER (CONT'D)

Mom? Dad?

Peter looks up at the ATTIC HATCH, now closed. The SOUND OF FLIES is especially aggressive up there.

He then notices that ANNIE'S MOM'S BEDROOM DOOR IS OPEN. He looks inside. EMPTY. He closes the door.

Peter continues warily down the hall. He approaches the stairs.

PETER (CONT'D)

Hello?

Peter leans to peer down the stairs. He sees nothing. He slowly proceeds downward.

La séquence 148 qui est une étape de Terreur.

Peter's teeth are chattering. He's hyperventilating. His trembling silhouette is framed by the WINDOW behind him. Outside the window: dreamy snowfall.

Peter continues backing up, but something makes him FREEZE. A prolonged GROAN, accompanied by the sound of WIRE being wrapped and tightened around FLESH. It's coming from a source about twenty feet away, BEHIND him. This is followed by a swifter, HARSHER SOUND – like a saw being dragged through flesh. A pregnant PAUSE and then the sound REPEATS. A briefer pause and it REPEATS again.

Peter slowly turns around. His eyes travel up to SEE...

ANNIE has somehow gotten in. She floats weightlessly in the air. (*She is faintly illuminated by a candle below her.*) She has looped the PIANO WIRE around her own NECK, which is already straining blood. She TUGS on one end of the wire. It SAWS through her neck. She TUGS on the other end of the wire. It saws even deeper.

PETER (CONT'D)

Mommy!

Annie keeps sawing, FASTER and HARDER and with more ruthless persistence. The sawing sound is horrible. Peter, screaming, TURNS away, only to see:

A MIDDLE-AGED BLONDE MAN, dressed in a red cloak, near Peter. He's SMILING giddily. (*We will recognize him as the man who was smiling at Charlie at Annie's mother's funeral.*) Behind him, two SMILING OLDER WOMEN. They are crouched together, illuminated by a nearby candle-flame.

PETER SCREAMS, TURNS, AND RUNS STRAIGHT FOR THE WINDOW. HE JUMPS THROUGH THE GLASS.

La séquence 153, une étape d'Horreur.

Alexandre Aja me disait par exemple sauter une ligne à l'écriture du scénario à chaque fois qu'il imaginait un changement de plan. Ainsi, on trouverait probablement une mise en page quasiment à l'opposé de celle d'Ari Aster, puisque les séquences d'Horreur ont tendance à contenir bien plus de plans que celles de Terreur qui ont un rythme plus lent.

Il me semble donc que dès la première lecture du scénario, la scripte doit faire attention à la mise en page du scénario, notamment pour les séquences horribles. Il ne faut pas hésiter à clarifier l'utilisation de la syntaxe auprès du réalisateur car cela donnera également des indications sur le préminutage par la suite.

Dès cette première lecture, il faut également faire un tour d'horizon des étapes émotionnelles vécues par le personnage : peur, panique, stress, qu'est-ce qui est dans quelle scène et à quel moment du film ?

Il me semble intéressant d'aborder ces questionnements à l'étape de la lecture du scénario, car une mauvaise gestion de cette intensité émotionnelle peut aussi mettre en lumière

des rouages narratifs défailants ou maladroits. Le cinéma d'horreur est un cinéma qui s'ancre sur ses personnages et notamment celui de la victime – classiquement -, à savoir le personnage pour lequel le spectateur aura le plus d'empathie. Si les réactions et émotions du personnage ne semblent pas cohérentes à l'étape du scénario, il y a de grandes chances pour que le comédien n'arrive pas à l'incarner de façon crédible et que le spectateur se sente perdu en cours de route. Xavier Gens me disait à propos de l'écriture et de ce qui guide ce crescendo narratif : « *Tu fais appel au sale gosse en toi, à ce qu'il voudrait voir et ressentir. C'est le même principe qu'un gag en comédie : "là c'est une bonne vanne, là c'est une très bonne vanne". Il faut savoir doser, y aller crescendo, quand on sait qu'on arrive au climax on sait qu'il faut un feu d'artifice, là c'est souvent les scènes gores qui relâchent tout.* »

Comme pour les autres scénarii, interroger les ellipses est primordial : si on perd le personnage X temps, on perd aussi son ressenti et donc un morceau de ce qui peut constituer l'empathie. Qu'est-ce qui se passe dans cette ellipse ? Qu'est-ce qui n'est pas écrit ?

Alexandre Aja : « *Ce que j'attends en premier d'une scripte c'est de me faire avoir. J'ai le sentiment d'être passé entre les gouttes avec les producteurs, les financeurs, parfois même les acteurs. Et tout d'un coup d'avoir quelqu'un qui me dit « mais... qu'est-ce qui s'est passé entre cette scène-là et cette scène-là ? Parce que là y'a pas le temps... » Ce questionnement extrêmement pragmatique qui va forcer cette dernière réécriture avant d'entrer en tournage. C'est ça pour moi le travail de la scripte, c'est un travail d'enquête, c'est pointer ce qui n'est pas clair.* »

Parfois au sein de ces ellipses, notamment dans le genre fantastique – donc très souvent mêlé à celui de l'horreur- peuvent se cacher des raccourcis d'explication qui au final pourront desservir le film. L'horreur et l'installation d'une menace se faisant petit à petit, une ellipse qui éluderait une étape de construction de la menace ou de l'univers pourrait perturber le spectateur. On ne peut pas par exemple faire apparaître une faille spatio-temporelle d'un espace à un autre au sein d'un même décor sans avoir annoncé avant que des objets ou des gens disparaissent étrangement. Il se trouve dans le genre horrifique et fantastique une notion de crédibilité très forte : on peut raconter des choses à la limite de l'absurde au spectateur, mais il faut qu'il ait les éléments en main pour y croire.

Si à un moment, le spectateur sent qu'il manque un élément, on peut risquer de tomber dans des films de série B voire Z où le spectateur va décortiquer les actions du personnage pour

uniquement démontrer que ce n'est pas logique et parfois même rire d'une situation alors qu'elle était supposée être tragique.



Un meme, image humoristique de la culture internet sur l'une des erreurs démocratisées d'un personnage de film d'horreur.

« Le tueur est dans la cave ? Allons-y ! »

Ces erreurs « de débutants » que font les personnages dans les films d'horreur sont elles aussi connues par les spectateurs, et dès l'apparition d'une d'entre elle, le spectateur va les traquer et perdre l'intérêt pour le film. Elles sont relayées sur internet et les réseaux sociaux et sont des gags récurrents quand il s'agit d'évoquer le film d'horreur sous un jour comique. Mais elles peuvent également faire partie intégrante des films humoristiques méta sur le film d'horreur comme *Scream* de Wes Craven (1996) (qui s'amuse avec cynisme à détourner des codes qu'il a lui-même installés avec ses premiers films devenus cultes) ou *Scary Movie* de Keenen Ivory Wayans (2000) qui à ce stade entre dans une vraie parodie réunissant les univers et « erreurs » de certains personnages devenus partie entière de la culture pop.

A cette étape de lecture du scénario, en tant que scripte, il est également important de poser au réalisateur des questions sur ce qui nourrit ce sujet en creux. Car si le réalisateur a choisi ce genre horrifique comme étant son moyen d'expression artistique c'est pour une raison. Xavier Gens me disait à ce propos :

« Le film d'horreur c'est aussi une façon de s'amuser. C'est un moyen de débrider l'imagination et de parler de tout ce qui peut nous frustrer, nous angoisser. C'est un médium qui permet d'aller chercher des choses qu'on ne pourrait pas dire autrement, c'est très instinctif. On va chercher des sentiments primitifs, on fait appel à la peur primale du spectateur, au dégoût. On

peut pousser un peu plus loin la réflexion sur la nature humaine et dans ces cas-là d'ailleurs la violence est souvent plus sale. »

Nous l'avons vu dans la première partie, une menace est aussi souvent la métaphore d'une peur plus universelle. Savoir par exemple ce que signifie la menace pour un personnage aidera à savoir ce que cette peur va révéler chez le personnage : un problème de famille non résolu qui refait surface, une peur de grandir, etc. Autant d'éléments structurants pour le personnage qui orienteront ses réactions logiques vis-à-vis de cette menace : doit-il la combattre ? Que doit-il apprendre de ce combat ? Que doit-il perdre pour se rendre compte de la situation ? Par exemple, si la menace représente pour un enfant protagoniste la peur de grandir, le destin de cette menace et le combat entre le protagoniste et la menace détermineront si l'enfant combat sa peur ou décide de rester dans le monde de l'enfance.

b) Empathie et point de vue dans le film d'horreur

Une fois qu'ont été posées les questions concernant la structure du scénario au réalisateur, un autre défi de taille attend la scripte : l'empathie pour le personnage.

C'est une donnée qui fait partie du film d'horreur et qui va orienter le découpage et le jeu d'acteur par la suite. En effet, le film d'horreur est un genre cathartique. Le spectateur a plusieurs pulsions à assouvir : la pulsion de violence qui sera purgée par les actions de la menace, la pulsion de plaisir sadique et voyeur qui le sera par le gore et les éléments choquants du film, et enfin la pulsion de survie qui est généralement prise en charge par le protagoniste et ses efforts pour survivre. Alexandra Aja me disait à propos du film d'horreur que son intérêt résidait en partie dans le fait de s'imaginer à la place du personnage : dans une situation extrême comme celle-ci où la vie est en danger, comment réagir, quelles décisions prendre pour sa survie ? Pour lui, le film d'horreur donne une forme de réponse à cette question.

Ainsi le film d'horreur propose parfois une large panoplie de personnages : des gens que l'on peut tuer, qui prennent les mauvaises décisions. Leur mort ne doit pas être illogique au déroulement de l'histoire mais doit tout de même signifier assez pour renforcer la menace et marquer le personnage restant. Il faut également interroger la consistance de ces personnages : leur mort doit-elle être anodine ? Doit-elle être un réel choc pour le personnage restant ou le spectateur ? Si oui, est-ce qu'il est assez caractérisé pour que l'empathie se soit créée ?

C'est rarement le personnage que l'on croit qui va rester à la fin et affronter la menace. Il faut donc être vigilant au déplacement de l'empathie : au fur et à mesure que les victimes tombent, l'empathie se concentre sur un seul personnage. Je pense qu'il est ici une caractéristique du film d'horreur¹⁴ : dans les comédies, les drames, les films d'auteurs, l'empathie se crée autour d'un personnage que l'on va suivre jusqu'au bout du film, que l'on va voir évoluer, changer ou non. Dans ce genre, il y a des personnages qui n'auront jamais vraiment de conclusion à part celle de victime, ainsi tous les espoirs que nous avons pour eux s'effondrent d'un coup.

C'est là qu'apparaît souvent la figure de la *Final Girl* : la dernière survivante, celle dont on n'attendait rien à la base, la plus vulnérable, souvent une jeune femme, jolie mais également prude et morale. Elle est notre seul et dernier espoir pour battre la menace. Elle finit par regrouper toutes les empathies perdues en cours de route. Battre la menace pour elle relève de l'exploit, et il y a là aussi quelque chose à interroger : est-ce que le registre reste purement réaliste ou est-ce que le côté « surhomme » est envisagé à ce moment-là ? Il est totalement possible d'envisager que dans le feu de l'action, la force de la *Final Girl* soit irréaliste mais reste crédible aux yeux du spectateur. On entre donc dans une logique de spectacle jouissif : voir les méchants recevoir la punition qu'ils méritaient tant est un sentiment plus fort qui prend le pas sur les réflexions triviales (*mais elle peut vraiment l'assommer comme ça ?*). Mais au contraire, si la *Final Girl* combat en gardant une force contenue plus raccord avec celle d'une jeune femme de son âge, le registre plus réaliste alors évoqué nécessitera une évolution de personnage différente et un jeu d'acteur plus terre à terre.

Cette question d'empathie pose également une question primordiale pour la scripte : le point de vue. Quel est le point de vue de l'histoire ? Est-ce que ce point de vue change de camp en cours de route ?

Certains films comme *Halloween* de John Carpenter optent parfois pour le point de vue du tueur : la séquence d'introduction de ce film est en subjectif de Michael Myers, avec la découpe du masque dans le cadre. Il nous est révélé par la suite que sous ce masque... se cachait le jeune Michael Myers alors âgé de quelques années. Par la suite du film, c'est le point de vue des victimes et notamment celui de Laurie Strode, la *Final Girl* en devenir du film, qui est adopté.

Ce passage entre le point de vue du tueur puis celui de la victime permet au spectateur de choisir son camp : les plus empathiques seront absolument horrifiés d'entrer dans les pensées

¹⁴ Dont l'exemple le plus frappant est *Psychose* d'Alfred Hitchcock (1960) ... bien entendu.

d'un tueur et d'être témoin de ses actions comme si ils en étaient les auteurs, ceux aux pulsions de violence les plus fortes – attention, je ne dis pas non plus « les tueurs en puissance parmi nous »- pourront alors prendre du plaisir à assister à la mise à mort des personnages secondaires.

Il est intéressant de noter ici aussi la forte tendance du cinéma d'horreur à tenter de trouver une justification morale à la mort des personnages secondaires : dans les films fondateurs des années 70/80, ce sont souvent de jeunes gens qui fument, boivent, ont des rapports sexuels, bref des personnes qui ne suivent pas la morale judéo-chrétienne. Ainsi, le fait que la menace les assassine amoindrit l'effet de cette mort, puisqu'ils l'ont un peu cherché.

c) Jeux de registres : l'hybridation de l'horreur avec un autre registre

La scripte, une fois enquisse de toutes les intentions liées et à la structure même de l'histoire se confronte à un autre élément : l'univers du réalisateur. C'est une grande partie du métier de la scripte que de savoir rentrer dans un univers parfois éloigné du sien pour développer une réflexion adaptée, au service du film et qui pourra aider le réalisateur tout au long du tournage.

L'univers du réalisateur est grandement influencé par son utilisation des registres : ironie, cynisme, réalisme, comique, etc. Le film d'horreur est un genre extrêmement propice aux glissements d'un registre à l'autre, mais attention de ne pas glisser par mégarde...

A l'étape du scénario, du casting et du tournage, il faut être extrêmement vigilant : jouer la peur, l'horreur, la panique, hurler comme si sa vie en dépendait, ce n'est pas donné à tout le monde, ça ne convient pas à toutes les situations non plus. Alexandre Aja y a été confronté lors de ses castings pour *Haute Tension*, sorti en 2003. Ce film est un *survival*¹⁵ porté par Cécile de France et Maïwenn qui campent les rôles de Marie et Alex, deux étudiantes parties réviser au vert dans la maison familiale de la seconde. Mais le premier soir, un tueur assassine la famille d'Alex, les laissant toutes les deux à la merci de cet homme à leur poursuite. Si le film repose sur les imageries phares du film d'horreur (des jeunes femmes vulnérables couvertes de sang, un tueur à en faire pâlir les *boogeymen* des années 80, etc) la fin de celui-ci diffère du chemin habituel :

¹⁵ *Survival* : sous-genre de l'horreur qui met en scène la survie d'un personnage poursuivi par une menace, il comporte généralement moins la notion de sérialité, ce qui le différencie du *slasher movie*.

le tueur n'est autre que Marie, schizophrène, qui se bat entre la jeune femme qu'elle pense être et le tueur qui sommeille en elle. Ce film au registre très frontal et réaliste, composé de scènes gores, nécessite un jeu d'acteur tout aussi extrême qui doit être crédible. Alexandre Aja me disait à ce propos :

« La direction d'acteur elle est à plus de 50% au casting. Haute Tension est un très bon exemple. On a fait énormément de tests avec d'autres actrices, et tu vois tout de suite les acteurs et les actrices qui sont capables de jouer la peur sans les dialogues, de jouer quelque chose avec leur visage, et ceux qui ne peuvent pas. Il y a des actrices incroyables, qui sont fabuleuses dès qu'il s'agit d'une scène parlée, mais si on leur demande de jouer la peur, ça devient cartoonesque. Et là on peut se dire "On va peut-être essayer, on va réussir" mais non, ce n'est pas naturel et ça ne le sera jamais. »

Il faut donc s'assurer, le scénario en mains, du registre auquel les scènes appartiennent car mettre en scène la peur de façon cartoonesque peut être une volonté du réalisateur qu'il va donc chercher en ses comédiens. C'est donc une étape qui se décide et se décèle au scénario puisqu'elle va grandement impacter ce choix des comédiens et ainsi définitivement la couleur du film. Si le réalisateur cherche un registre comique ou parodique, alors adapter son regard sur le jeu au moment du tournage, non pas en termes de crédibilité mais d'accord avec ce registre sera primordial.

Jongler entre un registre réaliste et un registre comique peut être un fort élément narratif qui guide l'empathie du spectateur. Par exemple : *Revenge* de Coralie Fargeat (2017), *rape and revenge* féministe, gore et survivaliste¹⁶. Jennifer, jeune et belle blonde, accompagne son amant (marié et père de famille) en plein désert pour un weekend qu'il organise avec ses amis chaque année dans une villa. Alors qu'il s'absente, Jennifer est violée par l'un de ces amis. Pour la faire taire, ces hommes la poussent du haut d'une falaise, la laissant ainsi pour morte. Mais ce personnage féminin est à la limite de l'indestructible : elle se relève, vivante, alors qu'il est totalement impossible qu'elle le soit encore. Les hommes vont donc essayer de la tuer pour de bon, mais elle n'a pas prévu de se laisser faire...

¹⁶ Ce genre pourtant théoriquement sur une forme de renaissance féminine est souvent réalisé par des hommes, ici un regard féminin renouvelle un peu le genre et donc les registres utilisés. Virginie Despentes en parle dans le chapitre *Impossible de violer cette femme pleine de vices* de son livre *King Kong Theory* : « Quand des hommes mettent en scène des femmes, c'est rarement dans le but d'essayer de comprendre ce qu'elles vivent et ressentent. [...] Dans ces films, on voit donc comment les hommes réagiraient, à la place des femmes, face au viol. Bain de sang, d'une impitoyable violence. Le message qu'ils nous font passer est clair : comment ça se fait que vous ne vous défendez pas plus brutalement ? ».

Un premier pas vers le registre de l'absurde qui « trie » les spectateurs : on accepte cette absurdité, cette situation impossible ou on sort du film. Cette scène, après avoir assisté à une vingtaine de minutes dans un registre réaliste, fait alors basculer le film à la fois dans l'horreur et dans l'absurde, avec la complicité du spectateur.

Mais le vrai point de différence de registres se situe sur un élément clé du film : la souffrance. Jennifer et les hommes à sa poursuite, sont mis face à une souffrance physique : ils se tirent dessus, se blessent pendant cette chasse à l'homme (ou plutôt à la femme), vivent des événements traumatiques. Mais ces douleurs sont jouées dans des registres diamétralement opposés et c'est cette différence de registre qui va guider l'empathie du spectateur.

Dans le cas de Jennifer, le registre de jeu et d'écriture des scènes de souffrance est celui du réalisme. La douleur est réelle, la blessure est grave, les scènes sont gores et glaçantes. Pour autant, elle vit cette souffrance avec beaucoup de dignité et de courage : gémissements discrets, pas de panique, une envie de s'en sortir qui prend le dessus. Tout ceci renforce une empathie pour le personnage et pousse même à une forme d'admiration. Il faut noter aussi qu'en règle générale ses blessures sont bien plus graves que celles des hommes.



Les hommes à sa recherche et notamment celui qui l'a violée, sont eux dans un registre de jeu bien différent. Dans un cas similaire de souffrance due à une blessure, le registre de jeu sera comique. Leurs blessures ont des origines bien plus banales (un bout de verre dans le pied)

mais leur réaction sera énorme : pleurs, chouinements, grimaces, hurlements, etc. impossible de les prendre au sérieux surtout en comparaison avec Jennifer et ses réactions.



Ainsi on voit que le registre de jeu oriente à la fois une caractérisation de personnage et l'empathie : Jennifer est forte, courageuse, ne lâche rien, les hommes sont désorganisés, manquent de sang-froid et sont peu résistants à la douleur. Le spectateur, lui, a tendance à s'identifier au personnage ayant les qualités les plus positives.

Pour *Frontière(s)*, Xavier Gens avait voulu également jouer avec le registre, pasticher les films d'horreur américains fondateurs et pousser les curseurs au maximum : « *« Frontière(s) c'est de la série B assumée, ça doit être jouissif. Aux premières projections les gens se sont levés dans la salle, ils devenaient fous, ils vivaient le film et s'amusaient. C'est un côté roller-coaster à l'américaine. Et c'est le principe du film de genre : aller chercher chez l'ado en nous ce qui va l'exciter. On ne cherche pas à intellectualiser un film comme Frontière(s).* »

Ce registre est donc une chose à évoquer et à noter quelque part, parce qu'il peut diamétralement changer la teneur d'une scène, tant sur le jeu d'acteur que le découpage ou même les dialogues. C'est un choix qui se fait à l'étape du scénario qu'il faudra par la suite surveiller au tournage, car, le film d'horreur proposant des séquences extrêmes, la limite est parfois fine d'un

registre à l'autre et nombreux sont les films se voulant réalistes qui ont fini par relever du registre comique...

d) Préminutage : quelle durée pour quoi ?

Si le préminutage d'un film a son importance pour des questions de production : connaître la durée d'un film permet d'adapter le plan de travail, de décider de sa distribution, etc., c'est aussi une étape primordiale de préparation. Pour la scripte, préminuter un film c'est avant tout le jouer, imaginer le contenu et un montage possible de chaque séquence et le temps que vont prendre toutes les actions. C'est ressentir le film entier, souvent d'une traite et pour la première fois. Mais ce travail va nécessiter d'en savoir plus sur l'univers du film et du réalisateur, par exemple : est-ce que les choses sont suggérées ? Si le réalisateur ne veut presque rien montrer, ne faudrait-il pas préminuter un temps plus court, ou au contraire plus long pour laisser une ambiance s'installer ? Si le réalisateur veut des plans très gores, est-ce qu'ils doivent s'imprimer dans le cerveau du spectateur en étant montés de façon presque subliminale ou est-ce qu'il faut au contraire s'y attarder ? Est-ce que le but est de mettre mal à l'aise le spectateur en montrant des choses presque trop longtemps ?

Il faut parler avec le réalisateur de ses intentions, des dynamiques de chaque séquence ou du moins des tendances qui se dégagent de certaines portions de l'histoire. Comme nous l'avons vu dans la partie concernant le scénario, la mise en page peut être un bon indicateur des dynamiques d'une séquence. Souvent, au sein même de l'écriture, il peut y avoir des indications temporelles : *d'un coup tout s'accélère, il n'a pas le temps de comprendre ce qu'il lui arrive que déjà*, etc

Alexandre Aja disait à propos du *timing* : *« Je pense que la grammaire, la façon dont on va écrire une scène peut indiquer la mise en scène sans pour autant rentrer dans un découpage au scénario. Ça se prête très bien au film d'horreur parce que le cinéma de peur, c'est un cinéma de détail. Si quelqu'un traverse un couloir pour aller d'une pièce à une autre, ce qui pourrait n'être qu'une ligne, peut devenir une demi-page dans un scénario de cinéma de peur. Parce qu'on colle à un état psychologique du personnage, il y a cette expansion du temps. »*

Nous l'avons vu dans le chapitre dédié à la classification narrative de Dominguez Eduardo, il y a plusieurs étapes de la peur et un crescendo narratif auquel les spectateurs sont habitués : un temps d'exposition, une montée en tension, un climax. Ainsi, si les étapes de

Background et *Recovery* ont plutôt des rythmes normaux, Terreur, Horreur et Répulsion nécessitent un autre traitement.

La Terreur c'est l'étape par excellence où, traverser un couloir peut prendre 3 minutes. De l'écriture du scénario au découpage, c'est l'étape où le temps se suspend, où le cœur s'accélère, où l'on attend l'apparition de la menace, en alerte. Un personnage terrifié se déplace rarement en courant : il est pétrifié, ne pourrait pas se concentrer et observer lorsque qu'il court et le bruit des pas pourrait attirer ce qu'il fuit... Les personnages de films d'horreur lors de cette étape sont donc généralement statiques ou avancent lentement. C'est quelque chose à prendre en compte lors du préminutage.

L'Horreur, c'est l'accélération de tout. La menace est là, le rythme est aussi effréné que le personnage doit réfléchir vite pour s'en sortir. Il faut donc se demander à quel point la panique peut influencer le rythme du personnage et donc du préminutage en s'assurant auprès du réalisateur de la rapidité de démarche du personnage ou de la menace. Il arrive que l'approche du tueur soit trichée pour faire monter le *suspense* sur le personnage principal qui se débat pour fuir, partir, s'en sortir. Généralement, ce sont des choses précisées dans l'écriture du scénario auxquelles il faut être attentif, quitte à questionner le réalisateur sur le dosage de cette différence temporelle entre les deux figures.

Enfin la Répulsion. Au préminutage, cette étape sera énormément impactée par les intentions visuelles et esthétiques du réalisateur : les choses sont-elles suggérées ou montrées et appuyées ? Si l'effet sur le spectateur est similaire (le but de cette étape est bien de marquer les esprits par des éléments choquants), le temps que cela prendra selon l'un ou l'autre sera très variable. C'est une question de plus à poser pour s'assurer de ressentir justement les temps d'actions.

Il reste cependant une question intéressante concernant le film d'horreur et son préminutage : c'est la durée du film et celle des tronçons présents dans le scénario. Y a-t-il une bonne durée pour un film d'horreur ?

Dans le cas de *You're Next* d'Adam Wingard par exemple, qui présente une structure classique de film d'horreur : une scène pré-titre de meurtre qui établit la menace, puis un incipit qui présente tous les personnages parsemés de petites séquences de terreur qui n'ont pas encore d'incidence sur les personnages (généralement ils ne savent pas que la menace rôde, ou se disent que c'était dans leur tête, que c'est la tuyauterie, etc) et enfin l'élément déclencheur de l'horreur qui projette les personnages et le spectateur dans la suite du crescendo narratif. Cet élément

déclencheur dans *You're Next* arrive à 27 minutes de film quand la menace fait sa première victime : une flèche est tirée à l'arbalète depuis l'extérieur de la maison et transperce le crâne d'un des personnages secondaires en plein milieu d'un repas de famille. A partir de là, tous les personnages savent qu'ils sont menacés et mettent tout en œuvre pour survivre, non sans pertes d'ailleurs. Cette phase d'horreur pure dure jusqu'à la 55^e minute de film à la mort du père. Cette mort est filmée de façon presque comique, bien plus sanglante, plus loin de l'univers réaliste qui avait été présenté jusque-là. C'est parce que cette mort révèle la teneur de la menace : le mal est au sein de la famille. Ce sont deux membres de la fratrie qui ont engagé des tueurs à gages (la menace) pour éliminer leurs proches lors de cette réunion familiale et ainsi récupérer l'héritage.



La mort du père dans You're Next. Le corps et la réaction de son fils et sa compagne, rejoints par le tueur à gages. C'est le moment de la révélation au spectateur de la manigance.

Erin, notre *Final Girl*, invitée par son compagnon au repas de famille, n'est pas au courant de cela. Le spectateur a donc un temps d'avance sur elle. Ainsi ce qui était de l'horreur terrifiante

dans cette deuxième partie du film devient à partir de là une horreur jouissive : le spectateur prend désormais du plaisir à la voir tuer, et le scénario est écrit de sorte à ce que la menace soit décrédibilisée pour aider ce sentiment. Tout ceci dure jusqu'à 1h26 de film où Erin confronte son compagnon, lui aussi à l'origine de cette tuerie. C'est la résolution qui dure jusqu'à la fin du film, 7 minutes plus tard.

Ce qui fait donc en tout une heure au sein du film de séquences horribles, certes ayant un registre différent, mais présentant les éléments que le spectateur est « venu pour voir ».

Dans le cadre de *You're Next*, ou d'un film similaire, je pense qu'à l'étape préminutage il faut se demander si la deuxième partie du film montre assez de meurtres, assez d'horreur sur assez de temps pour que la troisième partie du film supposée être jouissive fonctionne. En effet, si peu de membres de la famille sont morts, ou que l'on n'assiste pas aux conséquences de la menace, difficile par la suite, même après le twist scénaristique, de prendre du plaisir à la mise à mort des personnages restants (à savoir les responsables de cette soirée meurtrière).¹⁷

Autre cas : *Hérédité* d'Ari Aster, un film qui dure 2h07, ce qui est assez long pour un film d'horreur.

Mais sa structure narrative est légèrement différente de celle d'un film d'horreur classique. Il se passe 35 minutes (ponctuées de quelques éléments étranges qui mettent déjà le spectateur dans une ambiance malsaine) avant qu'une scène frontale et choquante ne pose l'élément déclencheur de tout ce qui va se dérouler d'horrible par la suite : la mort de Charlie, la fille de 13 ans, dans un accident de voiture alors que Peter, le fils de 17 ans, est au volant. Annie, la mère de famille, ne supporte pas cette disparition. Entre 35 minutes et 1h05, nous sommes au cœur du deuil des personnages, avec quelques séquences jouant sur la terreur : un bruit dans la chambre, la sensation de la présence de l'être disparu. Des hallucinations, filmées comme telles et liées au deuil et au ressenti des personnages avant tout. Ce n'est qu'au bout d'1h05 après la première séance de spiritisme d'Annie que le film ne s'axe plus que sur des éléments surnaturels et horribles qui vont durer jusqu'à la fin du film une heure plus tard.

Nous sommes donc dans le cas d'*Hérédité* dans une hybridation entre le film d'horreur et le drame familial puisqu'il est pris énormément de temps dans le film pour souligner les rapports entre chaque membre de la famille, élément constituant de l'horreur qui suit. C'est un

¹⁷ On notera également que le taux de gore varie dans le film : peu dans la deuxième partie parce que ce sont des êtres chers qui décèdent, énormément dans la troisième parce que la mort est jouissive et punitive.

film qui repose plus sur l'instauration d'une ambiance, et il me semble que vu la structure et le genre du drame familial, il faudrait être vigilante au préminutage à ce que cette famille ait le temps d'exister à l'écran et pour le spectateur avant de briser cette dynamique par des éléments horribles.

Nous pouvons remarquer qu'à l'instar de *You're Next*, *Hérédité* présente un tronçon horrible d'une heure également. Il est donc supposable que la durée d'un tronçon purement horrible faisant environ une heure – probablement parce que le spectateur visé ne peut pas subir ces effets plus longtemps –, ce sont les temps d'exposition et de résolution avant et après ce tronçon qui eux font varier la durée du film.

Un scénario d'horreur mettant en scène une histoire ou un univers plus compliqué aura probablement besoin de plus de temps d'exposition ou de résolution pour développer et conclure son histoire qu'un film reposant sur les codes d'un sous-genre de l'horreur plus défini.

e) Continuité : les enjeux de raccords horribles

Si ces arcs narratifs et étapes de la peur ont été surveillés et questionnés pour le préminutage, la constitution d'une continuité va permettre de les rendre visibles et consultables en un coup d'œil. C'est un document primordial sous forme de tableau à colonnes qui permet à la scripte d'avoir une vision globale du film séquence par séquence, et sur lequel elle note tous les raccords importants. Elle y ajoute souvent une chronologie du film qui indique en combien de temps il se déroule ainsi que des horaires si nécessaire – surtout dans le cas d'un film se déroulant sur une journée ou une nuit -. Mais le terme « continuité » concerne aussi par la suite l'ensemble du travail de raccord qu'elle va effectuer tout au long du tournage en collaboration étroite avec le HMC¹⁸, l'accessoiriste, l'équipe de décorateurs et parfois le chef opérateur.

Un enjeu majeur de continuité, et probablement celui qui colle le plus au film d'horreur est le raccord sang.

Andra Barbuica, scripte d'Alexandre Aja sur *Haute Tension*, précise : « *Le sang. Dans les films d'horreur c'est peut-être ça le grand défi : c'est quasiment impossible de tenir une bonne continuité des choses qui arrivent pendant les scènes, au niveau du maquillage, du sang, des*

¹⁸ HMC : Habillage/Maquillage/Coiffure.

costumes et accessoires qui se tâchent, qui s'abîment, ou des choses qui arrivent par surprise. Par exemple dans la scène de la voiture avec la tronçonneuse de Haute Tension, la caméra a été noyée par le sang : ça collait, on a mis des journées entières pour la nettoyer et il y avait beaucoup plus de sang que prévu à la base. »

Dans le cas de *Haute Tension* le personnage de Marie interprété par Cécile de France, passe d'un costume propre (t-shirt et pantalon clairs) à un costume couvert de sang, son sang à elle, celui des autres, toutes les égratignures et les marques des luttes qui jonchent le film. Alexandre Aja ajoute : *« C'est le principe de tous les survivals : une évolution terrible qui part d'un costume propre pour arriver à des bouts de tissus et du sang... C'est le travail du cinéaste d'avoir intégré la continuité et celui de la scripte d'avoir ces informations avec elle. »*

Lors de notre entretien, il m'a expliqué avoir mis en place avec Andra Barbuica et l'équipe HMC, sept étapes de costumes et de maquillages, ce qui leur permettait de savoir à partir de quelle séquence ils changeaient d'étape et de tenter de conserver un suivi clair du vécu du personnage.

Alexandre Aja : *« On savait très bien à quelle séquence on passait au numéro suivant, j'ai patiné les costumes moi-même avec l'équipe des costumes pour être sûr d'avoir cette continuité en tête aussi. »*

« Même si nous avions décidé de ces étapes au préalable, ça restait difficile à surveiller et à garder dans les conditions dont nous avons parlé en prépa parce que les accidents de plateau remettent constamment en question cette préparation. » avoue Andra Barbuica. Bien entendu, l'adaptation aux imprévus est une composante essentielle du travail de la scripte, tout peut changer jusqu'au tournage et le tournage peut tout changer. Elle poursuit : *« Il faut arriver dans ces cas-là à savoir quels sont les raccords vraiment importants et ceux qui ne vont pas compter. Il faut choisir ses batailles, ça vient avec le temps en travaillant, mais c'est une qualité primordiale pour une scripte. »*

Xavier Gens, réalisateur de *Frontière(s)*, film très sanglant où de jeunes gens se retrouvent séquestrés par une famille de détraqués extrémistes, me conseillait concernant le dosage du sang : *« En cas de doute, il vaut mieux en mettre beaucoup, le plus possible, parce que si le personnage en est couvert c'est moins difficile à raccorder. »*

Lors du tournage de *Frontière(s)* il s'était retrouvé, pour des questions de plan de travail, dans une situation particulièrement difficile pour la scripte : tourner une scène suivant un meurtre très sanglant sans avoir tourné la séquence du meurtre en question. *« J'arrive aux loges*

et je vois l'équipe et ma scripte faire des petites tâches sur le costume de l'actrice, ne pas trop oser justement à cause de cette scène du meurtre. J'ai pris la bassine de faux sang et l'ai renversé sur ma comédienne. Ça nous a permis de nous éclater et d'en mettre partout sans avoir peur des raccords pour le tournage du meurtre à la scie sauteuse. »

Un autre enjeu de continuité qui se cache dans tous les films mais qui peut être omniprésent dans le film d'horreur concerne le décor. En effet, dans le cadre d'un film d'horreur au sein d'une maison hantée, un personnage séquestré, à savoir en quasi huis-clos, le décor a son importance et doit rester cohérent. Si un personnage se fait assassiner de façon sanglante, il va falloir, avec l'aide de l'accessoiriste, conserver l'horrible tâche de sang qui en résulte, raccord.

Quelles pièces ont déjà été ouvertes ? Quelles lumières sont éteintes et surtout lesquelles sont encore allumées ? Laisser une porte ouverte alors qu'elle devrait être fermée pourrait indiquer une fausse piste au spectateur, alors tous sens en alerte et résolu à ne pas « se faire avoir », tentant de déjouer les tours du film. Puisque le genre de l'horreur est très souvent nocturne, il y a parfois une partie du film qui se déroule dans le noir, ainsi la moindre source de lumière sera scrutée et le spectateur s'y raccrochera... C'est donc un détail qui n'en est plus un, qui doit être considéré et noté.

Lors de mon entretien avec Mélanie Parent-Chauveau, assistante puis scripte sur *Livide* d'Alexandre Bustillo et Julien Maury, nous avons pu échanger autour des photos raccords qu'elle a retrouvé pour l'occasion dont voici quelques exemples concernant les décors.

Dans le film se déroulant pendant un long moment dans un manoir, les étages ont été trichés pour des questions esthétiques et pratiques vis-à-vis du scénario (telle pièce qui donnerait sur tel couloir est un gain) mais également pour perdre un minimum le spectateur, brouiller les pistes et rajouter une dimension labyrinthique et étrange. Ainsi garder une continuité de l'espace était un vrai enjeu de mise en scène.

Mélanie précise à ce sujet : *« Il fallait faire très attention au palier sur lequel les personnages arrivaient en sortant d'une pièce, c'était un des éléments de continuité du décor qui demandait d'être vigilant. Lors des répétitions avec les comédiens aussi, il fallait que ça marche dans les espaces, jouer sur les distances entre les pièces, démultiplier les déplacements des personnages, tout en arrivant à comprendre le lieu. Pour pouvoir le faire, tu listes les décors histoire de définir chaque espace. Mais le décor nous a aussi aidé à faire monter en tension : il fallait traverser plusieurs pièces avant d'arriver à celle où il allait se passer quelque chose. »*

Ainsi, avoir en tête la continuité des décors, chaque pièce, à quelle autre elle est reliée, permet de créer une atmosphère mais aussi de pouvoir proposer des idées de mise en scène, surtout dans le cadre d'un film en huis-clos qui nécessite un travail spécifique de dépouillement de décor et de prise de photos raccords.



Photos raccords concernant le décor, prises sur le tournage de Livide de Bustillo et Maury

Enfin, le film d'horreur raconte tout de même souvent un moment très traumatisant dans la vie du personnage et nécessite que les comédiens se mettent dans des états que la plupart des êtres humains n'expérimenteront jamais.

Alexandre Aja : « *On ne tourne jamais dans l'ordre. Il faut savoir où on en est, ne pas faire d'erreurs de surjeu, savoir où est le curseur et ce n'est pas évident... Surtout quand l'unité de lieu et de temps est très courte. Je trouve que ce sont les films les plus intéressants, mais ce sont aussi les plus difficiles pour la scripte. Cette continuité qu'on va établir avec la scripte, le maquillage, les costumes, elle va aider l'acteur à savoir à quel moment du film il se trouve.* »

Je me suis demandé dans quelle mesure en tant que scripte, il était possible de conserver une trace de ces émotions si fortes, garder le ressenti en soi, savoir où se trouve le curseur à ce moment de l'action. J'ai rencontré Bénédicte Darblay, scripte, entre autres, de Paul Verhoeven pour parler de ces techniques et de son expérience.

Bénédicte Darblay : « *Déjà c'est la cuisine de l'acteur : les bons acteurs savent où ils en sont. C'est presque intime et personnel, c'est rare qu'ils nous posent des questions sur l'intensité du jeu, c'est plutôt où on en est dans la continuité du film qui peut les aider.*

Après ce qu'on peut faire c'est en parler avec le réalisateur et lui rappeler ce qui s'était passé dans telle séquence déjà tournée, etc. Mais pour se souvenir de l'intensité du jeu, c'est surtout une question de concentration et de ressenti. »

Ainsi, Mélanie, Andra et Bénédicte m'ont parlé de leurs méthodes de raccord pour cet aspect si délicat qui semblent être de très bonnes options :

Bénédicte Darblay : « *On peut noter sur le scénario l'état dans lequel le personnage était à la fin de la séquence pour savoir au moment où on tournera la séquence suivante à quel stade il en est. Regarder les rushes peut être aussi très utile.* »

Andra Barbuica sur le thème d'un visionnage des rushes me disait : « *On peut proposer au réalisateur de revoir les rushes de la séquence qui raccorde. Il décide de l'utilité de ce visionnage pour lui ou non et c'est lui qui décide de le montrer aux acteurs ou non, pas nous. Dans tous les cas, moi je revisionne les rushes juste pour moi.* »

Mélanie Parent-Chauveau : « *Des fois on peut trouver des mots-clés par séquence et par état avec les comédiens, les noter sur la continuité ou le scénario et pouvoir leur redonner au moment voulu. Ça leur permet de retrouver un état qu'ils avaient imaginé ou travaillé en amont pour cette étape ou qu'ils avaient dans une autre séquence déjà tournée. Mais c'est souvent le travail du comédien avec le réalisateur qui nous guide. Il faut parler avec le réalisateur de ses intentions et surtout faire des variantes de prise : au cas où, pousser le jeu plus loin, ou le contraire. Il faut avoir des prises où ça varie pour offrir des possibilités au montage. Dans un film*

d'horreur, je pense que tu peux pousser les curseurs un peu plus loin que dans un film naturaliste. »

Dans le film d'horreur qui colle tant aux émotions fortes d'un personnage, proposer des variantes de jeu semble être un incontournable : en effet, cela permet ensuite au montage de faire évoluer le crescendo émotionnel à la guise du réalisateur et peut aider à cette cohérence de jeu et de montée en tension.

Aussi, une notion à intégrer de suite serait : avec quelle autre séquence ça va raccorder ? Il est important d'avoir une vision globale du film, et surtout d'arriver à anticiper et faire le lien entre les étapes du film, les étapes du jeu, ses variations, mais aussi le découpage des séquences.

Bénédicte Darblay : *« Quand tu tournes une scène et que tu sais qu'il va y en avoir une autre qui lui répond plus ou moins et que tu tournes quinze jours plus tard, c'est quelque chose que tu peux détecter à la lecture, tu peux en parler avec le réalisateur. Ce n'est pas qu'une question de jeu, c'est aussi une question de découpage : si l'une est tournée en plan séquence et l'autre découpée, ça n'aura rien à voir, même pour le jeu. »*

Renforcée de tous ces conseils, je me suis dit que la création d'un document spécifique à un crescendo narratif et émotionnel de film d'horreur pourrait avoir son utilité. Une sorte de continuité sous forme de graphique permettant à la fois de prendre en note un système de classification de l'étape de jeu mais aussi de pouvoir noter au fur et à mesure de quelle façon la scène a été découpée et tournée et ainsi garder une vision globale et complète de ces enjeux. Bien entendu ce document serait en premier lieu utile à la scripte, mais si le réalisateur est en demande, il devrait être possible de le partager voire de le compléter avec lui.

III. LA TECHNIQUE AU SERVICE DU FILM : GARANTIR LES COMPOSANTES

a) Découpage : la mise en images de l'horreur

Le piège à éviter à cette étape serait que la mise en scène et la mise en images desservent, dénaturent ou amoindrissent ce qui était écrit. Si l'idée, le registre, le sous-genre du film (que nous avons déjà évoqués plus haut) nous guident dans cette préparation au tournage, il faut veiller à ce que l'essence de l'horreur ne se perde pas en chemin. Ainsi la mise en image doit être un gain et non une perte car au final, si le scénario est un outil primordial de la scripte, il finit d'exister à l'instant même où l'image prend sa place. La scripte est garante du fait que les intentions présentes au scénario soient bien visibles dans les rushs et surtout que les rushs permettent leur existence dans le montage final. Alexandre Aja me disait à propos du film d'horreur : « *Le cinéma de genre est un cinéma qui autorise n'importe quel outil ou n'importe quelle technique si cette technique est au profit de l'effet produit sur le spectateur. On peut se permettre le ralenti, d'angler une caméra, passer du fluide à l'épaule, etc. Tous les outils, les effets au son, à l'image, sont autorisés s'ils sont là pour aider à l'immersion.* »

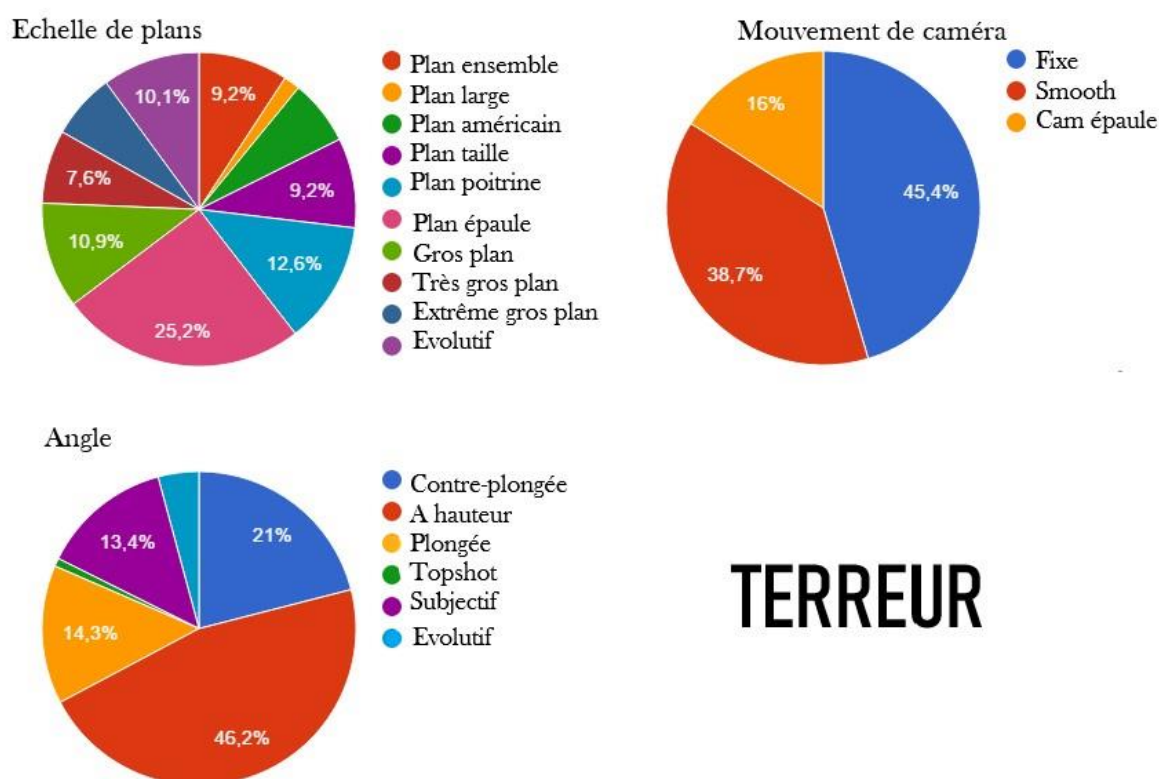
Ainsi, cette recherche de l'immersion est quelque chose qui va nous guider dans le découpage d'une séquence horrifique. Le film de peur est un lieu d'expérimentations de par la teneur extrême de son contenu, ainsi certaines règles peuvent être détournées justement pour suivre l'état psychologique du personnage. Un bon découpage, c'est avant tout un découpage qui va bien montrer ces émotions et raconter ce que la scène doit dire au spectateur à ce moment précis du film, quel que soit les techniques employées.

Cependant, il y a tout de même des tendances qui se dégagent des découpages de séquences horrifiques, notamment liées aux étapes de la peur que nous avons évoquées dans la première partie de ce mémoire. Dans la continuité du travail de Dominguez Eduardo, Liselotte Heimdhal *et al.*¹⁹ ont écrit un article se basant sur les étapes de la peur établies afin d'en dégager l'utilisation de la caméra en pourcentages. Ce travail passionnant permet de se rendre compte

¹⁹ Liselotte Heimdhal *et al.*, "Analysis of Camera Work in Horror Movies", *SIGRAD*, Université de Tokyo, 2016.

qu'il y a une tendance à des gros plans, des caméras à l'épaule dans les moments d'horreur et des travelling plus lents dans ceux de terreur par exemple. Leur étude repose sur l'analyse de ces séquences dans le film *A tale of two sisters* de Kim Jee-woon²⁰.

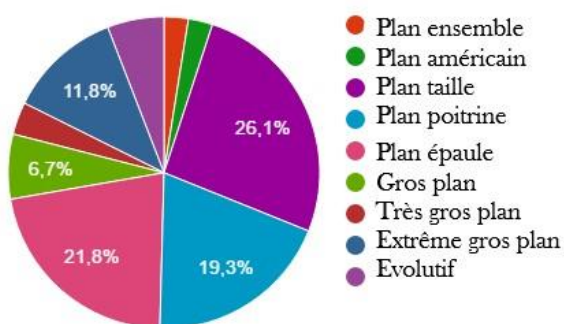
Ils ont disposé le film sur une timeline de *Movie Maker* afin de pouvoir redéfinir le film en plan et en visualiser les coupes. Ainsi ils ont pu isoler chaque plan et chaque séquence pour mieux les classer. Ils ont ensuite utilisé le même procédé de diagramme à pourcentages que dans la thèse initiale pour estimer l'utilisation de la caméra selon plusieurs sections : les angles (plongée, contre-plongée, *topshot*, etc), des échelles de plans (GP, Large, etc.) et le mouvement de caméra (épaule, travelling, fixe). Le terme « *Smooth* » dans la catégorie « Mouvement de caméra » caractérise tous les mouvements stables ou à effet stables : panoramiques, *steadycam*, travelling, etc. Les étapes de *Recovery* et *Background* ayant de fortes similitudes avec le découpage d'un film classique, j'ai décidé d'axer ici ma réflexion sur les 3 étapes qui provoquent la peur, le dégoût et l'horreur chez le spectateur, à savoir les plus caractéristiques du genre horrifique : Terreur, Horreur et Répulsion.



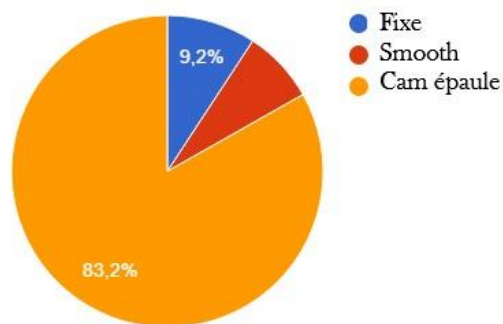
Terreur : 119 coupes provenant de 30 séquences.

²⁰ Choisi pour son score élevé sur IMDB.com (Internet Movie Data Base) mais aussi pour le grand nombre de votants qui ont apprécié et vu ce film, supposant ainsi qu'il pouvait être considéré comme un « bon » film d'horreur reconnu comme tel par un maximum de spectateurs.

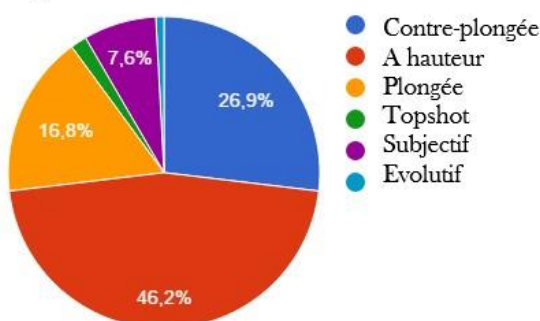
Echelle de plan



Mouvement de caméra



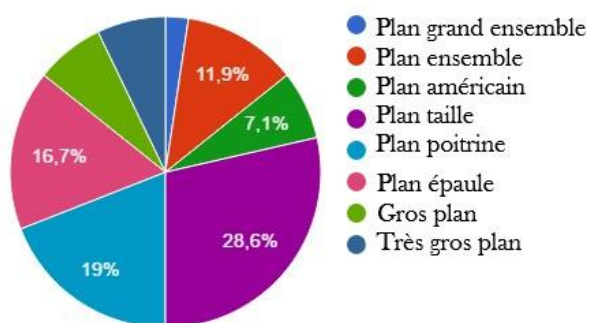
Angle



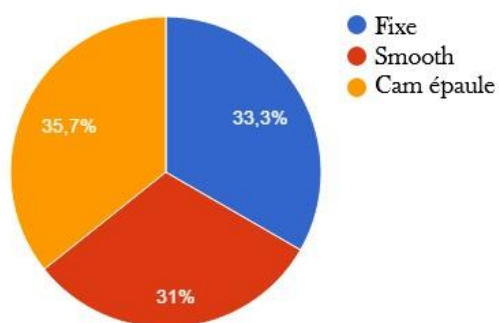
HORREUR

Horreur : 119 coupes provenant de 5 séquences.

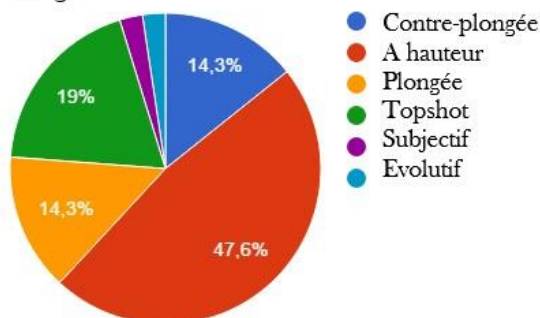
Echelle de plan



Mouvement de caméra



Angle



REPULSION

Répulsion : 42 coupes provenant de 2 séquences.

On peut remarquer que des tendances claires se dégagent de ces diagrammes.

La Terreur est une étape constituée principalement de mouvements lents ou de plans fixes qui collent à l'état d'attente et d'appréhension du personnage : la menace n'est pas visible, elle va peut-être surgir. Le tout réside dans l'état d'alerte du personnage. Ainsi, l'utilisation de plans rapprochés (épaule, gros plan) est majoritaire puisqu'elle permet d'être au plus proche des émotions du personnage. Ce sentiment est décuplé par une caméra à hauteur qui permet de faire face au personnage et d'être avec lui, presque à égalité en tant que spectateur dans le ressenti de la peur et de l'angoisse. C'est également l'étape qui utilise le plus le plan subjectif, ce qui colle avec l'état d'alerte : regarder partout pour savoir où va surgir la menace. L'utilisation du travelling permet aussi une sorte de subjectif contourné. Par exemple : un personnage se lève de son lit pour aller voir dans le couloir d'où vient le bruit qu'il vient d'entendre. Un travelling latéral permet de le suivre jusqu'à la porte, bien entendu il n'y a rien dans le couloir. Alors qu'il s'apprête à rejoindre son lit (et que le travelling le suit sur le retour) il entend à nouveau ce bruit et s'approche, doucement du couloir. Le travelling peut alors s'adapter et le suivre, dans le couloir, cette fois-ci, il y a quelqu'un. Cela crée une sensation pour le spectateur de faire partie de la scène mais aussi de découvrir les choses en même temps que le personnage et ainsi d'adopter les mêmes mouvements et décisions que lui.

L'Horreur quant à elle est caractérisée par une franche utilisation de la caméra à l'épaule, portée, à la main, bref : une caméra mouvante, une caméra qui panique. Cette utilisation de la caméra permet d'insuffler une rapidité à l'image et de se déplacer rapidement avec moindre complication pour suivre le personnage dans ce moment critique de l'histoire. La valeur de plan s'élargit un peu par rapport à la Terreur puisque nous sommes à cette étape dans le cas d'un personnage qui réagit face à une menace, élargir le cadre permet donc de pouvoir la faire exister également. Les plans restent dans l'ensemble le plus serrés possibles tout de même pour rester avec le personnage, encore une fois. On reste majoritairement à hauteur du personnage (ce qui peut renforcer une domination physique dans le cas d'une menace plus grande ou plus massive par exemple) ou en contre-plongée.

La Répulsion enfin utilise indifféremment les plans fixes, *smooth* ou épaule, j'imagine que le curseur se place surtout dans la grammaire du film et l'utilisation au préalable des travelling, caméra épaule et autres mouvements. C'est également une étape qui peut fortement être impactée par l'utilisation des maquillages SFX dans la mesure où elle présente majoritairement les potentiels éléments gores du film. Les plans restent serrés, auprès du personnage et l'angulation est toujours principalement à hauteur.

Même si cette étude n'a été menée que sur un film, mes visionnages et discussions avec les réalisateurs et scriptes que j'ai rencontrés pour ce mémoire ne font que confirmer ces résultats. Les chiffres avancés dans ces diagrammes prouvent que les mouvements de caméra utilisés sont souvent en accord avec l'intensité de réaction d'un personnage : de la caméra à l'épaule pour de la panique rapide, du travelling lent pour une déambulation terrifiée, etc.

Un point commun entre ces trois étapes et leur mise en images, reste encore une fois lié au cœur du film d'horreur : une tendance aux plans serrés, plus proche du personnage. En effet, puisque ce genre est avant tout porté par un personnage, gonflé par l'empathie et reposant sur l'opposition de celui-ci à une menace malveillante, il faut le faire exister dans l'image. Il faut pouvoir s'accrocher à ses émotions et les ressentir au plus proche. Les gros plans permettent également de faire exister un hors champ : lorsqu'on se rapproche autant d'un personnage, le décor n'est pas très visible. C'est dans le passage entre un plan large où on voit l'espace et un plan serré où cet espace disparaît que se loge l'angoisse, la peur de ne plus voir ce qui était visible avant. Car c'est dans ce décor que se cache la menace, impossible désormais de se repérer, impossible de se protéger en tant que spectateur de son irruption.

Ce procédé peut être lié à celui de la saute d'axe. Si dans un cinéma classique elle peut perturber la compréhension du récit, de l'espace, d'une interaction entre deux personnages, dans le film d'horreur ces caractéristiques de la saute d'axe peuvent au contraire épauler le récit. Elle permet de perdre la géographie d'un lieu, quoi de mieux que perdre le spectateur dans l'espace quand le personnage est lui aussi perdu ? Ce principe de la saute d'axe fonctionne très bien dans les séquences de déambulation, de perte des personnages parce que le personnage est en alerte : il regarde partout, il panique, il n'y a plus vraiment de logique à où il regarde parce qu'il sait que ses cinq sens ne pourront pas couvrir toute la zone à surveiller. Par conséquent, elle peut être un outil pour fabriquer un *jumpscare* : passer d'un plan, à un autre qui nécessite une réflexion du spectateur pour comprendre l'espace et profiter à ce moment de la « perte » d'attention du cerveau pour faire surgir la menace. Le spectateur était dans une position de vulnérabilité car d'analyse et par ce fait l'effet de surprise est décuplé.

Puisque le décor est important dans le film d'horreur, j'imagine que les repérages sont un bon déclencheur d'idées de mise en scène pour le réalisateur. Quel couloir, quelle pièce, quelle ambiance, sont des éléments constitutifs de l'image qui aideront à créer une ambiance. Il est donc important à mon sens pour la scripte d'être présente lors de ces repérages techniques qui lui permettront de déceler d'emblée certains pièges de continuité comme nous avons pu le voir plus haut. Cependant, si le découpage doit se faire sans décor, je pense qu'il faut dans tous les

cas tenter de trouver des lignes directrices d'intentions de découpage. C'est à cet endroit que les étapes de la peur que nous avons vues précédemment peuvent être utiles : si le personnage déambule, en alerte, proposer un travelling, ou une écriture mêlant le gros plan, des panoramiques, un accompagnement lent du personnage peut être une bonne idée. En ayant au préalable défini avec le réalisateur chaque dynamique de séquence, ces étapes et tendances de découpages seront alors une base d'intentions de découpage très utile pour l'arrivée sur les décors définitifs.

Au moment du découpage, il est également pertinent de parler du choix de la focale qui, dans ce genre, est un élément déterminant. Une courte focale permettra de voir un maximum de décor et dans un film d'horreur : plus on voit le décor, plus on a l'œil qui cherche où va sortir la menace, moins on peut couvrir toute l'image par un coup d'œil. James Wan par exemple utilise énormément de courte focale dans *Insidious* film par excellence de menace fantastique ciblée se déroulant dans un décor quasi unique de maison de banlieue américaine fraîchement achetée.



Insidious, James Wan (2010)

On remarque dans ce plan que pendant que l'œil scrute les espaces sombres du côté droit de l'image, il ne peut être attentif à ce qui se passe à gauche. Ainsi on peut faire facilement surgir d'un côté ou de l'autre une menace furtive que le spectateur verra en « s'étant fait avoir ». La démultiplication des zones sombres, peu éclairées, est également dans l'utilisation de la courte focale un système ingénieux de provocation de la peur. Contrairement aux gros plans qui créent du hors-champ, auquel nous n'avons pas accès, ces plans très larges eux nous donnent accès à toutes les informations et il est de nos choix de lecture de l'image de nous affranchir du danger ou non. C'est en quelque sorte une dynamique plus proche du jeu vidéo : si les actions du joueur

provoquent la suite directe du jeu, dans le cadre d'un plan comme celui-ci c'est le regard du spectateur qui va lui donner à voir un élément ou non.

Car l'esprit peut jouer des tours également...

Dans les scènes d'Horreur au rythme plus effréné, généralement le nombre de plans peut rapidement s'élever. On sur-découpe car la variété de plans permet un montage cut, rapide, paniqué qui donne à voir un maximum d'éléments au spectateur mais le force également à constamment réanalyser une image : c'est le mettre dans une situation d'inconfort. La scripte dans ce cas doit garder l'œil sur le raccord possible entre ses plans et surtout sur la couverture de chaque plan : s'assurer que chaque portion de scénario a été filmée, dans quelle valeur et savoir aussi si c'est suffisant à la compréhension de l'élément en question au sein de la séquence.

Alexandre Aja : « *En termes de mise en scène, j'utilise énormément le lignage que la scripte peut faire. Je vois le montage dans ma tête mais ça me permet de faire attention à ce que tout ait été couvert.* »

Le lignage est un outil particulièrement intéressant de visualisation du montage qui permet justement de s'assurer, surtout pour ces séquences où le rythme de tournage peut s'accélérer (la mise en scène est souvent précise, nécessite une chorégraphie particulière, sans parler des potentiels SFX et de l'apparition d'une menace qui ne se déplace pas toujours facilement) que rien n'a été oublié.

Je pense que pour bien aborder le découpage d'une séquence horifique, au regard de tout ce que nous avons vu précédemment il faut avant tout se poser la question de l'état du personnage et de celui dans lequel on doit plonger le spectateur : le personnage est-il paniqué ? Désespéré ou en état du choc ? Est-ce que les choses vont trop vite pour lui ? Est-ce que le temps s'est arrêté pour lui ? Ainsi ces questions nous permettront d'accompagner le réalisateur dans toutes ses expérimentations tout en gardant le fil du film, à savoir le ressenti, l'histoire et son évolution émotionnelle.

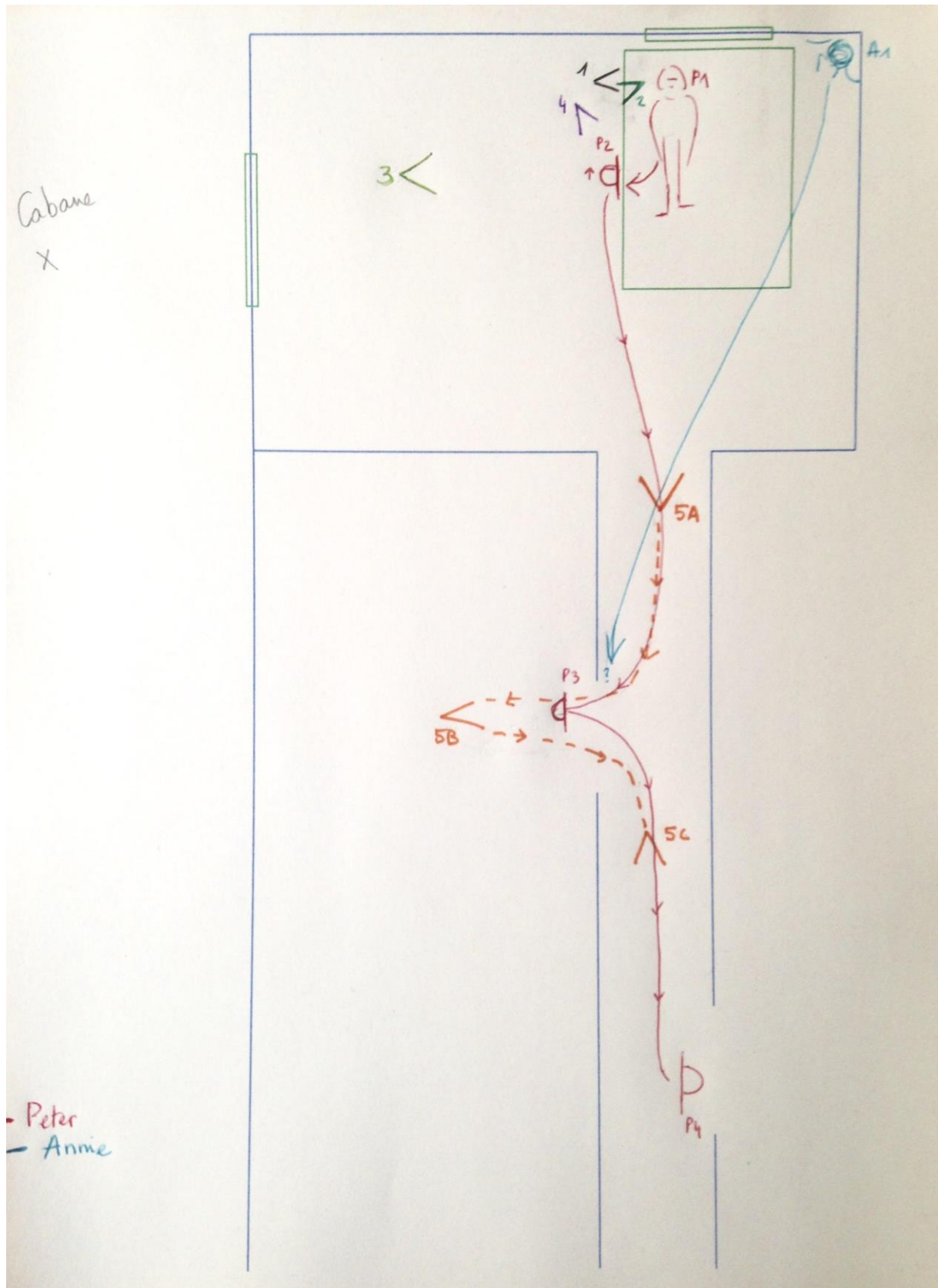
b) Analyse technique d'une séquence d'*Hérédité* de Ari Aster

J'ai choisi d'analyser en tentant de penser en termes de découpage et de méthode de scripte (malgré l'existence du film en tant que produit fini) une séquence de terreur d'*Hérédité* d'Ari Aster (Timecodes : 1h47'15" → 1h50'47").

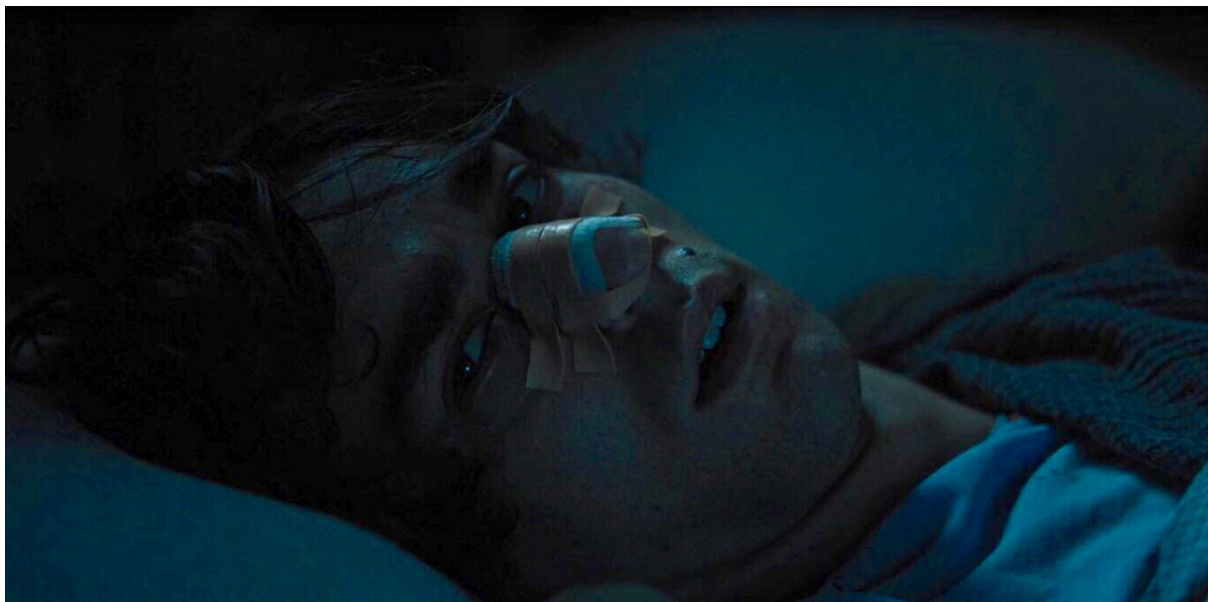
Cette séquence se situe quasiment à la fin du film : le père a été brûlé vif, la mère est possédée par Paimon un démon. Le spectateur le sait mais Peter, le fils de la famille, ne le sait pas. Cette séquence précède donc la découverte du cadavre de son père et la traque que sa mère possédée va enclencher à son encontre. Il faut savoir que Peter a déjà été possédé précédemment par ce même démon à l'école, dans une séquence peu de temps avant dans le film : son visage déformé, incapable de respirer, il se casse le nez en tapant sa tête contre son pupitre d'école, ce qui le met, à son réveil dans un état de panique sourde (j'ai rarement entendu des cris aussi terrifiés et violents que dans ce film). D'où la présence de cet énorme bandage sur son nez.

Dans cette séquence, Peter se réveille en pleine nuit, se rend compte de la douleur et se redresse. Il voit à travers la fenêtre la lumière allumée dans la cabane (déjà évoquée plus tôt dans le film : Charlie sa sœur de 13 ans allait s'y réfugier souvent avant son décès, depuis c'est sa mère, en plein deuil, qui s'y rend pour se sentir proche de sa fille disparue). Depuis le début de la séquence Annie, la mère, est recroquevillée dans le coin de la pièce à hauteur du plafond. Peter sent une présence et se retourne doucement. Dans ce retournement, Annie s'échappe en lévitant étrangement et silencieusement et disparaît par la porte ouverte de la chambre, sans que Peter ne la remarque. Il se lève, à la recherche de son père et déambule dans le couloir : un arrêt dans la chambre de ses parents, un bruit sourd se fait entendre. Peter sort de la pièce, tendu, puis s'arrête pour fermer la porte de la chambre de sa grand-mère, elle aussi décédée au début du film (c'est le point de départ de l'histoire et un nœud dramatique majeur, bien qu'on ne la voie jamais vivante). Il faut désormais qu'il ait le courage de descendre au salon, lieu d'origine probable du bruit sourd et métallique entendu plus tôt.

Ces 2 séquences ont été découpées en 5 plans dont voici un plan au sol et une liste :



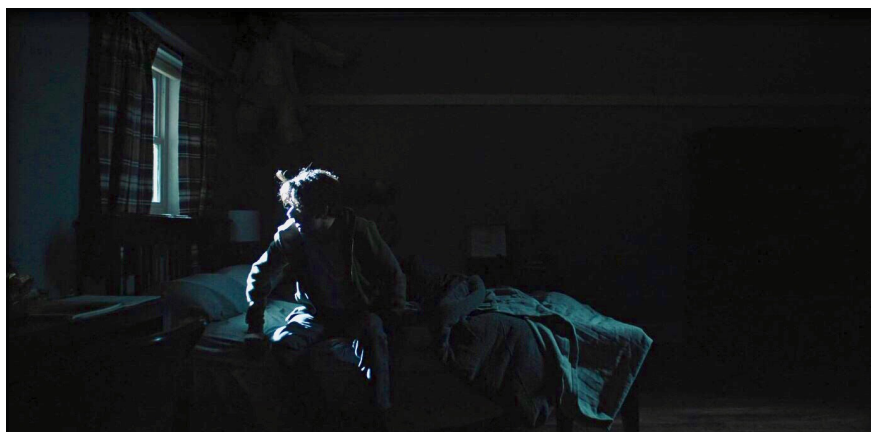
- 147/1 : Gros plan $\frac{3}{4}$ profil sur Peter qui se réveille, jusqu'à la levée (sortie droite cadre).



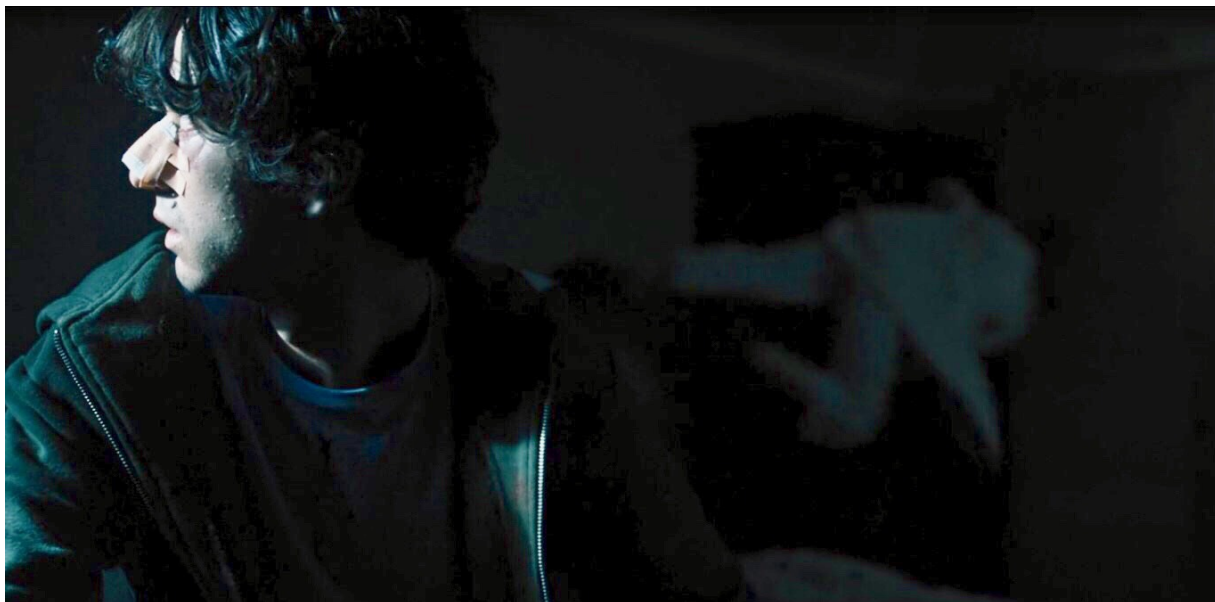
- 147/2 : Subjectif de Peter vers la fenêtre : la cabane allumée sans lumière des phares de voiture, et avec phares de voiture (censés rassurer Peter sur la présence de son père ou sa mère, mais il n'en est rien...)



- 147/3 : Plan large face à Peter avec Annie au plafond en arrière-plan.



- 147/4 : $\frac{3}{4}$ Face sur Peter en taille, Annie lève jusqu'à la porte à l'arrière-plan.



- 148/1 : Plan large depuis la porte sur Peter au bord du lit. Il se lève, travelling arrière pour le précéder. Il entre dans la chambre des parents, travelling arrière jusqu'à avoir Peter en pied. Puis il quitte la pièce, travelling avant avec léger retard. La caméra s'arrête sans suivre Peter, plan large en pied de Peter dans le couloir.



On peut remarquer l'économie de plans dans ces séquences, dont la deuxième est d'ailleurs couverte en un seul plan séquence. Ce découpage économe est en partie lié au fait que les plans sont faits pour durer : nous sommes dans une étape de terreur, la tension est en train de monter et le personnage est en état d'alerte, pas de peur horrifiée. On peut d'ailleurs noter que le temps est pris de faire se déplacer Peter : 3 minutes 30 pour qu'un jeune homme de 17 ans se réveille, se lève et déambule dans le couloir. Si dans un film classique cela prendrait peut-être 50 secondes, ici du temps est nécessaire pour, par exemple signifier la présence d'Annie dans le plan large. Dans le montage de la séquence, il est d'ailleurs intéressant de souligner que la relève de Peter est jouée en *double take* : il amorce le mouvement dans le gros plan, puis au passage au large il refait ce mouvement. Ce faux temps permet surtout au spectateur de regarder le décor autour de lui, de repérer Annie dans le fond en haut sans pour autant manquer la relevée de Peter de son lit. D'où l'importance de couvrir plusieurs fois l'action, surtout dans le cadre d'un découpage minimaliste.

En tant que scripte, je pense qu'il est important de demander au réalisateur où se trouvent les points de montage pour aider à décider de la couverture du plan. Andra Barbuica m'a parlé à ce propos de l'importance que pouvait alors avoir le lignage, notamment pour les films d'horreur. Le lignage consiste à tracer sur le scénario une ligne allant de l'action au début du plan à celle qui le clôture, ce qui permet de visualiser quelles actions ce plan va couvrir. Dans le film d'horreur, il peut rapidement y avoir énormément de plans tournés à l'épaule voire quasi improvisés. Il faut donc garder une trace de ce qui a déjà été couvert ou non, des images qui existent et de celles que l'on peut ou doit encore faire.

Andra Barbuica m'a conseillé de m'arranger pour que le lignage du plan suivant commence toujours à peu près à la moitié de celui qui le précède afin de couvrir un mouvement, un déplacement ou une action dans plusieurs plans. Cela permet plus de possibilités au montage mais aussi une coupe plus élégante car modulable à l'image près, même si elle est à l'endroit qui était prévu au tournage.

Je propose ci-dessous un lignage possible de la séquence qui me semblerait judicieux afin de s'assurer au maximum pour le montage.

	147	INT. PETER'S BEDROOM - SAME TIME	Plan large face à Péter avec Anne au plafond en arrière plan	147
Gros plan profil sur Peter Jusqu'à la levée		Silence. Max's barking has STOPPED.		
		Peter's eyes blink OPEN from his deep sleep. He bolts up with a start. He's in his room, under the covers.		
		He squints with pain. He reaches to touch his nose, but discovers the heavy plaster bandage.		Subjectif Peter sur le cabane allumée
Levée de Peter à la mise en scène		Outside Peter's window: the TREEHOUSE. A dim, golden light - like candlelight - flickers from within.		
		Peter stares at it. The drums are barely heard in the b.g. They will continue.		
		The drums are momentarily drowned out by the sound of a CAR DRIVING BY outside. Its HEADLIGHTS gently illuminate Peter's room, scanning the walls (in pale blue) as the car drifts by.		
		For the briefest moment, in this fleeting light, we see...		
		ANNIE, still wearing her nightgown, in the top corner of the room. She seems to be FLOATING WEIGHTLESSLY. She's so elevated, in fact, that her head is turned to the side and her cheek pressed against the ceiling.		
		Plan 3/4 profil sur Peter en Taille		

3/4 profil Peter
Anne s'échappe en
arrière plan

Plan large face

111.

There's something still and composed about her; something resolutely NOT Annie. Her eyes are WIDE and her face expressionless. She's behind Peter, STARING at his back. He doesn't notice.

The car has now passed, and the room is obscured again in darkness. Annie is no longer clearly visible.

Peter senses something behind him. He pauses, listens. Then he begins to TURN.

Annie, back pressed against the wall, scrambles (in a silent panic) across the wall and OUT the door. She seems to be CRAB-WALKING across the wall's surface.

Peter looks back *just* as Annie has left. He didn't see her.

Peter climbs out of bed. He goes to leave the bedroom.

148 **INT. HALLWAY - CONTINUOUS** 148

As Peter enters the hallway, a SHARP CLANGING SOUND is heard downstairs. Peter freezes. A sustained REVERB fills the house. It sounded like it came from a piano.

Peter remains motionless, listening.

PETER

Dad?

Flies are everywhere.

Peter walks over to his parents' BEDROOM.

He peers in. It's empty.

He turns back to the hall.

PETER (CONT'D)

Mom? Dad?

Peter looks up at the ATTIC HATCH, now closed. The SOUND OF FLIES is especially aggressive up there.

He then notices that ANNIE'S MOM'S BEDROOM DOOR IS OPEN. He looks inside. EMPTY. He closes the door.

Peter continues warily down the hall. He approaches the stairs.

PETER (CONT'D)

Hello?

Peter leans to peer down the stairs. He sees nothing. He slowly proceeds downward.

Travelling arrière sur Peter qui avance dans le couloir jusqu'à l'entrée dans la chambre, Peter en pied puis Travelling avant en retard, Peter en pied

Il me semble que dans cette séquence la question à se poser est le départ d'Annie : dans quel plan ? A quel moment ? D'autant qu'elle sort de la chambre sans que l'on sache vraiment pour aller où. Il me semble donc important de le couvrir dans le 147/4 (3/4 profil sur Peter

relevé) et le 147/3 (plan large face à Peter) ainsi que dans le début du 148/1 : en effet, si on veut une disparition furtive d'Annie que Peter ne verrait pas encore une fois, ce pourrait être utile. Cela dit, le déplacement d'Annie nécessitant des SFX voire des VFX, il se peut qu'il ne soit pas possible de se couvrir de la sorte sans que ça ne devienne très long et je pense qu'il faudrait ne pas insister si le temps ne permettait pas à cette couverture plus sécuritaire que primordiale.

Ainsi, privilégier ce déplacement d'Annie dans le 147/4 reste le plus efficace en termes d'axes et de SFX/VFX (on ne voit pas d'où elle part, j'imagine qu'il y a moins besoin de peaufiner sa position de départ) et comme me conseillait Andra Barbuica précédemment : « *Il faut choisir sa bataille.* ».

c) SFX, VFX et cascades : quelles contraintes pour le découpage ?

Comme nous venons de l'aborder avec le cas d'*Hérédité*, les SFX²¹ et VFX²² peuvent compliquer la prise de vue et avoir une incidence directe sur le découpage et le plan de travail d'une séquence. En effet, certains effets ne sont filmables que partiellement ou dans certaines échelles de plan : insert, plan large, etc. Si le maquilleur SFX est à côté du personnage avec une seringue pleine de sang à diffuser tout le long du plan, difficile d'envisager un travelling en 360°C... D'autant plus que ce sang se déverse d'une certaine façon qui sera ensuite potentiellement raccord et nécessite parfois d'être filmé en *one shot* ou à plusieurs caméras.

Ainsi comment ces interventions peuvent-elles influencer la mise en scène ? Qu'est-ce qui se fait en amont et que peut-on faire sur le plateau en tant que scripte pour les assimiler ? Est-ce que leur réussite est une composante de la réussite du film et de son univers ?

Bénédicte Darblay : « *Les SFX ça change tout. Certains réalisateurs se plient complètement aux besoins des SFX, la priorité dans ces cas-là, c'est que ça marche. Je ne crois pas vraiment à la grammaire du film quand on doit tourner une scène comme ça. C'est l'intention de base et la réussite de l'effet qui prime, surtout pour le ressenti du spectateur. De toute façon ce sont des discussions qui se font très en amont. On demande quelque chose aux gens des effets spéciaux, et ils nous disent "On peut faire ça, mais on ne pourra le filmer que dans cet axe, parce*

²¹ SFX : effets spéciaux réalisés sur le tournage comme l'utilisation de prothèses, de faux sang, d'animatroniques, etc.

²² VFX : effets spéciaux visuels préparés sur le tournage mais réalisés en post-production

que si on veut pouvoir le film dans n'importe quel axe ce sera plus cher". C'est déjà très préparé, souvent story-boardé. C'est un endroit où en tant que scripte on ne peut plus trop intervenir parce que ça a nécessité tellement d'interventions et notamment d'interventions financières qu'au stade du tournage, on sait ce qu'on va faire exactement. »

On peut supposer donc que l'idéal pour la scripte est d'essayer d'être présente lors des décisions de découpage et de création des SFX afin de bien intégrer les contraintes qu'ils imposent et de mettre en garde si besoin à ce moment, avant que toute décision définitive ne soit prise. Dans tous les cas, je pense que l'idéal est de savoir comment fonctionne l'effet pour pouvoir mieux épauler le réalisateur dans la mise en image de la séquence. D'autant plus que ce sont parfois des scènes riches en émotions fortes qui sont déterminantes dans l'histoire du film et le parcours du personnage, le réalisateur aura donc bien naturellement l'œil sur son comédien. Par exemple dans la fameuse séquence de la tronçonneuse dans *Haute Tension*, alors que le personnage d'Alex est à l'arrière d'une voiture et que le conducteur se fait tronçonner le ventre par le tueur, elle hurle alors que son visage se recouvre du sang de l'homme devant elle. C'est une scène très sanglante, le sang était dispersé en grande quantité à l'aide d'un système de tuyau d'arrosage. Le jeu dans cette scène est donc primordial car il doit être crédible au maximum. La scripte, elle doit garder l'œil sur les SFX et sur le jeu pour assurer une continuité et une cohérence de l'univers mis en place.

Mélanie Parent-Chauveau me disait à ce propos : « *Ce qui doit marcher dans tous les cas c'est la cohérence de l'univers. Bien connaître l'univers que le réalisateur a en tête, la direction artistique et pouvoir dire si quelque chose sort de l'univers ou pas. Par exemple lors d'une scène gore de *Livide* où le personnage se faisait lobotomiser, il y a eu une prise avec un raté de SFX : le sang a giclé dans un jet droit un peu comique, ça ne rentrait clairement pas dans l'univers du film. Il faut avoir l'œil là-dessus.* ». En effet, il est indéniable que la manufacture des SFX et leur place dans l'image sont intimement liées au registre et à l'univers du film. Alexandre Aja me disait passer beaucoup de temps à choisir la couleur du sang pour éviter l'effet série B, caractéristique de beaucoup de films d'horreur des années 70, où le rouge carmin du sang enlevait à la crédibilité des scènes. Bien entendu cela peut faire sortir le spectateur du film. Cela dit, pour un film au registre plus comique ou ayant des références très datées et volontaires, cette question de la couleur du sang peut être un élément déterminant de la caractérisation de l'univers.

Ainsi, le style des SFX employé détermine un univers mais est aussi un élément très important de la crédibilité même des scènes et du film. C'est une chose sur laquelle, en tant que scripte, nous pouvons nous appuyer pour savoir si les plans, les SFX, les rushs vont fonctionner

dans le montage final. Andra Barbuica me disait à ce propos : « *Sur les films d'horreurs tu sais surtout très bien quand ça ne marche pas. Ce sont des éléments vraiment techniques : le sang qui gicle, la tête coupée, etc. Ces effets spéciaux, si ça ne marche pas, ça devient des petites comédies : tu rigoles, tu es hilare, tu sais que c'est raté. Mais en plateau, il y a des choses qui font déjà peur, par exemple la tête coupée au début de Haute Tension : quand tu la vois en vrai, ça ne fait pas peur, mais c'est troublant. Tu sais que c'est faux, tu sais comment c'est fait, mais tu sais aussi que tu vas montrer une émotion tellement forte, tellement horrible dans le film que c'est dur, ce n'est pas comme si tu racontais l'histoire de quelqu'un dans un champ de fleurs qui chante. Il y a des scènes difficiles qui affectent. On n'oublie pas de suite ce qu'on a vu en rentrant chez soi mais on est sûrs dans ces cas-là que ça va marcher dans le film.* »

Dans la continuité des raccords sang que nous avons évoqués précédemment, les photos raccords sont également un outil qui peut s'avérer utile pour les SFX. Ils permettent une collaboration étroite avec l'équipe de maquilleurs et nous permet également de garder en tête ou de se remémorer le style de SFX employé, le niveau de réalisme et le ressenti que nous avons eus lors du tournage de la scène.



Photos raccords de SFX (Livide, Bustillo et Maury).

Bénédicte me disait à ce propos : « *Concernant le sang il faut surtout avoir un œil sur sa logique : dans la bagarre, le personnage plein de sang s'est agrippé aux épaules de son assaillant, donc il faudrait qu'il y ait du sang ici, peut-être que le vêtement est déchiré aussi à cet endroit, etc. C'est surtout là-dessus que la scripte doit avoir l'œil.* »

Le sang arrive sur le personnage par un certain moyen, si les maquilleurs connaissent la logique de l'arrivée de ce sang, son apparence et sa caractéristique (ils savent faire la différence en un jet de sang provenant d'une blessure à la hache ou à la tronçonneuse), la scripte est celle qui a vu la scène et qui sait à quel endroit du costume ou du corps du comédien la tâche devrait être par la suite. C'est donc sur cette question de logique et de raccord que la scripte va aussi pouvoir travailler en étroite collaboration à ces équipes d'effets spéciaux. En effet, les SFX donnant souvent lieu à des accidents ou des variations, c'est la scripte qui sait quelle est la prise cerclée et donc choisie, à priori, pour le montage final. C'est donc à partir de cette prise que les raccords pour les séquences suivantes seront faits.

Sur un registre plus léger, les SFX sont aussi un moment particulier pour le réalisateur, car ces maquillages, tubes de faux sang et effets gores qui font exister dans l'image les choses qu'il avait imaginées, non sans accident parfois... Lors du tournage d'une scène de *Frontière(s)*, un combat de boue entre deux femmes (Yasmine, la *Final Girl* jouée par Karina Testa et Gilberte, la dernière méchante restante, sous les traits d'Estelle Lefébure), Xavier Gens s'est fait une belle frayeur : « *On a tourné à 3 caméras, il pleuvait énormément, c'était donc très compliqué. Karina (Yasmine) a failli arracher la vraie carotide d'Estelle (Gilberte), parce qu'elle ne voyait pas où elle mordait. L'équipe SFX avait très bien géré son effet, on ne voyait rien. Je dis donc à Karina d'y aller, de tout arracher, elle le fait. Et là j'entends Estelle hurler : je ne savais pas qu'ils avaient mis un tube de faux sang et je vois du sang qui gicle, beaucoup de sang. Je l'entends hurler, hurler, hurler, je fais couper la prise et vais de suite lui demander comment elle va. Elle me dit "oui, tout va bien j'ai juste un gravier dans l'œil", mais j'ai vraiment eu très peur.* »

Dans le cas d'une scène avec une cascade, ces questions de vêtements déchirés et de sang se posent également, mais le découpage a une place encore différente. Les cascadeurs sont également des techniciens, ils connaissent leur corps, les mouvements qu'ils font et savent quel axe, quelle focale ou quelle échelle de plan va rendre le mouvement le plus crédible. Dans la plupart des cas donc, encore une fois pour que la séquence fonctionne le plus possible, la crédibilité et l'efficacité de la scène seront favorisées car c'est ce qui a le plus d'effet sur un spectateur. Cela dit, il faut tout de même que la séquence raconte ce pour quoi elle est écrite et donc trouver un moyen de lier la doublure cascade avec un personnage interprété par un acteur.

Souvent, songer à des plans serrés dans des axes compatibles avec ceux du plan de la cascade permettent d'assurer tout de même pour le montage un accès aux émotions du personnage lors de la scène.

Concernant les VFX, ce sont des éléments qui se fabriquent quasiment intégralement en post-production à partir de données techniques recueillies sur le tournage. La scripte travaille en partenariat avec le superviseur des effets spéciaux qui pourra alors lui dire quoi noter au rapport image ou au rapport montage pour faciliter la suite du travail. Mais une complexité de ces effets visuels réside dans le tournage de plans où des personnages jouent une émotion liée à quelque chose qui n'est pas présent sur le plateau et qui sera fabriqué numériquement. S'il est possible d'avoir une base sur le plateau : comédien maquillé, marionnette, élément de décoration, alors c'est un avantage. Sinon, il faut bien s'assurer des déplacements de cette chose qui n'existe pas encore, de sa hauteur estimée, son envergure, parce que placer le regard d'un comédien sans ces informations peut rapidement devenir un casse-tête, être faux et compliquer le travail des VFX. Si c'est la menace du film qui est faite en VFX, c'est un élément sur lequel il faut être d'autant plus vigilant qu'il est une partie cruciale de l'univers du film. La peur écrite et imaginée par le réalisateur repose principalement dessus.

d) Entretien avec Valérie Deloof, monteuse son

L'univers d'un film d'horreur repose énormément sur une notion de timing : image et son sont en accord pour transmettre les intentions du réalisateur.

Dans le cadre du film d'horreur, un *sound design* extra-diégétique est très souvent utilisé pour renforcer les effets de surprise ou instaurer une ambiance inquiétante : nappes, drones plus ou moins graves, etc. La musique a également un rôle fondamental au sein de cette narration parce qu'elle va coller aux émotions du personnage et ainsi gonfler l'effet de panique, de peur, de terreur ou de surprise.

Mais l'univers sonore ne s'arrête pas à un *sound design* d'ambiance extra-diégétique, il sert également à faire exister le hors-champ : un bruit entendu dans la maison par un personnage (comme Peter dans la séquence analysée au précédent chapitre par exemple). Ce sont des éléments de mise en scène qui auront un impact par la suite sur le montage son.

Le son peut également être une caractéristique de la menace du film. En effet, si la menace du film est un monstre inventé par exemple, il va falloir trouver le cri qu'il émet, savoir quel est la lourdeur de ses pas en fonction de la façon dont il se déplace. Tout se retrouve alors entremêlé et les décisions qui sont prises en préparation et sur le plateau ont une incidence toute particulière sur la post-production et notamment la post-production sonore.

J'ai décidé de rencontrer Valérie Deloof pour m'entretenir avec elle sur ce sujet, et voir si la scripte pouvait, à son endroit, aider sur le plateau à faire attention à des choses qui faciliteraient le montage son.

Qu'est-ce que vous évoque le film d'horreur ?

Les films d'horreur jouent avec nos peurs et nos angoisses. La peur de l'obscurité et de ce qui peut s'y cacher est certainement la plus exploitée. Elle est totalement universelle et instinctive, puisque l'identification des objets qui nous entourent nous donne tous nos repères.

Dans l'obscurité, on écoute d'avantage, d'autant plus que le silence nous entoure. Si l'ensemble de nos sens est en alerte, l'ouïe est certainement celui qui va être le plus sollicité car l'ouïe est le sens d'alerte par définition. On le constate chez de nombreux animaux qui passent leur temps à modifier l'orientation de leurs oreilles comme une parabole, guettant le danger. Il est donc logique que le cinéma d'horreur s'empare de cette particularité.

Dans ce silence, le moindre bruit se fait entendre. Le cinéma d'horreur va donc devoir faire preuve d'une grande précision pour la construction de sa bande son. Ce n'est pas un hasard si les maisons ont des volets qui claquent, un parquet ou des portes qui grincent, la branche d'un arbre qui vient cogner sur un carreau. Il faut construire avec des sons précis et distincts car il n'y a que trop peu à voir, trop peu à entendre. Le moindre son fait sens, dès lors qu'il émerge d'un silence. C'est le craquement du parquet qui va nous faire comprendre qu'une personne s'est introduite dans une chambre, le léger bruissement qui accompagne le mouvement furtif d'une ombre qui va nous inquiéter. Ce son ultra précis n'a pas besoin d'être concret et identifiable. Reconnaître un son qui ne devrait pas être là va faire peur, mais être dans l'incapacité de l'identifier va faire fonctionner ce même phénomène hallucinatoire que notre vue atrophiée provoque. S'interroger sur ce qu'on vient d'entendre sans le voir devient source d'angoisse.

Souvent du coup ces films se déroulent la nuit. La nuit se caractérise par l'absence d'activités humaines (ou du moins sa raréfaction), dominante le jour, du moins en milieu urbain. Seuls les sons de nature géo-phoniques persistent : l'eau d'une rivière, le vent dans les feuillages.

La vie animale même est restreinte. La légèreté bucolique des oiseaux s'est arrêtée. A l'inverse, la richesse du son diurne, par sa masse où peu d'éléments se détachent, est finalement rassurante. La nuit est donc un décor idéal pour un film d'horreur.

Quelle est l'importance de la musique dans le cinéma d'horreur ?

La question de la musique est primordiale. Elle participe totalement à notre mise en condition pour réveiller nos peurs instinctives. Il n'est pas étonnant qu'elle joue sur des registres finalement assez limités. Il y a des valeurs sûres. L'angoisse étouffante que provoque les nappes de basses, le stress que provoque la stridence des violons, les ponctuations brutales, les dissonances qui mettent mal à l'aise. Et puis les fameuses ritournelles enfantines, puisque le cinéma d'horreur adore transformer en démons des créatures a priori innocentes. Le montage des sons va adopter ces mêmes registres codés. La météo est rarement clémente, les chats renversent des poubelles métalliques, le vent, les hululements, les branches ou les portails grincent, les tuyauteries ont toutes besoin d'être changées etc.

A quoi faire attention à la mise en scène pour aider le montage son ? Qu'est-ce qui ne pourra pas être refait en post-production ?

Si tu fais un film de zombies, par exemple, il faut les faire exister. Le son direct ne sera probablement pas très convaincant mais au moins quelque chose sera présent à l'image et en maquette au montage image, même si ça nécessite un gros travail sur la figuration. Parce que si le son imaginé n'a pas d'origine directe dans l'image, il sera très compliqué de l'ajouter au montage son. Si, par exemple, le réalisateur imagine des cris atroces pour les zombies mais qu'ils n'ouvrent jamais la bouche, le montage son ne pourra s'appuyer sur rien pour les faire crier.

Aussi, il faut toujours garder en tête qu'au bruitage les effets de profondeurs, la foule, l'eau, ce sont des choses qui ne se referont pas en auditorium. Les escaliers qui grincent, le parquet, en bruitage c'est fait sur 1m2. C'est impossible d'avoir la variété et la qualité de ce qu'on pourrait enregistrer sur le décor.

Dans le film d'horreur, souvent, le danger peut venir de toute part, et particulièrement de ce qu'on ne voit pas. Comment alors le monteur peut-il mesurer le temps où un personnage reste caché dans un placard si aucune mise en scène sonore du hors champ n'est en place ? Un silence peut alors paraître interminable et le plan monté trop court pour permettre, à l'étape du montage son, de construire une action hors champ intelligible et tendue. Il semble donc essentiel que le

travail de post-production son puisse nourrir celui du monteur le plus tôt possible, tout comme celui du musicien, du moins à l'état de maquette. Indispensable aussi que le chef monteur reçoive des prises de sons seul spécifiques au film effectuées sur le tournage.

Est-ce que les sons seuls de l'action peuvent vous aider ?

Les sons seuls de l'action, ça marche bien à partir du moment où ils sont faits un tout petit peu plus lentement que le son direct. Parce que ce qu'il se passe souvent c'est que les comédiens ont tendance à accélérer quand la caméra ne tourne pas. Du coup s'il n'y a qu'une seule prise, ça ne suffira pas pour le montage son. Ces histoires de rythme justement c'est le travail de la scripte : être là aux sons seuls, garder un œil sur le rythme de l'action à ce moment-là tout en ayant l'image en tête.

Quel serait un défi sonore pour la prise de son directe dans le film d'horreur ?

Les gens qui se mettent à hurler de panique. C'est difficilement contrôlable pendant le tournage de la prise et un son seul effectué sans l'énergie ne sera pas toujours très probant. Mais il faut savoir que c'est encore pire en post-production : le comédien est loin de l'émotion, l'acoustique de l'auditorium peut être compliqué, etc. Ça nécessiterait de faire des prises de son spécifiques pendant le tournage. Souvent ce sont des scènes tournées à plusieurs caméras, une valeur large et une plus serrée, donc la perche ne peut pas être au bon endroit, et le rendu des micros HF n'est pas beau et pas suffisant. L'idéal serait de permettre une passe sur le plan serré uniquement, afin de placer la perche au bon endroit et d'avoir un son direct, avec un comédien dirigé qui soit exploitable. Mais ça demande une organisation, une préparation, la scripte peut peut-être aider à cet endroit-là.

Par exemple, dans le cas d'un film présentant un monstre inventé, qu'est-ce qu'on peut faire au tournage pour aider à la post production ?

Un monstre créé de toutes pièces sera inventé de toutes pièces en post-production, je ne pense pas que le tournage peut y apporter quelque chose. En revanche si le monstre doit avoir une existence propre et un contact avec le monde réel, c'est le genre de chose qui peut être amorcée pendant le tournage. Par exemple : les scènes off c'est de la mise en scène. Celui qui en pâti le plus c'est le monteur image parce que déterminer la durée d'un plan par rapport à quelque chose qui se passe hors champ sans avoir ne serait-ce qu'une maquette sonore enregistrée au tournage, c'est très difficile et ça fausse le temps de montage. Si quelqu'un descend dans une cave

et qu'un monstre l'attend en bas, un déplacement du monstre, une ombre, un objet qui tombe, c'est de la mise en scène à l'image avec des éléments sonores, mêmes rudimentaires en plateau, qui nous permettent d'ajouter des sons par la suite. Ça peut se faire en bruitage, mais c'est trop tard pour le montage image.

Qu'est-ce que le montage son peut sauver ?

Le montage son et le montage parole trouvent beaucoup de solutions. Le montage son permet de faire passer des choses qui à priori ne passeraient pas, notamment des problèmes de raccords. Le son permet de zoomer sur un élément de l'image et de faire oublier par exemple un personnage qui ne devait pas être là, un endroit où il y avait un faux raccord. Généralement on se débrouille, mais c'est vraiment au cas par cas et on ne peut pas tout sauver c'est sûr. S'il manque des choses à la mise en scène, on ne peut pas garantir leur existence par le son.

Penser au son à l'étape du tournage s'avère être un outil redoutable de cohérence de mise en scène et permet de poser des questions plus profondes : effectivement, si les zombies ne bougent pas la bouche, on ne pourra pas les faire exister au son. Si le personnage ne se retourne pas dans l'image vers quelque chose hors-champ, alors une apparition de la menace, même sonore à ce moment-là n'aura que peu de consistance. Cela nous dit bien que le hors-champ existe dans le champ et nécessite un traitement rigoureux. Le son s'ancre sur une image, il est donc important de réfléchir l'image et son contenu en ayant déjà en tête des intentions sonores, primordiales à la montée en tension dans le film d'horreur, à la crédibilité d'un décor, la création d'une ambiance malsaine ou la crédibilité d'un cri ou d'une blessure gore.

e) Utilisation des codes et de l'imagerie d'horifique dans un film n'étant pas un film d'horreur

Il est des cas où l'univers d'un film ou le trajet d'un personnage peut nous amener à passer d'un genre à un autre. Nous l'avons vu, le film d'horreur en lui-même est très propice à l'hybridation, tant en termes des registres que de genres. Mais le cas inverse est également possible : une scène horifique dans un film qui ne sera pas classé en tant que film d'horreur ou au contraire un contenu gore et horifique qui n'a pas pour but de faire peur ou de créer une tension similaire à celle du film d'horreur chez le spectateur.

C'est donc quelque chose qui rejoint les premiers questionnements face au scénario : si l'écriture change, que les descriptions émotionnelles indiquent une peur présente chez le personnage, la terreur ou un évènement qui appelle à une imagerie de genre, il est intéressant je pense de parler avec le réalisateur de ses intentions. Il est également intéressant d'envisager le public visé par le film.

Par exemple, les films destinés aux enfants et aux adolescents sont nombreux à utiliser les codes du film d'horreur à la lettre, en termes de découpage, mais aussi en termes de sujets. Les sorciers, les vampires, les loups-garous : il y a au moins un bon film d'horreur existant pour chacune de ces figures horribles... mais aussi un film destiné au jeune public. Pour autant, ces scènes n'effraient pas de la même façon dans ces films tous publics que dans les films d'horreur destinés aux adultes. L'attaque des détraqueurs dans le Poudlard Express au début de *Harry Potter 3 : Le prisonnier d'Azkaban* de Alfonso Cuarón en est un exemple frappant. Le détraqueur est une énorme silhouette noire, effrayante, ayant un orifice peu défini pour bouche par laquelle il aspire le bonheur des gens pour les vider jusqu'au désespoir. La menace est donc effrayante et s'apprête à s'attaquer à Harry, notre personnage principal. Les codes d'une étape de Terreur sont tous là : timing lent, travelling avant sur les personnages apeurés, des manifestations de la menace avant son arrivée comme le givre sur les fenêtres, un froid étrange dans le train, sa découverte progressive, et même un petit *jumpscare* lors d'un mouvement du train à la montée à bord des détraqueurs.



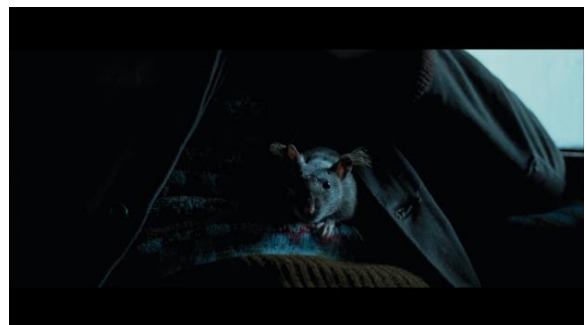
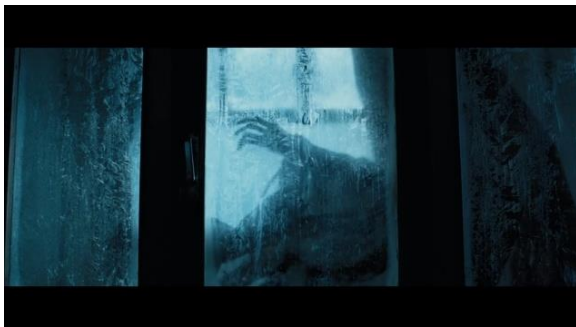
La réaction de Ron lors du jumpscare

Cependant, la scène ne fait pas peur à proprement parlé et ce pour plusieurs raisons. L'une d'entre elles est le jeu d'acteur et son registre. Si Harry et Hermione ont peur

raisonnablement, sans être terrifiés pour autant, Ron quant à lui est absolument terrifié mais sa peur est du registre comique. Ses réactions incessantes et exagérées annulent l'effet de tension silencieuse qui fonctionne si bien dans les films d'horreur.

Ainsi, même si le montage son crée un sursaut, après un moment relativement silencieux, la réaction de Ron au moment pile du *jumpscare* annule son effet dans la mesure où ce personnage empêche la montée du crescendo. Il est important de noter également que la fabrication d'un *jumpscare* repose sur le contraste : beaucoup de silence puis un bruit sourd et vif, un travelling lent puis un montage cut avec des échelles de plan différentes de l'étape précédente. Ici, nous gardons la même échelle de plan et le jeu comique de Ron tombe pile au moment où le spectateur devrait avoir peur. Nous pouvons donc imaginer que l'absence de contrastes forts de rythme ou d'échelles de plan aide à atténuer l'effet effrayant de la scène.

Par la suite, à l'arrivée tant redoutée du détraqueur, si son entrée dans le compartiment de train de nos héros emprunte sans aucun doute aux codes de l'horreur, le montage est entrecoupé... par un gros plan sur Pattenrond et Croulard, respectivement le chat mécontent d'Hermione et le petit rat peureux de Ron.



En intercalant la réaction des animaux à l'apparition du détraqueur, le spectateur enfantin dans la salle peut se calmer et a un point d'accroche dédramatisant au sein de la séquence horrifique. Harry Potter étant une saga visible dès l'âge de sept ans, il est important, même si la

menace pour Harry doit être réelle et effrayante, qu'elle ne soit pas un frein pour l'enfant à la compréhension et au visionnage du récit.

Ainsi, l'absence de contraste d'échelles de plan, de rythmes de montage et d'éléments sonores édulcorent la séquence, bien qu'elle soit porteuse de tous les codes attendus d'une séquence de Terreur au sein d'un film d'horreur. C'est donc là un exemple frappant d'utilisation des rouages du film d'horreur dans un film n'ayant pas pour but unique de créer la peur chez le spectateur. D'autant plus que depuis le début de la séquence, nous savons que dans ce compartiment, il y a un homme endormi qui n'est autre que... Remus Lupin, nouveau professeur de Défense contre les Forces du Mal. Tout est dit : l'issue heureuse de la séquence est visible et attendue à l'instant même où elle commence.

A l'inverse, il est intéressant de voir comment le traitement d'images horribles et gores peut ne pas emprunter du tout aux codes du film d'horreur, souvent pour des raisons éthiques. Par exemple *Elephant* de Gus Van Sant. Ce film parle d'un évènement traumatisant pour un pays et une génération entière qu'est la tuerie de Columbine High School en 1999. En mettant de côté l'affect et l'horreur humaine et tragique de la réalité historique de l'évènement, le résumé de celui-ci peut devenir le synopsis d'un *slasher* : deux adolescents entrent dans un lycée et tuent au fur et à mesure d'autres adolescents, terrorisant une école entière. C'est donc la base des composantes d'un film d'horreur avec une menace humaine ciblée, des victimes jeunes et probablement une personne qui arriverait à arrêter cette menace alors que nous ne l'espérons plus. Pour autant le film s'axe sur les ressentis des personnages, des assaillants et des victimes et



Elephant de Gus Van Sant (2003)

trouve une façon de filmer l'évènement qui ne met pas en tension le spectateur mais propose une vision à la fois quasi documentaire mais aussi poétique et temporellement expérimentale de la crudité de cet instant de vie inoubliable.

Ainsi, je pense que l'étape de la mise en image est primordiale car elle va donner le ton du film et ici, nous faire comprendre que malgré l'imagerie horrifique, c'est un film d'auteur proposant une réflexion mais pas une attraction ou un divertissement comme les films d'horreur, même engagés politiquement peuvent l'offrir.

Je pense que comme pour chaque film, l'essentiel est de s'adapter à l'univers du film et à l'endroit de son efficacité pour le spectateur. Ce qui importe, c'est de donner à voir au spectateur des images qui vont provoquer le ressenti escompté par le réalisateur. Si l'utilisation des codes de l'horreur en fait partie, alors c'est la bonne solution. Si une scène à potentiel horrifique doit être vue pour ce qu'elle représente concrètement dans la vie et non comme une œuvre de fiction divertissante alors sa mise en image doit différer de celle d'un film d'horreur.

Il en est là de la capacité d'adaptation de la scripte et de la solution qui semble être la meilleure pour le film. Il n'est plus à cet endroit de notion de grammaire cinématographique ou de codes, c'est l'intention de base qui compte : si un changement de genre raconte mieux l'intention que celle qui entrerait le plus dans la grammaire installée jusque-là, alors c'est la bonne solution pour le film.

CONCLUSION

Le film d'horreur étant un genre cinématographique codifié et ayant ses spécificités, nous avons vu que le métier de la scripte à son contact se chargeait de défis et de considérations tout aussi spécifiques. En effet, être scripte c'est surtout s'adapter à un réalisateur, à un univers, une manière de raconter l'histoire singulière. Andra Barbuica me disait à ce propos que la scripte devait avant tout être un gain. « *En tant que techniciens, nous travaillons avec beaucoup de gens et de réalisateurs différents. Mais le réalisateur attend d'une scripte qu'elle soit celle qu'il lui faut.* ». Être celle qu'il lui faut, c'est être celle qui sait anticiper, sentir, ressentir, questionner et raisonner un film pour aider à ce qu'il devienne ce que le réalisateur voulait qu'il soit.

Dégager dans un premier temps les composantes scénaristiques, structurelles, culturelles et politiques du film d'horreur a permis la constitution d'une sorte de boîte à outils dans l'appréhension d'un scénario horrifique. Ce sont autant d'éléments qui aideront la scripte à orienter ses questions pour la constitution d'une continuité, d'un préminutage, d'une fiche de lecture et du début de l'accompagnement du réalisateur dans la fabrication du film.

Enfin nous avons vu que cette utilisation des outils établis en préparation et notamment les étapes de la peur, peuvent également guider les pas de la scripte auprès du réalisateur au moment du découpage. Parce qu'une fois l'image tournée, c'est elle qui deviendra la seule matière constituante du film pour le spectateur, laissant de côté le scénario qui, s'il est primordial, reste un outil de travail et de communication pour une équipe entière, disparaissant aux yeux des spectateurs au profit d'un film fini. Dans cette étape de la mise en images, la post-production est un élément que la scripte aura en tête au tournage et qui dans ce cas précis du film d'horreur a déjà un impact énorme sur le plateau. La mise en scène donne le tempo au montage son, donne de la matière, permet de faire exister plus si elle a été pensée en amont.

Il est important de dire à ce stade de mon mémoire où votre lecture va bientôt s'achever, qu'il me semble que l'énonciation de ces codes et le questionnement à propos d'un genre, sont en fait transposables à n'importe quel genre.

Par exemple, la comédie romantique, presque pur opposé du film d'horreur est bien entendu porteur d'énormément de codes d'écriture de scénario, de figures féminines et masculines (et non de menace) et la connaissance en tant que scripte de ces codes précis, de par la curiosité de nos visionnages, personnels ou conseillés par les réalisateurs que nous épaulons,

ne pourra que renforcer notre capacité à accompagner un projet depuis la bonne perspective. Une des clés de ce métier réside à mon sens dans une curiosité constante pour le cinéma, les univers et les réalisateurs et réalisatrices que nous rencontrons. Mais aussi une curiosité pour les différents genres existants et les univers variés qui s’y trouvent. Notamment parce que la connaissance d’un genre pourra nous permettre de mieux cerner l’endroit où se trouve réalisateur que nous accompagnons au sein même de ce genre. C’est donc une corde de plus à notre arc pour le comprendre, lui, son univers et ses intentions.

Cette curiosité permet à mon sens de mieux anticiper les besoins d’un film, d’une histoire et d’un réalisateur. Être celle qui, touche par touche, parfait par réflexions, questions et observations les éléments d’un tout me semble être une place idéale, au cœur de la mise en scène et de tous les défis et remises en question que ça peut provoquer. C’est celle qui me plaît.

Même si ça implique d’avoir les pieds qui pataugent et collent dans le faux sang pendant des semaines.

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES ET TRAVAUX DE RECHERCHE

- Dominguez EDUARDO *et al*, *A content-based classification of Horror Movie Scenes using Fear Stages*, 2012.
- Liselotte HEIMDHAL *et al*, *Analysis of Camera Work in Horror Movies*, Tokyo Metropolitan University, Tokyo University of Technology, M. Hayashi, 2016.
- Charles SONTAG, *Têtes coupées et gorges tranchées : Socioanalyse du cinéma d'horreur français des années 2000*, IEP de Toulouse, 2013.
- Eric DUFOUR, *Le cinéma d'horreur est ses figures*, Paris, PUF, 2006.
- Pascale FAKHRY, « Something's wrong, like more than just you being female » : *Corps féminin et personnage-type du film d'horreur gore dans Ginger Snaps*, *Corps* 2011/1, n°9, p.199-208.
- Pascale FAKHRY, *Femme active et femme au foyer dans le woman's horror film américain des années 2000 : ambivalences, contradictions et impasse post-féministe*, 2012, *Cinémas*, 22(2-3), p.61-79.

REFERENCES FILMIQUES

- *REC*, Jaume Balagueró et Paco Plaza, 2007.
- *Haute Tension*, Alexandre Aja, 2003.
- *Frontière(s)*, Xavier Gens, 2007.
- *You're Next*, Adam Wingard, 2013.
- *Halloween*, John Carpenter, 1978.
- *Massacre à la tronçonneuse*, Tobe Hooper, 1974.
- *A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1996.
- *Mama*, Andres Muschietti, 2013.
- *Hérédité*, Ari Aster, 2016.
- *Dernier train pour Busan*, Sang-ho Yeon, 2016.
- *The Girl with all the Gifts*, Colm McCarthy, 2016.
- *Day of the Dead*, George Romero, 1985.
- *It*, Andres Muschietti, 2017.
- *The Grudge*, Takashi Shimizu, 2003.

- *Ringu*, Hideo Nakata, 1998.
- *Revenge*, Coralie Fargeat, 2017.
- *Livide*, Alexandre Bustillo et Julien Maury, 2011.
- *Insidious*, James Wan, 2010.
- *Harry Potter 3 : Le prisonnier d'Azkaban*, Alfonso Cuarón, 2004.
- *Elephant*, Gus Van Sant, 2003.

ENTRETIENS

- Entretien avec Alexandre Aja, Paris, le 15 mai 2019.
- Entretien téléphonique avec Andra Barbuica, le 24 mai 2019.
- Entretien avec Bénédicte Darblay, Paris, le 24 mai 2019.
- Entretien avec Valérie Deloof, Paris, le 22 mai 2019.
- Entretien avec Xavier Gens, Paris, le 21 février 2019.
- Mélanie Parent-Chauveau, Paris, le 22 mai 2019.

SCENARIO

- *Hérédité*, écrit par Ari Aster, version du 30 novembre 2016.

PODCASTS ET CONFERENCES

- *Si l'Amérique m'était contée*, émission de France Inter du 25 octobre 2014, saison 2 épisode 9, ayant pour invité Jean-Baptiste Thoret pour son livre *Une expérience américaine du chaos : Massacre à la tronçonneuse de Tobe Hooper*, Dreamland éditeur, 2000.
- *Cela s'appelle l'horreur*, conférence de Thierry Josse au Forum des Images, 22 juin 2018.

DOCUMENTS ICONOGRAPHIQUES

- Photos raccords du tournage de *Livide* de Alexandre Bustillo et Julien Maury, prises par Ludvine Doazan et Mélanie Parent-Chauveau, 2010.