

*L'équipe à l'épreuve  
du cinéma fantastique et d'horreur*

**Mélanie Boissonneau**



**Mélanie BOISSONNEAU** est docteure en études cinématographiques et audiovisuelles. Elle enseigne à l'université Paris 3 Sorbonne-Nouvelle, et Paris Nanterre. Membre de l'IRCAV, elle a publié en 2010 chez Armand Colin *Les Pin-up au cinéma*, co-écrit avec Laurent Jullier, et co-dirigé avec Bérénice Bonhomme et Adrienne Boutang *Tim Burton, horreurs enfantines*, L'Harmattan, 2016.



**Résumé.** – Cet article propose d'explorer la mise à l'épreuve de la création collective dans le cinéma fantastique et d'horreur depuis le premier *King Kong* (Ernest B. Schoedsack et Merian C. Cooper, 1933), et grâce à un corpus américain centré principalement sur l'œuvre de Wes Craven, et des différentes versions de *King Kong*, qui permettent d'envisager une étude diachronique d'un personnage de réalisateur (Carl Denham, présent dans les versions de 1933 et de 2005). Nous verrons que le genre ne questionne qu'à de rares exceptions la domination du réalisateur au sein de l'équipe du film et le mythe du génie créateur.

**Abstract.** – The goal of this article is to explore how fantasy and horror films are engaged in collective creation processes. It will be based on a corpus starting with the first *King Kong* (E.B. Schoedsack and M.C. Cooper, 1933) and mostly includes American films, mainly Wes Craven's work and the various versions of *King Kong*. This will allow us to study the figure of the director as a character through history (through Carl Denham who plays a director both in the 1933 and 2005 *King Kong* versions). We will show that the genre only rarely

questions the domination of the director within a film crew and only rarely debunks the myth of the creative genius.



**Mots clefs**

***Key words***

création collective, film d'horreur, réalisateur, représentations  
*collective creation, horror films, director, representations*



La question du « film dans le film » a toujours préoccupé les chercheurs, depuis Christian Metz<sup>1</sup> jusqu'aux propositions de typologies de Jacques Gerstenkorn<sup>2</sup> et Lucien Dällenbach<sup>3</sup>, explorant différentes définitions, ou plutôt « gradations » de réflexivités cinématographiques<sup>4</sup>. Mais d'un point de vue narratif et esthétique, qu'en est-il de la représentation de l'équipe de tournage, en particulier dans le cinéma d'horreur et fantastique, qui permet bien souvent d'exacerber et de rendre saillant ce qui relève de l'implicite dans d'autres genres ? Cet article propose d'explorer la mise à l'épreuve de la collectivité dans le cinéma fantastique et d'horreur depuis le premier *King Kong* (Ernest B. Schoedsack et Merian C. Cooper, 1933), et par le biais d'un corpus américain<sup>5</sup> centré principalement sur l'œuvre de Wes Craven (qui a particulièrement travaillé la question du métafilm dans ses sagas *Freddy et Scream*), et les différentes versions de *King Kong*, qui permettent d'envisager une étude diachronique du personnage du réalisateur (Carl Denham, présent dans les versions de 1933 et de 2005).

Il s'agira d'analyser d'une part, la surreprésentation de la figure du réalisateur, et d'autre part, la présence signifiante d'autres métiers du cinéma (techniciens, décorateurs, scénaristes) qui renvoient à la problématique de la représentation de la création collective et de l'équipe. Nous verrons que le genre, bien que populaire et se référant par ailleurs à la marge, ne questionne qu'à de rares exceptions, la domination du réalisateur au sein de l'équipe du film et le mythe du génie créateur. Précisons avant d'entrer dans le vif du sujet, que la question des films de *found footage*<sup>6</sup> ne sera que brièvement abordée,

---

<sup>1</sup> Christian Metz, *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1991.

<sup>2</sup> Jacques Gerstenkorn, « À travers le miroir (notes introductives) », *Vertigo*, n° 1, *Le cinéma au miroir*, Paris, 1987.

<sup>3</sup> Lucien Dällenbach, « Mise en abyme », *Dictionnaire des genres et des notions littéraires*, Préface de François Nourissier, Paris, Encyclopædia universalis et Albin Michel, 1997.

<sup>4</sup> Jean-Marc Limoges, « Mise en abyme et réflexivité dans le cinéma contemporain : pour une distinction de termes trop souvent confondus », texte issu de sa thèse : « Entre la croyance et le trouble : essai sur la mise en abyme et la réflexivité depuis la littérature jusqu'au cinéma », thèse de doctorat, Département des littératures, Université Laval, 2008.

<sup>5</sup> À l'exception d'une référence au film espagnol *Rec*, Paco Plaza et Jaume Balagueró, 2007.

<sup>6</sup> Le premier film relevant du *found footage* est *Cannibal Holocaust*, Ruggero Deodato, 1980. Ce type de film consiste à présenter une partie ou la totalité d'un film comme étant un

puisque les nombreux films de cette catégorie de l'horreur mettent en scène un tournage en général de type documentaire ou journalistique, et que le présent article propose d'analyser les représentations de l'équipe et du réalisateur dans le cadre d'un tournage de fiction, convoquant un régime esthétique et économique tout à fait différent. En effet, depuis le succès surprise du *Projet Blair Witch*, le film de *found footage* est devenu un sous-genre du cinéma horrifique mais il renvoie à la figure de l'amateur ou du journaliste<sup>7</sup>, dans un souci de brouiller la notion même de fiction<sup>8</sup>.

### Surreprésentation du réalisateur

Même si l'on note des gradations dans les symptômes, les représentations du réalisateur, en plus d'être systématiquement masculines, sont des figures qui connotent le danger. Que ce soit à leur corps défendant, comme Wes Craven submergé par la fiction dans *Freddy sort de la nuit* (Wes Craven, 1994), en réaction au contexte comme le réalisateur-reporter de *Diary of the Dead* (George A. Romero, 2007), ou comme meurtrier (*Scream 3*, Wes Craven, 2000) : le réalisateur est un homme fatal !

Notons que cette « dangerosité » est tellement constitutive de la représentation du réalisateur qu'elle déborde même parfois du cadre de l'horreur, comme c'est le cas du réalisateur-chasseur de *Chasseur blanc, Cœur noir* (Clint Eastwood, 1990). Dans ce film, inspiré d'un livre racontant le tournage de *African Queen*, de John Huston, le réalisateur, interprété par Clint Eastwood, finit par renoncer à tuer l'éléphant qui l'obsédait et provoque la mort d'un homme qui se jette devant lui pour le protéger de l'attaque du pachyderme. Le dernier plan du film nous montre John, enfin devenu réalisateur : il est sur son fauteuil, dans une posture digne d'une photographie publicitaire et prononce les mots attendus par toute l'équipe depuis le début du film : « Action ». Le film se termine par l'amorce du tournage, mais surtout, nous montre un réalisateur qui ne le devient vraiment qu'après avoir causé la mort d'un homme.

---

enregistrement vidéo authentique, la plupart du temps filmé par les protagonistes de l'histoire.

<sup>7</sup> L'amateurisme est une composante essentielle du film de *found footage*, au point d'être parfois simulée, dans un contexte de blockbuster, reproduisant le « look » amateur du *found footage* à grands frais. Ainsi, on peut opposer le budget amateur du *Projet Blair Witch* (Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, 1999), estimé à 60 000 \$ aux 25 millions de dollars de *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008).

<sup>8</sup> Alexandra Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*, Jefferson, North Carolina, Mc Farland, 2014, p. 3.

Dans le cinéma fantastique et d'horreur, le caractère létal du réalisateur est systématique, mais peut se décliner suivant trois schémas principaux : le grand témoin, le créateur, et le meurtrier. Nous verrons en développant cette typologie des figures du réalisateur qu'il y a une porosité possible entre ces types, le personnage passant de l'un à l'autre, mais toujours vers plus de monstruosité, donc plus de sang et de cadavres.

### *Le réalisateur grand-témoin*

Ce type de personnage est lié plus particulièrement au *found footage*. Le cas de *Diary of the Dead* (George A. Romero, 2007) est toutefois remarquable tant le film peut être analysé comme une réflexion sur le statut des images, les zombies devenant un élément de l'action, le prétexte poussant les personnages à se déplacer, pour changer de décor et traiter de nouvelles problématiques quant à la place de la caméra.

Le film, bien que relevant du *found footage*, se distingue des autres (*Le projet Blair Witch*, *Grave Encounters*, *Paranormal Activity*, *Rec*, *Cloverfield*<sup>9</sup>...) parce qu'il met en scène le tournage d'un film d'horreur, *Death of the Death*. On voit donc à l'écran l'équipe du film, acteurs et techniciens (un preneur de son, une scripte-productrice, les acteurs), mais pas le réalisateur, qui filme et que l'on entend diriger les acteurs et commenter l'action. D'emblée, Jason Creed, dont le nom évoque pourtant à la fois l'horreur et l'action<sup>10</sup>, est présenté comme un artiste, quelqu'un ayant une vision, et surtout, comme souhaitant en fait réaliser des documentaires, mais contraint, pour plus de facilité, à faire un film d'horreur « mais avec une satire sociale sous-jacente » comme le souligne le professeur de cinéma alcoolique qui supervise le projet. Les cas de morts se réveillant se multipliant, Jason décide d'accompagner le reste de l'équipe et de filmer, pour devenir témoin des événements. La monteuse du film, qui fait office de seconde voix off nous a d'ailleurs prévenus au début que ce film doit « servir à quelque chose ». En plus de nous former à la survie dans un monde envahi par les zombies, le film est surtout l'occasion d'un discours sur les images et leur pouvoir, et sur celui qui en a la responsabilité dans le film : le réalisateur.

---

<sup>9</sup> Pour ne citer que quelques exemples parmi les plus connus. Preuve du succès du genre, le mot-clef « *found footage* » sur IMDB renvoie, en décembre 2016, à 621 titres : <http://www.imdb.com/search/keyword?keywords=found-footage>.

<sup>10</sup> Jason pour les amateurs de cinéma d'horreur évoque inévitablement le tueur de *Vendredi 13*. Les versions récentes jouent d'ailleurs de cette connivence en choisissant les titres *Jason X* ou *Freddy contre Jason*. *Creed* évoque quant à lui la saga des Rocky et son célèbre adversaire Apollo Creed, qui donne aussi son nom au dernier volet : *Creed : l'héritage de Rocky Balboa* (Ryan Coogler, 2015).

Le film se présente comme la dernière volonté, un hommage au désir de filmer de Jason, mais il est présenté durant tout le film comme une figure d'opposition. Omniprésent (c'est lui qui tient la caméra, qui mène le récit) et absent en même temps (on ne le voit que très rarement, quand un autre personnage prend une autre caméra), il est représenté comme une figure toute puissante, créateur de sens et d'images. Le reste de l'équipe n'est ici montrée que pour lui apporter une opposition symbolique (ils s'opposent mollement à ses décisions pour finir par les accepter) et remplir le cadre qu'il compose. Il apparaît également indispensable, esthétiquement et techniquement. Ainsi, on assiste, par son intermédiaire, à un cours de montage que Jason fait lui-même, pour « que le sens de son film ne soit pas altéré ». Nous voyons donc à l'écran le montage sur ordinateur du film que Jason est en train de faire.

Pour lui, comme il le rappelle à de nombreuses reprises, « si ça ne s'est pas passé devant la caméra, ça ne s'est pas passé ». Inscrivant le réalisateur Jason Creed dans une production de type « cinéma vérité », c'est-à-dire « un dispositif incluant l'implication du cinéaste et des protagonistes filmés qui, loin d'être passifs ou oublieux de la caméra, s'en servent pour laisser émerger leur « vérité profonde, [...] la sève même de leur vie<sup>11</sup> », le film *Diary of the Dead* le rend maître de toutes choses. Or, ce contrôle absolu a des conséquences esthétiques sur le film lui-même. Tout d'abord, et c'est bien le principe du *found footage*, c'est le personnage du réalisateur qui est responsable de ce que l'on voit, ce qui se traduit à l'image par des scènes destinées à nous montrer à quel point il est indispensable à la fiction : par exemple, s'il n'essuie pas l'objectif maculé de sang, le spectateur ne voit plus rien. Dans le même ordre d'idées, *Diary of the Dead* (et donc, *Death of the Death*), montre les difficultés de filmage qui servent tout particulièrement le film d'horreur : les visages sont parfois cachés, mal ou pas éclairés, les coins sombres propices au surgissement des zombies. Lorsque la caméra est abandonnée quelques instants, elle ne filme plus « correctement » : nous ne voyons plus rien et Jason doit s'en saisir. Etant le maître de l'image, il fait le point : sans lui l'image est floue. De lui dépend bien notre connaissance du monde, présenté comme réel par le film.

Un autre impact esthétique de l'importance du réalisateur dans le cas du film d'horreur type *found footage* se trouve dans le soin particulier apporté à la fin du film, qui correspond en général à la mort du réalisateur. Dans ce genre de film, par définition, « filmer c'est vivre », « puisque tant que l'on peut filmer, c'est que l'on est vivant. La fin de *Rec* (Jaume Balaguero, Paco Plaza, 2007) est

---

<sup>11</sup> Séverine Graff, « “Cinéma-vérité” ou “cinéma direct” : hasard terminologique ou paradigme théorique ? », *Decadrages*, [En ligne], 18 | 2011, mis en ligne le 10 avril 2012, consulté le 20 juin 2017. URL : <http://decadrages.revues.org/215> ; DOI : 10.4000/decadrages.215.

ainsi particulièrement éprouvante, avec une fin “par paliers” ». Ce film espagnol raconte le calvaire des habitants d’un immeuble mis en quarantaine suite à leur contamination par un mystérieux virus, et filmé par une équipe de télévision locale. À la fin du film, alors que les seuls survivants sont Angela (la journaliste) et Pablo (son caméraman), la lumière de l’immeuble s’éteint, pour ne laisser que celle de la caméra, puis une sorte d’éclairage infrarouge, qui permet seulement au caméraman (et donc au spectateur), de voir l’action, alors que la journaliste est dans l’obscurité totale. La caméra, tombée à terre, est l’ultime rescapée, qui filme l’agonie de la journaliste et nous permet de voir le film, de garder la trace des événements tragiques.

### *Le réalisateur-créateur-maître de la fiction*

Cette représentation du réalisateur est spécialement remarquable dans *Freddy sort de la nuit*. Ce film, censé clore la saga des Freddy entamée dix années plus tôt, est réalisé par Wes Craven, créateur du personnage et réalisateur du premier film. Il raconte l’histoire de Wes Craven qui souhaite faire un nouveau *Freddy*, en engageant Heather Langenkamp (Nancy dans les 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> épisodes<sup>12</sup>) et Robert Englund (Freddy), qui jouent donc leurs propres rôles. Mais la mort de son mari et des cauchemars vont toucher Heather et son fils, tous deux victimes des attaques de Freddy. Lorsque Heather va voir Wes Craven (qui joue donc le rôle de Wes Craven) pour lui parler de ses inquiétudes, il lui explique qu’il a lui aussi des cauchemars qu’il exprime comme des « scènes » et qu’il note au réveil, constituant ainsi le script du film qu’il souhaite tourner. Dans ses cauchemars, Heather est la cible de Freddy, et la seule à pouvoir l’éliminer.

Le réalisateur est présenté ici comme l’origine et le véhicule de la fiction puisqu’il transforme ses cauchemars en script. Freddy serait une entité bloquée dans la fiction depuis 10 ans (depuis le premier *Freddy*) et Wes Craven, le réalisateur est dans l’obligation de terminer son film pour en finir avec Freddy. L’actrice Heather Langenkamp doit donc reprendre son rôle de Nancy, pour en éliminer Freddy, dans la fiction (le nouveau film de « Wes Craven ») et dans la « réalité » (le film *Freddy sort de la nuit*, de Wes Craven).

*L’Ombre du vampire* (E. Elias Merhige, 2000) propose une version fantastique du tournage de *Nosferatu* de Murnau, incarné par John Malkovitch. La représentation du réalisateur commence par nous le montrer comme le créateur de la fiction. Les premiers instants du film mettent en images de façon

---

<sup>12</sup> *Les Griffes de la nuit* (*A Nightmare on Elm Street*), 1984, Wes Craven, et *Les Griffes du cauchemar* (*A Nightmare On Elm Street 3: Dream Warriors*), Chuck Russel, 1987.

littérale « l'œil caméra » cher à François Jost<sup>13</sup>. Un gros plan de l'objectif d'une caméra est immédiatement suivi de celui de l'œil du cinéaste, établissant une équivalence entre les deux « yeux ». Le contrechamp de ce double regard opère une continuité esthétique, en aillant recours à l'iris cinématographique pour nous montrer ce que ces regards voient : la fiction (une actrice muette en noir et blanc). Le montage alterne entre ce plan muet en noir et blanc et l'image du réalisateur (Murnau-Malkovitch), en contre-plongée, en train de raconter l'histoire du film, de diriger son actrice.

C'est seulement lorsqu'il termine le plan que la couleur et le son de l'environnement arrivent dans le film, nous signalant un changement de régime diégétique. La relation intime et bercée par les paroles de Murnau l'unissant à son actrice et à ses images s'interrompt, pour laisser place à l'équipe du film. Les techniciens en blouses blanches deviennent visibles, tout comme le reste du monde (symbolisé par le son diégétique des bruits de plateau, soudain audibles) signifiant ainsi qu'ils n'appartiennent pas au même « monde » et surtout, qu'ils n'ont pas le pouvoir créateur du réalisateur, seul capable de produire la fiction.

Ce film met en scène de façon très explicite la distinction (et la hiérarchie véhiculée par les institutions culturelles) entre l'artiste (Murnau) et les artisans (l'équipe de tournage, les producteurs). Le réalisateur est l'artiste, qui ne sacrifiera pas sa vision aux impératifs techniques et économiques. Il est relié, esthétiquement, au noir et blanc, à la poésie, à l'intime et à l'abstraction. L'équipe de tournage quant à elle, est chargée des questions logistiques, des problèmes techniques, elle opère dans le bruit et la couleur. Il s'agit pour le chef opérateur, la scripte, le producteur, de produire un cadre qui réponde aux exigences du réalisateur, et qui lui permettra de réaliser son œuvre qu'il est le seul à pouvoir concevoir. Esthétiquement, alors que le réalisateur est filmé en gros plan, en train de diriger son actrice, dans un monde où n'existent que lui et son œuvre, l'équipe est filmée en plan large, en couleurs, par un travelling à la grue qui s'éloigne du plateau pour mieux montrer le monde de la fabrication : techniciens, scripte, décors, projecteurs, le tout sur fond de bruits de caméras et de pellicules.

Dans *Freddy sort de la nuit*, le réalisateur Wes Craven présente dans la diégèse bénéficie également de ce traitement particulier. Alors que les techniciens des effets spéciaux (dont l'un est pourtant le mari de l'héroïne et le créateur de la main griffue de Freddy) sont filmés en plan large dans une relation de coopération, toujours en équipe de 2 ou 3 personnes (il en va de même pour les autres techniciens, décorateurs, caméraman, etc.), Wes Craven est isolé dans

---

<sup>13</sup> François Jost, *L'Œil-caméra : entre film et roman*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, « Regards et écoutes », 1989.



le cadre et mis en scène comme un chef d'orchestre, donnant les consignes et félicitant les techniciens pour leur contribution. Visuellement, Wes Craven ne propose pas ici une représentation de la création collective, mais bien d'un collectif au service de son œuvre.

Par opposition, dans *L'Ombre du vampire*, la construction du personnage du réalisateur va progressivement s'orienter vers la figure du fou, voire du monstre. De plus en plus obsédé par l'idée de réalisme dans son travail, Murnau multiplie les prises de risque et la mise en danger des membres de son équipe, notamment en engageant Max Schreck (Willem Dafoe), présenté comme un véritable vampire. Cette folie ira jusqu'à la mise à mort de l'actrice et de plusieurs membres de l'équipe (assistants et producteur), réellement mordus et assassinés par le vampire-acteur Schreck, durant le tournage d'une scène. Murnau, ne distinguant plus réalité et fiction, filme la scène de massacre et la mort du vampire brûlé par le soleil, même si le magasin de la caméra est vide, la pellicule épuisée. Symbole de cette folie, le champ/contrechamp qui le montre en train de filmer et de continuer à diriger les acteurs (morts ou meurtriers), et sa vision, qui n'est plus la réalité, mais seulement la fiction. En effet, tous les contrechamps représentent en noir et blanc le film muet qu'il croit tourner. Il faudra d'ailleurs qu'un policier se mette dans le champ avec un clap de fin pour qu'il arrête son tournage. Dans ce film, le réalisateur passe de la figure du génie créateur à celle du fou meurtrier, qui, nous allons le voir, est très fréquente dans le cinéma fantastique et d'horreur.

### *Le réalisateur meurtrier*

Si le réalisateur se trouve toujours mêlé à des morts tragiques, certains sont présentés comme de véritables meurtriers. Le réalisateur est alors tout puissant, régissant la vie et la mort de l'équipe de tournage, acteurs et producteurs inclus. Dans cette version tragique, la réalisation devient une véritable névrose, transformant le réalisateur en assassin. Les cinéastes Carl Denham (*King Kong*, versions 1933 et 2006<sup>14</sup>) et Roman Bridger (*Scream 3*, Wes Craven, 2000) incarnent cette représentation extrême.

Carl Denham, dans le film original de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack et dans le remake de Peter Jackson, est prêt à tout pour faire son film. Les deux versions débutent par une description de Carl comme un inventeur, un conteur et un explorateur, prêt à tout pour son art. Il est tout d'abord une tête brûlée, hors-la-loi qui s'oppose physiquement et moralement aux producteurs et à la société de consommation qu'ils incarnent, refusant –

---

<sup>14</sup> *King Kong*, Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, 1933, et *King Kong*, Peter Jackson, 2006.

dans un premier temps – de « montrer des seins et de faire de l'argent<sup>15</sup> ». Mais les motivations artistiques ne sont pas plus mises en avant dans l'une ou l'autre version : Carl Denham est plutôt un aventurier, qui se servirait du cinéma pour garder la trace de ses exploits. Donnant des ordres au capitaine du bateau et à son actrice, le Carl de 1933 est un véritable chef d'orchestre, compétent dans tous les domaines. Il est réalisateur, navigateur, directeur d'acteurs, et même chasseur de dinosaures. Il s'impose comme le leader, évoluant toujours en tête des expéditions et à l'origine des déplacements de son équipe. Le réalisateur aventurier se transforme en découvrant Kong en personnage assoiffé de pouvoir et d'argent, prêt à sacrifier son équipe pour capturer le singe. Nous verrons cependant dans la seconde partie de cet article, que la présence d'autres membres de l'équipe du film et le traitement des personnages dans le remake de Peter Jackson nuancent cette figure d'autorité du film originel.

Dans *Scream 3* (Wes Craven, 2000), dans un premier temps, c'est la fiction elle-même qui est meurtrière. Le film raconte l'histoire de la production et du tournage de *Stab 3*, inspiré de l'histoire de Sydney Prescott et du fameux tueur Ghostface (créé dans *Scream*, Wes Craven, 1997). Or, c'est le script de *Stab 3* qui organise les meurtres de *Scream 3* qui s'y déroulent comme ils sont présentés dans la fiction *Stab 3*. Lorsqu'un meurtre (celui du garde du corps) ne correspond plus au script, le tueur le réécrit pour y ajouter ce meurtre imprévu et envoie sa nouvelle version par fax à l'équipe du film. On apprend dans la scène finale que le meurtrier, en charge de l'écriture du scénario et de l'exécution des crimes, n'est autre que Roman, le réalisateur de *Stab 3*. Le réalisateur est non seulement un fou meurtrier, mais de plus, justifie ses crimes par son métier, expliquant à Syd qu'il a tout manigancé : « Je suis metteur en scène Syd, je dirige ! », transformant la fiction en arme du crime, puisque les meurtres sont annoncés ou ajoutés dans le scénario qu'il écrit.

Nous l'avons vu, le réalisateur est aussi omniprésent que dangereux, mais la présence de l'équipe du film et du plateau de tournage introduit une instabilité du sens et de la place du réalisateur contribuant paradoxalement à l'isoler, révélant ainsi la difficulté de représenter la création comme collective.

## L'équipe et le plateau : au-delà du décor

### *Le décor de cinéma dans le film comme instabilité du sens*

Wes Craven, autant dans *Freddy sort de la nuit* que dans *Scream 3* joue avec les décors des films dans le film. Dans le cadre de l'horreur, cette instabilité du

---

<sup>15</sup> Carl Denham dans *King Kong*, Peter Jackson, 2006.

sens provoquée par la désorientation des sens (du spectateur et des personnages) est propice à renforcer l'effroi et le malaise. Il s'agit également pour Craven de montrer que le décor n'empêche par la terreur en révélant le « truc ».

*Freddy* commence par dévoiler l'envers du décor, en mettant en scène le tournage d'un film de façon explicite, en montrant le plateau, les décors, les techniciens, les responsables des effets spéciaux et leur dernière invention, en l'occurrence une nouvelle main pour le prochain « Freddy ». Les fils sont visibles, les personnages du film (Heather Langenkamp et son fils) et les spectateurs sont conscients que tout cela est « pour de faux » comme le rappelle Heather à son fils. Cependant, l'angoisse est tout de même présente, l'effet de Freddy et de sa main griffue est toujours le même, d'autant plus que cette séquence est en fait un cauchemar, qui finira par se réaliser plus tard dans le film (la main va bien tuer les techniciens des effets spéciaux).

Loin de renforcer la fiction, le film dans le film, visible dans les nombreuses scènes de tournage, est en fait un élément de « réalité » ou de pseudo réalisme. Dans le cas de Freddy, le personnage ayant été tué de toutes les façons possibles durant les six volets précédents, le moyen de le faire réapparaître (et qu'il soit toujours terrifiant) est de montrer qu'il est plus « réel » que dans les films précédents, qui n'étaient finalement que de la fiction. Il faut donc le faire sortir de la fiction, ce qui passe notamment par la mise en scène du tournage, du travail de production, du scénario, et même des acteurs, avec plusieurs apparitions de Robert Englund qui joue Freddy lors d'émissions de télévision, ou lors de séances de dédicace avec ses nombreux fans. La fin du film confirme cette idée de sortir Freddy de la fiction pour le rendre plus puissant, en le décrivant comme un personnage, via le script. En effet, une fois qu'il a été tué par Heather et son fils, il redevient le personnage de Wes Craven (et plus une entité au-delà de la fiction) qui peut enfin terminer son script. En sortant du cauchemar qui leur a permis d'éliminer le monstre, Heather et son fils trouvent sur leur lit un script, avec la note de Wes Craven : « Heather, Merci d'avoir eu le courage de jouer Nancy une dernière fois. Freddy est en train de retourner d'où il venait. Amitiés, Wes ». Heather reconforte son fils en lui expliquant que ceci (le script) n'est qu'une histoire, sous-entendant que ce qu'ils viennent de vivre (la mort de Freddy) était la réalité.

Les décors et les métiers du cinéma sont également très présents dans un autre film de Wes Craven : *Scream 3*. Dans ce cas, les spectateurs, comme les personnages, expérimentent la sensation de « déjà-vu », puisqu'ils retrouvent le décor, reproduit au poster près, du premier *Scream* et notamment de la maison de Syd. Lorsque cette dernière découvre le plateau, elle y évolue en étant consciente de l'illusion. Mais le décor de *Stab 3* redevient le décor de *Scream 3* à partir du moment où l'action s'y produit. Sidney est en effet de nouveau

agressée par Ghostface et retrouve les réflexes qu'elle avait dans sa véritable maison. La mise en scène, durant quelques plans, reconfigure les décors en supprimant leur caractère fictif : on ne voit plus les fils qui traînent et les marques des acteurs, mais seulement la maison de Syd, dans laquelle elle est – encore – poursuivie par le tueur au masque. Mais Syd se trouve bien dans un décor de cinéma, et certaines portes n'ouvrent sur rien ou sur un autre décor : l'environnement est donc à la fois familier et dangereux, rendu instable par le fait qu'il ne soit qu'un décor. Les métiers du cinéma, ici les décorateurs et accessoiristes sont donc utilisés pour troubler le spectateur, pour le désorienter dans le cadre de l'horreur. Cependant, c'est bien le résultat de leur travail qui est mis en avant par le film (la reproduction de la maison de Syd, du gant de Freddy, du bateau de Nosferatu, des effets spéciaux), en tant qu'exécution réussie de la vision du créateur-réalisateur.

Si les membres de l'équipe sont victimes du réalisateur (*L'Ombre du vampire*, *Scream 3*, *Freddy sort de la nuit...*), de ses envies de grandeur ou des monstres qu'il a créés, leur présence permet ainsi, parfois, de laisser poindre l'idée d'une création, si ce n'est collective, du moins multiple, bien que toujours dépendante de la volonté du réalisateur.

### *De l'importance du scénariste*

Carl Denham, réalisateur dans *King Kong* est seul maître à bord dans la version de 1933. Dans la scène où il entraîne Ann Darrow à pousser son fameux cri, il est évident que le tournage n'est absolument pas une production collective. Il est à la fois l'auteur-technicien et l'artiste-artisan, comme le montrent les plans où il apparaît seul avec sa caméra et son actrice, pendant que les membres de l'équipage sont relégués au rang de spectateurs, comme empilés derrière un poteau, pour apercevoir Carl au travail. Ce dernier répond d'ailleurs à Ann qui s'interroge sur ce travail en solo, en lui racontant qu'il a loupé une fois un plan lors d'un tournage en Afrique parce que son caméraman était effrayé par le rhinocéros qui les chargeait. Depuis, il tourne seul.

Dans le remake de Peter Jackson, Carl Denham est beaucoup plus entouré, ce qui modifie son statut : il n'est plus le seul maître à bord et doit composer, bien plus que dans le premier film, avec le reste de l'équipe. Présenté comme un aventurier, il est également la figure du faux, de l'illusion, renouant ainsi avec la tradition des bonimenteurs<sup>16</sup> du cinéma des premiers temps et du

---

<sup>16</sup> Germain Lacasse, *Le Bonimenteur de vues animées. Le Cinéma « muet » entre tradition et modernité*, Québec/Paris, Nota Bene/Méridiens Klincksieck, « Du cinéma », 2000, 229 p.

cinéma d'exploitation<sup>17</sup>. Il est le fabulateur par excellence, ses paroles sonnant volontairement plus « faux » que celles des autres personnages, comme si elles étaient des répliques de films ou des maximes. Cet aspect presque marketing du personnage est sa marque de fabrique, jusqu'à la fin du film, qui se termine sur ses paroles en forme de punchline : « It was Beauty killed the Beast » (déjà présente dans la version originale).

Dans le remake, Jack Driscoll n'est plus un membre de l'équipage, mais un auteur, le scénariste du film. Il incarne le contrepoint de Denham, il est la figure noble du film, à la fois véritable artiste et garant des valeurs morales. Isolé physiquement du reste de l'équipe du film, il est confiné dans la cale, au milieu de cages vides, ce qui ne l'empêche pas d'écrire. Alors que Carl a en charge l'illusion, le faux, Jack est la vérité, la sincérité. En effet, dans la scène de tournage sur le pont du bateau, Carl est dans son rôle de chef d'orchestre, demandant à Ann de regarder tel ou tel point. Mais lorsque Jack apparaît dans le champ et se place entre le spectateur et Carl, se substituant visuellement au réalisateur (qui est donc caché par le corps de Jack) et qu'il regarde l'actrice, la séquence évolue, passant d'une scène de film dirigée par Carl à un échange de regards enamorés « réels » entre l'actrice et Jack. C'est bien lorsque Jack entre dans le cadre que l'on sort de l'illusion, comme nous le signalent le changement musical (qui devient plus intimiste, avec moins d'instruments) et le champ/contrechamp en gros plan de face sur Ann et Jack. L'actrice est soudain bien plus convaincante, troublée par la vision de Jack, qui remplace dans la mise en scène celle du réalisateur. L'auteur est celui qui crée le réel, celui qui incarne et provoque la sincérité. La mise en scène passe du point de vue technique (montrant le jeu et l'illusion) du réalisateur au point de vue artistique (perçu comme pur et sincère) de l'auteur. Tout au long du film, la figure de l'auteur est opposée à celle du réalisateur. Carl est toujours défini par son désir de voir, par sa pulsion scopique. Il fait tout pour VOIR mais pas pour agir (sauf pour mieux voir) : par exemple, lorsqu'Ann se fait enlever, le scénariste Jack se précipite à sa rescousse sans rien voir, alors que Carl cherche le meilleur point de vue et assiste à l'enlèvement, sans rien faire. Cette caractérisation du personnage du réalisateur par la recherche du meilleur point de vue (pour en montrer le plus, en tant que cinéaste) est systématique aux moments les plus dangereux (attaques de Kong, mort de M. Hayes...), faisant de lui un dangereux lâche. Après l'attaque des insectes géants, chaque personnage se désole de la mort d'un compagnon ou se réjouit qu'il soit sain et sauf, à l'exception de Carl, qui pleure sa caméra, dont on aperçoit la pellicule étalée dans la boue.

---

<sup>17</sup> Jim Morton, *Sexploitation Films, Educational Films*, in *Re/Search # 10: Incredibly Strange films*, ed V. Search, 1986, p. 160-169.

Jusqu'au bout, la figure noble est celle du scénariste, alors que le réalisateur qui n'a jamais été considéré comme un artiste ou un auteur, n'a gardé de son métier que l'aspect raconteur d'histoires, transformant pour le public new-yorkais leur aventure tragique en spectacle grandiose.

Confronté à la surreprésentation narrative et esthétique du réalisateur, le cinéma fantastique et d'horreur montre à quel point il est difficile de mettre en scène le cinéma comme création collective. La présence de l'équipe de tournage est parfois visible, mais sans qu'elle soit liée, en tant que groupe, à la création. Se conformant au principe défendu par Frank Capra dans son autobiographie<sup>18</sup> : « un homme, un film », visant à donner plus de pouvoir au réalisateur, les représentations étudiées ignorent souvent la dimension collective du cinéma. Mais s'insinuant dans les interstices laissées libres par ces ego démesurés, l'équipe ou certains de ses membres, parviennent parfois à enrayer le processus de construction de ce personnage mégalomane et dangereux. On peut donc se demander si le lien récurrent entre dangerosité et excès de pouvoir accordé au réalisateur n'est pas finalement un plaidoyer pour une création plus collective !



## *Bibliographie*

CAPRA Frank, *The Name Above the Title*, MacMillan Company, 1971. Traduction française : *Hollywood Story*, éditions Ramsay, 1986 et 2006.

DÄLLENBACH Lucien, « *Mise en abyme* », *Dictionnaire des genres et des notions littéraires*, Paris, Encyclopedia Universalis et Albin Michel, 1997.

GERSTENKORN Jacques, « *À travers le miroir (notes introductives)* », *Vertigo*, n° 1, Le cinéma au miroir, Paris, 1987.

GRAFF Séverine, « “Cinéma-vérité” » ou “cinéma direct” : hasard terminologique ou paradigme théorique ? », *Décadrages* [En ligne], 18 | 2011, mis en ligne le 10 avril 2012, consulté le 20 juin 2017. URL : <http://decadrages.revues.org/215> ; DOI : 10.4000/decadrages.215

---

<sup>18</sup> Frank Capra, *The Name Above the Title*, New York, MacMillan Company, 1971. Traduction française : *Hollywood Story*, Paris, Ramsay, « Poche Cinéma », 1986 et 2006.

- HELLER-NICHOLAS Alexandra, *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*, Mc Farland, 2014.
- JOST François, *L'Œil-caméra : entre film et roman*, collection Regards et écoutes, Presses universitaires de Lyon, 1989.
- LACASSE Germain, *Le Bonimenteur de vues animées. Le Cinéma « muet » entre tradition et modernité*, Québec/Paris, Nota Bene/Méridiens Klincksieck, 2000.
- LIMOGES Jean-Marc, *Mise en abyme et réflexivité dans le cinéma contemporain : pour une distinction de termes trop souvent confondus*», texte issu de sa thèse : « Entre la croyance et le trouble : essai sur la mise en abyme et la réflexivité depuis la littérature jusqu'au cinéma », thèse de doctorat, Département des littératures, Université Laval, 2008.
- METZ Christian, *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film*, Méridiens-Klincksieck, 1991.
- MORTON Jim, *Sexploitation Films, Educational Films*, in *Re/Search # 10 : Incredibly Strange films*, ed V. Search, 1986, p. 160-169.

