



HAL
open science

La stupéfaction du spectateur : approche d'un état de corps au cinéma par une de ses modalités : la paralysie du sommeil

Jérémie Valdenaire

► To cite this version:

Jérémie Valdenaire. La stupéfaction du spectateur : approche d'un état de corps au cinéma par une de ses modalités : la paralysie du sommeil. Musique, musicologie et arts de la scène. Université de Strasbourg, 2019. Français. NNT : 2019STRAC003 . tel-02271590

HAL Id: tel-02271590

<https://theses.hal.science/tel-02271590>

Submitted on 27 Aug 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ÉCOLE DOCTORALE DES HUMANITÉS (ED520)

EA3402 - ACCRA

THÈSE présentée par :

Jérémie Valdenaire

soutenue le : 14 février 2019

pour obtenir le grade de : **Docteur de l'Université de Strasbourg**

Discipline/ Spécialité : Arts du Spectacle / Études
Cinématographiques

LA STUPÉFACTION DU SPECTATEUR

**Approche d'un état de corps au cinéma par une
de ses modalités : la paralysie du sommeil**

THÈSE dirigée par :

M. PAYOT Daniel
Strasbourg

Professeur émérite, Université de

RAPPORTEURS :

M. AMIEL Vincent
Paris 1

Professeur des universités, Université

Mme BEUGNET Martine
Paris 7 Diderot

Professeure des universités, Université

AUTRES MEMBRES DU JURY :

M. SOMAINI Antonio
Paris 3 Sorbonne

Professeur des Universités, Université

M. THOMAS Benjamin
recherches, Université de Strasbourg

Maître de conférence habilité à diriger des

LA STUPÉFACTION DU SPECTATEUR

Approche d'un état de corps au cinéma par
une de ses modalités : la paralysie du sommeil.

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué de près comme de loin à la réalisation de cette thèse, et plus particulièrement :

Daniel Payot, pour son aide au cours de mes années de doctorat et ses retours toujours constructifs et encourageants.

Benjamin Thomas, sans qui l'ensemble de cette recherche, qui a rythmé les sept dernières années de ma vie, n'aurait été qu'un modeste article de quelques pages, écrit en hâte après une intuition concernant une possible relation entre *Ju-On* et la paralysie du sommeil...

Mes parents pour leur soutien indéfectible, malgré les moments de doute et les échecs, durant toutes mes études et jusqu'à leur aboutissement ; et en particulier ma mère, qui a partagé avec moi le statut d'étudiante durant une année et m'a été d'une aide indescriptible durant les derniers mois de rédaction.

Et enfin, une pensée toute particulière pour Margot Heisserer : l'histoire de notre vie commune correspond à une année près à celle de cette recherche. Je la remercie pour son soutien constant sans lequel je n'aurais certainement pas surmonté les nombreux et réguliers moments de doutes et d'angoisses.

Table des matières

Introduction générale.....	11
A. Premières apparitions.....	11
1. Une sombre présence : <i>Ju-Rei</i> (2004) de Shiraishi Kôji.....	11
2. Dans le sillon de la baleine blanche	15
B. Figure du cauchemar.....	20
1. Différentes descriptions historiques	21
2. Description médicale de la paralysie du sommeil.....	27
C. Stupéfaction du spectateur et paralysie du sommeil.....	33
1. La place du spectateur	33
2. La paralysie du sommeil comme outil d'analyse esthétique.....	38
I. La jument derrière les tentures : un être menaçant par sa simple présence.....	43
A. Devenir-fantôme : le spectre d'Oiwa.....	45
1. Des fantômes sur les planches.....	45
2. Devenir fantôme.....	49
3. Créature de l'ombre.....	53
4. Étrange familiarité.....	56
B. Un être « juste là »	65
1. Sur l'autre rive.....	67
2. Une vision figurale des spectres de la paralysie du sommeil.....	73
3. Le cauchemar de Marnie	76
C. Une sombre présence : jeux d'ombres	82
1. Ombres éparses	83
2. Ombres projetées : quelques peintures d'Edvard Munch.....	95
3. L'ombre du vampire.....	104
D. Une difficile relation à l'altérité.....	112
1. Un gymnase en été	112
2. L'illusion de proximité du réseau.....	116

3.	Solitude et anthropophobie au Japon	123
4.	Contamination du média, l'altérité paradoxale du spectre	130
5.	Une stupéfiante rencontre nocturne, la paralysie du sommeil comme révélateur d'un état d'esprit contemporain.....	140
E.	L'Intrus, première conclusion provisoire.....	147
II.	Éphialtès, le poids de l'incube	149
A.	Étiologie de l' <i>incubus</i>	151
B.	Entre Eros et Thanatos	157
1.	Désir refoulé et désir assouvi	157
2.	Images du désir.....	161
C.	Stupéfaction	167
1.	Esthétique de la paralysie du sommeil	167
2.	... un autre rêve – l'impression de mort.....	174
D.	La paralysie du sommeil comme écriture	183
1.	Sexualisation du trouble, le viol nocturne de <i>L'emprise</i>	183
2.	La paralysie du sommeil comme écriture, <i>Ju-On</i>	191
3.	<i>The Nightmare</i> , un contre-exemple.....	207
E.	L'Incube.....	215
III.	Le corps de la dormeuse, la stupéfaction du spectateur	218
A.	Mécanismes de la peur et stupéfaction	218
1.	Sensations de peur, sursaut, peur de l'obscurité.....	218
2.	Corporalités étranges.....	233
B.	Le triangle des corps	247
1.	Empathie et intersubjectivité.....	247
2.	Le triangle des corps, la stupéfaction comme contamination	260
3.	Un cinéma de la contrainte : paralyser le spectateur.....	269
C.	Une autre stupéfaction : dépassement de la perception par le cinéma expérimental	288

1. Expérimentations.....	288
2. Clignotements.....	293
3. Inhumain.....	304
4. Phosphènes.....	314
D. La dormeuse.....	334
IV. Conclusions.....	338
Glossaire.....	355
Filmographie.....	359
Bibliographie.....	363
Table des illustrations.....	373
Annexes.....	375
Index des films.....	377
Index des auteurs.....	384
Un spectre hante l'histoire de l'art : « la paralysie du sommeil ». Ce trouble pourtant confidentiel a hanté l'esthétique des multiples représentations du cauchemar, de l'Antiquité jusqu'au cinéma contemporain. À travers de nombreux exemples tirés de films de fantômes japonais, puis de genres et de pays différents, cette étude se propose de traquer ce motif et d'analyser l'effet de stupéfaction qu'il peut provoquer sur le corps du spectateur. Cet état de corps particulier (sous-motricité et sur-perception) est en effet commun au cinéma et à la paralysie du sommeil, à des degrés et selon des modalités diverses. Le trouble du sommeil ne pourrait-il pas alors devenir un nouvel outil d'analyse esthétique permettant de comprendre l'un des modes d'apparition de la stupéfaction et de son effet kinesthésique sur le spectateur de cinéma ? Nous proposons d'inscrire cette hypothèse dans un contexte d'analyse où s'imposent les deux concepts du « figural » et de la « survivance ».....	388
Mots-Clefs : cinéma, stupéfaction, paralysie du sommeil, figural, survivance.....	388
A spectre is haunting the art history : the spectre of sleep paralysis. This confidential trouble has haunted the aesthetic of multiple nightmare representations, from Antiquity to contemporary cinema. Through various examples from Japanese ghost movies, then different genre and countries, this study tend to track down this figure and analyse the stupefaction effect it cause on its viewer. This particular body state (under-motricity	

and over-perception) is common to cinema and sleep paralysis, in diverse degrees and modes. The sleep trouble could be a new aesthetic analysis tool allowing to understand one of the appearance mode of the stupefaction and its kinesthetic effect on the cinema spectator. We suggest this hypothesis in an analysis context where the concepts of “figural” and “survivance” are essential.....388

Key-words : cinema, stupefaction, sleep paralysis, figural, survivance.....388

Introduction générale

A. Premières apparitions

1. Une sombre présence : *Ju-Rei* (2004) de Shiraishi Kôji

Une vieille femme est alitée dans une chambre d'hôpital. Sa belle-fille, Mayuko, vient lui rendre visite pendant son sommeil. Mais à son réveil, elle constate qu'une autre personne est dans la pièce, que Mayuko ne voit pas. Un plan subjectif nous montre la présence, qui n'est qu'une forme sombre dans le coin de la pièce pour les yeux embués de la grand-mère. La jeune femme décide de s'en aller, laissant sa belle-mère seule alors même que celle-ci fait une crise d'angoisse à cause de cette présence incongrue. Un plan très long, sans mouvement, s'attarde sur la femme alitée, qui appelle, interroge la présence, angoisse, ne peut détourner ses yeux de cette silhouette dans le coin. Un contre-champ nous replonge dans sa vision subjective : la forme n'a pas bougé, et le spectateur sait qu'il s'agit d'un fantôme, ce dont doit se douter la femme elle aussi. Lentement, dans un plan lui aussi assez long, cette silhouette se rapproche de la caméra et par extension de la belle-mère, pour avancer vers elle dans une dernière saccade.

Cette séquence se situe dans le téléfilm *Ju-Rei*, sorti en 2004 et réalisé par Shiraishi Kôji. Le réalisateur sera un an plus tard repéré pour son film *Noroï* (2005), dans la recherche d'un style qui lui est propre, là où *Ju-Rei* est une sorte d'hommage à la saga *Ju-On* (2000-2004, Shimizu Takashi) dont nous parlerons abondamment plus loin. On retrouve en effet dans ce produit sorti directement sur le marché vidéo tous les poncifs développés dans la série de films de Shimizu Takashi : scènes d'apparitions violentes et au rythme soutenu, chronologie bouleversée, malédiction se propageant de personne en personne... la liste est longue, et la mise en scène elle-même se rapproche de très près des films originaux, sans pour autant réussir à les égaler en finesse. Le film est en cela emblématique d'une époque où les studios japonais essayaient à tout prix de profiter du succès des films de fantômes, dans la vague d'intérêt déclenchée par *Ring* (Nakata Hideo) en 1998. Portrait peu flatteur du film, mais ce dernier comporte pourtant quelques scènes très intéressantes, et notamment celle que nous venons de décrire.

La première chose étonnante concernant cette scène est l'emploi d'un plan subjectif. Si ce procédé n'est pas rare, il n'en est pourtant pas moins original, en tout cas dans la manière dont il est employé. Il est plus courant de l'utiliser dans le cadre du film d'horreur ou du thriller, pour créer du suspense en montrant le point de vue de l'élément qui menace le personnage (on voit ainsi souvent un plan se déplaçant au sol pour montrer un animal attaquer, ou un plan derrière une vitre, des buissons pour un tueur se cachant par exemple). Ce style de plans ne s'applique pourtant que très rarement dans le cadre du film de fantôme, probablement par respect pour *la théorie Konaka*, du nom du scénariste célèbre, qui s'avère être une codification du genre à partir des années quatre-vingt-dix, dans laquelle on retrouve ces lignes :

Ne pas introduire le point de vue du fantôme. Une scène classique du film d'horreur : un personnage, sur le point de se faire attaquer par un fantôme ou un tueur en série, est montré à travers le point de vue de l'agresseur. Ce type de scène créera du suspense, mais ne fera pas peur au spectateur. ¹

Le point de vue direct du personnage principal est plus rare, même si *Ju-On* l'a largement utilisé pour les scènes de hantise. Ce qui est novateur dans *Ju-Rei*, c'est l'adaptation de ce procédé à une vision troublée, celle de la vieille femme. Le plan est

¹ KONAKA, Chiaki. *Horā eiga no miryoku : fundamentaru horā sengen*. Tōkyō : Iwanami Shoten, 2003 cité par ; DU MESNILDOT, Stéphane. *Fantômes du cinéma japonais: les métamorphoses de Sadako*. Pertuis : Rouge profond, 2011, p. 57.

ainsi entièrement flou, empêchant toute mise au point sur l'élément perturbateur de la scène : la silhouette menaçante. Ce n'est donc plus une construction ordinaire d'un plan face à laquelle nous nous trouvons, mais bien à quelque chose de figural, une « présence visuelle, polymorphe et qui nous atteint directement »¹, en somme un inconscient de l'image que l'analyse figurale se chargera de faire remonter à la conscience, de voir comment celui-ci agit en sous-sol et altère la forme même de la surface. Penser le figural c'est, comme le dit si bien Luc Vancheri dans son ouvrage consacré à la question : « prêt(er) à la figure le pouvoir d'attester un travail de l'œuvre, comme il en va du travail du rêve, (être) certain(s) que l'image ne saurait se refermer sur ce qu'elle représente »². Ce n'est plus la narration qui touche le spectateur, mais bien la force interne de l'image, prise comme image et non plus comme représentation figurative. De même, ce plan est violent pour le spectateur, en ce qu'il le force à partager la place de la vieille femme, à subir la hantise. Il n'y a pourtant pas de réelle identification avec celle-ci dans cette scène : le mécanisme de segmentation du film n'en laisse pas le temps au spectateur, les personnages ne subsistant que quelques minutes lors de leurs séquences avant de mourir et de laisser la place à de nouvelles victimes. Difficile dès lors de s'identifier à eux dans cette configuration filmique, et pourtant le film cherche à produire un effet de terreur sur son spectateur, et cette séquence précise en est le paroxysme. C'est en faisant appel à quelque chose d'autre que l'identification, comprise comme capacité du spectateur à se reconnaître dans le personnage auquel il fait face, à s'imaginer à sa place, qu'il y parvient ; quelque chose d'autre donc qui relèverait plus d'une identification sensitive au personnage, non plus à son histoire, mais bien à ses affects, ses sensations...

Tout est fait pour contraindre le spectateur, au sein de ce plan, mais aussi au sein de la séquence dans sa totalité. Nous n'avons ainsi pas mentionné la durée des plans, assez inhabituelle dans ce genre de cinéma ; elle occupe pourtant une place cruciale dans la perception de la scène par le spectateur. Si le plan subjectif est potentiellement le plus puissant dans les émotions qu'il peut susciter chez le spectateur, le contre-champ sur la grand-mère alitée est tout aussi important, en ce qu'il laisse l'objet de la peur en hors-champ. Et la durée invite à imaginer une action, une attaque du fantôme, son arrivée dans le cadre par exemple, mais il n'en est rien. L'intégralité du plan ne nous montre que la femme face à cette présence invisible pour nous, incapable de bouger. La contrainte est tout aussi forte dans l'immobilité absolue du cadre, et surtout

¹ AUMONT, Jacques. *Matière d'images, redux*. Paris : Éditions de la Différence, 2009, p. 31.

² VANCHERI, Luc. *Les pensées figurales de l'image*. Paris : A. Colin, 2011, p. 4.

dans sa durée ; elle nous invite de même à voir le corps auquel s'identifier dans le plan subjectif, que le réalisateur nous force à *incarner* par sa mise en scène. Il nous semble que cette violence envers le spectateur du film n'est pas uniquement propre à un genre délimité par des effets évidemment violents (le cinéma d'horreur), mais vise aussi à un autre effet, beaucoup plus fort. Rappelons-le, le cinéma d'horreur « traditionnel » fonctionne sur les mécanismes d'identification pour produire une *empathie* chez le spectateur, de façon à ce qu'il ressente la même peur que le personnage, et pour le personnage. Il peut de même, dans le cas des personnages secondaires, s'avérer très violent, et c'est alors une dimension sadique qui se crée pour le spectateur, qui prend devant le film du plaisir à voir des scènes de violence, de torture voire de mort. Il n'en est rien dans cette séquence, il s'agit d'un tout autre effet qui se met en place.

L'identification est, nous l'avons vu, largement désamorcée par la construction même du film. Nous pourrions bien sûr rétorquer que l'identification fonctionne même de manière inconsciente, et ce à partir du moment où un personnage est à l'écran, donc un être humain, objet potentiel d'empathie. C'est ce que Christian Metz dans son ouvrage primordial *Le Signifiant Imaginaire*, sur lequel nous reviendrons et auquel nous nous référerons pour toutes les questions concernant l'identification, nomme justement *identification secondaire*, l'identification à un personnage ou à défaut à un acteur.¹ Mais celle-ci est beaucoup moins efficace, ou puissante que dans le cas plus courant d'un personnage principal dont le spectateur connaît la vie fictive, a eu le temps de comprendre les tenants et les aboutissants des actions. Nous pourrions de même parler de l'effet de surprise, le sursaut dont les films d'horreurs usent (et abusent) pour faire peur au spectateur. Celui-ci n'apparaît qu'à la toute dernière image de la séquence, au moment où le spectre se rapproche d'une manière très rapide, contrastant avec l'absence totale de mouvement de la scène. Le sursaut est effectivement une réaction physique naturelle, qui ne nécessite nullement d'identification pour fonctionner chez le spectateur. Mais dans ce cas, comment expliquer l'angoisse générée par ces deux plans *avant* l'effet de surprise causé par le mouvement ? Il y a bien quelque chose d'autre qui se produit, qui est recherché par le film, et qui passe par cette identification sensitive dont nous parlions. Quelque chose d'une stupéfaction, qui tire son origine d'un grand nombre d'éléments de la scène, et intervient après une montée crescendo des effets d'angoisse, de peur puis de terreur. Stupéfaction qui intervient donc en paroxysme, et *tétanise* le spectateur, incapable de

¹ Cf. (entre autres) : METZ, Christian. *Le signifiant imaginaire: Psychanalyse et Cinéma*. Paris : Christian Bourgois éditeur, 2002 [1977], p. 67.

détacher ses yeux de l'écran. C'est cette stupéfaction qui nous intéresse, ainsi que ses raisons d'être et d'apparaître chez le spectateur, son étude nous mènera à travers l'esthétique, mais aussi au cœur même de la psyché humaine, de son rapport à l'autre. Comprendre la stupéfaction du spectateur à travers la terreur, pour ensuite constater qu'elle n'est pas liée exclusivement à cette émotion, à un genre de film, mais peut aussi marquer un spectateur face à d'autres types de films, d'autres modalités de l'image.

2. Dans le sillon de la baleine blanche

Il existe des façons plus ou moins étranges, originales de commencer un livre. Celle choisie par Herman Melville pour son chef d'œuvre (qui ne sera d'ailleurs reconnu que bien après sa mort) *Moby Dick* est particulièrement éloquente, et témoigne de l'intérêt que portera l'auteur au didactisme tout au long du roman, qui propose un savoir quasi encyclopédique sur les cétacés entre les lignes de la fiction. Cet incipit en effet, propose une partie étymologique, qui relève les définitions du terme *whale*, avant de passer en revue ses traductions dans différentes langues. Enfin, des extraits de textes bibliques et scientifiques composent la deuxième partie de cette introduction au roman, qui brasse les différentes thématiques de l'œuvre. Nous proposerons dans le cadre de cette recherche une introduction similaire, en hommage, mais aussi parce que le sujet étudié ici est assez présent dans la littérature pour que nous puissions reproduire quelques lignes de littérature. Ainsi : chez Herman Melville lui-même pour commencer :

Plusieurs heures durant je restai couché non seulement sans dormir, mais éveillé on ne peut plus. Malheureux comme alors, je ne le fus plus jamais de ma vie, même lorsque j'ai connu de vrais malheurs. Je dus pourtant finir par tomber dans le léger sommeil des mauvais rêves, dont je m'éveillai peu à peu, tout empêtré de mon rêve encore ; j'ouvris les yeux : la chambre était enveloppée de ténèbres au lieu du plein soleil de tout à l'heure. Ce fut, à l'instant même, un choc qui m'ébranla dans tout le corps ; rien qu'on pût voir, rien qu'on pût entendre : mais il y avait comme une main surnaturelle posée sur la mienne. Mon bras reposait sur le couvre-lit et la chose sans nom, l'être inimaginable, forme ou fantôme, à qui appartenait la main me faisait l'effet d'être assis au côté de mon lit, proche à me toucher. Pendant un instant qui me parut un amoncellement de siècles sur des siècles, tel un gisant je restai là, immobile, glacé de la peur la plus atroce, n'osant pas retirer ma main, tout en me répétant cependant avec insistance que si je parvenais à la bouger seulement d'un pouce, le charme horrible serait rompu. J'ignore comment le sentiment conscient de la chose finit par m'abandonner,

toujours est-il qu'en me réveillant le lendemain matin je me rappelais tout avec un frisson de terreur, et pendant des jours et des jours, des semaines et des mois, je me perdis en vaines conjectures pour essayer d'expliquer le mystère. Que dis-je ? aujourd'hui encore il m'arrive souvent de m'en inquiéter.¹

Chez Cervantès, de façon plus courte :

Là-dessus, Sancho ouvrit un œil et, sentant ce poids qui menaçait de l'écraser, crut qu'il faisait un cauchemar.²

De manière toute aussi succincte chez James Joyce, dans le chapitre ayant la forme d'un catéchisme :

-De ces troubles mentaux ou physiques, desquels (si tant est qu'il y en ait) n'était-il pas complètement à l'abri ?

-De la suggestion hypnotique : une fois, s'étant réveillé, il n'avait pas reconnu sa chambre à coucher : plus d'une fois, s'étant réveillé, il avait été pendant un temps indéfini incapable de bouger ou de produire un son.³

Chez Guy de Maupassant :

Puis, je me couche, et j'attends le sommeil comme on attendrait le bourreau. Je l'attends avec l'épouvante de sa venue ; et mon cœur bat, et mes jambes frémissent ; et tout mon corps tressaille dans la chaleur des draps, jusqu'au moment où je tombe tout à coup dans le repos, comme on tomberait pour s'y noyer, dans un gouffre d'eau stagnante. Je ne le sens pas venir, comme autrefois, ce sommeil perfide, caché près de moi, qui me guette, qui va me saisir par la tête, me fermer les yeux, m'anéantir.

Je dors – longtemps – deux ou trois heures – puis un rêve – non – un cauchemar m'étreint. Je sens bien que je suis couché et que je dors, ... je le sens et je le sais ... et je sens aussi que quelqu'un s'approche de moi, me regarde, me palpe, monte sur mon lit, s'agenouille sur ma poitrine, me prend le cou entre ses mains et serre ... serre ... de toute sa force pour m'étrangler. Moi, je me débats, lié par cette impuissance atroce, qui nous paralyse dans les songes ; je veux crier, - je ne peux pas ; - je veux remuer – je ne peux pas ; - j'essaye, avec des efforts affreux, en haletant, de me tourner, de rejeter cet être qui m'écrase et qui m'étouffe – je ne peux pas !

¹ MELVILLE, Herman. *Moby Dick*. Paris : Phébus, 2011 [1851], p. 71-72.

² DE CERVANTES SAAVEDRA, Miguel. *L'ingénieux hidalgo Don Quichotte de la Manche*. Paris : Éditions du Seuil, 2001 [1605], p. 174.

³ JOYCE, James. *Ulysse*. Paris : Gallimard, 2013 [1922], p. 1063.

Et soudain je m'éveille, affolé, couvert de sueur. J'allume une bougie. Je suis seul. ¹

Continuons chez Lafcadio Hearn :

Il fut éveillé par des flocons de neige qui tombaient sur ses joues. La porte de la cabane était ouverte, et, à la clarté intense de la « lumière de la neige », il distingua une femme, tout en blanc, debout dans la chambrette. Elle était penchée sur Mosaku et lui soufflait au visage... Son haleine était comme une brillante fumée blanche. Soudain, elle se tourna du côté de Minokichi, et se baissa vers lui. Il essaya de crier, mais ne put articuler aucun son... la femme incongrue se courbait toujours au-dessus de lui et sa figure touchait presque la sienne... Il vit qu'elle était très belle, mais il eut peur de l'expression de ses yeux.²

Dans le *Carmilla* de Sheridan le Fanu à présent :

Le premier évènement d'importance de mon existence est l'un de mes souvenirs les plus anciens. Il laissa une empreinte terrible sur mon esprit, qui ne s'est d'ailleurs jamais effacée depuis. Certains penseront qu'il n'est pas digne d'être rapporté ici. Vous verrez cependant plus tard pourquoi je le mentionne. La grande pièce qu'on appelait la nursery, bien que je fusse la seule à y loger, était située au dernier étage du château, sous les lattis en chêne des combles. Je ne devais pas avoir plus de six ans lorsqu'une nuit je me réveillai et, me redressant, je ne vis ni la servante qui s'occupait ordinairement de moi, ni la nurse. Je me retrouvai donc toute seule dans la pièce, mais je n'avais pas peur. Je faisais partie de ces heureux enfants qu'on protège des histoires de fantômes, des contes de fées et de toutes ces sortes de récits qui nous font plonger sous les draps quand la porte émet soudain un craquement, ou que la lueur mourante de la chandelle rapproche de notre visage les ombres dansantes du baldaquin. Je me sentais plutôt vexée et insultée, qu'on ait pu, à mes yeux du moins, m'abandonner ainsi. Je me mis à pleurnicher, avant de me mettre à hurler pour de bon quand, à ma grande surprise, j'aperçus sur le côté du lit un très joli visage qui me regardait, sans sourire. C'était celui d'une jeune fille agenouillée, les mains glissées sous la courte-pointe. Je la regardai avec une sorte d'étonnement ravi et cessai de pleurer. Elle me caressa, s'allongea près de moi sur le lit et m'attira contre elle en souriant. Je ressentis tout de suite un calme délicieux et me rendormis. Je fus réveillée par la sensation de deux aiguilles qui s'enfonçaient en même temps très profondément dans ma

¹ DE MAUPASSANT, Guy. *Le Horla, et autres contes d'angoisse*. Paris : Flammarion, 1984 [1885], p. 58.

² HEARN, Lafcadio. *Kwaidan, ou Histoires et études de choses étranges*. Paris : Mercvre de France, 1998 [1904], p. 55-56.

poitrine et je poussai un cri. La jeune fille s'écarta brusquement en me fixant du regard, et glissa sur le sol. J'eus l'impression qu'elle allait se cacher sous le lit.¹

Et enfin plus récemment, chez Murakami Haruki :

Je voulus regarder l'heure au réveil qui se trouvait à côté de mon oreiller, mais je ne réussis pas à tourner ma tête suffisamment loin. Juste à ce moment-là, je crus apercevoir quelque chose au pied de mon lit, quelque chose comme une vague silhouette noire...C'était un vieil homme décharné qui portait une chemise noire collante. Ses cheveux étaient noirs et courts. Il se tenait à côté de mon lit, parfaitement immobile. Il ne dit rien, mais son regard perçant me fixa...Tout ceci n'était plus un rêve, je le savais. De cela je m'étais déjà réveillée...Et en réalité un vieil homme, que je n'avais jamais vu avant se tenait au pied de mon lit. Je devais faire quelque chose - allumer la lumière, réveiller mon mari, hurler. J'essayai de bouger, je me débattis pour faire fonctionner mes membres, mais ça ne fit aucun bien. Je ne pus bouger un doigt. Quand il devint clair que je n'arriverai jamais à bouger, je fus emplie d'une terreur infinie, une peur primale comme je n'en n'avais jamais connue avant, tel un frisson surgissant silencieusement du puits sans fond de la mémoire. Je tentai de hurler, mais je fus incapable de produire le moindre son ni même de bouger la langue. Tout ce que je pouvais faire c'était regarder le vieil homme.²

Nous pouvons d'ores et déjà remarquer une certaine cohérence thématique entre ces extraits de textes romanesques. Point d'analyse détaillée de ces œuvres. Ce qu'il est néanmoins intéressant de prendre en compte ici, c'est cette atmosphère très particulière qui est commune, et des récits somme toute très proches, dont les détails coïncident. On peut citer, pêle-mêle impression de *cauchemar*, impression de présence, impossibilité de bouger, terreur et sensations corporelles. De nombreux auteurs ont écrit sur ces symptômes, longtemps assimilés au cauchemar, comme nous le prouve l'extrait de *Don Quichotte*. Mais le trouble en question est différent, même s'il partage des éléments similaires avec ce que l'on sait n'être aujourd'hui qu'un *mauvais rêve*. Ce trouble du sommeil est nommé *Paralysie du Sommeil*. Nous verrons plus tard quelles en sont les raisons d'apparitions sur un plan scientifique, alors contentons-nous ici d'une simple description, qui nous guidera et permettra de mieux comprendre ces extraits. La paralysie du sommeil voit donc le dormeur se réveiller lors du sommeil paradoxal, mais sans avoir le moindre contrôle sur ses mouvements,

¹ LE FANU, Joseph Sheridan. *Carmilla*. Arles : Actes Sud ; Leméac, 1996 [1872], p. 12-13.

² MURAKAMI Haruki, *Sleep*, in SCHEGOLEVA, Anna. Sleepless in Japan: the kanashibari phenomenon. Dans : *Electronic journal of contemporary japanese studies (ejcjs)*. Vol. 37 [en ligne]. Oxford Brookes University, 2001, p. 32-33. [Consulté le 6 décembre 2014]. Disponible à l'adresse : <http://www.japanesestudies.org.uk/kenkyu2002/Schegoleva.pdf>. (Traduction de Cyd Rogers)

si ce n'est ceux de ses yeux. À cela s'ajoutent, puisque le cerveau est encore plongé dans le sommeil paradoxal, des hallucinations auditives, visuelles et kinesthésiques. Les récits les plus fréquents et les extraits cités précédemment font souvent mention d'un poids sur la poitrine et d'une impression de présence menaçante dans la pièce, parfois accompagnée de la vision d'une entité humanoïde, décrite comme malfaisante. Nous pouvons donc, pour l'instant, résumer le trouble en trois points, trois symptômes :

- La paralysie, l'impossibilité de se mouvoir, la tétanie du corps, selon des degrés divers dans les récits.
- L'impression de présence, quasi-exclusivement menaçante (et humaine, en tout cas dans les récits contemporains, nous y reviendrons).
- La sensation d'étouffement, de poids sur la poitrine.

Ces trois points importants nous permettront, sans plus de détails pour l'instant, de plonger dans notre sujet et de voir comment ces différents extraits trouvent écho dans le cinéma sous des modalités différentes. Le lecteur aura de même remarqué notre goût pour les citations non tronquées, qui l'accompagnera tout au long de ces pages. Nous préférons donc en général des citations longues, livrées dans la mesure du possible *in extenso*, non pas par manque d'assurance mais bien dans l'intention de donner à voir la pensée des auteurs, leurs conclusions de recherches dans leur contexte. La variété des domaines abordés (cinéma bien sûr, mais aussi esthétique, psychologie, sociologie, sciences cognitives) nous a semblé impliquer ce type d'approche par citations, à la place d'une vulgarisation de notre part qui aurait été moins précise que les propos des spécialistes en la matière. De même, nous avons dû traduire de nombreux textes, généralement confidentiels et réservés aux chercheurs en psychologie (nous indiquerons alors les termes problématiques ou polysémiques entre parenthèses dans leur langue originale). Précisons enfin que nous avons choisi de donner les noms japonais comme dans leur langue d'origine, c'est-à-dire le nom de famille en premier suivi du ou des prénoms.

B. Figure du cauchemar

En tant que lecteur contemporain, nous ne pouvons que nous poser cette question à la lecture des textes d'introduction : ne s'agit-il vraiment que de cauchemar, au sens, finalement inoffensif parce que seulement onirique, de mauvais rêve ? La réponse est non, le trouble décrit dans tous ces extraits ayant été aujourd'hui identifié par un autre nom : la paralysie du sommeil. C'est le neurologue Kinnier Wilson qui a, en 1928, été le premier à distinguer cette découverte de ce que nous appelons aujourd'hui cauchemar. La définition du Littré est ici éloquente, car elle ne différencie pas totalement les deux troubles :

Cauchemar, n.m. Sentiment d'un poids incommode sur la région épigastrique, pendant le sommeil, avec impossibilité de se mouvoir, de parler, de respirer ; état qui finit par un réveil en sursaut après une anxiété extrême. (...) || Par extension, tout rêve effrayant

Nous retrouvons ici nos trois modalités précédemment abordées, et la définition, secondaire dans l'article du dictionnaire, du cauchemar comme « rêve effrayant ». Cette définition est pourtant erronée, justement par son indistinction entre ces deux états pourtant très différents, et elle nous servira précisément à décrire avec précision la paralysie du sommeil. Outre le fait qu'elle ne correspond plus au terme cauchemar, elle est aussi fautive sur un point crucial : il n'y a pas de réveil à proprement parler dans la paralysie du sommeil, puisque la personne la vivant n'est pas réellement endormie. Elle intervient certes dans une phase de sommeil paradoxal, quasiment exclusivement lors des endormissements ou du sommeil qui précède de peu l'éveil, mais la paralysie du sommeil en soi *est* un réveil. Décrivons la plus en détail.

Le sujet vivant une paralysie du sommeil se réveille en plein cœur du sommeil paradoxal et constate qu'aucun muscle ne réagit aux stimuli, qu'ils refusent absolument de bouger, exception faite des muscles des paupières et des yeux. Cet état, déjà potentiellement angoissant, n'est pourtant que la base du trouble. En effet, le cerveau de notre sujet est encore en plein sommeil paradoxal, et continue de faire ce qu'il fait durant les rêves, à savoir interpréter des stimuli extérieurs (sons, images, lumières et sensations) et les moduler. Cette modulation, prenant cœur dans l'angoisse de l'état vécu par la personne, sera quasi exclusivement angoissante elle aussi : on constatera ainsi de nombreuses mentions de voix, bruits de pas, sensations désagréables de chute, de glissement, et unanimement l'impression d'une présence menaçante qui observe le sujet, celle-ci étant parfois visible, comme une entité

humanoïde très sombre, plus ou moins proche, allant parfois jusqu'à être imaginée sur son torse, accompagnant cette sensation de pesanteur sur la cage thoracique. Précisons d'emblée que tous ces éléments sont purement imaginaires et hallucinés, il n'y a, même si l'état peut être d'une violence considérable pour celui qui le vit, aucun risque, aucune réalité dans ces hallucinations, sinon la peur qu'elles génèrent. Cette précision nous semble nécessaire tant les études sérieuses et scientifiques sur la paralysie du sommeil sont parfois noyées, sur internet, par une quantité astronomique de propositions et explications ésotériques du trouble, décorporation, voyage astral, fantômes, possession, enlèvements extra-terrestres ; et ce ne sont que des exemples épars tant la liste est longue et imaginative. Nous n'aborderons dans le cadre de cette recherche que des troubles psychiques expliqués par la science et confirmés par des exemples comme nous allons le faire avec la paralysie du sommeil.¹

1. Différentes descriptions historiques

Commençons dans un premier temps par proposer une brève historiographie de ce trouble du sommeil. Ceci nous permettra d'en apprendre un peu plus sur les origines de son savoir, et surtout de voir comment il ne fut finalement compris qu'au XXème siècle, avec l'apparition des neurosciences. La paralysie du sommeil est connue depuis l'Antiquité et a traversé les âges, prenant des atours différents tantôt liée à des troubles gastriques à cette époque, tantôt à des possessions par le démon au Moyen-Âge. Différents noms aussi, même si des termes reviennent couramment jusqu'à l'époque moderne : *incube* (et son féminin *succube*), et durant l'Antiquité le mot *éphialtès*², encore utilisé dans certains articles. Un article de Wilhelm Roscher sur le sujet évoque justement la circulation de ce motif à travers les civilisations :

En ce qui concerne tout d'abord les considérations des médecins de l'Antiquité sur la nature du cauchemar, il ressort déjà nettement du terme étouffeur, vraisemblablement emprunté par Themison à la langue populaire, que celui-ci voyait la caractérisation essentielle du cauchemar dans la sensation d'étouffement, d'étranglement [...]. Parmi les autres symptômes, on signale l'impression, chez le dormeur, que quelqu'un est assis sur sa poitrine, saute (se jette) ou monte soudain

¹ Par exemple, le « voyage astral » et les phénomènes de décorporation ont été largement expliqués par les neurosciences, la sensation de quitter son corps provenant d'une sécrétion (ou injection) de kétamine.

² Traduit par « se jeter sur ». Il est intéressant de voir que le cauchemar est, dans la langue grecque, une entité et non pas un état du corps. Par la suite, *Incube* (*Incubus*) remplacera ce terme, celui-ci signifiant « se coucher sur ».

sur celle-ci et l'écrase de son poids, ou le serre comme dans un étau, par ailleurs le sentiment d'immobilité et de pétrification ainsi que l'impossible recours au langage réduit à quelques sons inarticulés. Ici et là, selon Soranos et Paul d'Égine, on exprime l'impression que le démon assis sur la poitrine essaie de violer le dormeur mais se dérobe aussitôt que ce dernier le saisit par les doigts, joint les mains ou serre le poing.¹

Nous retrouvons dans ce récit datant pourtant du I^{er} siècle de notre ère les symptômes de la paralysie du sommeil, décrits d'une manière admirablement détaillée. D'un point de vue étymologique, rappelons que le terme de cauchemar est intimement lié à l'idée d'écrasement, et cela par une entité, comme nous l'explique un article de *L'Information Psychiatrique* : « Le terme "cauche" est la forme romane du latin *calcare*, qui signifie "fouler, écraser". Le terme "mar" dérive du terme germanique *mahr*, qui désigne une entité fantomatique montant à cheval. Cet esprit a pour habitude de surprendre le dormeur dans son sommeil pour le piétiner de son cheval et le tuer. »² Macrobe (V^{ème} siècle) est aussi cité par Roscher, et nous permet de voir apparaître un nouvel élément essentiel de la paralysie du sommeil.

Le fantôme semble apparaître ainsi quand entre la veille et le repos complet, dans lequel, comme on dit, quelqu'un, croyant à cause de la première brume du sommeil être encore éveillé alors qu'il a à peine commencé à dormir, croit voir des formes issues de la nature qui bougent et l'attaquent pour ainsi dire de tout côté, différentes soit par la taille soit par l'aspect, et des phénomènes naturels divers, tantôt joyeux, tantôt orageux. Dans cette catégorie, il y a l'Éphialtès que l'opinion générale s'imagine attaquer les gens en repos et alourdir par son poids les gens opprimés et conscients.³

Tout comme nous l'avons évoqué précédemment, Macrobe fait référence ici à l'apparition du trouble dans les périodes dites *hypnagogiques* et *hypnopompiques*, ce qui correspond à la définition qu'en font de nos jours les hypnologues : « Le sujet est incapable d'accomplir un mouvement volontaire alors qu'il va s'endormir (hypnagogiques) ou alors qu'il se réveille, que ce soit pendant la nuit ou le matin au

¹ ROSCHER Wilhelm, « Ephialtès, étude mytho-pathologique des cauchemars et démons du cauchemar dans l'Antiquité », in *Le Cauchemar: mythologie, folklore, arts et littérature*, 1900 in TERRAMORSI Bernard (éd.), *Le Cauchemar: mythologie, folklore, arts et littérature*, Paris] : [Réunion, Publieur ; SEDES ; Université de la Réunion, 2003, p. 19-20 (Bibliothèque universitaire & francophone).

² BARATTA, Alexandre, WEINER, Luisa et HALLEGUEN, Olivier. Le cauchemar : histoire du concept, données cliniques et implications sociétales. *L'information psychiatrique*. Janvier 2010, Vol. 86, n° 1, p. 73-78.

³ ROSCHER, Wilhelm. *op.cit.*, p. 22.

réveil (hypnopompiques). »¹ Mais un autre terme utilisé par l'auteur ramène aussitôt à notre recherche, puisque l'auteur, au lieu d'utiliser le mot *éphialtès*, emploie celui de fantôme. Ceci est révélateur du caractère plus ou moins surnaturel ou inexplicable accordé au cauchemar par ces médecins grecs. Tous les éléments et symptômes du trouble étaient alors déjà connus et fidèlement décrits. Mais là où « l'âge d'or » antique s'intéressera de près à la paralysie du sommeil, l'obscurantisme du Moyen-Âge sera catastrophique pour de nombreuses personnes l'ayant expérimentée...

La forme particulière que cette croyance a prise au Moyen-Age est principalement due à l'influence de la théologie, qui s'en est servie pour sa cause comme elle le fit d'autres superstitions populaires. Une quantité étonnante de la littérature de cette époque a trait à des débats détaillés concernant les activités précises de ces esprits malins. Leur conception générale était étroitement liée à celle du Diable et de son armée, si bien que ce sujet constitue vraiment un chapitre de démonologie. L'Eglise, selon saint Augustin, dans son passage fameux sur le « Silvanos et Faunos, quos vulgo incubos vocant » (les satyres et les faunes que le peuple appelle incubes), considérait que les incubes étaient essentiellement des démons de l'enfer, dont la fonction était de tenter la fragile humanité.²

Influence du christianisme donc, qui par son omniprésence à cette époque a constitué un prisme de lecture de nombreux phénomènes oniriques ou psychologiques, la paralysie du sommeil comprise. Ainsi, « l'être menaçant » des symptômes du trouble se voit attribuer une origine surnaturelle (l'incube), mais surtout démoniaque. L'apparition d'un nouvel élément qui semble à première vue anecdotique ouvre de nouvelles portes à l'interprétation du trouble : sa dimension sexuelle. Il y a quelque chose de contradictoire, sinon ironique de voir le puritanisme chrétien être le premier à aborder cet aspect, mais l'omniprésence de la condamnation de la lubricité et la mise en garde contre ses dangers expliquent ce détail. L'incube est donc identifié comme une forme humanoïde à nouveau, bien que démoniaque, et est très largement inspiré par le dieu Pan de l'Antiquité et par ses satyres, connus pour leur lubricité, dont les représentations ont été récupérées par l'Eglise pour donner une image caprine au diable. Pourtant, des médecins de cette période cherchent à pérenniser l'héritage scientifique de l'Antiquité :

Alcher de Clairvaux, moine cistercien du XIII^e siècle s'inspire des écrits du médecin antique Macrobe pour forger une classification des rêves et cauchemars.

¹ BILLIARD, Michel et DAUVILLIERS, Yves. *Les troubles du sommeil*. Issy-les-Moulineaux : Elsevier Masson, 2011, p. 197.

² JONES, Ernest. *Le cauchemar*. Paris : Payot, 2002 [1963], p. 84-85.

Ce moine décrit 5 types de rêves, parmi lesquels il distingue le phantasma, qui apparaît au dormeur sous la forme d'une figure fantomatique. À cette catégorie appartient l'Éphialtès, trouble pendant lequel le dormeur sent une force mystérieuse peser sur sa poitrine, l'empêchant de respirer et de remuer. Néanmoins, Clairvaux réfute l'explication surnaturelle. Selon lui, ce trouble serait secondaire à des vapeurs montant au cerveau, étouffant les esprits animaux du dormeur, lui donnant l'impression d'être oppressé et provoquant l'illusion de l'étouffement.¹

Et plus récemment :

Au milieu du XVII^e siècle, le médecin néerlandais Isbrand van Diemerbroeck publie le premier cas clinique de cauchemar. Cette publication marque un tournant majeur, car la description clinique détaillée permet d'établir rétrospectivement le diagnostic de paralysie du sommeil paradoxal compliqué d'hallucinations hypnopompiques. Le célèbre cas numéro 11, intitulé « À propos du cauchemar », décrit une femme de 50 ans, se réveillant la nuit avec l'impression que le diable est couché sur elle, l'empêchant ainsi de bouger et respirer. Des hallucinations visuelles complètent le tableau avec la vision d'une silhouette maléfique au pied du lit, ou encore d'un gros chien dans la chambre.²

Un autre point crucial est le lien attirance/répulsion qui s'opère entre l'incube et sa victime. Lors de l'hallucination, l'expérience est bien évidemment traumatisante et angoissante pour le sujet, mais comprend aussi une dimension sexuelle comme nous l'avons vu, plus ou moins agréable selon les récits, et plus ou moins avouée ou refoulée. Bien plus tard, Sigmund Freud conviendra que ce phénomène est exclusivement dû à une déviance libidinale, thèse appuyée par son disciple Ernest Jones. Nous savons à présent que cela n'est pas vrai, mais cette interprétation reste particulièrement légitime pour l'étude des récits du Moyen-Âge, l'incube représentant alors avec violence un refoulé sexuel, toujours dans un mélange subtil d'attirance et de répulsion :

Dans les récits d'exemples réels de visites d'incubes, une caractéristique qui a une importance particulière pour l'étude présente apparaît de la manière la moins ambiguë qui soit : il est possible d'observer tous les degrés possibles entre une excitation voluptueuse plaisante et une répulsion et une horreur extrême. Ces variations, ainsi que l'impossibilité d'établir une ligne de démarcation à un point donné, montrent à nouveau le rapport étroit entre la libido et la peur morbide.³

¹ BARATTA, Alexandre, WEINER, Luisa et HALLEGUEN, Olivier. *op.cit.*, p. 73-78.

² *Ibid.*, p. 75.

³ JONES, Ernest. *op.cit.*, p. 86.

Ces mots sont très liés aux théories psychanalytiques de Freud, dont Jones s'avère être un des disciples les plus appliqués, et notamment dans ce lien entre Eros et Thanatos. Il faudra attendre l'époque moderne pour que la paralysie du sommeil cesse d'être considérée comme un mal surnaturel et prenne dans les consciences sa place de trouble psychologique scientifiquement expliqué. Le seul lien qui peut subsister avec le Moyen-Âge est l'appellation *Old Hag Syndrom/Attack*, ou syndrome de la vieille sorcière, qu'utilisent parfois les scientifiques anglo-saxons pour la qualifier. Cela fait référence aux récits qui sont faits des hallucinations visuelles, l'entité hallucinée étant largement décrite comme une vieille femme terrifiante se mêlant aux ombres, sans réels détails dans l'accoutrement ou la corporalité. Toujours dans le riche article « Le Cauchemar » :

Le chirurgien Ambroise Paré cite également le cauchemar dans l'un de ses ouvrages, mais reste essentiellement descriptif : « Les médecins tiennent que incubus est un mal où une personne pense être opprimée ou suffoquer de quelques charges pesantes [...] que c'est une vieille qui charge et comprime le corps ». Il donne un élément intéressant concernant l'origine d'un folklore contemporain connu sous le nom de Old Hag Attack, ou l'attaque de la vieille sorcière. Ce phénomène de la vieille sorcière, toujours associé de nos jours au cauchemar, trouve donc son origine à la fin du Moyen Âge.¹

Modérons tout de suite le propos, ce récit n'est pas partagé par tout le monde, de nombreuses personnes parlant plus volontiers d'une *impression* de présence que d'une présence visible. Et quand celle-ci le devient, un point intéressant est à noter : les personnes expérimentant ce trouble décrivent bien plus souvent l'ombre comme une entité de sexe opposé, comme cet enfant japonais interrogé par Anna Schegoleva :

-Alors, tu voulais me parler de ton expérience de kanashibari².

-Oui, elle s'est produite quand j'avais 5 ans. Je me souviens être couché sur mon lit, mon corps pressé par quelqu'un dans de longs habits blancs. Je pouvais voir mon frère dormir mais ne pouvais bouger pour le libérer ou hurler à l'aide.

-C'était une figure masculine ou féminine ?

¹ BARATTA, Alexandre, WEINER, Luisa et HALLEGUEN, Olivier. *op.cit*, p. 73-78.

² Le *kanashibari* est le nom donné au Japon à la paralysie du sommeil.

-J'ai immédiatement décidé que c'était une figure féminine. Je ne sais pas pourquoi.¹

Outre la présence, que nous commenterons plus tardivement dans cette recherche, des habits blancs emblématiques de la représentation des spectres au Japon, le petit garçon parle d'une figure féminine, allant jusqu'à avouer qu'il l'a « décidé ». Ce terme est essentiel, et montre le caractère façonnable psychiquement de l'hallucination, de cet être menaçant. Le lien avec le mythe incube et succube est évident ici, et le rapport à la sexualité très concret, même si anxiogène dans ce cas.

Pour la période moderne donc, c'est Louis Dubosquet qui fut un des précurseurs dans la recherche sur le cauchemar, étant d'ailleurs l'un des premiers à utiliser ce terme au détriment de l'encore courant *Incubus* :

C'est en 1815 que le médecin Louis Dubosquet rédige sa thèse de médecine consacrée au cauchemar. Il est à cette occasion le premier médecin à remplacer dans un écrit médical le terme incubus par celui de « cauchemar », qui restera par la suite dans la nosologie médicale. Les descriptions cliniques reprennent la sensation d'oppression thoracique par un cheval, revenant à la notion de Mahr, fantôme montant à cheval pour écraser la poitrine des dormeurs : « Le caractère principal du cauchemar consiste dans le sentiment d'une forte pression que le malade attribue à un poids quelconque, et le plus souvent à un être vivant placé sur sa poitrine. Les formes les plus communes [...] sont celles d'un cheval monstrueux, d'un homme difforme ou d'une vieille femme qui sauterait sur la poitrine du malade et y resterait couché ou assis. »²

Ainsi : « depuis qu'a été disqualifiée, au cours du XIX^{ème}, la possibilité d'apparition d'êtres relevant de la surnature, envoyés par elle pour délivrer un message, en particulier pendant le sommeil, le rêve est devenu une activité hallucinatoire, produite par l'intérieur du corps même et donc marquée de sa matérialité. »³ Le champ s'est alors libéré pour la psychanalyse naissante, puis plus tard les neurosciences. Car précisons que les scientifiques ont réussi à prouver aujourd'hui l'origine physiologique et non plus psychologique du trouble, en opposition donc avec ce qu'en pensaient les

¹ SCHEGOLEVA, Anna. Sleepless in Japan: the kanashibari phenomenon. Dans : *Electronic journal of contemporary japanese studies (ejcs)*. Vol. 37 [en ligne]. Oxford Brookes University, 2001, p. 31. [Consulté le 6 décembre 2014]. Disponible à l'adresse :

<http://www.japanesestudies.org.uk/kenkyu2002/Schegoleva.pdf> (nous traduisons).

² DUBOSQUET, Louis. *Dissertation sur le Cauchemar*. Paris : Paris, 1815 ; cité par BARATTA, Alexandre, WEINER, Luisa et HALLEGUEN, Olivier. *op.cit.*, p. 73-78.

³ PAROT, Françoise. De la neurophysiologie du sommeil paradoxal à la neurophysiologie du rêve. *Sociétés & Représentations*. Mai 2007, Vol. 23, n° 1, p. 195-212.

psychanalystes du début du XX^{ème} siècle, qui attribuaient, rappelons-le, la paralysie du sommeil à un refoulé sexuel.

2. Description médicale de la paralysie du sommeil

Intéressons-nous à présent plus directement aux causes de la paralysie du sommeil. Car si nous avons vu son omniprésence effective à travers les temps, il convient maintenant de comprendre son origine sur le plan physiologique, et par la même occasion de démontrer la réalité physique de ce trouble, textes de scientifiques, hypnologues et neurologues à l'appui. Nous utiliserons à présent le diminutif PS pour la paralysie du sommeil, pour des raisons de facilité de lecture, ce terme étant utilisé ici un grand nombre de fois.

Commençons donc par nous pencher sur le sommeil « normal » de l'individu, point nécessaire pour comprendre la formation de la PS et plus précisément le sommeil dit paradoxal qui lui est intimement lié. Françoise Parot l'explique en ces termes :

L'état paradoxal est caractérisé, lors de cette période, par un électroencéphalogramme (EEG) et un électrooculogramme¹ comparables à ceux de l'éveil (activité du cortex et Mouvements Oculaires Rapides, ou MOR) et par une abolition du tonus musculaire, incompatible avec la veille, et donc paradoxale, puisque accompagnée d'une activation corticale.²

État hybride donc puisque le dormeur est paralysé par cette « atonie musculaire » tout en gardant une activité cérébrale proche de l'état de veille, comme en témoignent les mouvements des yeux durant le sommeil. Cette atonie musculaire est provoquée par un neurotransmetteur du nom de « glycine », qui agit sur le corps durant le sommeil paradoxal pour empêcher les mouvements de celui-ci qui accompagneraient les rêves et seraient dangereux pour le dormeur. Sur le plan physique, la glycine « inhibe la transmission des influx pré et post-synaptiques des moto-neurones de la moelle épinière aux muscles. »³ Pour simplifier, la glycine bloque les signaux qui déclencheraient le mouvement, ceux-ci n'arrivant pas à ce moment précis à la moelle épinière et aux muscles, empêchant toute activité musculaire. Cet état est donc normal, et le dormeur ne s'en rend pas compte.

¹ Enregistrement de l'activité musculaire

² *Ibid.*, p. 195-212.

³ *Ibid.*, p. 195-212.

La paralysie du sommeil est un trouble qui prend racine durant cette atonie musculaire. Lorsqu'elle apparaît, durant l'endormissement ou le début de l'éveil comme nous l'avons vu, le sujet est encore éveillé, ou vient juste de s'éveiller, mais son corps et son cerveau sont encore dans le sommeil paradoxal. Pour dire les choses autrement, il est entièrement dans cet état où les rêves se génèrent *mais* reste conscient, et par conséquent peut ouvrir les yeux, regarder autour de lui, sans pouvoir bouger davantage ou parler, à cause de l'atonie musculaire. Or, le régime cérébral est encore celui du sommeil paradoxal et continue donc son travail de rêve. Les stimuli extérieurs (sons, sensations, images) qui altéraient et dirigeaient en partie le rêve sont lors de cet état d'éveil modulés en hallucinations. Ainsi, la plus évidente et surtout courante est celle (kinesthésique) d'un poids sur la poitrine.¹ Sont aussi souvent évoqués des bruits de pas, des chuchotements, voire des bruits de craquement, de chute. Et enfin, l'impression de présence, qui est parfois accompagnée de sa vision, dont l'image est une forme noire se tenant dans la pièce ou sur le sujet, unanimement décrite comme menaçante. Pour aller plus loin, faisons appel à J.Allan Cheyne, spécialiste du sujet qui a participé à de nombreuses études (auxquelles nous nous référerons souvent) et contribué à faire avancer la recherche sur la PS ces dernières années. Il donne pour sa part plusieurs résumés de ce qu'est le trouble et de ce qui se produit chez un sujet le vivant, mais nous avons choisi de nous contenter de celui-ci, particulièrement clair et succinct :

La paralysie du sommeil (PS), est l'expérience éphémère d'une immobilité involontaire immédiatement après l'endormissement ou au réveil. (...) Elle a été associée aux périodes de sommeil paradoxal (*sleep onset REM periods*). (...) Même si les individus sont incapables d'effectuer des mouvements corporels importants (*gross bodily movements*) durant la PS, ils sont capables d'ouvrir leurs yeux et par conséquent de rapporter de manière précise les événements les entourant durant l'épisode. (...) De vivaces et terrifiantes (*vivid and terrifying*) hallucinations hypnagogiques et hypnopompiques et d'autres expériences émergeant de ces hallucinations accompagnent fréquemment la PS. Sans surprise, ces hallucinations semblent partager un certain nombre de similarités avec les rêves.

(...) Un épisode peut inclure une vivace et extraordinaire (*numinous*) impression de présence dangereuse et diabolique (*threatening evil presence*) accompagnée d'hallucinations auditives allant de bruissements (*rustling sounds*),

¹ Cette sensation est probablement une hallucination liée au fait que le sujet vivant une paralysie du sommeil ne contrôle pas consciemment sa respiration, et a donc l'impression de suffoquer dans cet état. Ceci n'est toutefois qu'une supposition.

passant par des voix indistinctes à un charabia démoniaque (*daemonic gibberish*), tout comme d'hallucinations visuelles d'humains, d'animaux et de créatures surnaturelles. Il peut aussi y avoir des sensations de suffocation, d'étranglement (*choking*), de douleur et de pression. Elles peuvent parfois être interprétées comme provenant d'actions d'entités grimant sur le lit et la poitrine du sujet. (...) De telles expériences sont couramment extrêmement stressantes, voire terrifiantes. Les sujets rapportent souvent qu'avant de prendre connaissance de la PS, ils ont pensé souffrir de sérieux troubles psychiatriques ou neurologiques, ou même de possession démoniaque ou d'enlèvement par des extra-terrestres (*alien abduction*).¹

Il sera intéressant pour nous d'avoir à présent une idée de l'étendue de la PS sur la population, et par la même occasion de la fréquence de ces différents symptômes parmi les sujets ayant expérimenté le trouble.

Une autre étude assez unique en son genre par sa densité, la variété de ses approches et son historiographie poussée du trouble nous guidera de nombreuses fois : *Sleep Paralysis, Historical, Psychological, and Medical Perspectives* de Brian A. Sharpless et Karl Doghramji. Nous allons à présent y faire appel, pour constater la fréquence du trouble, et mieux comprendre ses conditions d'apparition. Les auteurs ont en effet compilé un certain nombre d'études sur la question, d'années de publication diverses, pour en tirer un pourcentage de prévalence de la PS selon les types de personnes interrogées. Sur l'ensemble des études, concernant donc un total de 36553 sujets interrogés, 20,8 % ont vécu une PS dans leur vie. Lorsque les sujets sont distingués par types, les chiffres modulent beaucoup ; ainsi, la population générale (18330 personnes) n'est concernée qu'à hauteur de 7,6 %. Mais lorsque sont interrogés des étudiants (9095), ce chiffre passe à 28,3 %, et augmente encore avec les patients psychiatriques (683) et les patients présentant des troubles de panique (318), respectivement à 31,9 % et 34,6 %.² Sans rentrer dans les détails, cette hausse du pourcentage est principalement due dans le cas des étudiants aux rythmes de sommeil irréguliers, à la fatigue accumulée voire au stress en général. En ce qui concerne les sujets en psychiatrie, les auteurs dresseront une liste exhaustive du lien et des possibilités d'apparition de la PS avec d'autres maladies et troubles mentaux, et nous

¹ CHEYNE, James Allan. Sleep Paralysis and the Structure of Waking-Nightmare Hallucinations. *DREAMING*. 2003, Vol. 13, n° 3, p. 163-164 (nous traduisons).

² SHARPLESS, Brian A. et DOGHRAJMI, Karl. *Sleep paralysis: historical, psychological, and medical perspectives*. Oxford ; New York : Oxford University Press, 2015, p. 96.

renverrons le lecteur curieux directement à ces pages pour ne pas l'assommer avec ces considérations psychopathologiques qui nous éloigneraient de notre sujet.¹

Permettons-nous néanmoins une deuxième série de chiffres tirés d'une étude de J.Allan Cheyne réalisée en 1998, basée sur un questionnaire soumis à 870 étudiants en classe de psychologie, au Canada. Sur ce groupe, 254 (29 %) ont expérimenté une PS, parfois plusieurs fois dans leur vie. Nous avons adapté les pourcentages des différentes hallucinations à l'échantillon ayant vécu une PS pour plus de clarté, et non plus à l'ensemble des personnes interrogées. Ainsi, 130 (48 %) ont ressenti une impression de présence, 106 (39 %) une pression corporelle, 99 (37 %) ont entendu des sons, 93 (34 %) ont ressenti une sensation de flottement, 75 (28 %) ont vu une forme visible et enfin 117 (43 %) ont témoigné d'une forte peur. Nous voyons bien que ces différentes hallucinations d'intensité inégale n'apparaissent pas obligatoirement durant une PS, et pas forcément en même temps, il est plus courant de ne ressentir qu'un ou deux de ces symptômes. De même, un problème essentiel de l'étude de ce trouble est soulevé : les patients n'en parlent que très peu, du fait de la violence de ce qu'ils ont ressenti, mais aussi de l'a priori surnaturel qui l'accompagne :

Seulement 45 % des participants (*respondents*) ont rapporté avoir parlé à quelqu'un de leurs expériences, presque inévitablement à des amis ou famille. Deux participants ont parlé à un médecin de leurs expériences. Beaucoup ont spontanément rapporté n'avoir jamais parlé à quiconque de ces expériences parce qu'ils étaient effrayés de pouvoir être considéré comme « bizarres » (*they were afraid that they might be considered « weird »*). Plusieurs de ceux qui en ont parlé avec des amis ont indiqué avoir effectivement provoqué ce type de réactions.²

À la suite d'une sorte de véritable phénomène de mode s'emparant d'internet, la PS a commencé à être de plus en plus connue, mais pas forcément pour les bonnes raisons. Si certaines personnes en ont entendu parler pour ses relations avec les expériences de rêve lucide, une grande partie a néanmoins abordé le trouble par un angle paranormal et ésotérique. La lecture de forums de discussions et de pages de réseaux sociaux peu soucieuses de véracité scientifique est éloquente, et de nombreuses personnes pensent qu'une véritable présence intervient dans la nuit pour leur vouloir du mal, leur voler leur âme entre autres, principalement décrite comme « être d'ombre » (*shadow being*), démon, fantôme, sorcière et de même extra-terrestre, croyance particulièrement vivace

¹ Cf. *Ibid.*, p. 103-128.

² CHEYNE, James Allan, NEWBY-CLARK, Ian R. et RUEFFER, Steve D. Relations among hypnagogic and hypnopompic experiences associated with sleep paralysis. *Journal of Sleep Research*. 1999, Vol. 8, n° 4, p. 314 (nous traduisons).

aux États-Unis. Le discours de ce type de personnes est d'ordre complotiste, dans le sens où il remet en question toute interprétation psycho-physiologique du trouble, en accusant concrètement les psychologues de ne rien y connaître au mieux ou de cacher la vérité au pire. Nous dirigerons le lecteur vers le film *The Nightmare* (2015, Rodney Ascher) qui comprend de nombreux entretiens allant tous dans ce sens.

En ce qui concerne l'importante étude de Cheyne, nous citerons sa conclusion qui nous permettra à notre tour de conclure cette parenthèse physiologique :

Les résultats montrent également que le sentiment de peur est associé au signalement d'expériences hallucinatoires, bien plus qu'à celui du phénomène de paralysie du sommeil en soi. Par conséquent, dans une certaine mesure, la peur est une réaction à autre chose de plus intense que la paralysie elle-même. Des preuves indirectes ont été apportées pour un modèle selon lequel l'impression de présence au cours de la paralysie du sommeil est associée à une réaction de peur, pouvant être associée à l'activation du lobe temporal et amygdalien qui, à son tour, déclenche des expériences supplémentaires. L'impression de présence et la peur qui lui est liée peuvent accroître la vigilance, la détection et l'interprétation d'événements environnementaux à la fois exogènes et endogènes (comprenant peut-être une activation corticale sensorielle primaire, une activation de l'oreille moyenne, une activation oculomotrice et une activation liée au sommeil paradoxal). L'impression de présence liée à un sentiment de peur peut également déclencher la recherche d'une menace externe et attirer l'attention du sujet sur une information perçue par les systèmes auditif et visuel. Les expériences visuelles en particulier peuvent « étoffer » l'impression de présence et lui donner une substance et une forme apparentes. La sensation d'une présence sans corps peut par la suite s'affaiblir et donner lieu à des expériences de perception plus tangibles. Cela peut expliquer pourquoi, à l'inverse de certaines autres expériences hallucinatoires, l'impression de présence était quelque peu moins fréquente dans les comptes rendus plus détaillés que dans les témoignages plus succincts.¹

L'hallucination se greffe donc sur une impression (ombre, bruit léger...), et lui donne une consistance beaucoup plus impressionnante. Ce qui nous intéresse, c'est que cette « forme apparente » dont parle l'auteur est qualifiée d'humaine, ou prend en tout cas une forme humaine. Une des questions les plus importantes à se poser désormais est celle de cet anthropomorphisme d'une forme à priori abstraite, et inexistante hors de l'hallucination. Car si l'image générée par le cerveau se base sur des ombres, on pourrait imaginer celles-ci prendre d'autres atours que ceux d'un être humain, ou de forme humaine. Là où le Moyen-Âge faisait mention de démons, diables

¹ *Ibid.*, p. 313-317 (nous traduisons).

et autres sorcières, l'époque moderne voit apparaître un nouveau terme : celui de « l'autre », ou « l'intrus ». Cet être halluciné est littéralement quelqu'un ou quelque chose qui ne devrait pas se trouver là. C'est cette image en particulier qui va nous intéresser à présent, et surtout le lien qu'on peut voir entre cette paralysie du sommeil et l'expérience du spectateur de cinéma, élément clé de cette recherche.

C. Stupéfaction du spectateur et paralysie du sommeil

1. La place du spectateur

Figure 2- FÜSSLER, Johann Heinrich, *Le cauchemar*, 1781 [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Peint en 1781, le célèbre tableau de Füssli nommé *Le cauchemar* représente tous les symptômes exposés précédemment, et c'est pourquoi nous allons à présent nous appuyer sur lui pour récapituler ceux-ci de manière visuelle, et surtout créer un lien avec le spectateur de cinéma. Nous retrouvons donc trois éléments principaux dans celui-ci : la dormeuse, le diabolin lui écrasant la poitrine et le cheval l'observant derrière la tenture. Ainsi, nous avons :

1. La figure de la paralysie (angoissée, comme en témoigne le visage torturé de la dormeuse)
2. Le poids sur la poitrine (la sensation de suffocation, les phénomènes kinesthésiques, représentés par le diabolin, descendant de l'éphialtès grec que nous avons évoqué)
3. La figure de l'apparition (représentant cette impression de présence terrifiante, les hallucinations visuelles)

Tableau synthétique donc, de tous les composants de la paralysie du sommeil, qui nous servira de mètre étalon dans nos analyses à venir. Attardons-nous pourtant un

bref instant sur le cheval derrière les tentures, dont la signification est très simple et relève de la linguistique. Ernest Jones nous explique :

Le terme (nightmare) lui-même vient de l'anglo-saxon *neah* ou *nacht* (=nuit) et *mara* (=incube ou succube). Le suffixe anglo-saxon « *a* » signifie un agent, de sorte que *mara*, du verbe *meran*, signifie littéralement un « écraseur ». [...] Il y a trois cents ans, le terme de *mare* était couramment employé seul pour désigner le visiteur nocturne à l'œuvre duquel on attribuait les cauchemars terrifiants. Le mot teuton dont il dérive, *mara*, est cependant tout à fait distinct du mort *mare* (=jument). Ce dernier vient de l'anglo-saxon *mere*, forme féminine de *mearh*, cheval. L'assimilation entre les deux termes se retrouve aussi en hollandais, car la deuxième partie du mot hollandais désignant le cauchemar, c'est-à-dire *nichtmerrie*, signifie également jument.¹

Dans la suite de son ouvrage, Jones ira plus loin dans la comparaison entre les figures féminines et celles des juments, dans une question de transfert psychanalytique. Figure féminine, car le cauchemar est pour lui exclusivement féminin.

Le tableau de Füssli, en plus de représenter de manière détaillée et exacte les symptômes et troubles de la PS, a un autre intérêt considérable : il ne s'agit pas ici de la peinture d'un rêve, mais de la peinture d'un rêve et du rêveur, comme le mentionne Jean Starobinski :

Nous la voyons dormir, et nous voyons en même temps ce qu'elle voit dans son sommeil. Le peintre s'attribue, littéralement, le don de double vue.²

C'est une représentation assez rare pour être signalée, la peinture préférant généralement nous montrer une scène onirique ou un dormeur, mais rarement les deux imbriqués. Ce qui peut probablement témoigner justement de l'état lui aussi paradoxal et d'entre-deux où se trouve le sujet vivant une paralysie du sommeil. Mais peut-on réellement dire que la jeune femme endormie du tableau est la personne qui produit ce rêve représenté ? Pour Starobinski, nous pouvons aller plus loin, et poser cette question intrigante : « qui rêve ? » :

Le rêve en tierce personne est ainsi fixé, déposé sur la surface de la toile. Mais si l'art du peintre est assez efficace, le sentiment d'objectivité vacille : ce n'est plus seulement le portrait d'un autre endormi, doublé de l'image de ses rêves. C'est de surcroît un rêve du peintre, où apparaît une personne endormie et l'effroi qui la

¹ JONES, Ernest. *op.cit.*, p. 241-242.

² STAROBINSKY, Jean. *La vision de la dormeuse*. Paris : Gallimard, 1972 ; PONTALIS, Jean-Bertrand. *L'espace du rêve*. Paris : Gallimard, 2001, p. 11.

hante, spectacle porteur de menace et de plaisir pour l'artiste et pour quiconque ose entrer dans le tableau. Le rêve se déplace en nous, fait de nous un foyer primitif.¹

Ce tableau, c'est donc tout aussi bien le rêve du personnage peint (la dormeuse), de son créateur (Füssli lui-même) et de son spectateur. Psychologiquement, cela reflète une volonté sadique dans la démarche du peintre, qui met en scène un personnage tourmenté, sadisme de la création de cette scène, tout comme voyeurisme du plaisir de la vision de l'œuvre. Cette dimension de « menace et de plaisir » est primordiale il nous semble, car tout spectacle d'horreur, qu'il soit pictural, littéraire ou cinématographique, possède une part d'attrait, sans lequel son intérêt n'existerait pas. Cet attrait peut prendre de nombreuses formes, que les films que nous allons étudier reflètent parfaitement selon les auteurs, mais est toujours mis face à son opposé, la répulsion. C'est dans cet espace que naviguent les sensations du spectateur de ces œuvres, oscillant sans cesse entre ces deux émotions, et c'est ce qui crée la force de l'œuvre.

Le spectateur, face au *Cauchemar*, est impliqué de deux manières. Tout d'abord, les mécanismes d'identification et d'empathie fonctionnent face à cette représentation d'une femme tourmentée par le cauchemar. Cette identification est augmentée par notre deuxième implication, qui est physique cette fois. Il y a chez le spectateur le souvenir d'un inconscient collectif associé au cauchemar, et parfois même de souvenirs liés à une expérience antérieure de ce trouble qui viennent à l'esprit face au tableau. Ces émotions et souvenirs placent le spectateur dans un état d'empathie avec la personne représentée, mais aussi dans une situation de voyeurisme, comme nous l'avons signalé précédemment. Le procédé est bien sûr le même que dans le cadre du cinéma, qui joue justement entre une identification avec le personnage et un voyeurisme sadique d'observer celui-ci terrifié, tourmenté voire torturé. Soulignons pour finir que les trois figures que nous avons relevées dans la toile peuvent être mises en relation avec trois modalités de la stupéfaction que propose J.Allan Cheyne : l'*Intrus*, l'*Incube* et les expériences vestibulaires-motrices, respectivement donc l'impression de présence, la pression sur la poitrine accompagnée ou non d'hallucination visuelle et l'ensemble des sensations kinesthésiques touchant le dormeur. Chaque modalité peut être déplacée sur la toile, la jument représentant la présence, le diablotin l'incube et le corps de la dormeuse les troubles vestibulaires-

¹*Ibid.*, p. 12.

moteurs. Nous ne nous attarderons toutefois pas sur cette proposition de Cheyne puisque nous lui consacrerons un chapitre plus loin dans cette recherche.¹

Proposons une première idée de ce que serait la stupéfaction au cinéma, que nous étofferons d'exemples et d'argumentations au fur et à mesure de notre recherche. Décortiquons une scène type, comme nous en verrons un certain nombre dans les pages à venir : le spectateur est dans une configuration cinématographique traditionnelle, c'est-à-dire assis sur un fauteuil dans une salle dédiée, généralement avec d'autres personnes mais isolé par l'obscurité régnante et focalisant l'attention sur l'écran lumineux face à lui où viennent apparaître les images en mouvement. Imaginons-le faisant face à une scène où un personnage est tétanisé, comme celle par exemple de *Ju-Rei* évoquée en incipit. La stupéfaction provient de plusieurs éléments, de plusieurs niveaux, du plus conscient au moins conscient :

1. L'effet de surprise potentiel généré par le film, qui a fait sursauter le spectateur. Ce premier niveau est le plus évident pour lui, il se rend compte de sa peur.
2. L'identification au personnage du film (la narration a créé un attachement pour celui-ci, si bien que le spectateur a peur *pour* lui).
3. L'identification sensitive (le spectateur ressent des sensations similaires, accrues par l'immobilité de son corps, mimétiques de celles du corps à l'écran. Il a alors peur *avec* lui).
4. Cette identification sensitive provient principalement du passé du spectateur, de ses propres émotions précédemment ressenties qu'il voit à présent à l'écran. C'est le souvenir corporel de cette peur qui permet de la ressentir face à quelqu'un l'éprouvant.
5. À ce souvenir corporel s'ajoute un imaginaire du cauchemar, vu en ouverture notamment, mais aussi dans tout un pan des beaux-arts. Cet imaginaire intervient inconsciemment face au film, qui, figuralemment, rappelle toutes les œuvres qui l'ont précédé.
6. Cet imaginaire fait lui-même référence de manière plus ou moins consciente chez les artistes à la paralysie du sommeil. L'image que l'on voit à l'écran, par toutes ces imbrications, fait donc appel à la paralysie du sommeil pour déclencher la stupéfaction du spectateur.

¹ Cf. infra p.114 et CHEYNE, James Allan. Sleep Paralysis and the Structure of Waking-Nightmare Hallucinations. *op.cit.*, p. 164.

Le lien figural ainsi supposé entre les œuvres d'art est interrogé par Olivier Schefer de la façon suivante : « comment l'image peut-elle penser *par elle-même*, indépendamment de tout discours ou concept (commentaire, sous-titre) qui l'accompagne ou la justifie ? »¹ Puissance interne de l'image, qui « *fait sens sans faire histoire* : quelque chose est à voir et à comprendre qui ne peut se dire mais seulement se montrer »². Se montrer, et être ressenti par le spectateur dans notre cas, sans que cela ne soit explicité par le film (l'absence de discours), par une simple attitude imageante du corps du personnage. En somme, quelque chose vient hanter l'image, l'habiter en sous-texte de manière à intervenir directement sur l'inconscient du spectateur et surtout sur son corps. Nous l'aurons compris, l'analyse figurale est bien ce qui va guider et infuser toute notre recherche, la PS agissant principalement à ce niveau de la perception d'une œuvre. Il est d'ailleurs étonnant de constater que les films faisant mention explicite à ce trouble, comme *Slumber* (2017, Jonathan Hopkins) par exemple, sont souvent moins directement stupéfiants que leurs congénères faisant une utilisation de type figural du motif. L'effet est bien plus insidieux et efficace dans le second cas, parce qu'il s'adresse à un autre plan de conscience du spectateur.

Les six niveaux d'implications du spectateur face au film ne sont bien sûr à attribuer qu'au cadre bien défini du cinéma d'horreur, et encore devrions nous préciser, d'un certain cinéma d'horreur qui vise la stupéfaction du spectateur, sans user toutefois des artifices classiques de l'horreur, ou en tout cas en n'en faisant pas un mécanisme unique (le sursaut comme nous l'avons souligné notamment, à grand renfort de coups d'archet de violon dans la bande son). Précisons d'emblée un point essentiel de cette recherche : nous ne parlons pas ici d'un spectateur *obligatoirement* stupéfié par le film, mais du spectateur *pensé* par celui-ci, qui déploie ses effets pour tenter de provoquer cet état. Évidemment, tout le monde n'est pas réceptif au film de la même façon, et tout le monde ne ressent pas les mêmes émotions face à lui, les différences sociales, la vie personnelle, son imaginaire entrant en jeu dans l'effet provoqué. Comme le rappelle si bien Jean-Pierre Esquenazi dans *Film, Perception, Mémoire*, l'effet du film peut être accepté ou non par le spectateur³. Le cas échéant, l'auteur parle de *spectateur empirique*⁴, c'est-à-dire d'un spectateur perceptif qui aurait accepté la place qui lui est proposée par le film⁵. De même, nous ne mettrons pas ici de spectateur sous électro-

¹ SCHEFER, Olivier. *Qu'est-ce que le figural ?* 1999, n° 630, p. 913.

² *Ibid.*, p. 916.

³ ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Film, perception et mémoire*. Paris : L'Harmattan, 1994, p. 11.

⁴ *Ibid.*, p. 72.

⁵ *Ibid.*, p. 96.

encéphalogramme devant un film, les neurosciences et sciences cognitives ne nous serviront plus passée la description de la paralysie du sommeil, et c'est bien une étude esthétique et figurale que nous proposons ici. C'est ainsi que nous verrons comment sont pensés le film et le spectateur, mais aussi comment le film pense son spectateur, lui prépare une place bien précise qu'il sera libre ou non d'accepter.¹

2. La paralysie du sommeil comme outil d'analyse esthétique

Un lien très fort, esthétique et thématique unit les œuvres littéraires citées dans le chapitre précédent et la séquence choisie de *Ju-Rei* dans le corpus du cinéma japonais d'horreur contemporain. Une certaine omniprésence du cauchemar, de son atmosphère et de ses symptômes. Qu'en retiendrons-nous ? Rappelons ici ce que nous avons abordé précédemment pour bien garder à l'esprit les caractéristiques qui ne quitteront jamais cette recherche. Retenons des constantes, qui, même si elles changent d'un texte à l'autre dans des variations plus ou moins importantes, gardent les mêmes bases, les mêmes principes cauchemardesques. Le premier élément est un corps endormi, plus ou moins paralysé, et plus ou moins conscient de la situation dans laquelle il se trouve. Insistons dès lors sur le terme de paralysie, parce qu'il occupera une importance capitale dans cette recherche, même si celle-ci se présente encore une fois dans des formes assez variées. Le deuxième élément important est cette impression de présence, qui prend elle aussi des atours différents, mais toujours décrite comme anthropomorphe, qu'il s'agisse d'un fantôme, d'un vampire ou d'un être humain malveillant. Enfin, la sensation de poids sur la poitrine est la dernière composante de ce trio cauchemardesque, à laquelle nous adjoindrons les troubles vestibulaires-moteurs (hallucinations kinesthésiques de chute, d'ascension, de glissement etc.) pour élargir la catégorie à toutes les sensations corporelles et non plus à une seule, et de même correspondre à la classification de Cheyne évoquée précédemment. Ces trois motifs esthétiques vont guider cette recherche, en ce qu'ils sont liés à la paralysie du sommeil. Mais une première question tout d'abord : pourquoi avoir choisi un film japonais pour ouvrir ces pages ? Si nous avons choisi de commencer par parler très succinctement de *Ju-Rei*, c'est bien parce que comme d'autres films de son mouvement, il synthétise les différents motifs évoqués, et nous semble par conséquent un des plus intéressants pour questionner la place du spectateur, et sa stupéfaction face

¹ Cf. de même *infra* p.283-284 pour plus de détails sur ce point.

au film. C'est pour les mêmes raisons que nous nous attarderons plus loin sur la saga *Ju-On* notamment.

La stupéfaction est, bien entendu, l'état de corps principal qui nous intéressera ici, qu'il soit celui des personnages tout comme du spectateur dans la salle de cinéma. On l'aura compris à la vue de cette première analyse, le film de fantôme est peut-être le cinéma qui a le plus questionné cette stupéfaction, en a analysé les fondations, les effets pour créer des états de corps d'une grande violence chez le spectateur. Pourtant, les films eux-mêmes sont bien moins violents que d'autres films ou genre d'horreur, comme le *slasher* par exemple, film où un groupe (généralement adolescent) se trouve traqué par un être surnaturel ou non qui les assassine violemment les uns après les autres. Nous parlons de film de fantôme, en sous-entendant ici film de fantôme japonais. Néanmoins, nous n'hésiterons jamais à quitter l'archipel pour ouvrir le corpus à d'autres types de films de fantôme plus occidentaux (même s'ils sont souvent liés esthétiquement aux œuvres nippones), et bien évidemment à d'autres genres de films. Pour revenir aux films de fantôme japonais, leur rythme très singulier (en ce qu'ils développent leur propre théorie de la peur) invite à une stupéfaction du spectateur que ce dernier ne ressentirait pas forcément devant des effets traditionnels du film d'horreur moderne, le sursaut (effet éloquentement nommé *jump-scare* en anglais) en tête de liste, mais nous aurons l'occasion d'y revenir.

Loin de nous l'idée de sous-entendre qu'il n'y a que le cinéma japonais, et encore, une part infime de celui-ci qui traite de façon précise de la stupéfaction. De nombreuses autres filmographies à travers le monde et l'histoire du cinéma visent ce même effet et par des moyens différents, ce qui ne manquera pas de nous intéresser. Certes, une grande partie de notre recherche gravitera autour du cinéma japonais, qu'il soit classique (années cinquante et soixante) ou contemporain. Deux fantômes en particulier nous suivront un certain temps en ce qu'ils ont généré à eux seuls une filmographie aussi importante par leur taille que leur qualité formelle : Oiwa, célèbre personnage de la pièce de théâtre Kabuki *Tôkaido Yotsuya Kaidan*, et Yuki-Onna, femme des neiges de légendes ancestrales dont l'héritage filmographique, tout comme vidéo-ludique depuis quelques années est patent. Nous nous risquerons plus loin à quelques tentatives d'explications socio-historiques, mais nous pouvons d'ores et déjà remarquer que les réalisateurs nippons, sans même pour l'instant donner de raisons concrètes, sont attirés par cette sensation très particulière, et la théorisent dans de multiples films, relevant du genre horrifique ou non. Nous ne manquerons toutefois pas d'étendre le corpus à travers le monde et l'histoire du cinéma, à travers ce qu'on

pourrait imaginer comme une sorte d'atlas mnémosyne de la stupéfaction au cinéma, selon la proposition d'Aby Warburg. Certes sans avoir en aucun cas la prétention de vouloir proposer une œuvre aussi vaste ; cet atlas est centré sur la question de la PS principalement, et ne proposera donc pas une richesse similaire à celle offerte par l'iconologue allemand. L'ambition est en effet de taille, et nous ne pourrions bien évidemment en aucun cas être exhaustif tant ce motif a connu une grande postérité, mais surtout tant celui-ci parvient à se métamorphoser selon les réalisateurs, et ainsi être parfois compris dans des modalités totalement novatrices et opposées à d'autres, pour un effet pourtant similaire. On comprend mieux alors la modestie qui nous poussera à ne nous intéresser qu'à quelques-unes de ces stupéfactions, en en omettant (parfois à regret) d'autres, parce qu'elles seraient moins précises ou redondantes dans le cadre de cette étude, ou d'ailleurs simplement parce qu'il serait impossible de voir *tous* les films traitant de près ou de loin ce sujet, et qu'une grande partie ne nous est tout simplement pas encore connue. Notre voyage dans la stupéfaction passera par de nombreux exemples : la série des *Ju-On* réalisée entre 2000 et 2004 par Shimizu Takashi, et qui connut un grand nombre de formats (téléfilm, vidéo, cinéma, jeu vidéo...) et d'adaptations (des remakes hollywoodiens tout comme un *reboot*, un nouveau départ reprenant la mythologie à partir de 2014) notamment, en ce qu'elle fut à l'origine de cette recherche, mais aussi *Les Innocents* (1964, Jack Clayton), *Nosferatu* (1922, Friedrich Wilhelm Murnau), *Pas de Printemps pour Marnie* (1964, Alfred Hitchcock), *Orange Mécanique* (1968, Stanley Kubrick) et bien d'autres encore... Tous ces films entretiennent une certaine relation avec la PS et par extension la stupéfaction, qu'elle soit traitée de manière narrative ou qu'elle vise le spectateur.

Car, nous l'aurons bien compris, ce trouble du sommeil sera un outil essentiel pour analyser les images qui parsèment notre vaste corpus, ou ne serait-ce que pour les comprendre. Car si les éléments que nous verrons sans cesse revenir sont communs à un grand nombre de films d'horreur (la tétanie, la présence menaçante...), ils ne sont que la face visible d'un iceberg dont il faut prendre en compte la face immergée pour mieux comprendre cette stupéfaction que travaillent les films. S'il y a un réel intérêt à voir les similitudes (ou devrions-nous nous risquer à dire les inspirations¹) entre ces

¹ La majorité de ces écrits dont nous parlons ici sont sur internet, et oscillent entre deux grandes modalités : les récits d'expériences personnelles, plus ou moins romancées, et les explications qui s'opposent aux écrits des scientifiques. Ce qui est très intéressant, en tout cas concernant des récits personnels (sur un forum par exemple), c'est que ceux-ci ressemblent à s'y méprendre à certaines scènes des films de notre corpus. La question subsiste alors, si nous validons toutefois l'authenticité de ces témoignages : les films ont-ils été inspirés par ces récits et par la paralysie du sommeil en général, ou

récits, témoignages, tentatives d'explications non-rationnelles et les objets analysés dans notre recherche, nous ne leur accorderons que peu d'importance, et encore, à valeur d'exemple, puisque même si la paralysie du sommeil reste méconnue, elle n'en est pas moins documentée et aujourd'hui parfaitement comprise par les neurologues, ce qui rend le récent film de Rodney Asher *The Nightmare* parfaitement obsolète, sinon manipulateur et complotiste, nous aurons l'occasion d'y revenir plus en détail. À partir de ces explications cliniques, mais surtout des symptômes observés, nous proposerons d'utiliser la paralysie du sommeil comme un nouvel outil d'analyse esthétique, s'inscrivant dans les théories visant à rapprocher rêve et cinéma dont Christian Metz, Jean-Louis Baudry ou encore Jean Mitry ont écrit les ouvrages les plus remarquables.

Une seconde difficulté à envisager la stupéfaction au cinéma serait que celle-ci n'est pas forcément liée à la paralysie du sommeil, cela va de soi. À de rares exceptions près, nous choisirons de nous en tenir à ce type précis de stupéfaction, en ce qu'il est peut-être le plus concret, le plus visuel et le plus efficace vis-à-vis du corps du spectateur. Ce choix se fait à regret, mais il nous permettra d'éviter de nous disperser au risque de nous égarer dans des corpus trop différents. Nous invitons toutefois le lecteur à garder à l'esprit que l'état de corps nommé stupéfaction n'est pas compris uniquement dans les modalités que nous décrivons, et qu'il possède d'autres possibilités d'apparitions et de mise en place. La PS est juste le moyen le plus simple et visuel pour parler de cet état de corps très particulier et complexe, et c'est pourquoi nous le privilégions ici. Il nous reviendra alors d'analyser la création de cette stupéfaction, les moyens esthétiques déployés par les réalisateurs(trices) pour parvenir à cet état de corps, et ainsi dresser petit à petit cet atlas de la stupéfaction au cinéma, qui ne sera jamais conclu de manière exhaustive, rappelons-le, mais c'est là aussi toute sa beauté : « quant à sa fin, elle est souvent renvoyée à la survenue d'une nouvelle contrée, d'une nouvelle zone du savoir à explorer, en sorte qu'un atlas ne possède presque jamais une forme que l'on pourrait dire définitive »¹.

bien est-ce l'inverse, et l'imaginaire des personnes les rapportant a-t-il été marqué par la vision desdits films ? Nous le verrons, il est très difficile de répondre à cette question. Toutefois, il faut reconnaître que la plupart des lectures sur ce genre de sites nous semble relever de l'affabulation, et que les personnes s'inscrivent bien plus dans une logique de *creepy pasta*, ces histoires d'horreur qui parsèment internet et se modulent au fur et à mesure de leur diffusion, que dans un témoignage véritable d'un trouble vécu.

¹ DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'oeil de l'histoire. 3, Atlas ou le gai savoir inquiet*. Paris : Les Éditions de Minuit, 2011, p. 11 (édition numérique).

Souvenons-nous des trois motifs du tableau de Füssli : la jument, l'incube et la dormeuse. Ces trois modalités de la PS formeront autant de parties de notre recherche. Nous nous intéresserons donc dans un premier temps à la question de la présence menaçante, premier type d'hallucination du trouble, et qui a connu une postérité impressionnante, que ce soit au cinéma comme dans la peinture. Si *Tôkaidô Yotsuya Kaidan* ouvre cette partie, bien d'autres fantômes la peupleront, et nous ne manquerons pas de faire une brève escale par l'histoire de l'art pour alimenter notre propos, principalement à travers les toiles d'Edvard Munch. Nous concluons cette première approche de la PS par une approche cette fois plus sociologique, pour découvrir à quel point les comportements sociaux actuels ont pu contaminer le cinéma et leur relation avec la PS. La seconde partie de cette recherche concernera plus directement la figure de l'incube, et sera plus psychanalytique. Pour la première fois, nous verrons que le trouble viendra modifier l'esthétique même des films et devenir une forme d'écriture filmique, de manière très probablement inconsciente. Enfin, la dernière partie de cette recherche sera consacrée à la dormeuse. Ce sera pour nous l'occasion de nous intéresser aux états de corps associés à la stupéfaction, et de questionner le corps du spectateur face aux films, dans les relations d'identification et d'empathie qu'il entretient avec les personnages, puis à travers la tétanie dans un certain cinéma de la contrainte physique. Enfin, nous concluons cette partie en ouvrant le corpus à un nouveau type de films expérimentaux, et quitterons succinctement la PS pour découvrir d'autres possibilités d'approche de la stupéfaction par le cinéma.

I. La jument derrière les tentures : un être menaçant par sa simple présence

Il y avait un objet étranger en vue, un personnage à qui je contestais instantanément et violemment le droit de se trouver là.¹

Le tour d'écrou, Henri James

Figure 3- FÜSSL, Johann Heinrich, *Le Cauchemar* (1790) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Cette longue introduction historico-scientifique avait pour but de nous donner les outils de compréhension pour les analyses à venir de manière à comprendre les images de notre corpus. Comment procéder à présent, par quel bout commencer notre recherche sur la stupéfaction au cinéma ? Une œuvre picturale représentera la base de notre réflexion, en ce qu'elle synthétise les symptômes de la PS que nous allons traquer dans les films : *Le Cauchemar* (1781), suivie de plusieurs autres versions, dont la plus connue est celle de 1792. Nous avons déjà décrit ce célèbre tableau un peu plus haut, contentons-nous d'en dégager trois figures, comme autant de symptômes de la paralysie du sommeil. Tout d'abord, la dormeuse, assailli par le cauchemar, et paralysée dans une position désarticulée sur son lit. Sur elle est accroupi un incubé, ici

¹ JAMES, Henry. *Le tour d'écrou*. Paris : Librairie générale française, 1995 [1898], p. 54.

représenté comme une sorte de diabolotin, qui opère donc le poids sur la poitrine si souvent lié au cauchemar, et par extension emblématique de la paralysie du sommeil. Enfin, une tête de jument surgit de derrière les tentures du fond et observe la dormeuse. Nous voyons bien ici apparaître les symptômes maintenant connus de la PS : la paralysie justement, le poids sur la poitrine (ou plus généralement les sensations kinesthésiques qui interviennent durant ce trouble), et enfin l'impression de présence menaçante, personnifiée ici en cette jument dont Jones a rappelé les origines linguistiques¹. Voici donc apparaître les premiers angles d'approches de la stupéfaction, motifs qui traverseront les films que nous allons à présent étudier. Nous commencerons donc en premier lieu par l'étude de cette « impression de présence » qui, si elle est suggérée dans les œuvres littéraires proposées en ouverture, devient une figure courante au cinéma, porteuse d'angoisse et potentiellement de stupéfaction.

¹ Cf *supra* p.26

A. Devenir-fantôme : le spectre d’Oiwa

De la même façon que lorsque nous commençons à parler de la paralysie du sommeil à partir des descriptions antiques qui en ont été faites, il nous semble intéressant de ne pas analyser d’emblée la stupéfaction sous-jacente à *Ju-On*, mais plutôt de commencer notre périple au sein de cet état de corps par le commencement, en l’occurrence ici les bases du cinéma japonais d’horreur, et plus précisément les films adaptant une des pièces les plus connues du théâtre traditionnel *kabuki* : *Tôkaidô Yotsuya Kaidan*¹. Mais avant même de voir quelques-unes des nombreuses mises en scènes cinématographiques de cette « histoire de fantôme » (*kaidan*), penchons-nous quelques instants sur les liens très forts qui unissent le théâtre *kabuki* et le cinéma.

1. Des fantômes sur les planches

Dès 1897, le cinématographe Lumière foule le sol japonais, et les opérateurs Gabriel Veyre et Constant Girel traversent le territoire pour en ramener un nombre considérable de « vues Lumière ». À partir de ce moment charnière, le Japon commença lui aussi à produire ses propres images à partir de cet appareil, largement influencées par le théâtre traditionnel *kabuki* :

Si le cinéma français entretient à ses origines des rapports privilégiés avec la littérature, tandis que le cinéma américain est dès le début fondamentalement « physique », le cinéma japonais est indubitablement issu du théâtre traditionnel, dont le *kabuki* est l’expression la plus populaire. [...] Pendant toute sa période « primitive », le cinéma est tributaire du théâtre, qu’il s’agisse du *kabuki*, ou d’autres formes de la scène comme le « *shingeki* » (« nouveau théâtre influencé par l’Occident), ou le *shimpa* (tendance modernisée du *kabuki*).²

Au même titre donc que les adaptations littéraires qui ont inspiré le cinéma français des premiers temps, le théâtre *kabuki* représentait un fonds inépuisable d’histoires et de mises en scène pour le cinématographe naissant, dont les œuvres principales (les *Quarante-sept ronins* par exemple) sont vite adaptées, et ce de nombreuses fois par des auteurs différents à travers le temps. De même, certains acteurs de *kabuki* quittent la scène pour venir jouer dans des films : « en 1898, Tsukemichi Shibata enregistre

¹ TSURUYA, Namboku. *Les spectres de Yotsuya: drame en cinq actes*. Paris : L’Asiathèque, 1979 [1825].

² TESSIER, Max. *Le cinéma japonais: une introduction*. Paris : Nathan, 1997, p. 15.

une pièce de kabuki : *Promenade sous les feuillages d'érable (Momijigari)*, afin de conserver la mémoire visuelle des acteurs Danjuro Ichikawa IX et Kikugoro Onoe V. »¹ Mais ce théâtre traditionnel n'est pas le seul qui inspira les réalisateurs de l'archipel, le théâtre moderne étant lui aussi largement adapté sur pellicule. Cette dualité donna lieu à une scission qui structura pendant de nombreuses années le cinéma national japonais, à travers deux grands styles de films : le *jidai-geki* et le *gendai-geki*. Le *jidai-geki* fait référence aux « films fictionnels situés dans le Japon pré-moderne, antérieur à l'ère Meiji de 1868 »². Ce sont les films historiques qui ont été longtemps plébiscités en Occident, pour leur exotisme et leur aspect pittoresque d'un Japon belliqueux et respectant à la lettre les codes du *Bushido* (le code du guerrier). Les productions de ces films ont vite été éloquentement monopolisées par la ville de Kyoto, capitale historique du Japon avant l'avènement d'Edo (actuelle Tokyo). Ce choix est bien évidemment motivé par l'omniprésence de temples, villages traditionnels, forteresses et paysages propices à ces reconstitutions historiques. En opposition parfaite, la mégalopole naissante de Tokyo se spécialisa quant à elle dans les films modernes, ou *gendai-geki*, histoires intimistes et ancrées dans la réalité contemporaine des spectateurs.

Ce qui nous intéresse ici particulièrement est une catégorie de films bien précise, au sein même du *jidai-geki* : le film de fantôme japonais ou *kaidan-eiga*³. Ce genre est rendu populaire au Japon notamment par le célèbre film de Mizoguchi Kenji *Contes de la lune vague après la pluie (Ugetsu Monogatari, 1954)*, tiré de deux contes du recueil non moins célèbre, *Contes de pluie et de lune*⁴, d'Ueda Akinari. Notre première modalité de la stupéfaction commence ici, au cœur d'un Japon féodal aux fantômes vengeurs. Ces films sont parmi les premiers, il nous semble, à proposer une esthétique propre à stupéfier le spectateur, en s'appuyant sur un imaginaire capable de déclencher cet état si violent. Si nous étudierons principalement la terreur dans le cadre du cinéma japonais, c'est bien parce que celui-ci tend vers cet état par des procédés qui sont, comme nous l'avons décrit précédemment, à l'opposé de ceux du cinéma d'horreur « traditionnel ». Ce qui fait peur dans ces films, ce n'est pas tant l'apparition en elle-même d'un être surnaturel (quasi exclusivement un fantôme dans les films que nous

¹ *Ibid.*, p. 15.

² SHARP, Jasper. *Historical dictionary of Japanese cinema*. Lanham, Md. : Scarecrow Press, 2011, p. 110.

³ De *kaidan* – histoire de fantôme et *eiga* – cinéma.

⁴ UEDA, Akinari. *Contes de pluie et de lune*. Paris : Gallimard, 1984 [1776].

aborderons), mais bien son *face à face* avec le personnage, ce qui implique une dimension temporelle qui n'existe pas dans l'effet de sursaut.

Le *kaidan-eiga* tire lui aussi ses racines du *kabuki*, théâtre très friand d'apparitions spectrales et de scènes de violence. On retrouve ainsi, dans la pièce la plus célèbre de ce genre, *Tôkaidô Yotsuya Kaidan*, une défiguration, des démembrements, de nombreux meurtres sanglants, tous opérés par des techniques de jeu et de mécanismes scéniques. Tout y est fait pour impressionner le spectateur et le terroriser avec le personnage, dans les scènes paroxystiques. Même le jeu d'acteur va dans cette direction, car celui-ci, à l'opposé du jeu traditionnel de théâtre *Nô*, « n'attend pas (du spectateur) une réaction au niveau de l'âme, mais de l'épiderme »¹. Réaction non intellectuelle, ou intelligible, mais physique, sensible devrions nous dire, provoquée donc par le jeu d'acteur de *Kabuki*, exubérant là où le théâtre *Nô*, plus ancien, est basé sur un minimalisme gestuel très stylisé.

Figure 4- Disposition de la scène de théâtre *Kabuki* [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Résumons en quelques lignes le vaste propos de *Tôkaidô Yotsuya Kaidan* (de manière très simplifiée, car la pièce jouée atteint selon les mises en scène les cinq heures de représentation) : le *rônin*² Iemon Tamiya cherche à récupérer la main de sa fiancée Oiwa, refusée par son père Samon Yotsuya depuis que son futur gendre a été destitué. Iemon finit par tuer celui-ci et promet à Oiwa, à présent sa femme, de venger son père en retrouvant le meurtrier. Il tombe par la suite amoureux d'Oume, fille d'une famille d'aristocrates, qui défigure à l'aide d'un poison le visage d'Oiwa, de façon à permettre à Iemon de plus facilement se défaire de son épouse et de se marier avec elle. Oiwa, le visage à moitié mutilé, se tranche accidentellement la gorge sur un sabre

¹ TSURUYA, Namboku. *op.cit*, p. VIII.

² Un samourai sans maître.

et meurt en maudissant son ex-mari. Arrivant sur les lieux, Iemon tue le servent de la maison, Kohei, et attache les deux corps à une porte avant de les jeter dans une rivière, faisant croire que Kohei était l'amant de sa femme et qu'il s'est enfui avec elle. Les deux fantômes, et principalement celui d'Oiwa viendront hanter le *rônin*, le poussant à tuer sa nouvelle compagne et son père.

Comme ne manqueront pas de le constater les connaisseurs du cinéma de fantôme des années deux-mille, une base thématique de tout le genre se trouve déjà dans ce texte de Tsuruya Namboku, thème que la quasi-totalité du genre respectera à la lettre : un des personnages (souvent une femme ou un enfant), est tué dans des conditions abominables dans *Ju-On* ou *Séance* (Korei, 2001, Kurosawa Kiyoshi) ; ou meurt dans un accident souvent dû à la négligence de son entourage dans *Dark Water* (*Honogurai mizu no soko kara*, 2003, Nakata Hideo) et *La mort en ligne* (*Chakushin ari*, 2005, Miike Takashi). Son fantôme, chargé de rancœur, revient pour se venger de celui qu'il juge responsable dans *Séance* ou *Nightmare Detective 2* (*Akuma Tantei 2*, 2008, Tsukamoto Shinya) ou bien décide de maudire un objet ou un lieu (*Ju-On*, *Ring*). Comme en témoignent ces éléments et quelques exemples, la pièce de Kabuki ici présente est à la fois emblématique de l'histoire des fantômes japonais (on trouve d'autres récits très similaires à travers les *kaidans*, que ce soit par exemple les *Contes de lune et de pluie* ou *Kwaidan*¹, déjà mentionnés. Mais il devient de même une véritable fondation pour le genre de cinéma tout entier à venir.

Mentionnons enfin un dernier élément avant de revenir au cinéma : le statut original de la pièce. Celle-ci a été en effet tout d'abord jouée en même temps que cette pièce fleuve et légendaire du *kabuki* qu'est *Kanadehon Chûshingura*², ou *Les quarante-sept rônins*. Cette représentation durait deux jours et entremêlait les actes des pièces puisqu'elles font appel à des personnages similaires et se jouent dans le même laps de temps. *Les quarante-sept rônins* voient les personnages du titre créer une conjuration pour venger la mort de leur maître Enya. La pièce *Yotsuya Kaidan*³ se situe durant les préparatifs. Cette intrication du fantastique au sein même d'un fait historique (l'histoire des quarante-sept rônins, si elle a été mise en scène de manière romancée, étant tirée d'un véritable fait d'armes) peut paraître étrange à nos yeux, mais il n'en est rien pour le public japonais, et c'est d'ailleurs ce qui donne à la pièce un si fort

¹ HEARN, Lafcadio. *op.cit.*, 1998 [1904].

² TAKEDA, Izumo. *Kanadehon chushingura*. Tokyo : Iwanami Shoten, 1937 [1748].

³ Nous utiliserons dorénavant ce diminutif largement usité, que ce soit dans les différentes traductions, ou même les titres des différents films, qui font abstraction du nom du légendaire axe de circulation reliant les différentes villes japonaises, le *Tôkaidô*.

impact. Le lien avec le divin ou le surnaturel est très important dans le Shintô, la religion nationale de l'archipel, comme nous le rappelle Jean Herbert : « Ce qui est le plus caractéristique du Shintô, c'est sans doute la conviction profonde que les Dieux (Kami), les hommes et la Nature sont en fait nés des mêmes ancêtres, et par conséquent parents »¹. Les hommes sont, dans le Shintô, de descendance divine, et partagent de même une « nature de Kami », « sont en puissance des Kami au plein sens du terme, et susceptibles d'être reconnu(e)s comme tels »². Au même titre que les innombrables Kami, la mythologie Shintô, ou même japonaise³, donne une grande importance aux *yokais*, ou être surnaturels de tous genres. Sont catégorisés ainsi, par exemple, les *tanukis*, sortes de rats-laveurs magiques et farceurs, les *kitsunes*, ou renards polymorphes, et bien évidemment toutes les variations de fantômes (*Onryo*, *Yurei...*) qui nous intéressent ici. Contrairement aux légendes européennes qui sont clairement reconnues comme telles, le Japon vit dans une absence de distance avec ses êtres surnaturels et s'y réfère souvent. Encore aujourd'hui, de nombreuses personnes affirment au Japon avoir vu des fantômes, comme en témoignent les interviews en annexe du livre de Stéphane du Mesnildot⁴. Nous signalons ces quelques éléments de compréhension de la culture japonaise, ou plus précisément de ses mythes et légendes, pour appuyer la proximité du public avec cette pièce, le fantôme n'apparaissant pas comme une histoire fantastique mais bien comme une réelle malédiction tout à fait envisageable dans la vie quotidienne, ou en tout cas beaucoup moins impossible que nos contes européens, notre bestiaire de vampires, loups garous et autres ogres.

2. Devenir fantôme

Il aurait été alors difficile pour le cinéma japonais, on l'imagine bien, de faire abstraction de ses théâtres nationaux, que ce soit dans son style aussi bien que dans ses histoires. Nous avons précédemment rappelé les liens qui unissent ces deux arts dès les premiers temps de l'arrivée du cinématographe sur le sol japonais, intéressons-nous à présent plus concrètement à quelques adaptations cinématographiques de *Tôkaidô Yotsuya Kaidan*, et plus précisément à une des seules scènes qui revient à travers ceux-ci, quand bien même les scénarios sont plus ou moins différents de la pièce de Tsuruya

¹ HERBERT, Jean. *Aux sources du Japon: le shinto*. Paris : Albin Michel, 1964, p. 17.

² *Ibid.*, p. 17.

³ Distinction faite par nécessité, l'imaginaire japonais ayant été très largement influencé par le bouddhisme et les mythologies d'Asie continentale, venant alors s'ajouter aux mythes shintoïstes primitifs.

⁴ DU MESNILDOT, Stéphane. *op.cit.*, p. 177-220.

Namboku : la fameuse scène précédant la mort d’Oiwa, lorsque celle-ci est défigurée par le poison et arrache ses cheveux en voulant se peigner. Au vu de la stupéfaction que nous avons décrite et analysée avec la pièce originelle, il peut sembler étrange d’analyser en détail une scène, non pas de possession ou de hantise stupéfiant les personnages alentour mais une scène, certes violente et tragique, aucunement fantastique à ce moment de l’histoire. Pourtant, un point précis nous intéresse ici, que nous nommerons le devenir-fantôme : si le personnage d’Oiwa dans cette scène n’est pas encore le fantôme revenant tourmenter Iemon qu’il sera par la suite, il possède déjà, à partir de ce moment précis, des attributs des spectres japonais alors même qu’elle est encore vivante. Et il se produit quelque chose de l’ordre du paradoxe chez le public : il voit un personnage vivant, mais à l’attitude angoissante, voire stupéfiante, en ce qu’elle ramène à l’imaginaire des fantômes... Ce qui est intéressant dans les adaptations cinématographiques de cette scène en particulier, c’est qu’elles font largement abstraction des dialogues nombreux et descriptifs présents dans la pièce, pour proposer quelque chose de logiquement beaucoup plus visuel. Ce que nous trouvons dans les didascalies originales est assez minimaliste : il y est fait mention d’Oiwa qui « *se lève en chancelant* » et des « *cheveux tombés amassés devant elle en gros tas* »¹ mais rien de plus, une grande part de l’horreur de la scène passant par les répliques tragiques de la victime du poison et du masseur Takuetsu qui ne peut se décider entre sa répulsion pour le visage défiguré d’Oiwa et son envie de la secourir, de l’aider. Une fois adaptée au cinéma, cette scène est présentée, on l’a dit, d’une manière bien plus visuelle, allant bien souvent chercher du côté du *gore*, de l’abondance de sang et de cicatrices dans le maquillage de l’actrice. Mais ce n’est pas tant ce qui nous intéresse ici que ses déplacements, et surtout la manière de filmer ce personnage, fantôme en devenir. Personnage qui est bien souvent justement traité comme une ombre, une forme sombre dans un coin de pièce qui ne manque pas de ramener aux symptômes de la paralysie du sommeil que nous avons énumérés précédemment. Nous le verrons, si ce cinéma traditionnel peut sembler assez éloigné des considérations post-modernes du cinéma de fantôme des années deux-mille, il n’en présente pas moins des attributs très intéressants, et finalement assez proches de ce qui sera proposé par les réalisateurs du XXI^{ème} siècle.

Le personnage d’Oiwa est intrigant, en ce qu’il arbore des attributs d’habitude réservés aux fantômes, dans son apparence comme dans ses mouvements, et ce avant

¹ TSURUYA, Namboku. *op.Cit.*, p. 133.

même qu'elle ne devienne réellement un spectre. Quel est l'effet provoqué dans ce cas par un personnage dont le public ne sait plus alors s'il appartient au monde des vivants ou des morts ? C'est bien cette question que pose ce que nous avons proposé de nommer le devenir-fantôme, et qui n'est pas exclusive à cette série de films et cette pièce de théâtre, loin de là. Cela passe par des éléments bien plus évidents dans un premier lieu que cette présence sombre et nocturne sur laquelle nous reviendrons, comme par exemple les cheveux de cet être d'entre-deux.

La déformation de son visage est l'un des attributs les plus évidents et même les plus universels, propres à effrayer les spectateurs japonais tout comme le reste du monde. Mais l'attention portée sur les cheveux dans la pièce est déjà éloquente en soi et loin d'être anodine. La perte des cheveux est effectivement l'une des scènes les plus marquantes de la pièce. Elle a à voir avec une imagerie de la maladie¹, liée à la violence du poison infligé au corps d'Oiwa. Mais elle est de même la négation de l'attention portée aux cheveux et à leur entretien par les japonais, attention relatée par *Lafcadio Hearn*, depuis son regard étranger mais amoureux de son pays d'adoption :

La chevelure de la fille cadette de la famille est très longue et c'est un spectacle nullement dénué d'intérêt que de la voir coiffer. On la coiffe tous les trois jours, et l'opération qui coûte quatre *sen*, prend soi-disant une heure. En vérité, elle dure presque deux heures. La coiffeuse ou *kamiyui* se fait précéder par sa jeune apprentie qui nettoie la chevelure, la lave et la démêle à l'aide de peignes extraordinaires de cinq espèces différentes. La chevelure est si bien nettoyée qu'elle demeure trois, et même quatre jours, d'une propreté immaculée qui dépasse notre conception occidentale des choses. Le matin, pendant qu'on fait le ménage, elle est soigneusement enveloppée d'un torchon ou d'une petite serviette bleue. Et le curieux oreiller japonais qui soutient la nuque, et non la tête, fait qu'il est possible de dormir à l'aise sans déranger la surprenante structure.²

Au soin essentiel des cheveux, à leur aspect strictement calculé, leur beauté et caractère lisse s'oppose ici leur perte, puis, dans le reste de la pièce un aspect sale, mal entretenu, ce qui suffit en soi à provoquer un malaise chez le spectateur japonais qui a intégré ces valeurs culturelles. « Comme le plus bel ornement d'une femme est sa chevelure, c'est de toutes ses possessions celle dont la perte lui causerait le plus de

¹ De manière anachronique, nous pouvons même aller jusqu'à penser que cette pièce a pris un nouveau sens funeste pour les spectateurs contemporains, qui ont connu les ravages physiques qu'a provoqué la bombe atomique sur les corps.

² HEARN, Lafcadio. *Pèlerinages japonais*; Paris : Mercvire de France, 1932, p. 157-158.

peine »¹, nous rappelle Hearn, et de préciser que leur tonte pouvait se faire en tant que vengeance, ce qui nous ramène directement à notre pièce : « Et autrefois, un homme trop généreux pour tuer une épouse volage estimait comme une vengeance très suffisante de la renvoyer chez lui la tête rasée »². Souvenons-nous de même que, pour un samouraï, se faire couper le chignon était le comble du déshonneur, largement passible de suicide comme nous l'a brillamment montré le film *Hara-kiri (Seppuku)*, 1963, Kobayashi Masaki). La perte des cheveux est un déshonneur tout aussi terrible pour une femme, et il n'est pas étonnant de voir Naosuke utiliser le stratagème du poison pour forcer Iemon à répudier sa compagne, dans la version de Kinoshita. L'abandon des cheveux est l'apanage du mort, dont, on le sait, les cheveux continuent de pousser après le décès (ce qui donnera un magnifique segment au film de *Kwaidan [Kaidan]*, 1965] de Kobayashi Masaki), et leur perte marque la transition du personnage d'Oiwa de son statut de femme victime de son mari à celui de spectre vengeur. Autre signifiant possible bien qu'anecdotique, la relation qu'entretiennent les fantômes avec les saules :

(...) les fantômes sont représentés avec les cheveux longs pendants sur le visage. Et sans doute à cause de l'évocation mélancolique de leurs branches tombantes, les saules sont considérés comme les arbres préférés des fantômes. On dit que c'est à leur ombre qu'ils pleurent la nuit, mélangeant leurs chevelures fantômes avec les longues tresses feuillues des arbres.³

Chargé de tous ces signifiants, il n'est pas étonnant de voir cette scène reprise dans toutes les adaptations, celle-ci étant un instant de bravoure incontournable de la pièce de Namboku et devenant une occasion d'appuyer un savoir-faire d'effets spéciaux dans les différents films, l'arrachement des cheveux donnant bien souvent lieu à une coulée de sang et à un maquillage particulier sur la moitié du visage d'Oiwa.

Les vêtements de même sont essentiels, puisqu'ils placent eux aussi ce personnage dans le royaume des morts. La tradition *kabuki* fait vêtir les spectres d'un kimono blanc, réservé au deuil dans les rites *shintô*. Cette couleur est celle de la mort, rappelons-nous que c'est de même celle que portent les samouraïs exécutant un *seppuku*. La simple vision de cet accoutrement suffit au public à reconnaître ce personnage comme fantôme, sans même avoir besoin de la mutilation faciale ou

¹ *Ibid.*, p. 174.

² *Ibid.*, 1932, p. 174-175.

³ *Ibid.*, p. 172.

d'autres éléments (comme la pâleur de mort du maquillage, bien que celui-ci soit commun aux acteurs par convention dans le théâtre *kabuki*, tout comme il l'était plus largement dans les classes aisées du Japon¹). Nous mentionnons ici ces éléments du folklore du théâtre japonais, parce qu'il va être largement récupéré, réutilisé par le cinéma d'horreur japonais, celui des années cinquante et soixante, évidemment directement inspiré par cette esthétique *kabuki*, mais plus étonnamment aussi par le cinéma qui jaillira à partir de la fin des années quatre-vingt-dix, comme nous le verrons largement par la suite. Les adaptations que nous allons analyser n'y manqueront bien évidemment pas, même si le kimono blanc d'Oiwa s'apparente plus aux vêtements d'une personne alitée qu'à un kimono cérémoniel.

Ainsi, si Oiwa est encore à ce moment de l'histoire un être humain, elle est déjà située esthétiquement et thématiquement dans l'univers des spectres et en partagea les codes visuels, comme justement la perte des cheveux et l'habit porté. Notons d'ailleurs que la perte de cheveux ne se fait pas de manière brutale ou uniforme, mais ne concerne que le haut du visage et marque à nouveau la place « d'entre-deux » qu'occupe Oiwa, ni humaine ni spectre.

3. Créature de l'ombre

Les attributs morbides que nous venons de voir sont communs à la représentation d'Oiwa au théâtre *kabuki* comme au cinéma. Mais les éléments les plus impressionnants du devenir-fantôme se situent dans la mise en scène et sont donc exclusifs aux adaptations cinématographiques de la pièce. Nous pensons ici précisément au jeu constant sur les ombres dans lesquelles séjourne Oiwa. Les différents réalisateurs choisissent presque tous la solution de l'obscurité ambiante pour cacher son visage. Cela permet de plus un important effet de suspense, le public n'attendant que la révélation de sa face tuméfiée... En agissant ainsi, la mise en scène

¹ Cf. LEVINE, Edna S. et GREEN, William. THE COSMETIC MYSTIQUE OF OLD JAPAN. *Impressions* [en ligne]. 1980, n° 4. [Consulté le 13 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://www.jstor.org/stable/42597595>. Par exemple : « Pour les classes favorisées, le plus basique impératif dans la palette cosmétique était un blanc morne et morbide (stark, dead white). Il y avait un certain nombre de raisons à ça. Y-a-t-il quelque chose de plus efficace qu'une couche de blanc pour atténuer les ombres (blotting out shadows) et aplanner le visage sur lequel l'on peint les attributs accordés aux goûts du propriétaire ? Une généreuse couche de blanc donnait aussi une visibilité plus précise aux visages qui étaient généralement assombris à par les lumières tamisées des maisons Japonaises. Mais surtout, le blanc symbolisait un être d'une classe supérieure (a superior class of being), une personne qui n'avaient pas à peiner (did not have to toil) sous les rayons du soleil. Le blanc était un signe de haute caste sociale, d'un luxe dorloté constamment protégé des aspects les plus durs de la vie (harsher facts of life). »

en fait une créature de l'ombre, dont a été ôtée une grande part d'humanité, comme nous allons le voir à présent. Représentation qui ne manquera pas de faire revenir à l'esprit notre corpus littéraire d'introduction, et bien sûr les représentations picturales de la paralysie du sommeil.

Le premier film que nous analyserons, le *Yotsuya Kaidan* de Kinoshita Keisuke (1949) est paradoxalement assez éloigné de l'histoire d'origine de Tsuruya Namboku, si bien qu'il ne s'agit pas d'un film fantastique ; les très rares apparitions d'Oiwa n'étant dans celui-ci que des représentations visuelles des remords d'Iemon suite à la mort de sa femme. Dans cette version, c'est Naosuke, fugitif récemment évadé de prison et compagnon d'Iemon, qui imagine et met en œuvre un plan pour marier le rônin à Itô Oume, et ainsi pouvoir le faire chanter par la suite pour récupérer l'argent de la famille. Oiwa se brûle le visage accidentellement lors d'une dispute avec Iemon, et Naosuke remet à celui-ci un onguent pour soigner la blessure, qui est en fait un poison, défigurant Oiwa de manière à pousser son mari à la quitter et rejoindre la famille Itô. Il révélera d'ailleurs immédiatement ce plan dans un bar pendant que Takuetsu (le masseur venu rendre visite) est avec Oiwa. Un plan très étroit, dont la seule partie visible est son centre, nous le montre en train de manger. Il s'inquiète des gémissements d'Oiwa, dont nous voyons la silhouette se relever dans l'ombre du premier plan. Elle passe alors sa tête à travers la tenture, et Takuetsu constate la cicatrice qu'a laissé le poison et comprend bien vite ce qu'il s'est passé. Le spectateur ne voit toujours pas le visage, tout passe donc par celui du masseur terrifié. Il est à genoux et évite à tout prix de regarder la victime. La représentation d'Oiwa est l'élément le plus intéressant ici : alors qu'elle était filmée comme n'importe quel autre personnage jusqu'à présent, elle ne forme qu'une silhouette très sombre, visible uniquement lorsqu'elle bouge et par sa voix, son corps se mêlant avec l'obscurité qui entoure le centre du plan. En somme, il nous semble que Kinoshita *refuse* à Oiwa le statut d'être humain dans ce plan, et la place d'ores et déjà dans le monde des morts, et plus précisément des spectres. Nous l'avons dit, cette mise en scène est d'autant plus paradoxale dans la totalité du film qui ne relève absolument pas du fantastique, à l'opposé des autres films que nous allons analyser après celui-ci. Pourtant, ce choix de cadrage lorgne vers le surnaturel, le fantomatique, et indique clairement la place « entre deux mondes » qu'occupe ponctuellement Oiwa. Et ce n'est que la première étape, c'est le cadrage seul qui donne cette impression : ses cheveux sont encore parfaitement coiffés, et ses mouvements sont encore ceux d'une femme, certes meurtrie, mais encore humaine.

Figure 5- KINOSHITA, Keisuke, *Yotsuya Kaidan* (1949) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

À nouveau, quelques plans plus loin, lorsqu'Iemon vient justement constater l'effet du poison, Oiwa est filmée recroquevillée dans l'obscurité au début du plan, forme sombre inhumaine. Et un bref passage dans la lumière n'y fera rien, ce corps meurtri est à nouveau vite dans l'ombre. Enfin, lorsqu'Iemon lui demande de lui montrer la blessure, Oiwa se relève d'une manière extrêmement lente, menaçante même, avant de brusquement se retourner, comme le ferait à juste titre un fantôme dans le cinéma de fantôme japonais. C'est à ce moment seulement que le public, en même temps que le mari, découvre l'ampleur de la défiguration d'Oiwa, largement suggérée et mise en attente par la mise en scène de Kinoshita. Ce visage de monstre ne manque pas d'horrifier Iemon, qui demeure pourtant, au contraire d'autres versions où sa répulsion est telle qu'il s'enfuit. Il ne peut pourtant maintenir le regard sur *ce qui a été* le visage de sa femme, et dont il sait, bien que mentant à celle-ci, que sa déformation n'est pas passagère et qu'elle ne se résorbera pas. Quelques plans plus loin, la transformation métaphorique d'Oiwa en spectre est encore plus importante : lorsque son mari lui tend un bol de thé, seule sa voix est audible, une apparition visuelle dans le cadre lui étant refusée, tout autant que le regard d'Iemon, tourmenté par le caractère monstrueux qu'a pris son épouse ainsi que par son propre acte. La présence physique de celle-ci est donc de moins en moins assurée dans cette scène, et c'est bien en partant de ce constat que

nous pouvons parler de transition métaphorique vers un état de fantôme, ou donc de devenir-fantôme.

L'étape finale dans l'attitude de spectre adoptée par Oiwa suite à son empoisonnement viendra un peu plus loin à nouveau : Iemon est sorti de la maison, rejoint par Naosuke. Il explique à ce dernier qu'Oiwa a pris l'onguent et en souffre. Un cri interrompt leur conversation. Dans le même plan, suite à un panoramique vers l'ouverture sur la maison, Oiwa rampe, jaillit douloureusement de sous la moustiquaire, les cheveux couvrant son visage. Elle empoigne le cadre de la porte et se redresse tant bien que mal, découvrant son visage tuméfié. Ces mouvements sont exécutés de manière saccadée, presque arachnéenne, à l'opposé de toute la tradition du théâtre japonais (en ce qui concerne les personnages « normaux » en tout cas) qui vise justement une fluidité de tous les instants, une grâce dans les déplacements. Une fois debout, Oiwa tombe alors à la renverse contre la moustiquaire qui cède, et finit sur son tatami, allongée sur le dos. Elle ne sera plus filmée, une scène plus loin, que comme une forme de tissu mouvante sur le sol, cadavre vite porté par un de ses seuls compagnons qui, après avoir subi un coup de sabre d'Iemon, la porte jusque dehors, où il meurt avec elle, « enfin réunis ». Ainsi donc, avant même d'être *narrativement* un fantôme, Oiwa est déjà morte *figuralement*. Elle est filmée de la même manière que serait filmé un spectre et provoque le même effet sur Iemon, et à plus forte raison sur le spectateur. Les effets d'ombrage gagnent de même en importance avec le noir et blanc et le grain de la pellicule, qui fond littéralement Oiwa dans la pénombre de la pièce.

Proposons à présent un détour qui contribuera à expliciter le caractère si inquiétant que peut prendre ce devenir fantôme, peut-être même bien plus inquiétant que les apparitions du spectre elles-mêmes, puisque le statut du personnage d'Oiwa à ce moment précis des films est flou, et difficilement distinguable, à l'opposé du fantôme, beaucoup plus précis et dont les codes visuels sont connus et compris du public.

4. Étrange familiarité

Oiwa représente donc un paradoxe causé par le devenir-fantôme : le spectateur voit un personnage humain (bien que monstrueux par son faciès), mais pourtant le *ressent* comme un être surnaturel et menaçant, et non comme une simple victime d'un complot, valeur pathétique que le personnage d'Oiwa peut largement prendre. Cet effet est plus ou moins similaire à de l'inquiétante étrangeté freudienne, dont une des

modalités est le rapport aux morts et revenants : « Ce qui paraît au plus haut point étrangement inquiétant à beaucoup de personnes est ce qui se rattache à la mort, aux cadavres et au retour des morts, aux esprits et aux fantômes »¹. Nous n'utiliserons pourtant pas ce terme d'« inquiétante étrangeté », dont la postérité est pourtant indéniable dans les traductions, mais qui nous semble porter à confusion. La racine *heimlich*, ayant donné le terme allemand *unheimlichkeit* pour « inquiétante étrangeté », fait référence au foyer, au familial, notion qui ne figure en aucun cas dans la traduction, au contraire de celle qu'en a donné François Roustang : « étrange familiarité », que nous utiliserons à présent. Le *unheimlich* peut donc être lié à cette peur de ce qui touche à la mort. Freud le rappelle d'ailleurs, chose qui ne cessera de nous guider : « Nous avons d'ailleurs vu que nombre de langues modernes ne peuvent pas du tout rendre notre expression : une maison *unheimlich* autrement que par la formule : une maison hantée »². L'étrange familiarité serait cette petite variation qui modifie la perception du « connu » et le rend inquiétant, ou dans certains cas le retour constant au même point dans un environnement inconnu par exemple, mais c'est le premier facteur qui va nous intéresser ici. « (...) l'étrangement inquiétant (*sic*) serait toujours quelque chose dans quoi, pour ainsi dire, on se trouve tout désorienté »³. Désorientation, justement par ce familial qui devient inquiétant par des changements, ici le visage d'Oiwa, et devient ainsi *un-heimlich*, « non-familier ». Iemon a face à lui sa femme, qu'il connaît et dont il connaît les différentes attitudes, mais il lui découvre un comportement et une apparence tout à fait nouveaux, ce qui génère cette angoisse, cette inquiétude familière, au même titre dans la diégèse que l'horreur de ce qui lui est arrivé et la quasi-certitude qu'elle ne survivra pas. Pour le spectateur, c'est la mise en scène qui joue ce jeu encore plus que l'attitude du personnage, comme nous l'avons montré précédemment. Le but est ici très clairement de changer la tonalité du film et de quitter le drame, ou même le mélodrame, pour pénétrer dans le champ de l'horifique, en montrant un univers où les morts peuvent revenir sous forme de fantômes pour hanter les criminels, quand bien même, par exemple, la version de Kinoshita ne comporte rien de fantastique, si ce n'est cette scène bien précise. On peut considérer le personnage d'Iemon d'une manière intéressante, dans les versions où il ne sait pas l'effet que produira l'onguent (comme celle de Kinoshita toujours). C'est la modalité que Freud nomme « toute puissance des pensées »⁴. Iemon espérait en effet

¹ FREUD, Sigmund. *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Paris : Gallimard, 1988, p. 246.

² *Ibid.*, p. 246.

³ *Ibid.*, p. 216.

⁴ *Ibid.*, p. 244.

de manière plus ou moins refoulée une raison de quitter sa femme, de manière à pouvoir épouser en tout honneur Ume. La vision d'Oiwa défigurée donne une toute puissance à ce simple désir, et génère une grande inquiétude pour le personnage. Nous ne faisons que mentionner cette interprétation, mais n'irons pas plus loin, puisqu'elle s'éloigne de l'étude des sensations du spectateur.¹ C'est de même dans les mouvements étranges qui animent désormais Oiwa que l'étrangeté naît, comme nous allons le voir avec cette adaptation de Mori Masaki de 1956, appelée elle aussi *Yotsuya Kaidan*.

Nous ne nous intéresserons ici qu'à la toute fin de la scène de l'empoisonnement d'Oiwa, les premiers plans de la séquence n'étant pas aussi éloquents pour notre sujet. Pour faire court, celle-ci n'est filmée comme un fantôme qu'à partir d'un moment précis : après avoir pris connaissance de la transformation de son visage dans le miroir et avoir perdu ses cheveux en se peignant par réflexe. Alors même qu'aucune différence de mise en scène n'était visible jusqu'alors et que le personnage ne se comportait pas de manière différente, si ce n'est bien évidemment une attitude de douleur, cette vision devient le point de rupture dans la scène, et fait basculer Oiwa du côté des spectres, quand bien même, rappelons-le, elle est encore vivante à ce moment-là. Le plan par lequel nous commencerons nous montre ainsi un cadre de porte donnant sur le lit défait dans lequel la jeune femme était en convalescence. Pensant que c'est Takuetsu, qui venait de tenter de la violer qui l'a empoisonnée, Oiwa apparaît dans ce cadre, et, d'une démarche extrêmement lente et totalement silencieuse, se dirige vers le masseur, recroquevillé dans un coin de la pièce (non visible à l'écran), qui ne manquera pas de déguerpir à quatre pattes et d'entrer à son tour dans le champ, fuyant la lente avancée de la femme. Il lui explique tant bien que mal qu'on l'a forcé à la séduire de force, de manière à donner une raison à Iemon d'épouser Ume avec les honneurs. Après une série de champs contre champs entre les deux personnages, Oiwa, très lentement toujours, s'arrête, sans dire mot, tandis que Takuetsu ne cesse de s'expliquer. Ce n'est que lorsque celui-ci lui révèle que c'est Iemon l'assassin de son père qu'Oiwa quitte cette attitude spectrale et retrouve un semblant d'humanité dans ses expressions. En voulant se rapprocher du masseur, elle trébuche et se coupe la

¹ Même si la question de l'identification permettrait tout de même quelques angles de lecture : un spectateur s'identifiant comme le veut le film avec le personnage de Iemon (celui-ci étant beaucoup plus humain que dans les autres versions) serait lui aussi tiraillé entre son désir de rejoindre Ume, et celui de rester avec Oiwa, innocente à toute cette intrigue. La défiguration d'Oiwa relèverait alors aussi en partie du désir du spectateur, qu'il verrait s'accomplir à l'écran d'une manière spectaculairement violente...

gorge sur le rasoir qu'elle pointait vers celui-ci. Les derniers plans de la séquence nous la montrent à son tour rampant au sol, les bras crispés comme peuvent l'être ceux des fantômes plus récents¹. Elle se dirige tant bien que mal vers le lit de son enfant. Un plan suivant nous la montre debout, l'enfant dans ses bras, et proférant la malédiction qui poursuivra Iemon le reste du film, jusqu'à sa mort. C'est le dernier plan d'Oiwa encore vivante qu'il nous est donné de voir, la scène suivante étant celle de la fixation de son cadavre et de celui de Takuetsu - qu'Iemon a bien évidemment tué une fois le projet accompli - sur une porte, puis jetés dans la rivière locale.

Nous voyons dans cette séquence, comme dans les autres déjà analysées, que les mouvements et déplacements d'Oiwa sont un grand facteur d'étrange familiarité. C'est bien ce paradoxe, cette anormalité de l'attitude d'un personnage *connu* par le public, dont il a une grille de lecture déterminée, celle d'une femme, humaine, appartenant à une certaine catégorie sociale, aux gestes codifiés par son niveau de vie, c'est cette représentation qui est troublée, sinon anéantie par cette métamorphose, ce devenir fantôme. Et chose d'autant plus troublante, sinon étrangement familière, la codification visuelle du spectre n'est pas complète non plus, puisque le personnage est précisément dans un entre-deux, ni humain, ni fantôme, mais d'une catégorie gestuelle hybride, entre la douleur et la hantise, entre la peur de la mort et la menace qu'elle opère sur les différents personnages.

Mais le film qui donne le plus à voir ce *devenir-fantôme*, de par la durée de cette séquence en particulier et plus précisément un jeu virtuose sur les apparitions d'Oiwa, constamment effrayantes et étranges, est sans aucun doute *Illusions of Blood* (*Yotsuya Kaidan*, 1965) de Toyoda Shinrô. C'est d'ailleurs, à notre connaissance, la version la plus fidèle à l'œuvre originale de Tsuruya Namboku. Quasiment toutes les scènes clef de la pièce de théâtre, y compris celles qui ne figurent dans presque aucune adaptation, sont dans le film (la main jaillissant du tonneau pour attraper le bras de Naosuke, ou bien le rat géant apparaissant à la mort d'Oiwa par exemple). La scène de l'empoisonnement apparaît relativement tôt, laissant du temps pour les nombreuses scènes de hantise par la suite et un nombre plus important de péripéties que dans les autres œuvres abordées. Takuetsu arrive dans cette version avec un autre personnage, Kohei, dans la maison du couple. La pièce est plongée dans l'obscurité, et alors qu'Oiwa se plaint de douleurs à la poitrine, le masseur se met en quête d'une lampe

¹ Nous pensons ici principalement à la scène de descente des escaliers du fantôme de Kayako dans *Ju-On*, dont les bras sont pliés dans un angle douloureux, presque arachnéen, ou bien sûr à la scène de la sortie de la télévision de Sadako dans *Ring*.

pour l'éclairer et lui venir en aide. Inutile de dire à présent que celle-ci n'est visible que comme une forme sombre dans le champ, dont seule la voix témoigne d'une présence humaine. Lorsque la lumière augmente doucement, on ne voit d'Oiwa qu'une forme allongée, sa main se rétractant sous le drap, comme pour fuir la lumière. Takuetsu part retrouver Iemon pour lui dire que sa femme souffre, quand celui-ci lui révèle l'empoisonnement. Iemon rentre chez lui, et se saisit d'un lampion pour voir son ex-femme. Elle est toujours allongée face contre terre, et parle de ses douleurs terribles. Un plan va particulièrement nous intéresser ici : Iemon est en train de verser de l'eau dans un bol pour Oiwa, tout en lui parlant, précisons-le, en tournant la tête vers la porte en arrière-plan, à sa droite. Le bras d'Oiwa entre dans le cadre en avant-plan droit, donc à la gauche d'Iemon, ce qui le surprend violemment, effet appuyé pour le spectateur par une musique stridente et soudaine.

Figure 6- TOYODA, Shinrô, *Illusions of Blood* (1965) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

La façon dont le corps de la femme est soigneusement découpé pour ne laisser apparaître que le bras et une partie de son torse lui donne un caractère très étrange, malsain même, amplifié par son apparition à un endroit imprévu du cadre. La main cherche à attraper le bol, comme si elle se déplaçait à l'aveugle dans une sorte d'autonomie de cet avant-bras. Celui-ci revient de l'autre côté du paravent qui nous cache Oiwa, dont nous voyons à présent l'ombre en faveur d'un panoramique. Iemon découvre avec horreur son visage et s'écarte du paravent avant de le refermer violemment, s'arrachant à la vision du visage mutilé (qui n'est toujours pas montré au spectateur). L'ombre se déforme lors des mouvements d'Oiwa, et la silhouette nous la montre en train d'essayer de boire l'eau que lui a donné Iemon. Cette silhouette n'est pas sans rappeler certaines illustrations déformées d'Oiwa. Revenant dans la même pièce, Iemon s'emporte et s'énerve du doute qu'Oiwa a formulé à son égard. Celle-ci se jette sur sa jambe et se débat avec lui jusqu'à ce qu'il tombe, et se place dans un

coin de la pièce. A nouveau, le plan récurrent intervient : Oiwa en train de s'approcher très lentement d'Iemon, tandis que celui-ci ne peut rien faire, stupéfié par celle-ci. Suite à une discussion au sujet de la vengeance du meurtre de son père promis par Iemon, un plan en plongée nous montre le corps d'Oiwa allongé sur le sol, désarticulé, le visage penché, couvert de ses cheveux noirs. Une fois relevée, elle est montrée de dos, laissant clairement voir son kimono aux teintes blanches, rappelons-le teinte du deuil et lié à la mort dans la religion Shinto. Après avoir volé le peigne de son ex-femme, puis son kimono, et enfin la moustiquaire de l'enfant, Iemon s'en va pour la maison Ito, dérangé par Oiwa qui s'accroche à la moustiquaire pour l'en empêcher. Ses ongles restent coincés entre les mailles, et sont arrachés, accrochés aux filets¹. Une fois le mari parti, l'obscurité emplit à nouveau la pièce et ramène Oiwa à une forme sombre, occupée à chasser les moustiques de son enfant.

La vision du visage se fera un peu plus tard, lorsque Takuetsu, rentré pour amener l'huile de la lampe, essaye de la séduire, comme prévu dans son plan, et s'interrompt à l'ordre d'Oiwa. Celle-ci se relève doucement et se retourne tout aussi lentement. Takuetsu, agenouillé face à la colère de la femme blessée, voit son visage, sans toutefois que cette vision soit accordée pour l'instant au public. Une nouvelle musique stridente retentit pourtant, et continue durant la scène, dominée par les flûtes shakuhachi, instruments traditionnels très utilisés dans le théâtre japonais, dont ce cinéma de fantôme fera grand usage en hommage au *kabuki*. C'est dans le reflet du miroir posé par terre qu'Oiwa, en même temps que le spectateur, découvrira son visage. Il est intéressant de noter que le miroir n'est pas lisse, et que l'image apparaît donc déformée, comme dans de l'eau mouvante, ce qui accentue le caractère irréel du visage, de la déformation d'Oiwa.

Une scène plus tard, nous la retrouvons essayer de se préparer pour aller voir la famille Ito et son mari ; elle souhaite alors se teindre les dents, comme la coutume des nobles le voulait, en noir, et se peigner convenablement. La scène du peigne donne évidemment lieu à la perte de ses cheveux, dont on connaît bien à présent l'effet horrifique. Elle se relève en s'appuyant sur un lampion de la pièce, donnant lieu à un plan très fantomatique. C'est un ressenti assez empirique qui nous fait dire ceci, la main crispée longeant la lumière sans que l'on voit le reste du corps ne manquant pas de rappeler à elle seule un imaginaire du spectre, ce qui encore une fois, aura probablement inspiré les films de années quatre-vingt-dix, notamment *Kairo* (2001) ;

¹ Main sans ongles qui aura très certainement inspiré celle de Sadako, dans *Ring* quelques décennies plus tard...

mais de nombreuses autres récurrences sont bien sûr visibles dans d'autres films. Oiwa finit par tomber devant Kohei, revenu tandis que Takuetsu s'est enfui. Elle est morte.

Cette séquence (beaucoup plus longue que les scènes similaires des deux autres films mentionnés ici) est une sorte de synthèse de tout ce que nous avons pu dire jusqu'à présent. Tous les attributs ou les symptômes du *devenir-fantôme* y sont présents : les cheveux désordonnés puis leur chute, le kimono blanc du deuil, la place d'Oiwa au sein des ombres, et enfin ces mouvements étrangement familiers, qui ne sont plus tout à fait humains. Mais c'est bien ces mouvements étranges et inattendus qui font l'originalité de cette séquence, comme le bras surgissant d'un côté de l'image de manière imprévisible, dans une sorte de faux raccord spatial qui ne manque pas de surprendre Iemon autant que le spectateur du film. Les effets horrifiques, plus encore que dans les autres films adaptés de *Yotsuya Kaidan*, sont tous appuyés à grand renfort de flûte stridente, qui a deux fonctions : les inscrire dans la tradition du théâtre kabuki, et surtout surenchérir la peur visuelle par une musique soudaine et désagréable pour le spectateur. Cette accumulation d'effets horrifiques ne cesse de déstabiliser le spectateur, de l'amener vers ce qui fera le cœur du film et de son atmosphère : la hantise et ses multiples avatars. Car, souvenons-nous, cette métamorphose d'Oiwa est dans tous ces extraits la première scène à caractère horrifique, aux lisières du fantastique, et elle donnera le ton des scènes à venir, scènes qui vont crescendo dans leur intensité et la violence des apparitions (notamment celle célèbre d'Oiwa et de Kohei crucifiés sur la porte dans la maison une fois morts), à l'exception toutefois de la version mélodramatique de Kinoshita, nous l'avons vu. Ce premier pas dans l'horreur, dans le spectral, n'en est que plus stupéfiant. Ce que nous proposons ces mises en scènes de manière unanime, ainsi que de nombreuses autres adaptations de *Yotsuya Kaidan* qui existent (on en dénombre une trentaine depuis le cinéma muet jusqu'à la réadaptation de 2014 réalisée par Takashi Miike, *Over your dead body*, [Kuime]), c'est cette scène centrale, sinon primitive pourrions-nous dire avec Freud, qui est un passage obligé, quand bien même ces adaptations sont plus ou moins respectueuses de l'histoire générale ou des différentes scènes de l'œuvre de Tsuruya Namboku. Citons, pour l'anecdote, l'édifiante fin de la version de Fukasaku Kinji *Crest of Betrayal (Chushingura Gaiden: Yotsuya Kaidan, 1994)*, où le spectre d'Oiwa vient aider à la vengeance d'Enya – le film s'inspirant de manière très libre de la double pièce *Tôkaidô Yotsuya Kaidan / Kanadehon Chûshingura* – en se battant avec les hommes du clan ennemi à celui de son ex-mari à coup de « boules d'énergies ». Mais fermons la parenthèse.

Oiwa est ainsi filmée comme une *créature étrange*, liée aux ombres (et ce d'autant plus dans les versions noir et blanc), aux mouvements douloureux, mais aussi d'une lenteur réminiscente du jeu codifié et basé sur la suspension des fantômes du théâtre *Kabuki*. Nous avons donc vu, à travers divers exemples et analyses, comment cette scène précise de transformation, à travers le *devenir-fantôme*, vise sans aucun doute la stupéfaction du spectateur par des motifs attribués à la mort (perte de cheveux, kimono blanc, pâleur cadavérique), une gestuelle crispée, douloureuse et lente comme celle des spectres et un jeu visuel sur les apparitions d'une femme qui n'en est plus tout à fait une. Cette stupéfaction passe donc largement par une *attitude*, qui, en brouillant la grille de lecture du comportement du personnage d'Oiwa, devient étrange, étrangement familier devrions-nous dire, et sur le spectateur réceptif stupéfiant, sans qu'il ne comprenne bien pourquoi. Un dernier axe de lecture reste pourtant à aborder, ou plutôt à introduire puisqu'il fera l'objet d'une étude dans la prochaine partie : celui de l'attirance que peuvent néanmoins exercer les fantômes féminins. Nous sommes ici face à une version féminine de Janus, ce dieu romain aux deux visages, et une moitié du visage d'Oiwa est intacte. Belle métaphore, il nous semble, de ce qui fait une grande part de l'intérêt des fantômes, que ce soit dans le cinéma classique ou la *J-Horror* des années quatre-vingt-dix : leur potentiel de séduction. Car si les fantômes sont bien évidemment des objets de terreur, ils n'en sont pas moins aussi des objets désirables. Lien avec le cauchemar ou paralysie du sommeil, comme le remarquait, en bon élève de Freud, Ernest Jones :

Le contenu latent d'un cauchemar représente un rapport sexuel normal, particulièrement sous la forme caractéristique des femmes. La pression sur la poitrine, la reddition figurée (ou symbolisée) par le sentiment de paralysie et les sécrétions génitales sont des indications de cette nature sexuelle. Les autres symptômes, palpitations, transpiration, sentiment de suffocation, etc., ne sont que des exagérations de manifestations habituellement expérimentées dans une certaine mesure au cours du coït lorsque l'angoisse est présente.¹

Cette interprétation purement psychanalytique n'est aujourd'hui plus valable avec les découvertes apportées sur la paralysie du sommeil par la neuroscience, qui ont réussi à décrire de manière précise le trouble et ses mécanismes d'apparition. Elle n'en est pourtant pas moins intéressante, en ce qu'elle souligne un réel lien esthétique avec la

¹ JONES, Ernest. *op.cit.*, p. 76.

sexualité. Jones cite ainsi ces lignes de Macario, s'intéressant à la transformation de l'entité du cauchemar en être attirant :

Le caractère érotique peut être si évident que l'agent oppresseur, bien que détestable au début, se transforme plus ou moins soudainement en un être des plus attrayants du sexe opposé. [...] « (...) et puis tout à coup, comme par enchantement, ces monstres, cette vieille sorcière, se transforment quelquefois en une jeune et jolie personne ; les organes de la génération sont alors excités par cet objet imaginaire ; ils entrent en action et la crise a lieu. »¹

Nous reviendrons plus largement sur ce rapport étroit entre le cauchemar et la sexualité². Ce qu'il convient de comprendre ici, c'est le potentiel érotique d'Oiwa, qui est aussi connue pour être la femme d'Iemon, donc quelqu'un avec laquelle il entretenait des relations sexuelles régulièrement, en tout cas à une époque antérieure à l'histoire. Être d'entre-deux, elle est encore chargée d'une part de féminité *en même temps* que d'une part de monstruosité, ce qui en fait un objet tout aussi désirable que répulsif. Ce n'est pas un hasard si durant la même scène morbide, Takuetsu cherche (de manière forcée certes, mais le sous-texte est présent) à séduire Oiwa. C'est dans cette ambivalence d'attirance/répulsion que certains fantômes féminins se placeront, notamment ceux des films de Kurosawa Kiyoshi comme nous le verrons en détail plus loin dans cette étude. Un lien assez classique entre *éros* et *thanatos* somme toute, mais ici présent dans une même entité spectrale.

¹ MACARIO, Maurice-Martin-Antonin. *Des Rêves considérés sous le rapport physiologique et pathologique, par M. le Dr Macario*. Paris : impression de L. Martinet, 1847 ; cité par JONES, Ernest. *Le cauchemar. op.cit.*, p. 47-48.

² Cf. *infra* p.131-140

B. Un être « juste là »

Genèse de la représentation du fantôme durant les années quatre-vingt-dix ou non, on voit que *Tôkaidô Yotsuya Kaidan* fut une œuvre absolument déterminante par ses thématiques comme son esthétique et qui a su inspirer un grand nombre de réalisateurs. Dans un ouvrage retranscrivant un long entretien, *Mon effroyable histoire du cinéma*, Kurosawa Kiyoshi revient sur les films d'horreur qui l'ont marqué dans sa jeunesse, et les conséquences que cela a eu sur son cinéma à venir. Quelques lignes sur *Yotsuya Kaidan* apparaissent au sein de ce jeu cinéphile de questions-réponses :

Au Japon, tout le monde s'accorde à dire qu'il n'y a pas de récit plus terrifiant. Pour moi, cela tient au visage défiguré : le visage d'une femme, qui devient hideux, sur une seule moitié qui plus est. C'est cela qui suscite la terreur. Il règne une obscurité profonde dans le cœur de cette femme. Elle se fait défigurer, puis meurt avant de revenir sous la forme d'un spectre. Je ne savais pas que l'auteur, Tsuruya Namboku IV, avait déjà imaginé tout cela. C'est doublement horrible : une femme défigurée, d'abord, puis le fait qu'elle revienne en fantôme plein de rancune. J'imagine la terreur de Iemon.¹

Si c'est donc bien la dimension gore qui a marqué alors Kurosawa, nous avons pu voir que cet aspect horrifique en particulier, s'il n'est pas à mettre totalement de côté, étant potentiellement effroyable en soit, reste moins efficace dans la mise en scène que le traitement du personnage d'Oiwa en devenir-fantôme, comme une créature des ombres. Le réalisateur proposera d'ailleurs ce type de peur dans ses films de fantôme des années deux-mille, entièrement dénués de *gore*, preuve si besoin était qu'il avait parfaitement compris l'enjeu de la représentation du fantôme au cinéma. C'est bien l'aspect visuel, et donc plus l'histoire originale de Tsuruya Namboku IV qui terrifie le spectateur et les auteurs des adaptations ont pu largement expérimenter la richesse du récit qui leur permettait de donner à voir des versions très différentes les unes des autres. Mais le traitement en figure sombre, en ombre du fantôme n'est pas exclusif à *Yotsuya Kaidan*, cela va de soi. Libre à nous de dresser une cartographie de ces représentations d'être « juste là », irréels et pourtant présents, et de voir le potentiel stupéfiant de ces rencontres bien souvent nocturnes.

Penchons-nous en premier lieu sur ladite question de la représentation du spectre au cinéma, assez variable selon les genres, les auteurs et surtout les cultures auxquels

¹ KUROSAWA, Kiyoshi et SHINOZAKI, Makoto. *Mon effroyable histoire du cinéma*. Pertuis : Rouge Profond, 2008, p. 16-17.

appartiennent les films. Nous nous souvenons tous de cette représentation classique en Occident, et très enfantine, du drap ou linceul volant dans une pièce en traînant un boulet. Bien sûr, et contrairement à ce que peuvent croire les enfants, ce n'est pas le drap qui est surnaturel, mais bien ce qu'il permet de révéler aux yeux des humains, à savoir l'esprit piégé en dessous. Mais passée cette traditionnelle image de contes de fées, il subsiste au cinéma deux grandes propositions esthétiques pour l'apparence des revenants : soit le fantôme est un être monstrueux, avec des aspects variables, soit il est représenté comme un être humain, à quelques détails près qui créent toute l'étrange familiarité que ne peuvent légitimement pas déclencher les représentations monstrueuses. Pensons par exemple aux apparitions spectrales du cinéma d'horreur des années quatre-vingts : le fantôme de la bibliothécaire qui devient un monstre au faciès presque simiesque dans *Ghostbusters* (1984, Ivan Reitman), le monstre mugissant jaillissant d'une porte donnant sur une autre dimension dans *Poltergeist* (1982, Tobe Hooper), ou plus récemment les spectres squelettiques et rougeoyants de *Crimson Peak* (2015, Guillermo del Toro). Mais même si ces fantômes inhumains peuvent être effrayants, ils échappent selon nous à l'étrange familiarité freudienne, en ce qu'ils sont justement trop inhumains, trop monstrueux. Aucun doute n'est permis sur leur existence en tant que fantôme, là où les spectres humanoïdes peuvent être porteurs de cette interrogation, d'un véritable potentiel stupéfiant. Tout ceci est largement empirique, il est évident que certains spectateurs seront terrifiés devant *Crimson Peak* et resteront de marbre devant *Kairo*, et vice versa. Mais ce qui nous intéresse ici, c'est bien l'effet recherché par le film. Et les fantômes traités comme monstres sont bien souvent trop irréels, trop fantastiques pour créer une véritable peur qui dépasserait l'effet de sursaut. En témoigne l'aspect comique qui leur est attribué dans *Ghostbusters* ou dans certaines scènes de *Poltergeist*, par exemple. Ou même ces réactions éloquentes qu'a provoqué la sortie de *Crimson Peak* : les spectateurs se plaignaient de l'aspect irréaliste et surtout numérique des fantômes de ce film. Le réalisateur Guillermo del Toro s'est alors empressé de publier en ligne des photos de tournage montrant les acteurs incarnant ces fantômes en train d'être maquillés, le résultat final étant un mélange d'images réelles (lesdits acteurs) et d'ajouts numériques (une sorte de brume rouge les entourant, des linceuls qui flottent autour de leurs membres décharnés etc.). Cette anecdote en dit long sur notre questionnement : alors même qu'une partie de ces scènes sont réalisées « à l'ancienne », c'est-à-dire en faisant appel à des effets de plateaux et de maquillage, les spectateurs n'ont majoritairement

pas adhéré à la représentation de ces fantômes, qui flirtait trop avec l'image de synthèse, et les « déréalisait », chose assez ironique dans le cas d'un spectre.

Figure 7- HOOPER, Tobe, *Poltergeist* (1982) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Mais nous n'irons pas plus loin dans ce type de représentation qui, on l'imagine bien, nous éloigne considérablement de la paralysie du sommeil, et de sa forme obscure tapie dans un coin de la pièce, forme très humaine, trop humaine. C'est cette forme-ci et ses différents avatars qui vont nous intéresser ici, celle d'une représentation anthropomorphe du fantôme, à laquelle fait appel un grand nombre de films, à commencer par le cinéma gothique auquel se référençait (bien malhabilement, puisque son essence se trouve dans la suggestion, et non pas la monstration souveraine) Guillermo del Toro.

1. Sur l'autre rive

L'histoire est bien connue, et emblématique du genre de films de manoirs gothiques que distinguait Marc Vernet, manoir vu comme « placard à fantasmes »¹ pour l'héroïne : Miss Giddens est employée par l'oncle de deux orphelins pour devenir leur gouvernante au sein de son manoir, en complète autonomie. Elle se rend bien vite compte que le comportement des deux enfants est inquiétant. Seraient-ils possédés par les fantômes de l'ancienne gouvernante et de son amant, êtres profondément amoraux selon Miss Grose ? Le doute s'installe, et Miss Giddens devient vite obsédée par cette histoire de possession dont les indices s'accumulent : c'est la vision d'une silhouette en haut d'une des tours du manoir, la larme bien réelle sur le bureau où a été entraperçue la défunte Jessel, l'ancienne gouvernante. Cette montée en tension aboutit

¹ VERNET, Marc. *Figures de l'absence*. Paris : Éditions de l'Etoile, 1988, p. 109.

à cette scène paroxystique, ô combien matricielle pour le cinéma à venir : la jeune et « innocente » Flora danse dans un pavillon au bord de l'étang, accompagnée de sa boîte à musique. Miss Gidens constate alors qu'elle n'est pas seule : sur l'autre rive, le spectre de Jessel est présent dans les roseaux, et l'observe danser, sans bouger, dans sa tenue noire de deuil. S'en suit un violent interrogatoire, où la gouvernante n'arrive pas à faire avouer à la fillette l'existence du fantôme, alors même qu'elle semblait lui offrir une révérence quelques instants plus tôt. Elle l'empoigne alors, et lui montre le spectre, la force à l'observer et à dire la vérité de son existence. La défunte est toujours là, *juste là*, et les observe sous la pluie qui s'est mise à tomber. Flora est alors arrachée des bras de Giddens par Grose, qui s'horripile de ce que la gouvernante inflige à l'enfant. Serait-elle folle et aurait-elle inventé tout cela, par isolement ou pure folie ?

Figure 8- CLAYTON, Jack, *Les Innocents* (1962) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Nous sommes dans *Les Innocents* (*The Innocents*), réalisé par Jack Clayton en 1962, et la question de la réalité des spectres et de la possession ne sera jamais résolue. Il est permis tout le long du film de douter de la gouvernante, quand bien même la réalisation est entièrement focalisée sur son point de vue, ce qui rend visibles pour le spectateur les apparitions spectrales qu'elle voit ou hallucine. Quoi qu'il en soit de ces interprétations potentielles, le film est un chef d'œuvre du genre et a connu une descendance vaste et impressionnante, comme des films qui lui font plus ou moins hommage : *Les Autres* (*The Others*, 2001, Alejandro Amenabar) et toujours *Crimson Peak* entre autres pour ne citer qu'eux. De même, la représentation des fantômes a largement inspiré le cinéma de *J-Horror* que nous aborderons bien vite. Cet aspect du spectre est peut-être le vrai coup de génie de Jack Clayton : rien ne distingue le spectre de Miss Jessel d'un être humain normal dans le film, si ce n'est justement l'impossibilité de se trouver là à ce moment précis. En premier lieu parce qu'elle est

morte et que le manoir est vide d'humains, à part les personnages connus de Giddens et du spectateur, et surtout parce que sa place dans l'espace est troublante en soi : elle est *juste là, déjà là* dans la scène, et se contente d'observer la scène, sans intervenir de quelque façon que ce soit. Sans aucunement s'acharner sur ce film, c'est une des grandes faiblesses de *Crimson Peak* qui apparaît ici. Prenons la première apparition du film : l'héroïne est allongée sur son lit, et entend une voix dans le couloir. Elle voit alors le fantôme de sa mère au loin. Celle-ci l'attaque soudainement, à la faveur d'un attendu effet de sursaut, avant de lui annoncer qu'elle doit « prendre garde à *Crimson Peak* ». Nous avons ici une scène d'oracle : la jeune femme épousera un homme qui l'amènera dans son manoir appelé *Crimson Peak*, lieu de crimes abominables dont elle essaie de prévenir le fantôme de sa mère. Pourquoi dans ce cas, apparaît-elle d'une façon si violente et surtout si agressive à sa propre fille ? Et ce sera le mode d'apparition de tous les fantômes du film : autant d'âmes tourmentées qui cherchent à prévenir l'héroïne d'un danger qui guette, mais toujours d'une façon terrifiante pour celle-ci. Comment expliquer narrativement ceci, autrement que par la volonté du réalisateur de proposer des scènes de sursaut, même si celles-ci sont inadaptées à la « psychologie » des personnages ?

C'est justement l'écueil qu'évite *Les Innocents*, en proposant des fantômes qui n'interviennent pas, dont les apparitions sont extrêmement rares, et bien souvent beaucoup moins visibles que celles de la séquence mentionnée plus haut. Qu'est ce qui est terrifiant dans ce cas, dans l'image de ce spectre *sur l'autre rive*, au propre comme au figuré ? C'est peut-être justement, en premier lieu, l'inaction qui lui est liée. La hantise dans ce film ne passe pas par des effets violents, des possessions visibles et spectaculaires. Elle est insidieuse, ne se laisse entrapercevoir que par des détails si minimes qu'il est difficile de savoir s'ils en font partie, si celle-ci est bien réelle. Miss Grose serait-elle le personnage le plus sain d'esprit de ce film, en refusant d'attribuer aux « preuves » que lui présente Giddens une source surnaturelle ? Ou au contraire, serait-elle justement aveugle à une évidence terrifiante, qui mettra leur vie et surtout celle des deux enfants en jeu ? On imagine dès lors, et le film le donne clairement à voir lors de plusieurs scènes angoissantes (le jeu de cache-cache qui tourne à l'effroi, la traversée nocturne de l'étage du manoir, chandelier à la main...), que cette hantise est omniprésente. En cela emblématique des films ou même du genre gothique en général, la maison « hantée » ne l'est pas tant par des fantômes que par son propre passé. Souvenons-nous de *Rebecca* (1940, Alfred Hitchcock), dont l'héroïne ne cesse de se battre avec l'image d'une morte : le personnage éponyme n'est éloquentement pas

présent dans le film, mais représente pourtant le plus important nœud narratif de l'histoire, et « hante » le film de bout en bout, étant de chaque conversation, son portrait obnubilant les personnes vivant dans le manoir, à l'image de celui de *Laura* (1944, Otto Preminger). Si celui-ci ne relève pas du genre gothique, il partage tout de même avec lui ce jeu sur l'absence du personnage principal, absence qui devient présence quasi-surnaturelle tant elle se fait sentir.

Dans notre cas, c'est bien la présence fantomatique (qu'elle soit réelle ou non) de Quint et Jessel qui hante le manoir, et surtout l'esprit de Giddens. C'est une des raisons qui permet de rapprocher ce film des années soixante de la production japonaise, de la même période historique mais surtout de ceux qui apparaîtront au courant des années quatre-vingt-dix et deux-mille. Les éléments sont similaires : la mort violente qui marque le lieu d'une malédiction ou d'une hantise, et surtout la figure de la noyée¹. Toutefois, des différences sont présentes aussi : les innocents du film de fantôme japonais contemporain, ce sont justement ces fantômes, qui connaissent quasiment constamment des morts injustes et brutales, génératrices de la hantise, à quelques rares exceptions près. Dans *Les Innocents* les deux spectres étaient connus pour être monstrueux avant même leur retour en tant que spectre. Miss Grose explicite à la nouvelle gouvernante le malaise qui entoure les discussions portant sur celle qu'elle remplace et le valet de maison : Quint était d'une grande violence avec son amante Jessel, qui était pourtant extrêmement attachée à lui. Mention est faite de leurs rapports sexuels incessants et surtout aux yeux de tous, y compris probablement de ceux des enfants. Une fois Quint décédé, Jessel est tombée dans une profonde mélancolie, et se donne la mort en se noyant. Libre à nous d'imaginer que cette noyade eut lieu dans l'étang même de son apparition, même si ceci n'est que supposition. Quoi qu'il en soit, voici donc le passé qui hante cette maison, passé assez terrible pour être porteur d'angoisse en soi, sans même être surnaturel. On comprend mieux à présent la terreur de Miss Giddens à l'idée que ces personnes malveillantes reviennent d'entre les morts et décident de s'en prendre aux enfants. L'être *déjà là* que représente Jessel est donc porteur de tout ce fond d'angoisse : le voir passer à l'action ferait basculer le film du côté du film d'horreur. C'est bien par sa simple présence irréaliste que se crée le fantastique de Jack Clayton, qui se compose comme il se doit d'un doute plaqué sur un fond totalement réaliste.

¹ Dont l'omniprésence dans le cinéma japonais contemporain est assez remarquable : on peut citer pêle-mêle *Ring*, *Dark Water*, *Rétribution (Sakebi)*, 2007, Kurosawa Kiyoshi), *Real (Riaru : Kanzen naru kubinagaryû nohi)*, 2014, Kurosawa Kiyoshi)...

Le fantastique occupe le temps de cette incertitude ; dès qu'on choisit l'une ou l'autre réponse, on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux. Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturelle.¹

Voici apparaît ici notre deuxième source d'angoisse liée au personnage de Jessel : l'indécision quant à son existence. Nous avons déjà souligné le fait que le film n'est jamais explicite sur ces fantômes, et il est impossible pour le spectateur de réellement trancher sur la question. C'est ce qui fait tout le sel d'une séquence telle que celle-ci : l'obstination de Giddens à faire avouer à Flora qu'elle voit elle aussi le spectre sur l'autre rive est tout aussi bien guidée par la peur qu'elle soit réellement la seule à la voir. Ce même schéma se retrouve à l'extrême fin du film, lorsqu'elle essaye « d'exorciser » le jeune Miles en le forçant à faire face au fantôme de Quint, et à prononcer son nom. Elle accomplit tout ceci avec une violence considérable qui, si elle est similaire à celle des exorcismes habituels (que ce soit évidemment dans *L'exorciste* [*The Exorcist*, 1973, William Friedkin], comme dans les « vrais » exorcismes, qui s'apparentent bien souvent à une violente lutte dont les deux camps ne cessent de hurler), n'en reste pas moins démesurée vis-à-vis de l'enfant. Cette violence témoigne néanmoins d'une situation qui a dépassé Giddens, comme ultime recours possible au mal dont est porteur l'enfant. Nous pourrions de même y voir une sorte de réponse extrêmement agressive au jeu de séduction présexuel auquel se livre Miles vis-à-vis de la jeune femme, qui devient de plus en plus dérangeant et surtout incompatible avec l'âge du garçon.

Angoisse d'une présence malveillante pour les enfants, angoisse d'une preuve de sa propre folie, angoisse même de la simple existence d'un au-delà, le spectre de Jessel est porteur de tous ces signifiants dans la scène de l'étang. Mais il est aussi, et c'est bien ce qui nous intéresse, réminiscence des figures sombres qui viennent hanter le rêveur des paralysies du sommeil. Ce trouble s'accorde d'ailleurs assez brillamment avec la définition du fantastique proposée par Tzvetan Todorov dans son ouvrage *Introduction à la littérature fantastique*, dans l'inscription d'un trouble dans un monde réaliste et plausible². Imaginons un instant une personne qui expérimente pour la première fois une paralysie du sommeil à laquelle s'adjoignent les hallucinations visuelles que nous avons mentionnées précédemment. Imaginons à présent que cette

¹ TODOROV, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris : Éditions Points, 2015 [1970], p. 29.

² Todorov évoque éloquentement, et ce à plusieurs reprises, *Le tour d'écrou* comme une œuvre qui relèverait entièrement du fantastique. Cette longue nouvelle est l'histoire qui a inspiré *Les Innocents*.

personne n'a jamais pris connaissance de ce trouble, n'en a jamais entendu parler et se retrouve donc vierge d'interprétation face à ce qui lui arrive. Oublions un instant les symptômes kinesthésiques (la paralysie, ou les contacts imaginaires) pour nous concentrer sur l'apparition hallucinatoire que notre personne vient de remarquer dans un coin de la pièce. Si elle s'imagine en premier lieu être en train de rêver, force est de constater que ce n'est pas le cas, puisque sa perception de ce qui l'entoure est totalement réelle : contrairement au rêve, il n'y a pas d'objets manquants, d'altération de l'environnement, et elle est parfaitement capable de lire l'heure sur une pendule, ou les titres d'hypothétiques posters sur le mur. C'est donc bien une perception de la réalité, sur laquelle toutefois vient se greffer un élément qui lui est étranger : cette silhouette sombre et décrite comme menaçante. Etant donné la particularité de cet état d'entre deux, il est très difficile pour notre sujet de savoir si l'entité qu'elle regarde est réelle ou imaginaire. C'est d'ailleurs bien souvent la spiritualité de cette personne qui fera pencher la balance, du côté de la possession pour de nombreuses personnes religieuses ayant vécu l'expérience, ou du côté plus cartésien (et surtout réaliste, nous l'avons vu avec la description médicale du trouble) de l'hallucination. En somme, cette bascule possible est toujours semblable à celle proposée dans *Introduction à la littérature fantastique*. Notre sujet étant justement dans une position hybride, à la fois personnage et spectateur ou lecteur de son propre trouble, ces lignes aiguillent encore plus évidemment cette hésitation que représente le fantastique, et dans notre cas la paralysie du sommeil :

Le fantastique, nous l'avons vu, ne dure que le temps d'une hésitation : hésitation commune au lecteur et au personnage, qui doivent décider si ce qu'ils perçoivent relève ou non de la « réalité », telle qu'elle existe pour l'opinion commune. A la fin de l'histoire, le lecteur, sinon le personnage, prend toutefois une décision, il opte pour l'une ou l'autre solution, et par là même sort du fantastique. S'il décide que les lois de la réalité demeurent intactes et permettent d'expliquer les phénomènes décrits, nous disons que l'œuvre relève d'un autre genre : l'étrange. Si, au contraire, il décide qu'on doit admettre de nouvelles lois de la nature, par lesquelles le phénomène peut être expliqué, nous entrons dans le genre du merveilleux.¹

Quoi qu'il en soit, c'est bien un environnement réel (ou réaliste dans le cas du fantastique en fiction bien sûr), qui crée tout le trouble autour de l'élément surnaturel qui vient le parasiter, apparaître en son sein. Le cauchemar (onirique donc, et non plus

¹ TODOROV, Tzvetan. *op.cit.*, p. 46.

hallucinatoire), appartiendrait si l'on devait l'analyser aussi avec la grille de lecture de Todorov, au registre merveilleux, en ce que ses codes ne sont pas similaires à ceux de la réalité, et que cela ne choque pas le rêveur, qui a l'impression de connaître cet univers impossible.

2. Une vision figurale des spectres de la paralysie du sommeil

Pour poursuivre cette analyse de la figure sombre de la paralysie du sommeil au cinéma, il est important de s'arrêter quelques instants sur une théorie, une pensée de l'esthétique indispensable à ce type d'images : les pensées figurales. Pour résumer brièvement cette méthode d'analyse des images, elle apparut au courant des années soixante-dix sous les plumes de Hubert Damisch et Jean-François Lyotard notamment, qui commencèrent à utiliser les théories freudiennes de la figurabilité à l'analyse esthétique.¹ Tout peut se résumer en cette phrase tirée de *Discours, Figure*, qui va ouvrir la voie à cette pensée :

Mais prendre ce parti, n'est-ce pas prendre le parti de l'illusion ? Si je montre qu'il y a dans tout discours, habitant son sous-sol, une forme dans laquelle une énergie est prise et selon laquelle elle agit sur sa surface, si je montre que ce discours n'est pas seulement signification et rationalité, mais expression et affect, est-ce que je ne détruis pas la possibilité même du vrai ?²

Puissance sous-jacente à l'image, on le voit, sous-terrain dans le sens où elle agit de manière invisible et non réfléchie, mais a une conséquence directe sur la *perception* du spectateur. Car la démarche de Lyotard est une démarche du *visible*, et plus du *lisible*. Il s'oppose en cela à l'analyse d'œuvres d'art traditionnelles, à leur lecture, pour proposer ce nouvel axe théorique, qui s'intéresse cette fois-ci aux énergies internes :

« L'œil, c'est la force. Faire de l'inconscient un discours, c'est omettre l'énergétique. C'est se faire complice de toute une ratio occidentale, qui tue l'art en même temps que le rêve. On ne rompt pas du tout avec la métaphysique en

¹ Et en cela, ont formé une continuation fascinante à cette facette de la théorie Freudienne. Celui-ci, lorsqu'il l'appliqua lui-même à l'analyse d'œuvres diverses (*La Gradiva*, l'art de De Vinci...) ne dépassa jamais réellement la psychanalyse, revenant sans arrêt à une étude de la psyché de l'auteur de l'œuvre. La pensée figurale permit de non plus de se demander à quoi pense l'auteur, mais bien à quoi pense l'œuvre elle-même, quelles sont les forces invisibles qui l'animent. On le voit, Freud possédait déjà les clés de ce qui deviendra le figural, sans jamais pourtant réussir à en faire un outil (s'il était éminemment cultivé, il n'en reste pas moins un psychanalyste, donc un scientifique avant d'être un esthète).

² LYOTARD, Jean-François. *Discours, figure*. Paris : Klincksieck, 1971, p. 15.

mettant du langage partout, au contraire, on l'accomplit ; on accomplit la répression du sensible et de la jouissance. L'opposition n'est pas entre la forme et la force, ou bien c'est que l'on confond forme et structure ! La force n'est jamais rien d'autre que l'énergie qui plie, qui froisse le texte et en fait une œuvre, une différence, c'est-à-dire une forme. Le tableau n'est pas à lire, comme le disent les sémiologues d'aujourd'hui, Klee disait qu'il est à *brouter*, il fait voir, il s'offre à l'œil comme une chose exemplaire, comme une nature naturante, disait encore Klee, puisqu'il fait voir ce qu'est voir. Or il fait voir que voir est une danse. Regarder le tableau, c'est y tracer des chemins, y co-tracer des chemins, du moins, puisqu'en le faisant le peintre a ménagé impérieusement (encore que latéralement) des chemins à suivre, et que son œuvre est ce bougé consigné entre quatre bois, qu'un œil va remettre en mouvement, en vie. ¹

« Répression du sensible et de la jouissance ». C'est bien du côté de l'affect, de la sensation face à l'œuvre que se situe cette pensée figurale, et on comprend mieux à présent ce qui nous fait l'utiliser pour questionner des images qui justement cherchent à provoquer un effet très fort, sinon *physique* sur le spectateur. À nous à présent de *brouter* les images de nos spectres, de « prend[re] en compte la force sensible du visible comme puissance d'affecter et comme expression d'affects »². *Voir* à nouveau les images, les films comme des objets émotionnels et non plus comme des objets lisibles. De même, ces affects en passent par le désir (nouveau retour à Freud donc), et correspondent donc véritablement à des *dispositifs pulsionnels* pour reprendre la belle terminologie lyotardienne. On ressent d'emblée une spectralité dans ce concept, qui parle justement de l'œuvre *derrière* l'œuvre, d'une sorte de double en somme, d'une puissance sous-terrainne qui agirait sur la surface de l'œuvre, à la manière d'une possession. De même, l'introduction de désir dans l'analyse esthétique ne manquera pas de nous rappeler celle qui est sous-jacente aux hallucinations de la paralysie du sommeil et aux fantômes du cinéma japonais, êtres face auxquels les personnages oscillent entre répulsion et attirance.

En partant donc de ces intuitions théoriques de Lyotard, qu'il développa dans cette pensée figurale, il est difficile de ne voir *que* des spectres dans ces formes sombres et menaçantes qui hantent les films, tout comme la paralysie du sommeil. Les correspondances plastiques et visuelles entre ces deux figures effrayantes sont si intenses qu'elles ne peuvent pas ne pas s'alimenter mutuellement l'une l'autre. Même

¹ *Ibid.*, p. 14.

² Entretien avec Luc Vancheri in ACQUARELLI, Luca (dir.). *Au prisme figural: le sens des images entre forme et force*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2015, p. 160-161.

inconsciemment, les réalisateurs font référence au cauchemar, et plus précisément à la paralysie du sommeil dans ces séquences, et ces films peuvent alimenter les visions de celle-ci comme nous l'avons vu avec le jeune enfant de l'entretien de Shegoleva¹. Mais ce n'est bien évidemment pas tant l'aspect plastique de ces apparitions qui nous intéresse ici, que l'effet qu'elles provoquent sur leur spectateur, la stupéfaction en l'occurrence. Regardons donc à nouveau la femme en noir sur le bord de l'étang. Mettons totalement de côté pour l'instant les états de corps des personnages et du spectateur, nous verrons largement par la suite qu'ils sont étroitement liés eux aussi à la PS. Non, considérons uniquement pour l'instant cette personne, filmée sans effets spéciaux qui se tient immobile sur l'autre rive. Forme sombre qui se découpe par contraste avec les roseaux agités par le vent. Avec Vancheri, il nous faut comprendre que « l'image, comme toute production humaine, consigne du visible, de la pensée et du désir. Admettre le désir, c'est reconnaître à l'image un complexe de forces qui la met en mouvement et l'habite. »² Quelque chose agit bien en sous-sol de cette image, et la travaille dans sa forme même. Au lieu de la lire donc, il faut la ressentir : cette présence est menaçante, nous en avons déjà exploré quelques facettes. Mais surtout, cette présence menaçante en *évoque* une autre, d'une manière subtile, quasi invisible : celle qui vient hanter la PS, nous l'aurons compris. Subtile, puisque ces métamorphoses de l'image, ces liens entre les œuvres « sont le plus souvent inaperçus, dissimulés dans les formes même de l'image, dont ils ne sont, sur un tout autre niveau, que les états déplacés et condensés »³.

Notre idée est donc celle-ci : il y a quelque chose, qui se synthétise notamment et de manière très précise parfois dans le film de fantômes, ou plutôt dans les fantômes de ces films. Là où les narrations nous inviteraient à n'y voir justement « que » des spectres, une interprétation figurale de ces images, films et écrits dévoile leur sous-texte cauchemardesque, laisse revoir une réminiscence de l'éphialtès et des incubes et succubes, en somme une véritable survivance (pour reprendre la terminologie d'Aby Warburg largement reprise et pensée par Georges Didi-Huberman) de ces motifs largement traités par le passé, et ce depuis l'antiquité :

Une image, chaque image, est le résultat de mouvements provisoirement sédimentés ou cristallisés en elle. Ces mouvements la traversent de part en part,

¹ Cf p.20

² VANCHERI, Luc. *Les pensées figurales de l'image. op.cit.*, p. 106.

³ *Ibid.*, p. 106.

ont chacun une trajectoire – historique, anthropologique, psychologique – partant de loin et continuant au-delà d'elle. Ils nous obligent à la penser comme un *moment* énergétique ou dynamique, fût-il spécifique dans sa structure.¹

On voit bien jusqu'à quel point ces théories esthétiques - qui sont d'ailleurs étroitement liées- que sont le figural et la survivance fraient avec le spectral, le fantomatique, le revenant. Car il s'agit à juste titre de faire apparaître les fantômes qui hantent nos images en sous-texte, de découvrir l'entité qui a pu prendre possession d'une œuvre pour continuer notre métaphore. Cette spectralité est parfaitement assumée par Warburg, comme le rappelle Didi-Huberman : « L'une des formules les plus frappantes de Warburg – elle date de 1928, une année avant sa mort – aura été de définir l'histoire des images qu'il pratiquait comme une "histoire de fantômes pour grandes personnes" (*Gespensstergeschichte für ganz Erwachsene*) »². Et à travers cette *nachleben*, ou survivance au sein de notre corpus, de dépister les motifs esthétiques qui ont su traverser les âges, prompts à nous démontrer l'omniprésence de la PS au sein de l'art. Paralyse du sommeil qui serait fantomatique en elle-même, puisqu'elle ne se donnerait que très rarement à voir *pour elle-même*, étant quasiment exclusivement sous-entendue, ou même inconsciemment représentée au sein même d'œuvres appelant le cauchemar, ou parfois n'ayant aucune relation concrète.

Une hantise ? C'est quelque chose ou quelqu'un qui revient toujours, survit à tout, réapparaît de loin en loin, énonce une vérité quant à l'origine. C'est quelque chose ou quelqu'un que l'on ne peut oublier. Impossible, pourtant, à clairement reconnaître.³

3. Le cauchemar de Marnie

Prenons un film bien éloigné des différents exemples que nous avons pu déployer jusqu'à présent : *Pas de Printemps pour Marnie* (*Marnie*) réalisé en 1964 par Alfred Hitchcock. Point de fantômes ici, et il ne s'agit même pas à proprement parler d'un film d'horreur. Ce film, assez particulier dans la filmographie de son auteur, pourrait se catégoriser comme « drame psychologique », terme passe partout servant généralement à classer des films justement inclassables. Il serait pourtant assez judicieux ici, puisqu'il est emblématique du grand intérêt d'Hitchcock pour la

¹ DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'image survivante: histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paris : Les Éditions de Minuit, 2007, p. 39.

² *Ibid.*, p. 88.

³ *Ibid.*, p. 28-29.

psychanalyse et les théories de Freud en général, qui constitueront une véritable enquête dans le film. Ainsi, on suivra durant quelques cent trente minutes le personnage de Mark Rutland essayant tant bien que mal de comprendre la cause du traumatisme de Marnie, cleptomane compulsive sujette à de violentes crises de nerfs lors des orages ou face à la couleur rouge. Rutland décide au début du film de l'engager, tout en ayant des doutes sur son identité : elle est en effet la même personne qui a volé par le passé un de ses partenaires commerciaux. Il tombe bien vite amoureux d'elle, et décide de couvrir ses méfaits en remboursant ses victimes, puis en débutant avec elle un véritable parcours psychanalytique de façon à mettre à la lumière du jour l'événement traumatique qui altéra sa personnalité à jamais. L'enquête, si chère à Hitchcock, n'est pas ici matérielle, l'argent volé du film n'est qu'un leurre, un *hareng rouge*¹, similaire en cela à celui de *Psycho* (1960, Hitchcock). C'est bien l'étude des différentes réactions de Marnie et la recherche de son passé qui constituent le nœud de l'intrigue, jusqu'à la révélation finale qui vient traditionnellement expliquer les images vues précédemment. La psychologie des personnages, on s'en doute bien, occupe une part majeure et essentielle dans ce long-métrage, que ce soit celle de Marnie, mais aussi plus étonnement celle de Mark, incarné par Sean Connery, personnage manipulateur, extrêmement dominateur et très ambigu vis-à-vis de sa conquête (on pense à la scène de la « nuit de noce » dans le bateau de croisière, véritable viol de Marnie, revendication de son « droit à la posséder » d'un personnage aristocrate). Mais nous ne nous intéresserons ici qu'à une scène en particulier, qui comporte justement une figure sombre.

Il s'agit éloquentement d'une scène de cauchemar située à environ quinze minutes du début du film, dont la réalité est bien difficile à déterminer, nous allons le voir. La séquence s'ouvre sur la tringle d'un rideau qui vient heurter, sous l'effet du vent, la vitre à côté de la table de nuit de Marnie. Celle-ci vient passer la nuit chez sa mère suite à un vol accompli avec succès. Son sommeil est agité : elle se débat, et dit refuser de se lever à cause du froid. Sa mère est là, sur le pas de la porte, et lui demande de se réveiller. Celle-ci lui indique qu'elle rêve, et qu'elle doit se laver à présent les mains, le dîner étant servi. Marnie lui indique avoir fait à nouveau son cauchemar d'enfance, les trois coups tapés contre le mur, et lui avoue avoir une impression de froid lorsque sa mère entre dans la pièce. Celle-ci lui répond *froidement*² de se lever, et sort de la

¹ Terme utilisé pour désigner un élément d'intrigue qui semble à première vue central, mais qui s'avère n'être qu'un leurre pour détourner le regard du spectateur d'un retournement de situation final inattendu.

² On peut y voir un jeu d'esprit très intéressant d'Hitchcock, qui lie la sensation de froid liée au personnage de la mère de Marnie à sa façon de parler, justement glaciale et distante.

pièce avant de descendre l'escalier, très lentement. Ses pas semblent redoubler les coups de la tringle, et les coups dont parlait Marnie.

Figure 9- HITCHCOCK, Alfred, *Pas de Printemps pour Marnie* (1964) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Nous sommes habitués aux séquences nocturnes à présent, et celle-ci ne détonne pas, d'autant plus qu'elle a une signification très particulière dans le film : tous les éléments du traumatisme d'enfance de Marnie y sont présentés de manière subtile, sans bien sûr que le spectateur ne les comprenne pour l'instant. Une deuxième scène similaire, cette fois-ci dans la maison de la famille Rutland, permettra de donner les derniers éléments : on veut la tirer du lit, des gens (« eux ») ont des intentions malveillantes envers sa mère, et une impression de froid l'enveloppe. Et une présence dans la pièce, cette fois-ci celle de Mark. L'explication est logique, il faudra attendre la fin du film pour que ces différents indices soient expliqués lorsque Marnie se souviendra enfin de cette nuit traumatique, que sa mère lui cacha une vie durant. Mark décide en effet d'amener sa femme à Baltimore, dans sa maison natale pour comprendre sa névrose. Après une confrontation violente avec sa mère Bernice, Marnie fait à nouveau une crise (en grande partie due à l'orage à l'extérieur), crise qu'appuie Mark en tapant trois coups sur le mur à côté du visage de sa compagne, cherchant ainsi à forcer le souvenir. Et dès lors, tous les éléments deviennent limpides lors d'un flash-back. Marnie était alors enfant, endormie dans un petit lit, dans une

pièce donnant sur le salon. Quelqu'un toque à la porte (trois fois, c'est le premier élément), Bernice va ouvrir. On comprend bien vite que celle-ci se prostituait pour subvenir à ses besoins, et couchait avec des marins de passage. Elle va alors réveiller Marnie, et la tire du lit pour la faire dormir sur le canapé (deuxième élément du cauchemar, le réveil et le froid), pendant qu'elle se rend avec son client sur le lit de Marnie. Mais la petite fille appelle sa mère, terrifiée par l'orage (troisième élément) qui frappe la maison. C'est pourtant le marin qui vient vers elle, et se rapproche un peu trop explicitement de la fillette. La mère se bat alors avec lui, et lui ordonne de quitter la maison. Le marin se défend et pousse violemment celle-ci. Bernice s'empare alors d'un tisonnier, et frappe le marin sur le crâne, qui s'effondre sur elle, lui cassant la jambe. Marnie se lève pour aider sa mère, et frappe violemment le marin avec le tisonnier (deuxième signification des coups sur le mur), jusqu'à ce que celui-ci meurt, en saignant abondamment (la couleur rouge qui terrorise depuis l'héroïne). On le constate, tout s'explique dans ce rêve, notamment la frigidité malade de Marnie qui interdit le moindre contact physique à tout homme, et sa cleptomanie comme moyen de subvenir à ses besoins et surtout de transmettre l'argent à sa mère, dans l'espoir inconscient qu'elle ne monnaie plus des relations sexuelles.

Voici donc la « révélation » du film, qui vient éclaircir toutes les questions disséminées par Hitchcock au long de son film. Mais, on le sait bien maintenant, « une image se montre toujours deux fois »¹. Car derrière l'évidence de cette explication, sa surface donc, se cache bien évidemment quelques fantômes, dans le sous-sol de l'image pour reprendre la métaphore de Lyotard. Hitchcock réserve en effet à Bernice un traitement visuel très particulier lors de la première scène de cauchemar : elle n'est pas détaillée, elle reste entièrement recouverte d'ombre, et apparaît ainsi comme une silhouette sombre, *déjà là* dans la pièce lors du rêve de Marnie. Fait-elle partie de ce cauchemar, ou est-elle réelle ? Il est difficile de répondre à cette question, puisque la narration nous la donne pour réelle (l'invitation à manger, la descente des escaliers vers la salle à manger justement), tandis que l'esthétique nous propose le contraire (l'apparence sombre, la voix blanche du personnage...). La même question se posera lors de la deuxième séquence cauchemardesque, qui entre directement en écho avec celle-ci : on voit cette fois-ci à son début une main frapper la vitre à côté du lit de Marnie, depuis l'extérieur. Ce geste semblerait clairement irréel, serait une sorte de représentation visuelle du cauchemar au sein même de l'image : « Nous la voyons

¹ VANCHERI, Luc. *op.cit.*, p. 106.

dormir, et nous voyons en même temps ce qu'elle voit dans son sommeil »¹ nous disait Starobinsky du tableau de Füssli. Pourtant, le spectateur peut toujours imaginer qu'il s'agirait de la main perverse de Mark, décidé à déclencher une crise qui lui permettrait de mieux comprendre le traumatisme de sa femme. Celui-ci intervient d'ailleurs très vite, en pénétrant la pièce de façon à réveiller Marnie de son cauchemar. Il est baigné de la même obscurité, et partage les attributs fantomatiques de Bernice dans le premier rêve. Mais, et c'est toute la nuance de cette scène, il s'avance vers sa femme et quitte l'ombre, retrouve son apparence habituelle, là où la mère quittait la pièce d'une démarche *presque trop lente* et surtout sans que jamais l'on ne distingue son visage.

Bernice est donc représentée par Hitchcock comme cet être *déjà là*, qui vient hanter les nuits de Marnie. Alors qu'elle devrait être narrativement l'instance qui la tire de ses rêves angoissants, il n'en est rien et elle devient (ou est) une part de ce cauchemar. Elle partage les attributs des apparitions de la PS de manière éloquente : elle se situe dans la pièce, et observe l'endormie, d'une manière menaçante, que ce soit par son absence d'intervention physique alors que Marnie se débat contre son rêve, ou sa voix blanche potentiellement effrayante en soi. Il n'est pas étonnant de voir Hitchcock donner à cette femme qui occupe une place cruciale dans le traumatisme de sa fille une telle apparence dans son cauchemar. N'oublions pas que Marnie entretient des relations houleuses avec elle, et est d'une jalousie malade vis-à-vis d'une petite fille qui vient parfois rendre visite à sa mère. Elle avoue penser que celle-ci ne l'a jamais aimée, et ne parvient pas à comprendre pourquoi, à cause de cette scène primitive refoulée. Une telle distance s'est donc installée entre les personnages que Bernice apparaît comme un fantôme à sa fille, comme un être malfaisant, ou en tout cas *étranger*. Comprendons ce terme, souvent utilisé par les patients pour désigner leurs hallucinations visuelles lors de PS, comme une entité qui n'a pas sa place dans l'environnement présent, qui serait *déjà là* mais qui ne devrait justement pas être là. Et quoi de plus *étrangement inquiétant*, qu'une figure aussi familière et intime que sa propre mère qui devient porteuse d'une angoisse indicible, qui plus est liée à un traumatisme profond ? Or, nous pourrions croire que cette angoisse attachée à Bernice dans cette scène est liée au cauchemar et au fait qu'il s'agit potentiellement d'une hallucination, mais il n'en est rien. Marnie entretient une relation chaotique avec sa mère, nous l'avons constaté, et l'angoisse liée à celle-ci ne fait que se synthétiser de

¹ STAROBINSKY, Jean. *op.cit.*, p. 11.

manière visuelle dans cette scène, elle reste présente de manière inconsciente dans toutes leurs rencontres.

Ces deux exemples, tirés d'un film britannique d'inspiration gothique et d'un film américain baigné des textes de Sigmund Freud, peuvent nous donner à voir ces êtres *déjà là*, ce choix esthétique très particulier, que nous avons déjà pu relever, dans des modalités différentes toutefois, dans les différentes versions de *Yotsuya Kaidan*. Et bien d'autres suivront, principalement au Japon. Pourtant, nous allons opérer un léger détour par les arts visuels, qui, sans aucunement nous éloigner de notre sujet, nous montrera sa généalogie iconographique, très riche.

C. Une sombre présence : jeux d'ombres

Un scandale suivi de fascinants débats théoriques jaillit en 2016 au sein du monde de l'art contemporain : Anish Kapoor - auteur controversé de l'installation *Dirty Corner* dans les jardins de Versailles, tristement célèbre pour avoir été la surface d'un nombre incalculable de graffitis de haine - achète les droits d'une couleur, le *Vantablack*. « Vertically Aligned Carbon NanoTube Array Black » : voici le sens de l'anagramme. Cette nouvelle matière est composée de milliards de nanotubes, tellement fins que les photons de lumière restent bloqués dans leurs interstices. On imagine bien la stupéfaction du monde artistique : qui de droit peut s'accaparer une couleur, et ainsi s'en assurer l'exclusivité absolue, à un prix certes si faramineux qu'il est encore aujourd'hui tenu secret ? Nous connaissons l'histoire du bleu d'Yves Klein, mais la quête du noir absolu est toute autre, et d'un enjeu bien différent. Similaire en cela au noir de Frederick de Wilde, visible dans son travail *NANOblack-Sqr#1*, le *Vantablack* est un matériau développé par la firme britannique Surrey Nanosystems, qui a la particularité d'absorber 99,965 % de la lumière incidente, ce qui en fait le « noir le plus noir » jusqu'à une nouvelle découverte. Si de Wilde a travaillé main dans la main avec la NASA dans un but purement artistique, ce n'est pas le cas du *Vantablack*, pensé pour l'industrie militaire dans un premier temps, principalement le camouflage d'avions de chasse. Sans aucunement rentrer dans le débat qui suivit cet achat potentiellement mégalomane, on peut voir un enjeu de taille dans cette quête du noir absolu : trouver la quintessence de l'absence de lumière, et ainsi travailler un matériau qui n'est que (presque) pure négation : posé sur du papier aluminium, le *Vantablack*, ne laisse apparaître aucune aspérité, aucun pli du papier. Bien avant son achat par Anish Kapoor, le créateur du piège à lumière explicitait son utilisation :

Nous essayons d'adapter la production pour correspondre aux demandes de notre premiers clients (sic) dans le secteur de la défense et de l'espace, et nous avons d'ailleurs déjà livré nos premières commandes, s'enthousiasme Ben Jensen. Vantablack est par contre encore bien trop cher pour être utilisé pour des vêtements ou des jouets. On perdrait tous les traits d'une robe de toute façon, il ne resterait qu'une forme noire.¹

¹ Ben Jensen, cité dans KOPPE, Martin. Vantablack, le matériau le plus noir jamais fabriqué. Dans : *Gentside Découverte* [en ligne]. 18 juillet 2014. [Consulté le 7 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.maxisciences.com/materiau/vantablack-le-materiau-le-plus-noir-jamais-fabrique_art33071.html.

Une matière, une couleur propre à créer des fantômes, c'est d'ailleurs, rappelons-le, son utilisation première dans le secteur de la défense : recouvrir des avions pour les rendre indétectables, et quasi invisibles à l'œil nu de nuit. « Il ne resterait qu'une forme noire ». Voici précisément ce qui a retenu notre attention, et va diriger cette recherche vers les arts plastiques. Cette entrée en matière étant l'occasion de rappeler l'enjeu du noir dans la peinture et l'art en général, noir qui occupera une importance capitale dans les œuvres à suivre. Car le but n'est bien évidemment pas de contraindre notre figure sombre au cinéma, ce serait infiniment réducteur. Nous avons déjà vu en ouverture de cette étude comment elle obnubilait un grand nombre d'auteurs romanesques, et par la suite comment elle a traversé les arts sous des formes diverses et variées. Il est à présent temps d'analyser un peu plus certaines d'entre elles, et de constater *de facto* la pérennité de ce motif esthétique, et ce en toute modestie, sans prétendre à aucun moment faire travail d'histoire de l'art ou d'iconologie.

Figure 10- Vantablack sur du papier aluminium [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

1. Ombres éparses

Nous avons cité le grand œuvre d'Aby Warburg, l'imposant et éminemment complexe *Atlas Mnemosyne*¹, comme mode de fonctionnement de cette présente recherche, ou en tout cas et plus modestement comme inspiration. Comme nous l'avons fait précédemment, et cette méthode va se synthétiser ici, le but est de tirer des liens entre des motifs similaires, sans aucune distinction sur les œuvres, quelle que soit la forme d'art auxquelles elles appartiennent et leur hypothétique distinction « art

¹ WARBURG, Aby. *L'atlas Mnemosyne*. Paris : L'Écarquillé, 2012 [1921-1929].

noble ou art populaire » etc. Ce à quoi nous allons procéder ici s'apparente à une iconologie comparative de plusieurs œuvres picturales, traversées donc par cette sombre présence, cette ombre noire qui vient hanter la toile. Lyotard parlait du figural comme d'une figure « investie par le désir sur le mode de la transgression et de la défiguration »¹, et quoi mieux que l'ombre peut incarner cette énergie sous-jacente, puisque cette absence de lumière est picturalement une inquiétude des formes même ? Les contours estompés, le potentiel abstrait de l'ombre dans les toiles invitent d'emblée à un autre niveau de texte. Nous allons donc proposer quelques peintures et estampes proposant ce type de représentations d'êtres inquiétants, justement peints comme des ombres. Recherche, quête de cette tâche de noirceur qui s'apparente à bien des égards à celle du héros de *Shutter* (2004, Pisanthanakun Banjong et Wongpoom Parkpoom), traquant avec angoisse les présences fantomatiques venues marquer les photos de vacances qu'il réalisa avec sa compagne...

Figure 11- HODLER, Ferdinand, *La Nuit* (1890) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Première œuvre mise ici en jeu : l'imposant tableau de Hodler nommé très éloquemment *La Nuit* (*Die Nacht*, 1890). Il s'agit d'une des œuvres les plus précises quant à la description visuelle de la paralysie du sommeil avec *Le Cauchemar* de Füssli, dont nous avons déjà parlé. Toute en largeur, l'œuvre donne à voir plusieurs corps de personnes endormies, et un homme réveillé au centre de la peinture observant stupéfié une forme sombre agenouillée sur lui. La similarité avec les éléments composant le célèbre tableau de Füssli est évidente : la posture couchée, la forme sombre et le poids sur la poitrine, ici synthétisés en une seule et même entité venant hanter le dormeur. Nous commençons donc légitimement notre analyse de peintures par celle-ci, en ce qu'elle ne représente pas un grand dépaysement avec ce que nous avons pu aborder précédemment. La forme sombre, cette *trace* qui vient marquer le

¹ AUBRAL, François et CHATEAU, Dominique. *Figure, figural*. Paris : Harmattan, 1999, p. 208.

centre du tableau est ici évidente, elle obnubile même le champ de vision tant la composition invite le regard à se poser sur ce spectre couvert d'un drap, le même que ceux qui parsèment le sol et recouvrent les autres dormeurs. Ces autres personnages de la toile sont étrangers au drame qui se joue à leur côté : ils ne quittent pas leur position lascive, leur relâchement qui contraste tant avec la crispation du centre du tableau. Une autre manière de signifier que ce qui se joue dans cette agression n'appartient pas au fantastique, mais à un trouble psychologique qui ne touche que sa victime ? Quoi qu'il en soit, ce choix esthétique reflète bien la solitude absolue que ressent le sujet vivant une paralysie du sommeil, sentiment d'abandon des potentielles personnes alentour (les conjoint[e]s dorment bien souvent et ne peuvent être réveillés) tout comme de son propre corps, la paralysie qui empêche pendant quelques secondes ou minutes d'interrompre soi-même cette expérience angoissante. Une distinction est toutefois à faire ici : la personne « hantée » n'est pas réellement paralysée, comme en témoigne sa position, qui place le personnage en plein milieu d'un relevé, ou d'un sursaut face à la découverte de cette forme sombre sur son corps. En cela, le tableau s'oppose à la figure endormie et inconsciente de l'œuvre de Füssli.

Mais pourtant, un détail nous semble crucial pour souligner la véracité d'au moins un des éléments avec la PS : la figure sombre, l'étranger venu ici étouffer sa victime dans son sommeil ne naît pas de rien : elle est composée comme nous l'avons évoqué d'un drap similaire à ceux figurant dans la scène. Or, souvenons-nous de cette particularité des hallucinations intervenant dans la PS : elles n'apparaissent pas par hasard, dénuées de sens ou de la seule imagination du dormeur. Elles ont besoin pour apparaître d'un support, qu'il soit auditif (bruits ambiants modulés) ou visuels (une ombre, une forme de meuble ou d'objet dans la pièce qui peuvent devenir une présence une fois travaillés par le cerveau). Il se déroule ici la même chose : c'est le drap noir qui occupera la place de support, de cadre à l'hallucination qui viendra hanter le dormeur. Nous verrons plus tard dans *Ju-On, The Grudge* une scène assez similaire, où la couette d'une protagoniste s'empplit de la présence du fantôme. Nous pouvons pourtant déjà émettre une idée sur la terreur propre à cette séquence, en écho à ce tableau : terreur de la violation, de la profanation du refuge enfantin que représentent la couette et le drap dans lesquels venir se blottir et se couvrir dans un espoir de protection imaginaire face à la peur.

Dernier lien possible avec la PS, qui éloigne ce tableau à nouveau du *Cauchemar*, tout en restant dans le champ de notre trouble du sommeil : la position de « l'étranger ». Là où le diabolin venait de son poids écraser la poitrine de la dormeuse

chez Füssli, la forme sombre est ici agenouillée sur le bassin de sa victime, et donc sur ses parties génitales. Nous avons déjà largement évoqué le caractère sexuel de ce trouble, ou en tout cas son aspect potentiellement érotique au sein même de la terreur ; il n'est alors pas étonnant de voir son spectre venir justement prendre une position de domination sexuelle (forme perversie de la position de l'amazone), ou en tout cas une position qui peut évoquer, malgré le contexte angoissant de la scène, un rapport sexuel. Mais ne nous attardons pas plus sur ce point, et tournons-nous plutôt vers d'autres tableaux, eux aussi hantés par cette sombre présence, qui se décline de différentes manières.

Figure 12- GAUGUIN, Paul, *Manao Tupapau* (1892) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Prenons *Manao Tupapau*, achevé par Paul Gauguin en 1892. Cette fois-ci, notre fantôme n'est pas en contact avec sa victime, n'a pas la position « traditionnelle » de poids sur la poitrine, mais se contente d'*être là*, d'observer sa proie sans rien faire pour l'instant. Le *tupapau* est dans l'imaginaire polynésien l'esprit des morts, qui revient hanter les vivants. Si notre dormeuse garde cette fois-ci ses yeux ouverts, nous retrouvons pourtant à nouveau la même représentation de la paralysie du sommeil, et plus précisément de son impression de présence. À nouveau, les lignes de Starobinski reviennent à l'esprit, concernant ce cadre dans lequel sont visibles à la fois le rêve et la rêveuse. Le titre peut d'ailleurs être traduit comme : « Elle pense à l'esprit des morts », ou bien « L'esprit des morts pense à elle ». Ambiguïté qui souligne bien le caractère fantastique de cette toile, qu'appuie le mystérieux fond violet duquel s'extrait notre sombre présence : deux mondes se rencontrent. Or, nous savons bien à présent

que l'autre monde n'est pas l'au-delà tellement fantasmé, mais bien la propre psyché du protagoniste. Si Gauguin a bien mis en scène sur sa toile une hantise propre à Tahiti, nous pouvons tout de même voir *figuralement* une survivance de ce même motif de l'être *déjà là*, observant la jeune femme. C'est bien la même impression de présence qui hante cette œuvre et les autres que nous analyserons ici, cette idée qu'un être de forme vaguement humaine est présent là où il ne devrait pas être (et nous verrons dans la prochaine partie combien cette donnée précise est la marque de fabrique de tout le cinéma d'horreur japonais contemporain), et observe sa victime. Ce qui ne pourrait être qu'un regard laisse suggérer de nombreuses horreurs, dont l'étouffement que nous voyons peut-être dans *Die Nacht* fait partie. *L'esprit des morts* de Gauguin n'est pas encore passé à l'acte. Serait-il retenu par une lumière allumée, habitude de nombreux tahitiens pour éloigner le spectre ? Son regard est-il maléfique vis-à-vis de la jeune femme, ou bien au contraire lubrique ? La position que lui donna le peintre n'est à nouveau pas dénué d'un certain érotisme, comme nous l'avons déjà relevé dans le cas du précédent tableau, et les pulsions de vie et de mort semblent à nouveau se mélanger, de la même manière que les deux dimensions sont mêlées sur une seule surface peinte.

Figure 13- FLANDRIN, Jean-Hyppolyte, *Pietà* (1842) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Même impression de présence, mais plus étonnante vu le contexte religieux qu'appellerait la toile : *Pietà* de Jean-Hyppolyte Flandrin (1842). La scène est à première vue similaire à cette représentation biblique : le corps du Christ mort occupe tout le premier plan et l'espace inférieur du tableau, observé, peut-être éploré par une figure encapuchonnée d'une cape noire (probablement la vierge Marie), qui se

distingue difficilement du fond de nuages très sombres. Deux motifs déjà sont proposés dans ce tableau : celui du Christ mort, rendu célèbre par la toile de Mantegna (1480), et celui de la piété, la vierge éplorée portant le corps de son fils une fois descendu de la croix. Étrangement, et alors même que le tableau porte ce nom, la vierge ici présente - mais en est-ce bien une ? – ne partage pas la position traditionnelle, telle que représentée dans la statue de Michel-Ange (1499) par exemple ; elle se contente d’être là, élément déjà similaire à nos spectres de la PS. Mais surtout, le choix de Flandrin de la cacher sous un voile et une cape noire est très ambigu : une piété montre la déploration du Christ, et porte donc principalement sur le visage en larmes de la vierge. En masquant celui-ci, l’artiste fait de celle-ci une simple présence à côté du corps mort. Ce qu’on imagine être le Christ est d’ailleurs tout aussi ambigu, puisqu’il ne présente aucun stigmaté, aucune marque propre à le reconnaître ou à reconnaître une crucifixion, autre que le visage similaire aux nombreuses représentations qui en ont été faites. Encore une fois, nous devons nous tourner du côté d’une approche figurale des images pour faire jaillir un sous-texte éminemment angoissant de cette œuvre (angoisse sourde qui est d’ailleurs déjà présente à la première vision, sans interprétation). Si nous faisons totalement abstraction du titre, et donc du contexte religieux de la toile, que voyons-nous ? Un corps allongé et immobile à côté duquel attend une présence sombre. La relation avec la toile de Füssli ou celle de Hodler est assez évidente, même si elle semblerait absolument blasphématoire, tant la figure de la vierge se charge de toute une noirceur, une malveillance qu’elle n’est pas censée avoir dans le cadre d’une piété. Pourtant, c’est ce qui en ressort plastiquement, et nous ne pouvons que voir cette figure sombre au centre de la toile comme une présence négative, anxiogène. En créant une œuvre hybride, à mi-chemin entre deux motifs traditionnels de la peinture religieuse, Flandrin semble avoir représenté avec une grande précision la PS et ses symptômes, d’une manière assez similaire aux autres toiles que nous avons pu aborder précédemment.

Figure 14- DE GOYA, Francisco, *Le sommeil de la raison produit des monstres* (1798) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Il aurait été difficile de passer à côté de Francisco Goya, dont les peintures et dessins sont emplis de cette noirceur que nous traquons. Mais nous ne nous concentrerons particulièrement ici que sur deux dessins, qui font réellement appel à une *sombre présence*, et pas seulement à une noirceur généralisée. Le premier est le très célèbre *El sueño de la razón produce monstruos*, de 1798, la planche 43 des *Caprices*. Cette estampe représente l'artiste effondré sur la table, derrière lequel semble s'envoler une multitude de chouettes et chauve-souris, couvrant le personnage d'un immense fracas d'ailes, le tout observé par un chat en bas à droite de l'estampe. Ce « sommeil de la raison (qui) produit des monstres », c'est l'imaginaire de l'artiste, sa psyché qui s'extirpe de son crâne, avant même les tableaux de Füssli et de Gauguin. L'estampe ouvrira éloquemment l'essai de Jean-Paul Marchechi *Goya, Voir l'obscur* :

Il y a de l'ombre en nous et de la nuit, et cet inconnaissable qui nous habite, cette peur irraisonnée qui parfois nous saisit, entrent dans l'obscur des peintures noires. Nous sommes au carrefour de nombreux moi qui se heurtent, se combattent, et ce sont nos démons. Ils peuvent se dissimuler, rester cois, durant de longues périodes. Mais à la moindre blessure, au plus petit incident, voilà qu'ils ressuscitent et nous menacent. Quels sont les peintres qui iront jusqu'à les affronter ? Accueillir les épreuves, les exorciser, n'est-ce-pas selon Michaux, la mission du poème ? Elle

est aussi celle de l'art. Ce mal, ce négatif, faut-il pour l'exprimer que nous en maîtrisions le sens ? Le peindre ne suffit-il pas pour qu'il cesse d'agir ?¹

De là à voir un autoportrait dépressif de l'artiste, il n'y a qu'un pas à franchir : Goya serait hanté par ces différents démons qui viennent l'inspirer, donner à son œuvre sa noirceur emblématique. L'argument est légitime tant la violence et l'obscurité absolue qui se dégage d'une œuvre comme *Saturne dévorant son enfant* (1823) frappe le spectateur, encore aujourd'hui. À nouveau, il nous est donné à voir la production de l'esprit, ici ces monstres hallucinés représentés par tous les animaux nocturnes présents, et l'esprit qui les produit, l'artiste épuisé, qui se refuse à voir ce qui l'entoure ; ces deux mondes partageant à nouveau le même espace. C'est une constante que nous retrouverons dans quasiment toutes les œuvres picturales ou filmiques que nous aborderons, et que nous pouvons dans notre proposition directement lier, état qui est aussi *d'entre deux*, où se mêlent la réalité et le rêve, rappelons-le.

Les ténèbres sont omniprésentes aussi parce que nous voyons le peintre, ce professionnel du regard, *ne plus rien voir* du tout, effondré sur sa table, le visage entre les bras. Seul son dos est éclairé, précisément comme s'il éclairait, comme s'il *voyait* les apparitions nocturnes qui l'entourent. L'« œil intérieur » des visions de songe, sur cette image, déléguerait donc sa figurabilité au dos courbé, au *revers* de cet homme. Une « vision de derrière la tête », en quelque sorte, voire de « derrière les épaules ». Quant aux animaux du drame extérieur, ils sont tous des créatures de la nuit : chauves-souris, chouettes, chats. Et plus précisément des créatures *nyctalopes* que Goya représente ostensiblement – du moins pour toutes celles qui sont au premier plan, et jusqu'au chat qui se love sur les reins de l'artiste – *les yeux grands ouverts*.²

Il n'en faudra pas moins à Georges Didi-Huberman pour tirer un lien entre cette posture prostrée et celle du titan Atlas, qui parcourt tout *L'œil de l'histoire 3*, ouvrage consacré à l'*Atlas Mnémosyne* d'Aby Warburg, faisant suite d'une certaine façon à *L'image survivante*, ouvrage plus général sur la pensée du philosophe de l'historien de l'art allemand :

Il faut ajouter à cela que, dans les deux dessins préparatoires comme dans la gravure elle-même, un élément figural revient toujours, comme s'il était absolument nécessaire : c'est une grande tache noire, un *poids de ténèbres*, dirai-je, qui semble accentuer ou forcer la cambrure du dos de l'artiste.

¹ MARCHESCHI, Jean-Paul. *Goya, les peintures noires. Voir l'obscur*. Nantes : Art 3 Galerie Plessis, 2012, p. 14.

² DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'œil de l'histoire. 3, Atlas ou le gai savoir inquiet. op.cit.*, p. 123.

Il faut peut-être comprendre, dans cette image de fardeau, que là où le titan Atlas devait supporter sur ses épaules le poids du monde extérieur en châtiment de son audace, le peintre Goya reconnaît à présent qu'il devra supporter *sur son dos* le poids ou la grande tache sombre de tout un *monde intérieur* – étrange, étranger pourtant -, comme si les visions elles-mêmes étaient le châtiment, le prix à payer pour une lucidité du sujet à l'égard de ses propres monstres. ¹

« Grande tache noire », « poids de ténèbres », « monde intérieur » : le vocabulaire même de la PS ressurgit ici dans cette analyse de l'œuvre par Georges Didi-Huberman. Ce n'est donc plus le monde qui l'entoure qui fait crouler Goya, comme Atlas dans la mythologie grecque ou même Aby Warburg lui-même², mais bien la noirceur de son propre imaginaire, de ses propres créations oniriques. Ses sombres pensées sont génératrices de l'art lui-même, et elles dominent Goya, ou en tout cas sa représentation picturale, de la même manière qu'elles sont génératrices de l'hallucination dans la PS. Car cette ombre venant hanter le champ visuel du dormeur qui en fait l'expérience provient de sa propre psyché, de la capacité de son cerveau à réinterpréter ce qu'il voit pour en faire jaillir des monstres. Dans le cas de Francisco Goya, la société espagnole qu'il ne cesse de caricaturer dans ses estampes et peintures représenterait le déclencheur, l'élément qui va inspirer cette noirceur, qui n'attend plus qu'une surface pour se manifester. Sans trop nous avancer pour l'instant, ce sera tout l'enjeu de nos prochaines parties concernant les sombres apparitions du cinéma japonais, voire de la PS en général : comment expliquer la similarité entre les descriptions de ces hallucinations du sommeil, ou dans le cas du cinéma, entre les représentations de spectres ou présences ? La survivance de ce motif à travers les âges, que nous tentons d'explicitier ici même, est un élément de réponse, mais il faudra par la suite d'autres clés de lecture pour comprendre cette récurrence. Pour revenir à la surface nécessaire à cette noirceur, elle est celle du papier pour Goya, là où une ombre dans la pièce, un objet sera celle du dormeur sous PS.

¹ *Ibid.*, p. 124.

² Rappelons que Warburg est décrit par ses propres mots, puis par Didi-Huberman, comme un *sismographe*, enregistrant les tumultes l'entourant, de la même manière que les artistes et autres historiens. Sauf qu'arrive un moment où le tremblement est trop fort pour la sensibilité de celui-ci, et qu'il se brise : c'est la psychose d'Aby Warburg entre 1918 et 1923, qui le voit interné à la clinique de Kreuzlingen, hanté par ses recherches iconologiques sur la grande guerre.

Figure 15- DE GOYA, Francisco, *Por casarse con quien quieso* (1810-1811) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Cette peinture a été largement documentée, comme nous venons de le voir notamment avec les deux ouvrages cités, et interprétée – sans jamais toutefois l'être sous l'angle de la PS. Que penser alors de cette seconde estampe, bien plus confidentielle portant le nom de *Por casarse con quien quieso* « Parce qu'elle s'était mariée à son gré » (1810-1811). Si l'estampe précédente était sombre, celle-ci est d'une noirceur absolue : on y voit une femme renversée (probablement attachée sur un engin de torture de l'inquisition, nous y reviendrons), surplombée et entièrement entourée par un amas de noir grouillant, duquel ne se détache qu'une figure encapuchonnée. Notre motif est ici bien plus violent : il n'est désormais plus présent dans un coin, ou observant de loin le sujet. Il est à présent le sujet de l'estampe, et l'emplit de toutes ses ténèbres desquelles n'arrive pas à s'échapper sa victime. Le sujet du tableau expliciterait ce singulier choix esthétique : Helen E. Rawlings, dans un article sur les rapports entre les estampes de Goya et l'inquisition espagnole, décrit ce que le peintre voulait potentiellement représenter :

Le titre implique que la femme est persécutée pour s'être mariée avec celui qu'elle aimait, et non pas celui qui lui était désigné (*rather than that chosen for her*). Cela suggère que l'inquisition envahissait la vie privée des individus jusqu'à contrôler ses relations (*to the extent of controlling their relationships*), alors même que ses propres activités étaient protégées par le secret professionnel (*by secrecy laws*).¹

L'auteur contredira par la suite la réalité historique de cette proposition : l'inquisition, contrairement à l'imagerie populaire qui lui est liée, ne pratiquait à cette époque que très peu la torture physique (cette manière d'obtenir des aveux étant principalement appliquée entre 1480 et 1520, « régie par de strictes règles concernant la durée et la dureté » du traitement. Rawlings précisera que les « inquisiteurs eux-mêmes ont reconnu qu'il ne s'agissait pas de la manière la plus efficace d'obtenir une confession (*not the most effective way of securing a confession*) et qu'elle n'a été utilisée que rarement depuis le milieu du XVIII^{ème} siècle »². Goya aurait donc dans cette estampe réalisé une critique acerbe de la puissance de l'inquisition espagnole, en jouant (sans peut-être savoir qu'elles étaient fausses, en tout cas à son époque) sur les représentations traditionnelles de « la question », de la torture qu'elle imposait à ses victimes. L'instance agressive n'est plus montrée ici comme intérieure : ce n'est plus comme dans *Le sommeil de la raison...* la psyché du personnage qui se matérialise. La femme est accrochée de force à l'instrument de torture, et le visage humain de l'être au-dessus d'elle donne toute sa valeur à cette vision du tableau comme critique de l'inquisition. Voilà donc la surface de l'estampe, son texte. Mais qu'en est-il de son sous-texte, du sous-sol de cette œuvre ? Figuralement, tout nous pousse à rapprocher ce visage sous capuche profondément malveillant de nos autres ombres éparses, vues sur d'autres toiles ou films. La même impression d'étouffement, qui ici se propage à la surface entière et non plus à l'unique poitrine du personnage central, le même sous-texte sexuel qui peut se lire ici comme une sorte de viol au sein de cette noirceur ambiante. Ainsi, alors même que le contexte de l'œuvre laisserait suggérer que celle-ci ne représente rien de fantastique, ni aucune extériorisation d'un conflit intérieur, d'un « démon intérieur » ; une vision figurale invite, et ce d'autant plus en lien avec le reste de notre corpus, à y voir la même représentation inconsciente de la paralysie du sommeil, peut-être même plus encore que dans l'estampe précédente de Goya.

¹ RAWLINGS, Helen E. *Goya's inquisition : from black legend to liberal legend* [en ligne]. Septembre 2012, p. 18. [Consulté le 26 avril 2016]. Disponible à l'adresse : <https://ira.le.ac.uk/handle/2381/28709> (nous traduisons).

² *Ibid.*, p. 18.

Figure 16- BACON, Francis, *Étude pour une figure dans un paysage* (1952) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Concluons ce premier détour par la peinture et l'estampe en nous tournant vers Francis Bacon, et plus précisément sa toile *Étude pour une figure dans un paysage*, de 1952. Le paysage dont il est question semble être un champ de blé au bord d'une forêt, ou en tout cas une clairière aux herbes hautes. Une importante dominante de jaune occupe les trois quarts de la peinture, que couronne un ciel d'un bleu sombre. Bien sûr, centré au milieu de ces herbes dorées, une forme humaine, assise dans l'herbe, d'un bleu de nuit entouré d'une aura noire qui semble se dégager de sa présence. Nous pouvons y voir une inversion de la précédente estampe de Goya : le sujet n'est plus cette victime entourée, voire dévorée par les ténèbres, dont émerge une figure sombre ; le sujet *est* la figure sombre, cette présence malveillante qui se détache, qui émerge de la clarté de la toile et fait parfaitement écho à cette « grande tache noire » et ce « poids de ténèbres » dont parlait Didi-Huberman. Certes, plus personne n'est hanté ici, cette présence ne fait qu'être là, sans aucune personne pour l'observer, si ce n'est le spectateur du tableau lui-même. Il n'y a plus besoin ici de la médiation d'une victime comme dans le cas des précédents exemples abordés : la hantise est ici tournée en direction de l'*extérieur* du tableau, du monde réel, comme semble en témoigner la position de l'être au centre de la toile, tourné vers l'observant. Mais à nouveau, il y a quelque chose de maléfique dans cette ombre, cette sombre présence qui se contente d'être présence, qui fait directement écho à cette « ombre en nous », « cet inconnaissable qui nous habite »¹, qu'il s'agisse de quelques démons intérieurs

¹ MARCHESCHI, Jean-Paul. *op.cit.*, p. 14.

refoulés, ou bien de cette création hallucinatoire de notre esprit lors de la paralysie du sommeil, qui leur sont d'ailleurs intimement liés.

Voilà donc notre tour d'horizon de quelques ombres éparses hantant les toiles de peintres d'époques et styles différents. Nous continuerons pourtant encore un peu ce détour par les beaux-arts en nous attardant quelques instants sur un auteur bien précis, qui semble avoir systématisé cette utilisation de l'ombre, des ténèbres pour marquer ses peintures d'une présence menaçante.

2. Ombres projetées : quelques peintures d'Edvard Munch

Figure 17- MUNCH, Edvard, *Le Jour d'Après* (1895) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Observons en guise de préambule *Le Jour d'Après*, tableau de 1895, qui fait une référence posturale évidente aux deux versions du *Cauchemar* de Füssli : la jambe relevée, le bras relâché dans le vide, la posture lascive mais pourtant porteuse d'un trouble indicible. Et, prémice des œuvres que nous allons aborder dès maintenant, le tombé de cheveux, effectué ici avec un noir très profond, qui obscurcit la partie inférieure droite de la toile. Il ne manque plus que la présence sombre pour que notre représentation de la paralysie du sommeil soit entière, et c'est à nouveau celle-ci que nous allons traquer dans quelques œuvres du peintre suédois, toutes emplies de cette angoisse liée à un être qui ne devrait être là, ou plus précisément à une ombre portée qui semble s'emplier d'une vie qui lui serait propre.

Figure 18- MUNCH, Edvard, *Vampire* (1883) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Prenons à présent la peinture *Vampire* de 1883 : une femme rousse enlace un homme réfugié dans ses bras, la chevelure coulant le long de son dos. Le titre y invitant, nous pouvons voir le visage de la femme plongé dans le cou de sa victime comme un acte de vampirisme, bien évidemment. Mais c'est un autre détail qui nous intéressera : l'ombre portée en arrière-plan. Celle-ci possède le même contour que nos personnages du 1^{er} plan, mais malgré cela, elle occupe une place importante sur la toile, si bien qu'on en oublierait presque son statut d'ombre, pour au contraire lui donner une existence propre. Et toujours, l'habituel sous-texte sexuel qui peut ici aussi se lire dans cette étreinte. Si nous ne faisons que souligner dans cette peinture la présence de cette ombre en arrière-plan, nous constaterons bien vite que les futures toiles de Munch proposent des visions bien plus précises et angoissantes de ces ombres. Ainsi : *Puberté* (1895), nous montre une jeune adolescente poser nue sur ce qu'on imagine être les draps d'un lit, les bras croisés devant son sexe. Partant d'elle, son ombre se déploie en arrière-plan sur toute la moitié supérieure droite de la peinture. Cette fois-ci, la silhouette de la fille n'est plus reproduite par l'ombre, elle s'autonomise et devient profondément inquiétante. Encore une fois, une première interprétation, assez évidente et appelée par le titre même de l'œuvre, donnerait à voir cette masse noire comme la « part d'ombre » de tout un chacun, ou même l'identité devenue floue suite à la puberté, âge de changements extrêmes qui amènent à questionner son propre être.

Figure 19- MUNCH, Edvard, *Puberté* (1895)

L'ombre est le seul moyen de condenser une qualité du personnage à laquelle elle est attachée, et en général une qualité négative, exprimée lors d'un détachement au moins relatif entre l'ombre et le corps, comme si ce détachement de l'ombre lui permettait de prendre une charge plus forte, de manifester plus nettement sa noirceur. En même temps, l'ombre, du moment qu'elle est représentée, devient un fragment de l'image : elle acquiert donc, de l'image, le caractère double, à la fois surface plastiquement informée et représentation d'un monde imaginaire.¹

Ce détachement de l'ombre du corps dont parle Aumont dans son ouvrage *Le montreur d'ombre* se constate d'une manière très claire dans l'art d'Edvard Munch, dans cette œuvre comme dans celles à venir. Le cinéma en a d'ailleurs fait un motif fantastique très efficace, souvenons-nous du début du *Peter Pan* (1953, Hamilton Luske et Clyde Geronimi), où le personnage éponyme pourchasse sa propre ombre avant de la coudre à nouveau à ses pieds, ou même la célèbre scène du *Vampyr* (1932) de Carl Theodor Dreyer, où le personnage principal est témoin dans un grenier d'une valse d'ombres, êtres individuels dénués d'un corps, ou encore cette ombre de paysan qu'on voit creuser le sol « à l'envers », la terre revenant dans sa pelle et retournant par terre.

¹ AUMONT, Jacques. *Le montreur d'ombre: essai sur le cinéma*. Paris : J. Vrin, 2012, p. 52,53.

Figure 20- MUNCH, Edvard, *La Mort de Marat* (1907) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Même principe pour la peinture *La mort de Marat* (1907), dont *Puberté* semble avoir été le motif initial, auquel s'est ajouté le corps du révolutionnaire sur le bord gauche. Au centre droit de la toile, une jeune femme se tient debout, entièrement nue (il s'agit très probablement d'une représentation de Charlotte Corday, la meurtrière de Marat), faisant face au spectateur, regard compris. Si cette position peut rappeler celle de la jeune femme abordée précédemment – mais cette fois-ci dénuée d'une pudeur candide –, c'est bien l'ombre qu'elle provoque qui crée un lien entre les œuvres. Il est à nouveau difficile de discerner une silhouette similaire à celle de la femme au premier plan : son ombre est à nouveau une masse noire en arrière-plan, qui semble emplies de toute la violence du meurtre, de toute la noirceur que peut contenir cette femme. Toujours liée à la nudité comme offerte à nous du personnage, cette forme sombre s'autonomise à nouveau, témoin malveillant du drame qui s'est joué dans la pièce.

Figure 21- MUNCH, Edvard, *Clair de Lune* (1893) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

S'il s'agissait jusqu'à présent de repérer des ombres portées, donc plus ou moins affiliées à un personnage (même si nous avons vu que celles-ci tendaient justement à s'en éloigner), il nous reste deux autres modalités à constater, dont la distinction est bien souvent délicate chez Munch. Prenons son *Clair de Lune* de 1893, qui marquera la transition, puisque l'indécision entre les trois types possibles d'ombre y est totale. Nous sommes devant une maison, vraisemblablement de nuit, comme le titre invite à le penser de même que les choix chromatiques très sombres. Une jeune femme en noir se tient debout devant une clôture blanche. Elle est entièrement vêtue de noir, si bien que son corps contraste violemment avec le blanc du bois des barreaux derrière elle. La partie supérieure de la toile étant baignée dans une nuit très sombre, seul son visage se distingue de la masse nocturne qui occupe tout le bord gauche. À nouveau, on l'aura compris, une ombre émane de la femme : elle se découpe distinctement sur la maison, partie plus claire de la toile. Cette fois-ci, l'autonomie est quasi-totale : il est presque impossible de savoir s'il s'agit d'une ombre portée de la jeune femme (mais serait-elle si importante sous un simple clair de lune ?), ou bien d'une véritable présence qui se fonde dans la nuit. Nous parlions de trois motifs, de trois modalités de l'ombre dans cette sélection de peintures de Munch, les voici (selon nous) : nous avons déjà parlé de l'ombre portée des personnages visibles sur la toile, qui tendent à s'autonomiser. La seconde serait cette ombre devenue autonome, dans le sens où sa source (l'objet ou personnage éclairé qui la produirait) ne serait pas visible dans la toile. La troisième modalité serait celle d'un personnage *lui-même* traité comme une ombre, comme une masse noire en somme, porteuse du même sous-texte angoissant. Ici, les trois motifs se recoupent donc : la jeune femme semble créer une ombre sur la maison derrière elle. Pourtant, rien ne nous empêche de voir cette ombre comme une autre présence, comme quelqu'un qui l'observerait, s'apparentant esthétiquement à la vierge de la *Pietà* d'Hyppolyte Flandrin. Enfin, la femme elle-même, toute de noir, est une sorte d'ombre, de masse sombre qui n'émerge du reste de la nuit que grâce à la présence de la clôture, et du visage découvert.

Figure 22- MUNCH, Edvard, *Maison au Clair de Lune* (1895) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Maison au clair de lune (1895), est bien moins ambigu sur le statut de l'ombre : il s'agit très clairement de notre seconde catégorie, une ombre dont la source ne serait pas visible à l'image. Le lieu est identique à celui de la toile précédente (au titre d'ailleurs très similaire lui aussi). On reconnaît la maison, la petite barrière qui clôt son jardin, et même la jeune femme devant celle-ci. Deux nuances toutefois : cette fois-ci, elle porte une jupe blanche, et tourne le dos au spectateur. Son ombre est pour l'occasion clairement définie, et plus de doute n'est permis ici, elle n'est pas autonome. Pourtant, un élément vient s'ajouter en la figure d'une nouvelle ombre dont la source, elle, n'est pas présente, rappelons-le. Sa forme inviterait à imaginer un homme avec un chapeau hors-cadre, en train d'observer la femme. On connaît la postérité de ce motif dans le cadre du cinéma : nous parlerons très vite du *Nosferatu* de F.W. Murnau (1922) qui fait de l'approche d'une ombre sur une femme une de ses scènes les plus célèbres. Mais même si l'on s'en tient uniquement à la peinture elle-même, une angoisse sous-jacente à cette ombre approchant de nuit la femme est présente. Nous ne pouvons plus dans ce cas parler de « part d'ombre », d'un refoulé mis en scène par le biais d'une ombre portée qui s'autonomise : cette ombre est une présence potentiellement malveillante, elle est extérieure au personnage qu'elle vient hanter. Elle préfigure un futur dans la narration de cette toile qui n'existait pas à ce point dans les œuvres précédemment analysées : qu'advient-il de cette femme, à qui appartient cette ombre (si celle-ci est toutefois bien liée à un être humain) ? Si les ombres portées précédentes pouvaient amener à s'interroger sur la psyché et la noirceur des personnages présents dont elles émanaient, l'ombre en premier plan qui n'est attribuée à personne de visible ouvre un tout autre champ d'inquiétude, cette

présence malveillante peut potentiellement passer à l'acte et devenir éphialtès, pour s'avancer un peu dans cette étude. Toutefois, il reste une dernière interprétation à donner à cette ombre si mystérieuse, qui serait bien plus pragmatique : il pourrait s'agir de l'ombre de l'artiste lui-même entrain de peindre son modèle, à l'image du reflet dans l'eau de Claude Monet dans sa photographie *L'ombre de Monet dans l'étang des Nymphéas* (1920). Cela n'enlève d'ailleurs rien au caractère anxiogène de ladite ombre, ni de l'aspect éminemment voyeuriste que suggère cette toile dans le regard posé sur le dos de la femme, qu'il soit celui de la source de l'ombre comme du spectateur lui-même.

Figure 23- PICASSO, Pablo, *L'Ombre sur la Femme* (1953) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Cette œuvre ne manquera pas d'évoquer la toile de Pablo Picasso *L'ombre sur la femme* (1953), dont le titre résume explicitement le programme. Nous voyons donc, dans le style cubiste propre à l'auteur, une femme nue et allongée de manière horizontale, sur laquelle se pose une ombre verticale. Les motifs habituels de la paralysie du sommeil sont bien là, tout comme le sous-texte sexuel, que souligne Victor Stoichita dans son ouvrage sur les ombres dans l'histoire de l'art :

Dans *L'ombre sur la femme*, un spectre semble quitter l'espace du spectateur pour entrer dans celui de l'image. Il forme une grande et menaçante verticale qui se superpose à un corps étendu. À travers les yeux invisibles de ce spectre, le spectateur viole l'intimité du repos, transforme l'intérieur de cette pièce en un scénario hautement sexualisé. Là où l'ombre touche le corps nu, il se produit une sorte d'incandescence subite, de changement dans le statut chromatique de la forme humaine. Il est intéressant de noter que ce n'est pas l'œil de l'intrus qui fait rougir la chair de la femme, mais la superposition de l'ombre (verticale et masculine) au corps (horizontal et féminin). Ce sont justement les seins, le ventre

et le pubis qui sont comme éclairés (et c'est là le paradoxe) par celle-ci. Le tableau propose ainsi une réflexion inédite sur la tradition picturale occidentale du « nu » en tant que genre pictural. Ce que Picasso met ici en récit, dans cette œuvre constituant le premier acte d'un récit en deux temps, est le fait que le « nu » (ce que notre tradition désigne comme tel) est le résultat d'une projection, d'une activité voyeuriste, violente et radicale.¹

Mais si cette ombre opère comme extension du regard du spectateur (et du peintre) lui-même, nous ne pouvons nous empêcher d'y voir à nouveau ressurgir une altérité cauchemardesque, celle justement créée par l'esprit lors de la PS. Picasso a-t-il été inspiré par la *Maison au clair de lune* de Munch ? Il est difficile de le dire, les positions diffèrent d'ailleurs grandement (intérieur ou extérieur, nu ou habillé). Toutefois, nous constatons que cette ombre qui *pèse* sur une femme (plus rarement un homme) est un véritable motif dans l'histoire des arts, une vraie survivance du cauchemar et de la paralysie du sommeil, qui va jusqu'à hanter des œuvres appartenant à des écoles très différentes (l'expressionnisme ou le cubisme par exemple), que l'on imagine plus justement remettre en question leur ascendance artistique...

Figure 24- MUNCH, Edvard, *Nuit à Saint-Cloud* (1890) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Enfin, deux toiles de Munch nous amèneront à considérer une véritable hybridité entre ces deux motifs, des personnages qui ne sont plus représentés que comme des ombres totalement autonomisées. Ainsi, *Nuit à Saint-Cloud* (1890), nous présente un homme assis sur un banc ou un canapé, revêtu d'un haut-de-forme (qui ne manquera pas d'évoquer celui qui se distingue de l'ombre de *Maison au clair de lune*), observant

¹ STOICHIȚĂ, Victor I. *Brève histoire de l'ombre*. Genève : Droz, 2000, p. 125-128.

la nuit à l'extérieur par une fenêtre. Mises à part la fenêtre et la lumière qui en émane, découpant un rectangle au sol, tout est plongé dans une obscurité très importante, dont notre homme n'émerge que grâce à sa tête qui s'avance dans le cadre de la fenêtre. L'ombre cette fois-ci, se personnifie réellement, elle n'est plus liée à un personnage, qu'il soit dans le cadre ou hors-champ : elle est ce personnage, ou plutôt, celui-ci n'est plus que sa propre ombre, une figure sombre et menaçante. Mais pourtant, un élément distingue cette toile de notre corpus Munchien : cette ombre n'observe pas une autre personne, elle ne vient pas hanter le cadre. Il faudra attendre *Deux personnes, les solitaires* (1899) pour qu'un personnage vienne à nouveau inquiéter la scène, et surtout une autre personne, féminine dans ce cas. Dans cette variation déjà maintes fois travaillée par Munch, nous voyons un homme et une femme observer ce qu'on imagine être un lac ou la mer. La moitié supérieure du cadre est donc d'un bleu uni, alors que la moitié inférieure, le sol, est composée d'un noir bleuté, strié de marques blanches, appuyant probablement quelques reliefs ou rochers. Les deux personnes en question sont une jeune femme aux cheveux roux et habillée de blanc, et un homme situé un peu en arrière, sur sa droite. C'est à nouveau celui-ci qui va nous intéresser, puisqu'il est uniformément représenté avec la même couleur que le sol, et seul un liseré blanc permet d'en dessiner le contour. Cet homme appartient donc aux ombres, à la noirceur ambiante dont il semble émerger et à laquelle il se mêle. Ce qui nous ramène ici directement à nos figures de la paralysie du sommeil, c'est que ce personnage sombre est dans le même espace que la jeune femme, comme nos autres représentations et à l'inverse de la *Nuit à Saint-Cloud*. Cette présence, si elle fait référence à d'autres essais et toiles de Munch qui ne font pas appel à cette esthétique, devient ici menaçante par sa noirceur, si bien que la femme semble submergée par l'ombre qui occupe plus de la moitié de la peinture, personnifiée dans cet homme à côté d'elle.

Comme nous l'avons constaté à travers ces exemples éparés, de nombreux artistes ont travaillé dans l'art pictural une esthétique, une figure de la paralysie du sommeil, tout du moins figuralemment. Il est d'ailleurs intéressant de constater la survivance de ce motif à travers les différents styles, provenant d'époques et d'écoles différentes, mais toujours travaillé par les mêmes énergies, la même malveillance de cette tache sombre qui vient inquiéter la toile. Il faudra à présent voir comment cette figure continue de se manifester au sein du 7^{ème} art (ce que nous avons déjà commencé à faire précédemment), comment les images animées ajoutent un nouveau niveau de lecture et de nouvelles modalités de cette manifestation de la PS, et ainsi montrer la pérennité de cet être *déjà là*, qui se contente d'observer sa victime, ou devrions nous dire sa future victime pour préfigurer notre deuxième partie...

3. L'ombre du vampire

Il serait difficile de ne pas lier la paralysie du sommeil au vampirisme, comme nous l'ont démontré le tableau de Munch, ou bien l'extrait du *Carmilla* de Sheridan Le Fanu placé en introduction de cette recherche. L'image du vampire couché sur le cou de sa victime incapable de se défendre évoque d'emblée cet héritage pictural que nous avons soulevé dans le chapitre précédent. Comment alors ne pas se tourner vers le *Nosferatu* (1922) de Friedrich Wilhelm Murnau, qui a le mérite de cumuler la thématique du vampire, l'esthétique d'inspiration expressionniste et surtout une utilisation de l'ombre portée novatrice, et en lien direct avec notre problématique. Ombre portée que tout oppose à celles peintes dans *Le Cabinet du docteur Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920), de Robert Wiene, qui ont été largement attaquées par Jean Epstein dans une conférence donnée au Vieux-Colombiers s'intitulant *Pour une avant-garde nouvelle* :

Le Cabinet du Docteur Caligari est l'exemple le meilleur de l'abus du décor de cinéma. *Caligari* représente du cinéma une maladie grave : l'hypertrophie d'un accessoire, la toute importance accordée encore à un « accident » aux dépens de l'essentiel. Ce n'est pas principalement de cet expressionnisme de pacotille, « à trente-francs-tout-encadré », de *Caligari* que je veux parler, c'est du principe d'un film qui n'est presque que la photographie d'un ensemble de décors. Tout dans *Caligari* est décor : le décor lui-même d'abord, le personnage ensuite qui est peint et truqué comme le décor, la lumière enfin – sacrilège impardonnable au cinéma – peinte elle aussi, avec ombres et pénombres distribuées mensongèrement

d'avance. Ainsi, le film n'est autre chose qu'une nature morte, tous les éléments vivants y ayant été tués à coups de pinceau.¹

Si une brève mention issue d'une conférence plus tardive à *Nosferatu* laisse entendre qu'Epstein ne lui témoignait guère plus d'intérêt, tout le mouvement « expressionniste » étant qualifié de « films d'une fantaisie extrême et absurde », « où l'expressionnisme n'avait pas de sens humain valable »², il nous paraît essentiel d'opérer une importante distinction ici, quand bien même les films sont d'une époque et d'un genre similaires³. Le théoricien de l'avant-garde souligne dans la première citation un point absolument essentiel : le travail de Wiene entre en contradiction avec le médium cinéma lui-même, qui est un jeu d'ombre et de lumière jusqu'à dans son existence même (l'ombre de la salle, la lumière du projecteur). En choisissant de créer de toute pièce les ombres, de peindre littéralement la lumière sur les décors et les personnages, le réalisateur « tue » tout ce qui aurait dû être vivant dans le film et en fait effectivement une nature morte, totalement opposée au travail de Murnau sur son adaptation officieuse de *Dracula* à venir. Dans *Nosferatu*, les décors ne sont quasiment pas stylisés - ils relèvent de l'historique comme dans n'importe quel autre drame – pas plus que les personnages, à l'exception du vampire bien évidemment. C'est dans le jeu d'acteur que l'expressionnisme du film transparait et surtout dans le travail constant sur les ombres, jusqu'à la scène paroxystique (et très sexualisée elle aussi) de la jeune Ellen qui s'offre en sacrifice au comte Orlok pour le retenir jusqu'au matin, les premiers rayons de soleil provoquant sa mort (chassant ainsi l'ombre du vampire).

En premier lieu, soulignons l'audace du plan le plus célèbre du film, qui l'inscrit déjà intégralement dans le royaume des ombres, en référence à la célèbre ouverture d'un article de Maxime Gorki : « J'étais hier au royaume des ombres »⁴, rédigé à la suite de sa première expérience du cinématographe alors naissant. L'auteur décrivait d'ailleurs l'art nouveau de cette manière :

Sans bruit, le feuillage gris cendre des arbres s'agite dans le vent, et les silhouettes grises des hommes, pareilles à des ombres, glissent en silence à la surface du sol

¹ EPSTEIN, Jean. *Ecrits sur le cinéma I*. Vol. 1. Paris : Seghers, 1974, 2 vol., p. 149.

² *Ibid.*, p. 234.

³ Dans un souci d'honnêteté intellectuelle, il convient d'ailleurs d'indiquer que *Le Cabinet du Docteur Caligari* a créé un sous-genre à part entière, certes lié à l'expressionnisme mais qui s'en distingue justement par sa stylisation extrême, nommée par la suite *caligarisme*, qui le distingue d'emblée des films du cinéma expressionniste, comme *L'étudiant de Prague* ou *Le Golem* par exemple.

⁴ GORKI, Maxime. *Au royaume des ombres*. 1896 in ; BANDA, Daniel et MOURE, José. *Le cinéma : naissance d'un art 1895-1920*. Paris : Flammarion, 2008, p. 48.

gris, comme frappées d'une malédiction et condamnées cruellement au silence, privées de toutes les nuances, de tous les coloris de la vie.¹

Figure 26- MURNAU, Friedrich Wilhelm, *Nosferatu* (1922) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

On imagine Gorky troublé face à ces images inquiétantes, étrangement inquiétantes de vie quotidienne que proposent les vues Lumière, et principalement par leur absence de couleur et leur silence. Quelle aurait été sa réaction, s'il n'avait pas fait face à une projection de vues, mais au contraire à *Nosferatu* ? Car ce célèbre film de Murnau est justement travaillé par cette question de l'ombre, de la silhouette et d'une image qui évoque la malédiction. Nous parlions du plan le plus célèbre du film : il s'agit de l'unique plan en négatif, qui apparaît de manière inattendue lors du voyage en calèche qui amène le héros, Jonathan Hutter, vers le château du vampire. Le trajet en lui-même est déjà fantastique, puisqu'il est réalisé avec un accéléré qui donne un aspect impossible et quasi comique au déplacement du véhicule, bien trop rapide pour un chemin de terre aussi sommaire. Or, lors d'un *passage* dans un bois, l'image tourne au négatif durant un plan, avant de revenir à la normale. Le *passage* est aussi métaphorique, puisqu'il s'agit justement ici de passer du monde des vivants au monde des ombres, des morts, comme le rappelle Jacques Aumont dans *Le montreur d'ombres* :

Tout aussi brusquement, le plan suivant revient au positif, avec l'arrivée au sommet d'une colline et la fin du voyage. Le négatif est ainsi donné comme un passage : passage secret, que ne peuvent emprunter que des êtres pourvus d'un

¹ *Ibid.*, p. 49.

pouvoir spécial ; passage initiatique, changeant celui qui le subit ; on peut aussi être sensible à un certain aspect cérémoniel du cortège des ombres galopantes, avant-courriers invisibles qui précèdent l'invité de marque. (À propos de ces ombres, j'observe que, puisqu'on est en négatif, elles ont été en fait produites par de la lumière : ces fantômes ont été faits, au tournage, en projetant des tâches de lumière mobiles, ce qui n'est pas très difficile mais, à l'inversion, donne un effet extraordinairement mystérieux).¹

Ces ombres étranges qui traversent l'écran comme de la fumée intriguent en effet, et sont encore plus énigmatiques du fait du passage au négatif. Visuellement, elles s'apparentent à une sorte de brume irréelle qui accueillerait justement la calèche dans leur royaume, préfigurant les ombres autonomes à venir. Paradoxalement, elles sont effectivement produites à l'origine grâce à de la lumière, probablement créée à l'aide de réflecteurs... Ce détail à l'image occupe donc une place assez importante, et n'est pas du tout lié au hasard, puisqu'il est le fruit d'une véritable réflexion de Murnau (Aumont proposant même la possibilité que le plan ait été passé en négatif pour la seule raison de donner à voir ces étranges ombres en avant-plan). Quoi qu'il en soit, le négatif est dans un but évident : marquer une frontière, et donner à voir une inversion au spectateur. C'est bien une malédiction que déclenche ce plan, en plaçant dès lors le héros dans un monde qu'il ne connaît et ne comprend pas, et surtout dans lequel il va risquer sa vie. Et Aumont d'ajouter sur cet usage audacieux du négatif et son rôle :

L'usage du négatif et de son renversement des valeurs pour illustrer ce voyage impose au spectateur une double étrangeté. D'abord celle, visible, d'une espèce de substitution immédiate de la nuit au jour et vice versa, un *day for night* ontologique qui fait que « l'ombre y règne avec le pouvoir même qui est normalement dévolu au principe lumineux ». Ensuite, celle, plus indirecte mais plus inquiétante, de la résidence du vampire : située en un lieu que l'on peut nommer et repérer sur la carte, elle est pourtant hors du monde, puisque, pour y parvenir, il faut traverser une zone où les lois habituelles ne valent plus. *Unheimlichkeit*, démonisation instantanée, du seul fait de l'usage du négatif.²

De la même manière que l'utilisation de filtres colorés pour indiquer au spectateur une temporalité (le bleu pour la nuit, le rose pour le matin etc.), le négatif indique un changement d'état du monde, un lieu auquel Hutter n'appartient pas, rappelons-le. Et cet effet spécial, s'il est le plus impressionnant visuellement, n'est que le premier travail sur l'ombre d'un film qui va en faire une véritable esthétique.

¹ AUMONT, Jacques. *op.cit.*, p. 85.

² *Ibid.*, p. 84.

Nous avons déjà souligné combien le travail sur l'ombre autonome, où émanant d'un personnage invisible, invitait à une relecture figurale de l'image avec l'outil paralysie du sommeil. *Nosferatu* va encore plus loin, et ce dans sa thématique même. Jonathan Hutter, le héros de ce film, vient d'arriver en Transylvanie, et s'apprête à passer la nuit dans une auberge avant de poursuivre sa route vers le château du comte Orlok. La femme de chambre lui laisse sur la table de nuit un ouvrage traitant « Des vampires et terribles fantômes ». Un extrait de ce livre est très explicite, et se lit comme une mise en garde pour toute la suite du film : « Attention à ce que son ombre ne pèse pas sur vous comme un cauchemar plein de rêves horribles ». L'ombre qui se penche sur un personnage, vient le hanter comme un cauchemar, voilà qui saura à nouveau rappeler l'imaginaire et l'esthétique de la PS que nous avons évoqués dans les chapitres précédents. Si nous avons cité ici la traduction française des sous-titres du film, un coup d'œil à l'intertitre original est encore plus évocateur : « *Habet acht auf daß euch nicht sein Schatten als wie ein Alp mit graußigen Träumen beschwere...* ». Il y est donc fait mention de l'Alp, cette créature légendaire tirée des mythes et légendes allemands, très largement liée à l'éphialtès et l'incube. Elle a d'ailleurs donné à l'allemand des synonymes de cauchemar, comme le rappelle Zochios Stamatios dans sa thèse sur le cauchemar dans les textes médiévaux :

En allemand courant, il est le constituant des mots composés *alldruck* et *alptraum*, synonymes du mot cauchemar. Aujourd'hui utilisés au sens du mauvais rêve, les deux mots signifient à l'origine l'action du cauchemar.¹

Claude Lecouteux, dans son *Dictionnaire de Mythologie Germanique*, en donnera une description très éloquente :

À l'origine, c'est un elfe, puis il a été diabolisé et a rejoint le cauchemar. Tour à tour, l'Alp est un incubé, un démon, un nain (Suisse), un fantôme (Alsace), l'esprit d'un mort prématuré, le Double (*alter ego*) d'une sorcière ou d'une amoureuse. (...) L'Alp se pose sur la poitrine du dormeur, l'écrase, l'étrangle, le piétine, pèse sur lui, entre par le trou de la serrure, par le chemin, par la chatière ou par n'importe quel orifice. On l'entend venir car il bruit, tintinnabule ou grignote ; son haleine endort. Parfois, il suce la poitrine des enfants, ce qui le rapproche des vampires.²

¹ ZOCHIOS, Stamatios. *Le cauchemar mythique : Etude morphologique de l'oppression nocturne dans les textes médiévaux et les croyances populaires*. Grenoble : Grenoble, 6 décembre 2012, p. 213. [Consulté le 28 mai 2016]. Disponible à l'adresse : <http://www.theses.fr/2012GRENL029>.

² LECOUTEUX, Claude. *Dictionnaire de mythologie germanique Odin, Thor, Siegfried & Cie*. Paris : Imago, 2014, p. 27-28.

Le choix même de cette référence dans l'intertitre est intéressant, puisqu'il invoque la paralysie du sommeil et ses symptômes, que la traduction a passés sous silence pour des raisons culturelles (l'Alp ne faisant pas partie de la culture populaire française). En tant que variante germanique de l'incube, l'Alp fait partie de l'imaginaire du cauchemar et de la paralysie du sommeil, et est lié à un poids sur le dormeur, une suffocation que n'évoque que de manière lointaine la simple mention de « cauchemar aux rêves horribles ». L'imaginaire de la paralysie du sommeil ainsi convoqué, il n'est alors pas étonnant de voir le vampire du film réduit à sa simple ombre avant chaque attaque, comme une véritable figure sombre hallucinée lors de cet état. Ainsi, Hutter arrive dans le château du comte, et l'environnement est déjà anxiogène en soi (d'autant plus qu'il découvrira bien vite être prisonnier). La deuxième nuit qu'il passe sur les lieux voit Orlok pénétrer la chambre, et son ombre *peser* sur le corps terrifié de l'agent immobilier, en écho direct à la mise en garde du livre. Cette ombre portée - mais un vampire en possède-t-il seulement une, étant donné qu'il n'a pas de reflet ? - s'étend sur le jeune homme et le mur derrière lui, les bras écartés et les doigts griffus crispés d'une manière animale. Le vampire étant par essence une créature nocturne (à un tel point que le moindre rayon de soleil lui est fatal), il est tout naturel de le voir apparaître comme une ombre, une ombre autonome. Car ce qui nous intéresse ici est bien cela : cette ombre que nous voyons à l'écran, comme je l'ai suggéré à l'instant, n'est peut-être pas liée, attachée à un corps, mais est peut-être bien une transformation d'Orlok. Dans *Dracula*¹ de Bram Stoker, le comte peut se transformer à volonté en chauve-souris ou en loup. Il ne serait donc pas étonnant de voir le vampire de Murnau profiter de ce don pour se dématérialiser et devenir une ombre, qui plus est une ombre menaçante (et ceci se vérifiera dans une scène à venir). D'autant plus que dans la version originale de Stoker, le vampire ne craignait pas le jour, celui-ci ne faisait que le ralentir et l'affaiblir. En choisissant d'en faire une créature exclusivement nocturne, Murnau ouvre la voie à toute une esthétique de l'obscurité, qui culmine dans ce choix de l'ombre autonomisée venant attaquer les personnages. Francis Ford Coppola s'en souviendra probablement en 1992 dans son adaptation de *Dracula*, en créant un jeu de lumière quasi comique, où l'ombre du vampire s'autonomise totalement, jusqu'à par exemple traverser une pièce sans que sa source ne fasse le moindre mouvement...

Il faudra toutefois avancer jusqu'à la célèbre fin de *Nosferatu* pour voir apparaître à nouveau cette survivance de la paralysie du sommeil, ou plutôt de ses représentations

¹ STOKER, Bram. *Dracula ; suivi de L'invité de Dracula*. Paris : Pocket, 2003 [1897].

visuelles. Le bateau vampire vient d'accoster à Wisborg, où une épidémie de peste se déclare avec son arrivée. Ellen est dans sa chambre, rassurée par le retour tardif de son fiancé Hutter, mais toutefois troublée par l'occupant de la ruine située en face de sa propre fenêtre : Orlok lui-même. Dans un sursaut, celle-ci se réveille au milieu de la nuit, et regarde par la fenêtre pour s'apercevoir que le comte est entrain de l'observer depuis l'immeuble d'en face, ses mains griffues tenant avec fermeté les barreaux d'une fenêtre brisée. Un regard pesant, menaçant, qui semble même traverser les murs, et une présence sombre et malveillante hantant une jeune femme endormie, voilà autant de motifs qui rapprochent à nouveau le film de Murnau de la PS, et ce champ-contrechamp en particulier est éloquent. Mais revenons à notre ombre, qui intervient quelques minutes plus tard : Ellen est seule dans sa chambre, et s'est décidée à se sacrifier en retenant le vampire jusqu'au lever du soleil. Les plans qui suivent sont les plus célèbres du film, et pour cause : on y voit l'ombre d'Orlok monter l'escalier jusqu'à la chambre d'Ellen ; un plan suivant nous montre l'ombre de son bras et de ses doigts s'allonger vers la poignée ; enfin, nous voyons Ellen, terrifiée, assise dans son lit, observer l'ombre de la main du vampire sur sa poitrine, dont les doigts se ferment soudainement au niveau de son cœur... À nouveau, la scène toute entière fait référence au livre sur les vampires du début du film, et au danger lié à l'ombre de la créature démoniaque. Car, si le spectateur peut légitimement penser que le texte est une métaphore, la mise en scène de Murnau invite à comprendre qu'il n'en est rien : l'ombre qui pèse tel un cauchemar n'est pas une expression, mais bien une réalité dans ce film. Ainsi, alors même qu'Orlok n'a pas encore planté ses dents dans le coup d'Ellen, celle-ci est déjà sous son emprise, prisonnière de ses mains. Des images qui entrent en résonance avec notre corpus pictural précédemment déployé, et dont la paralysie du sommeil ne cesse de quitter le sous-texte. Sans trop nous avancer, les scènes de vampirisme à l'écran représentent la deuxième étape de l'esthétique de la paralysie du sommeil : celle de l'agression, de l'étouffement. Ce que nous avons vu jusqu'à présent est une ombre, une présence sombre venant inquiéter l'image et le personnage. Dans *Nosferatu*, le vampire, une fois qu'il quitte son apparence d'ombre, devient un avatar de l'éphialtès antique en venant sucer le sang de ses victimes tétanisées, pesant sur elles de son poids. Mais laissons cela de côté pour la deuxième partie de cette thèse et restons-en pour l'instant à la présence inquiétante. On voit bien comment Murnau a réussi, grâce justement à un jeu de lumière extrêmement développé, à l'opposé du *Cabinet du Docteur Caligari*, à créer de manière visuelle une métamorphose, un autre état du vampire, une ombre autonome.

Figure 27- MURNAU, Friedrich Wilhelm, *Nosferatu* (1922) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Nous sommes conscients de l'omniprésence de ce motif de l'ombre venant peser sur une victime, qui préfigure généralement sa mort. Il suffit de se tourner vers la quasi-totalité du film de gangster ou du film noir pour voir apparaître des silhouettes de malfaiteurs sur les murs, avant le meurtre d'un des personnages.¹ Pourtant, ce procédé est bien souvent un moyen de cacher une identité au spectateur, et ainsi de créer du suspense (à qui appartient cette ombre ?). Si nous avons choisi *Nosferatu* pour l'exemple, c'est parce que l'ombre s'oppose à ce suspense : nous savons dès son apparition à qui elle appartient, elle ne vient pas cacher sa source. Rappelons-le, l'ombre n'est pas liée ici à un corps qui serait le danger, elle ne vient pas le remplacer métonymiquement à l'image : elle est ce danger, et elle vient peser littéralement sur les personnages. De même, l'omniprésence du motif de la victime tétanisée sur son lit nous a fait nous intéresser à ce film en particulier tant il rappelait les symptômes de la PS, là où la majorité du cinéma d'horreur, par exemple, nous montre un personnage féminin debout, couvert par l'ombre de son agresseur et hurlant avant de mourir. Rien de tout cela ici, et nous verrons que ce calme relatif, cette lenteur caractéristique est un des éléments clés de l'esthétique de la paralysie du sommeil. Il faudra à présent nous tourner à nouveau vers le Japon de façon à voir une nouvelle modalité de cette présence menaçante.

¹ On peut par exemple penser au célèbre début du film *Scarface* (1932) de Howard Hawks.

D. Une difficile relation à l'altérité

1. Un gymnase en été

Permettons-nous à présent d'évoquer un objet très particulier, bien que très modeste au vu du corpus déployé jusqu'à présent. Toujours à l'image de l'*Atlas Mnemosyne* de Warburg, c'est justement en opérant des sauts dans le temps, dans l'espace et les différents genres que nous pourrions faire apparaître les survivances de la paralysie du sommeil, comme nous avons déjà pu en donner un exemple lors de notre courte étude picturale. Ainsi, intéressons-nous à présent à *Gymnasium in Summer*, épisode d'une série japonaise intitulée *Scary True Stories (Honto ni atta kowai hanashi)*, réalisée en 1991 par Tsuruta Norio et scénarisée par Konaka J. Chiaki. Nous parlions de modestie à dessein, puisque nous mentionnions une série télévisée à bas budget, sans grandes prétentions artistiques, juste après avoir analysé un des chefs d'œuvres absolus du cinéma muet. Mais ne jugeons pas trop vite ce nouvel objet, et voyons au contraire ce qui peut l'associer aux autres films et œuvres jusqu'alors étudiés. Si nous avons pu parler d'« être déjà là » et de « sombre présence », il convient à présent de voir une nouvelle figure apparaître, liée à une considération sociologique bien particulière.

Les fantômes qui hantent la série de Tsuruta vont nous rappeler l'idée esthétique de Clayton pour *Les Innocents* : ne pas en faire des apparitions chargées d'effets spéciaux et autres artifices, mais au contraire des présences humaines que seule la narration invite à voir comme des présences surnaturelles. Que se passe-t-il alors dans ce gymnase ? *Scary True Stories*, comme son nom l'indique, est une série vidéo qui se base (ou prétend se baser) sur des histoires vraies arrivées à des adolescent(e)s japonais. Celle-ci met en scène trois collégiennes parties visiter un gymnase abandonné une nuit d'été. Les deux filles les plus âgées s'amuse à effrayer la troisième en lui disant que ce lieu est hanté. Et, le spectateur s'y attend, la hantise est bien réelle, et c'est évidemment la plus jeune qui va y faire face. Celle-ci se retrouve à un moment seule et terrifiée dans une pièce située à l'étage, et se rend compte de la présence d'une mystérieuse femme en rouge, qu'on comprend bien vite être un fantôme. Cette représentation est d'ailleurs en soi très intéressante et audacieuse : les autres épisodes de la série proposent bien souvent des fantômes ensanglantés, des apparitions difformes pour créer la peur. Ici, rien ne distingue cette femme des collégiennes, si ce n'est son attitude et surtout sa présence d'être *déjà là*, qui ne devrait justement pas être à cet endroit à ce moment. Il n'y a pas à proprement parler d'apparition ici, il s'agit certes *d'une apparition* au sens où l'être à l'écran n'est pas

humain, mais ce spectre est déjà présent, hante les lieux, et se trouve là, juste là lorsque la fillette lève les yeux de la lampe torche qui vient de s'éteindre. Il n'y a même pas de surprise recherchée par cette scène, autrement que de manière purement visuelle : le personnage ne sursaute pas, et il n'y a aucun bruitage strident qui viendrait appuyer le contre-champ sur le spectre. Celui-ci est donc une femme adulte en robe rouge, dont les cheveux couvrent en cascade la moitié du visage. Seul élément fantastique (qui s'ajoute à sa présence improbable), le spectateur observateur aura remarqué une légère transparence de son corps, la faisant apparaître et disparaître alternativement, mais d'une manière assez subtile pour qu'on puisse ne pas la remarquer. Enfin, c'est bien son attitude qui va générer toute l'angoisse liée à ce fantôme : si elle se contente d'être là au début de la séquence, elle finira par approcher vers l'enfant, dans une lenteur terrible et en se baissant progressivement, avec des mouvements de bras désordonnés qui rappelleront une certaine danse *butô* aux connaisseurs, mais nous aurons largement l'occasion d'approfondir ce point précis. La transparence du corps du fantôme se fait de plus en plus insistante à mesure qu'il s'approche de l'enfant. La jeune fille appelle ses amies au rez-de-chaussée, mais celles-ci ne l'entendent pas. Quand elles lui viennent enfin en aide, le fantôme n'est déjà plus là, ou n'est déjà plus visible.

Figure 28- TSURUTA, Norio et KONAKA, Chiaki, *Scary True Stories* (1991) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Une nouvelle fois, il est assez clair que c'est le contexte de la scène qui lui donne son caractère angoissant et terrifiant, que ce soit pour la jeune fille comme pour le spectateur. Le fantôme, à l'image de celui de Miss Jessel des *Innocents*, n'a pas une apparence horrifique en soi. C'est sa simple présence imprévue qui le fait basculer du côté du fantastique. Cette présence n'est d'ailleurs elle-même pas problématique, il

pourrait très bien s'agir d'une femme de ménage, d'une policière, d'une mère de famille ou de quiconque aurait pénétré à son tour dans le gymnase par hasard ou justement pour venir chercher les 3 fillettes. Si nous parlons de *simple* présence, c'est bien parce que c'est son inaction qui rend cette femme en rouge menaçante : elle ne parle pas, n'explique pas sa présence sur le lieu, et se contente d'approcher lentement de l'enfant stupéfiée. De hanter un lieu en somme, sans toutefois attaquer physiquement ses intrus. L'aurait-elle fait si elle n'avait été interrompue par les cris de la fillette et l'arrivée de ses amies ? Cela l'aurait fait basculer d'un statut de fantôme *juste là* à un autre plus proche d'un *poltergeist*, un esprit frappeur qui tourmente ses victimes, ou même le fameux éphialtès, qui occupera notre seconde partie. Or, notre spectre ici présent n'est pas encore un *onryo*, ces « fantôme d'une personne morte avec une si grande passion (*with such strong passion*) - jalousie, rage ou haine - que leur âme est incapable de passer dans l'autre monde (*to pass on*), et se transforme à la place en un puissant esprit vengeur (*powerful wrathful spirit*) qui cherche vengeance sur tout ce qu'il rencontre (*on any and everything it encounters*) »¹.

Certes, cette *simple présence* est angoissante en soi, elle est une menace pour la jeune fille sans défense. Mais il y a quelque chose d'autre qui sommeille derrière ces images, et qu'il nous faut faire ressurgir pour interpréter d'une autre façon cette scène de hantise bien particulière qui a inspiré tout un genre à venir du cinéma d'horreur. Il y a quelque chose à nouveau de la paralysie du sommeil, bien évidemment, dans la position immobile, tétanisée de la fillette, dans l'avancée de ce spectre sombre qui en plus disparaît de temps à autre, comme le peuvent les hallucinations et autres monstres qui hantent nos rêves.

Mais un nouveau niveau de signification se dessine avec cet épisode, apparu avec le changement d'environnement radical qu'a apporté *Scary True Stories*. En effet, les films de fantômes qui nous ont servi d'exemples jusqu'à présent étaient exclusivement situés dans le passé, plus ou moins lointain (jusqu'à l'ère Edo dans le cas de *Tôkaidô Yotsuya Kaidan*). L'originalité de cette série est de s'être inspirée de légendes urbaines contemporaines (il est toutefois possible d'en douter, même si cela ne change rien à notre propos), et ainsi de déterritorialiser la figure pourtant bien connue et stéréotypée du spectre japonais. Car si le lieu et l'époque ont bien changés, celui qui les hante n'a pas connu de grande transformation, uniquement dans ses vêtements selon les films, et encore, le kimono blanc du deuil reste une norme qui semble indépassable. Non, si

¹ MEYER, Matthew. *The night parade of one hundred demons: a field guide to Japanese Yokai*. Lexington : Creative Commons, 2012, p. 164.

cette déterritorialisation est si importante vis-à-vis de l'horreur, de la réaction du spectateur, c'est bien dans le nouveau choix de contexte de la hantise. Nous avons vu que le théâtre *Kabuki* fait appel à une grande violence visuelle, n'hésitant pas à utiliser des effets que l'on qualifierait aujourd'hui de *gore* pour provoquer l'effroi de son public. Il en va de même pour les films qui sont principalement pour la période classique du cinéma national adaptés desdites pièces de théâtre. Si ces œuvres sont bien évidemment horribles, pour des raisons diverses comme nous avons pu déjà l'explorer, elles n'en restent pas moins distantes du quotidien de leurs spectateurs. Nous n'insinuons en aucun cas que les œuvres classiques feraient « moins peur » que leur variante moderne, loin de là. C'est simplement que leur contexte est plus éloigné de la jeunesse japonaise, qui aura plus de mal à priori à s'identifier efficacement dans ces histoires de samuraïs déchus de l'ère Edo. Cette supposition va de pair avec l'évolution technique toute naturelle du médium : n'oublions pas que les spectateurs de *King Kong* (1933, Merian Cooper et Ernest Shoedsack) étaient absolument terrifiés dans les salles de cinéma. Souvenons-nous de la protagoniste d'*À l'ombre de King-Kong* (2003, Serge Viallet), qui dit se sentir liée au film et à ses réalisateurs d'une manière exceptionnelle puisque sa mère l'a mise au monde lors de la projection, probablement à cause de la terreur inspirée par les combats de dinosaures et bien sûr l'immense gorille éponyme... Aujourd'hui, le film passe pour un divertissement d'aventure typique d'une période en quête d'exotisme, et nous l'imaginons mal inspirer la même horreur qu'il sut provoquer lors de sa sortie.

Mais revenons à nos fantômes : le coup de génie de Tsuruta et Konaka a donc été de recontextualiser l'imaginaire fantastique du fantôme dans l'époque moderne, et surtout de lui faire quitter les lieux dédiés, comme les cimetières, ou les maisons hantées. Si cette apparition de la femme en rouge dans *Gymnasium In Summer* est proprement stupéfiante, c'est justement parce que le lieu qu'elle hante est absolument banal, et n'a d'angoissant que son simple vide. Ainsi, le véritable changement, le point de rupture essentiel de cette œuvre télévisuelle qui lança¹ modestement un genre qui

¹ Le lecteur érudit pourrait ici nous rétorquer, comme le fit Stéphane du Mesnildot dans son ouvrage sur les fantômes japonais, que c'est au contraire le film *Jaganrei* (1988) réalisé par Ishii Teruyoshi ou Konaka Chiaki lui-même (les sources diffèrent et très peu d'informations circulent sur ce téléfilm), qui propose le premier fantôme japonais moderne, capturé par une caméra vidéo. Toutefois, le film étant d'une rareté exceptionnelle et n'ayant aucun moyen de prendre connaissance dudit film autrement que par les quelques photogrammes et courtes descriptions du film dans l'ouvrage de Du Mesnildot, nous ne pourrions nous prononcer sur la question.

sera nommé par la suite *J-Horror*, c'est bien cette déterritorialisation¹ du fantôme, qui garde tous ses attributs, ses mouvements étranges et bien souvent ses motifs (une vengeance d'outre-tombe dans la quasi-totalité des films), puis reterritorialisé dans l'époque moderne et ses lieux de vie. Ainsi, les spectateurs et spectatrices peuvent s'identifier pleinement à cette nouvelle vision de l'horreur. Tout d'abord, les différents décors correspondent à des lieux de vie de ce même public (principalement adolescent) : appartements, écoles, bureaux... On le constate, la banalité des décors est essentielle ici, et permet justement un effet rétroactif de l'horreur : ces histoires (données pour véridiques) peuvent arriver à n'importe qui, les personnages partagent la même existence que les spectateurs... De même, la hantise s'est elle aussi déterritorialisée de façon à toucher de plein fouet l'époque moderne. Les téléphones portables, écrans de télévision, d'ordinateur forment autant de nouvelles possibilités d'effroi, de possession, et c'est bien ce point précis qui va nous intéresser ici.

2. L'illusion de proximité du réseau

Le spectateur friand de ce nouveau type de cinéma d'horreur japonais ne peut que difficilement ignorer l'omniprésence des moyens de communication parasites, qui occupent même bien souvent le nœud central de l'histoire, le mode opératoire du fantôme. Qu'on pense par exemple, à la cassette maudite de *Ring*, au coup de téléphone fatal de *La mort en ligne* (dont la traduction française du titre est éminemment éloquente). Il faut bien comprendre que les spectres de ces films utilisent eux-mêmes ces moyens de communication, ces médias comme *médiums*, à la différence de certains objets hantés du cinéma d'horreur, comme la célèbre voiture maléfique de *Christine* (1983, John Carpenter), ou plus récemment la poupée *Annabelle* (2014, John Leonetti). Ainsi, la cassette et l'appel téléphonique ne font qu'informer les personnages de la malédiction à venir, ne font qu'annoncer leur mort, ils ne la déclenchent pas. L'objet est donc dans un premier temps le signe du paranormal, et correspond à une sorte d'oracle morbide, mais à aucun moment celui-ci ne fera partie de la mort elle-même du personnage (ce n'est pas la cassette qui tue, ni le téléphone ou le réseau internet, mais bien le fantôme qui les possède). Mais plus qu'un oracle, le moyen de communication utilisé par le spectre est révélateur d'un rapport à l'autre très

¹ Sur la déterritorialisation, la reterritorialisation et le concept de ritournelle, voir : DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. *Capitalisme et schizophrénie: l'anti-oedipe*. Paris : Les Éditions de minuit, 1980 ; et DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. *Mille plateaux*. Paris : Les Éditions de Minuit, 1980.

problématique, que va justement révéler la hantise. Mais pour bien comprendre la terreur sourde cachée derrière ces objets qui refusent de fonctionner, il faut s'interroger au préalable sur la question de l'altérité aujourd'hui, et précisément de l'état du monde que Marc Augé a décidé d'appeler *surmodernité* :

Mais, alors même que la modernité se construit encore difficilement dans certaines parties du monde, elle est dépassée sur toute la surface de la planète par de puissants mouvements d'accélération et d'excès. Le développement sans précédent des moyens d'information nous donne le sentiment que l'histoire s'accélère. Le développement des moyens de transport et de communication nous donne le sentiment que la planète rétrécit. Et dans la mesure où chacun est directement pris à parti par l'information et l'image, dans la mesure où les médias se substituent aux médiations, les références s'individualisent ou se singularisent : à chacun sa cosmologie mais à chacun, aussi, sa solitude. Ce mouvement, que j'ai proposé d'appeler surmoderne (comme on dit surdéterminé) parce qu'il me paraissait procéder d'un emballement des processus constitutifs de la modernité, est partout présent, même s'il l'est inégalement, même si les secteurs de la surmodernité sont inégalement représentés dans les divers pays du monde.¹

Cette définition donnée par son auteur reprend en quelques lignes une théorie développée plus longuement dans *Non-Lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité* (1992). On le voit, elle se construit en trois figures de l'excès, qui sont tous liés d'une certaine façon à un rapport nouveau aux médias : la *surabondance événementielle*, un présent qui se charge d'un nombre incalculable d'événements, et devient illisible ; la *surabondance spatiale*, l'impression que le monde se rétrécit grâce aux moyens de transport et aux images du monde entier véhiculées notamment par internet, et enfin *l'individualisation des références*, la reconsidération du sujet, donc du moi, la possibilité de tout interpréter par soi-même. L'auteur parle d'excès, en ce que ces symptômes sont emblématiques de la modernité traditionnelle, mais poussés à leur paroxysme, à un point indésirable, en tout cas pour Augé. La globalisation vient surenchérir de même : une culture commune, qu'elle soit culinaire, artistique ou même de l'ordre des habitudes de vie tente de se substituer aux traditions locales, et n'importe quel pays dit « développé » finit par ressembler à un autre, et partager une culture commune, profondément ancrée dans le présent. Or, si Augé interrogeait la dimension spatiale de cette problématique à travers l'exemple des *non-lieux* dans le livre éponyme, il s'intéresse plus précisément dans l'ouvrage cité précédemment, *La guerre*

¹ AUGÉ, Marc. *La guerre des rêves: exercices d'ethno-fiction*. Paris : Seuil, 1997, p. 40-41.

des rêves, à la question du rapport à l'altérité, qui ne manquera pas d'alimenter notre propos. En effet, ces trois figures de l'excès tendent toutes vers un délitement de la relation identité et altérité, qui occupe une place primordiale dans les sociétés primitives ou traditionnelles, à travers la disparition des cosmologies, des médiations :

Deux remarques à ce propos : lorsque se produit un blocage rituel, un déficit symbolique, un affaiblissement des médiations – des cosmologies ou des « corps intermédiaires » dont parlait Durkheim –, c'est-à-dire une interruption ou un ralentissement de la dialectique identité/altérité, les signes de la violence apparaissent. Seconde remarque : les nouvelles techniques de la communication et de l'image rendent le rapport à l'autre de plus en plus abstrait ; nous nous habituons à tout voir mais il n'est pas certain que nous regardions encore. La substitution des médias aux médiations contient ainsi en elle-même une possibilité de violence. Mais le développement des médias et les changements qui affectent la communication et l'image sont des changements le plus souvent présentés comme culturels et il est dès lors normal de s'interroger sur le rôle de la culture ou de l'idée que l'on s'en fait dans l'histoire la plus récente.¹

Ce que ne pouvait imaginer Augé, en 1997, c'était le rôle essentiel qu'allait occuper internet et les réseaux sociaux dans cette reconfiguration de notre rapport à l'autre. Ceux-ci ont accentué tous les phénomènes dont parlait l'auteur : possibilité d'embrasser la quasi-totalité du globe d'un seul regard, immédiateté absolue de l'information - il n'est même plus nécessaire d'attendre les informations de vingt heures - et surtout possibilité de communiquer avec n'importe quel anonyme se connectant au réseau de manière elle aussi instantanée. On pourrait croire que cette possibilité allait ouvrir le monde sur l'autre, en permettant justement de donner à voir l'autre comme soi, c'est-à-dire comme quelqu'un conversant par messagerie électronique, de la même manière que tous les autres internautes. Si c'est effectivement ce qu'il s'est produit dans un premier temps et encore aujourd'hui, ce n'est malheureusement pas le seul impact qu'a eu le réseau sur la perception de l'altérité. Nous pouvons parler ici en effet d'une illusion de proximité du réseau : une grande part de la population est connectée, et est joignable facilement par différents moyens. L'internaute est donc en relation directe avec cette population, et semble donc appartenir à un réseau, plus tard à un réseau social, littéralement un lien informatique entre ces personnes par le monde. Mais qui dit informatique, dit aussi et surtout virtuel : s'il s'agit de personnes bien réelles (et encore, l'utilisation de robots dans les

¹ AUGÉ, Marc. *Non-lieux introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris : Éditions du Seuil, 1992, p. 28-29.

messageries ou d'envois automatisés tend à nier cette affirmation), la conversation elle-même n'en est pas moins virtuelle. L'utilisateur d'internet est seul face à son ordinateur, et les liens qu'il tisse avec ses correspondants ne sont plus les mêmes que les liens nés d'une rencontre réelle. En poussant un peu loin la comparaison, même la lettre envoyée par l'amoureuse transie à son prétendant était plus réelle, alors même que celle-ci n'était pas présente dans la même pièce que son destinataire : le papier a été touché par ses mains, c'est de son écriture qu'il s'agit, écrit par un stylo tenu par ses doigts, et c'est son parfum qui est sur la lettre, de même que son rouge à lèvres qui vient clore l'enveloppe. Un email, s'il a bien été écrit de la main de l'homme, est toutefois dématérialisé et relève donc malgré tout du virtuel. Olivier Assayas a parfaitement compris cette inquiétude sourde qui traverse les dialogues via les réseaux lors de scènes très éloquentes de son film *Personal Shopper* (2016) : l'héroïne y converse par sms avec un numéro inconnu qu'elle soupçonne de provenir de son frère défunt, lui ayant juré de lui donner un signe d'outre-tombe s'il mourrait le premier. Bien évidemment, cette identité derrière le numéro caché ne sera jamais confirmée ni infirmée par l'inconnu. Mais après tout, qu'est-ce qui nous prouve que la personne avec laquelle nous conversons par messagerie instantanée est bien celle que l'on croit ? C'est notamment la thématique de la *spectralité* proposée par Jean Baudrillard et Marc Guillaume dans leur ouvrage *Figures de l'altérité* :

Alors qu'aujourd'hui, on est vraiment dans un monde de réseaux multiples qui permettent un essor de nouvelles formes de socialité, n'ayant rien à voir avec cet embrasement des groupes en fusion. Ce n'est plus représentable par les médias traditionnels, donc cela ne peut plus être désamorcé ou dénoncé par eux comme certains éléments de communauté traditionnelle ont pu l'être. Il s'agit d'une forme de communicabilité qui nous fait rompre avec la nostalgie de la communauté, avec la dialectique traditionnelle de l'individuel et du collectif. Ce nouveau mode d'être et d'échanger, je le qualifie de *spectral*.¹

La spectralité, pour ces auteurs, c'est justement la déréalisation des moyens de communication, la virtualisation des relations, cette impossibilité justement de savoir *qui* est à l'autre bout de la ligne :

Comme la ville, le réseau des communications offre cette multiplicité de liaisons, de potentialités de branchement et de débranchement. Dans cet espace de la communication médiatisée, il y a communication spectrale quand les acteurs de

¹ BAUDRILLARD, Jean et GUILLAUME, Marc. *Figures de l'altérité*. Paris : Descartes, 1994, p. 22-23.

la communication peuvent se dispenser, plus ou moins partiellement, plus ou moins provisoirement, des procédures de contrôle et d'identification requises habituellement. Ils peuvent échapper, par exemple, à l'identité définie ou définissable dans la communication traditionnelle par le nom, la reconnaissance préalable, la présence corporelle. Les communications ordinaires sont étroitement contrôlées, canalisées par leur contexte et plus généralement, par des phénomènes de méta-communication. ¹

Nous verrons bien vite comment ce concept de *spectral* a été pris au pied de la lettre par les réalisateurs japonais, qui ont mis en scène des communications médiatisées entre un humain et un spectre. Mais force est d'appuyer encore ce propos : quelque chose s'est brisé dans les relations humaines, et si le constat est aussi positif (la communication a pris une bien plus grande importance dans notre société, et les différents médias ont réussi à la faciliter), il n'en reste pas moins très négatif par sa virtualité inhérente.

Voilà donc cette illusion de réseau apparaître : si nous n'avons jamais été autant en contact avec les autres, connus réellement ou seulement contactés de manière virtuelle, nous n'avons en même temps jamais été aussi éloignés de ceux-ci. « À chacun sa solitude » disait Augé, ce qui correspond très bien à ce qu'est devenu internet : une multitude de solitudes connectées entre elles dans une illusion de proximité. Précisons ici d'emblée un point essentiel : nous faisons référence au concept de « surmodernité » tel que développé par Augé, et à d'autres analyses sociologiques, telles que l'idée d'« ère du vide » par exemple, développée par Gilles Lipovetsky. Il est important de souligner que ces auteurs n'ont pas écrit leurs ouvrages en référence au Japon ; les propos des auteurs concernent la société post-moderne, ou surmoderne dans son intégralité. Or, il est évident que le Japon, dans sa course à la modernité depuis la fin de la seconde guerre mondiale, est un des pays aujourd'hui les plus concernés par ce dépassement de la modernité dont parle largement, et en faisant justement appel aux mêmes auteurs, Yatabe Kazuhiko dans un vaste article nommé *La société Japonaise et la modernité*. Une véritable rupture s'est en effet produite sur l'archipel au courant des années quatre-vingts, à travers un « dépassement » de la modernité, et par conséquent un changement complet de paradigme sur le plan sociétal, qui touche à de bien nombreux aspects, qu'ils soient économiques comme psychologiques. La fin de la seconde guerre mondiale a vu l'apparition de la « famille nucléaire », c'est-à-dire un couple hétérosexuel avec ou sans enfants, en opposition avec la famille élargie qui

¹ *Ibid.*, p. 25.

était la norme jusqu'alors au Japon (une maison regroupant alors souvent grands-parents, parents et enfants sous le même toit). De même, la figure du *salary-man* est apparue, l'homme de famille se donnant corps et âmes à son entreprise, n'hésitant pas à faire des heures supplémentaires pour rapporter de l'argent à son foyer, comme son nom judicieux le laisse suggérer. Tout ceci était bien évidemment encouragé par l'état, dans le but de relancer l'économie du pays très touché par la guerre, et de l'aider à se hisser au niveau des grandes puissances mondiales. Or, cette ascension fulgurante a connu une fin, qui marqua ce changement, de la modernité à la post- (ou sur-) modernité :

Une des conséquences majeures de l'accès de l'Archipel à une société d'abondance est la suivante : le Japon parvient dans les années quatre-vingts au terme de sa quête du bien-être matériel amorcée en 1945. L'arrivée à maturation de la société de consommation lui fait accéder à un stade inédit de son histoire, où l'abondance confine à la saturation. On assiste alors à une double transition. Première transition : à l'heure où les biens de première nécessité tels que frigidaires et machines à laver sont présents dans la totalité des foyers, la consommation n'est plus le fait du ménage – de la famille –, mais de l'individu. Deuxième transition : la société japonaise délaisse le motif de la possession des biens pour celui des services. De la recherche du bien-être matériel, on passe à la poursuite du bien-être personnel tourné vers le subjectif et le qualitatif. À partir du début des années quatre-vingts, les individus commencent à accorder d'avantage d'importance à la qualité de la vie intérieure au détriment de la vie matérielle.¹

Voilà donc le changement de paradigme que nous évoquions : si le premier concerne l'après-guerre et entraîne l'apparition de la famille nucléaire au détriment de la conception familiale traditionnelle au Japon, le second est bien plus important, puisqu'il implique une individuation encore plus forte, qui tend vers de l'individualisme. On sent sur ce point précis comment l'ouvrage de Lipovetsky a pu inspirer Yatabe à adapter ces idées au Japon surmoderne. Tout l'ouvrage du philosophe français, *L'ère du vide*, concerne en effet cette montée irrésistible de l'individualisme parallèle au post-modernisme. Selon lui, tout individu tend alors, depuis les années quatre-vingts ici aussi, à s'autonomiser sur des points divers et variés, qu'ils concernent la sexualité, la classe sociale, etc. Ce groupement d'essais paru en 1983 s'est vu aujourd'hui dépasser exponentiellement par les réseaux sociaux, qui sont le

¹ YATABE, Kazuhiko. La société Japonaise et la modernité. Dans : DOURILLE-FEER, Evelyne, *Japon: le renouveau?* Paris : La Documentation française, 2002, p. 101.

véritable média actuel de l'instantanéité, et surtout de l'individuation la plus extrême ; tout est prétexte à commentaire et chacun est libre et surtout invité à donner son avis sur quoi que ce soit. Tout ceci a considérablement touché le Japon passé cette fin de la « quête du bien-être » dont parle Yatabe. Le but n'est alors plus d'assurer le bien-être de sa famille (en ramenant le salaire pour le père, en s'occupant de la maison et des repas pour la mère, et en excellant à l'école de façon à reproduire par la suite le même schéma pour l'enfant), mais au contraire de tendre vers un bien-être personnel. D'où le succès, pour Lipovetsky, du *new-age*, au développement psychologique :

Au moment où la croissance économique s'essouffle, le développement psychique prend le relais, au moment où l'information se substitue à la production, la consommation de conscience devient une nouvelle boulimie : yoga, psychanalyse, expression corporelle, zen, thérapie primale, dynamique de groupe, méditation transcendental ; à l'inflation économique répond l'inflation psy et la formidable poussée narcissique qu'elle engendre.¹

En somme, l'époque voit apparaître un grand recentrement sur le soi. Tout ceci est encore plus prégnant au Japon, où la dynamique sociétale à partir des années soixante visait justement l'opposé, un égalitarisme et un « effort collectif déployé à tous les niveaux de la société pour réduire la distance entre les couches sociales les plus privilégiées et les plus défavorisées »². Une classe moyenne généralisée se mit à apparaître, même si celle-ci est bien évidemment illusoire, et n'empêchait absolument pas une distance très importante avec les classes aisées. Le changement de paradigme va mettre à nouveau à mal cette tendance unifiante, l'individuation allant à l'encontre de l'idée d'appartenir à un même type de famille, de travailleur etc. Et bien sûr, la plupart des personnes de chercher cette fois-ci un bien-être personnel, et non plus familial ou national :

(...) recherche d'un plaisir immédiat : la quête d'un confort à venir ayant de moins en moins de raison d'être, le motif du bien-être remplace celui de la souffrance. C'est sur la base de cette tendance lourde que l'on assiste à l'émiettement des identités, ou, ce qui revient au même, à l'apparition de ce que Robert Castel nomme « l'individu par excès », que l'apaisement – en japonais *iyashi* – obsède. Non point la guérison pour surmonter les vicissitudes de la vie et dépasser la

¹ LIPOVETSKY, Gilles. *L'ère du vide: essais sur l'individualisme contemporain*. Paris : Gallimard, 1993, p. 77.

² YATABE, Kazuhiko. *op.cit.*, 2002, p. 82.

génération précédente, mais l'apaisement pour profiter du bien-être dans l'instant présent.¹

« Plaisir immédiat », « instant présent », cette quête du confort personnel, sinon individualiste, est inscrite directement dans la temporalité surmoderne que soulignait Augé, le présentisme, ce présent sans fin dont François Hartog donne la définition suivante :

L'époque actuelle a délié quelque chose avec le passé comme avec le futur. C'est une espèce de présent qui se voudrait auto-suffisant. C'est-à-dire quelque chose d'un peu monstrueux qui se donnerait à la fois comme le seul horizon possible et comme ce qui n'a de cesse de s'évanouir dans l'immédiateté.²

Nous reviendrons en temps voulu sur la question de la temporalité, qui est d'une importance cruciale dans les films Japonais moderne, mais nous voyons d'ores et déjà comment les trois « figures de l'excès » proposées par Augé s'alimentent d'elles-mêmes, et accentuent l'individualisme qui envahi l'archipel (et le reste du monde de la même manière) à partir des années quatre-vingts.

Si ce changement important tend à éloigner les gens les uns des autres, et ce d'une manière de plus en plus appuyée avec l'arrivée des années deux-mille (rappelons-le, internet n'en était qu'à ses balbutiements quand Augé et Lipovetsky écrivent ces lignes), cette distance naissante amène avec elle un autre effet, bien plus néfaste : la peur de l'autre, un rapport à l'altérité qui s'inscrit dans l'angoisse et la tension.

3. Solitude et anthropophobie au Japon

Continuons quelques temps encore ce résumé sociologique : nous avons vu que la fin de la seconde guerre mondiale et l'occupation américaine du territoire nippon ont opéré un remaniement très important sur le plan sociétal, alimenté à la fois par une volonté de reconstruire un pays en ruines, mais aussi dans le cadre de l'occupation de lui inséminer une nouvelle culture consumériste. Or, pour rappeler les quelques lignes de Yatabe cité auparavant, une fois la quête du bien-être matériel atteinte au courant des années quatre-vingts, c'est un bonheur spirituel qui fut visé, notamment par le développement personnel. La figure de l'individu est apparue, avec des revendications que la société prémoderne japonaise ne connaissait que très peu. Le développement

¹ *Ibid.*, p. 112.

² HARTOG, François. *Présentisme et émancipation* [en ligne]. 2010. [Consulté le 2 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : www.vacarme.org/article1953.html.

personnel qui se déploie dans une période d'opulence n'est bien évidemment pas un mal en soi, mais il est toutefois accompagné d'effets secondaires indésirables, qui ne tardèrent pas à apparaître en accompagnement de cet individualisme, comme le rappelle une fois encore Yatabe Kazuhiko :

(...) le Japon, à partir des années quatre-vingts, s'est trouvé ainsi confronté à des phénomènes qui ont été appréhendés comme constitutifs de la post-modernité : émergences d'une sensation de dissolution du moi consécutive à la relativisation des valeurs, d'un sentiment d'impuissance ressenti par les individus. Tout se passe comme si l'archipel était entré dans l'« ère du vide », pour reprendre la formule célèbre de G.Lipovetsky. Pour dire les choses autrement, l'opulence est porteuse du thème du déclin de la propriété au profit de celui de « l'être » (...)¹

Cette « dissolution du moi » est si importante sur l'archipel que les réalisateurs qui travaillent la question l'ont mis parfois en scène de manière totalement littérale. Nous pensons ici en particulier au film *Vaines Illusions (Oinaru genei)*, réalisé en 1999 par Kurosawa Kiyoshi. Si ce film ne fait pas partie des célèbres films fantastiques du réalisateur, il n'en propose pas moins un effet d'une grande éloquence. Ce long-métrage assez peu connu met en scène des jeunes adultes que nous voyons traverser un Tokyo désert. Le montage est très lâche et confère une lenteur importante qui correspond à l'absence d'occupations, à cet ennui réflexif dont font preuve les personnages durant toute la durée du film. De même, les dialogues sont extrêmement rares et le spectateur fait vite face à une puissante représentation d'incommunicabilité : même au sein du couple formé par Haru et Michi la parole est rare et ils ne semblent pas partager les mêmes buts et ambitions, ne parviennent pas à vivre heureux ensemble. Sans s'attarder plus loin dans l'intrigue, tournons-nous vers l'effet qui nous importe ici. Plusieurs scènes du film font usage d'un même appel au fantastique : un personnage est filmé dans son quotidien, mais dans un moment d'inaction, en train de réfléchir, ou d'attendre quelque chose, par exemple Haru assis sur un rebord de fenêtre, le regard plongé dans le vide de l'extérieur. Dans le même plan son corps se dissout alors, devient transparent jusqu'à disparaître - nous laisser face à un plan « vide » durant quelques secondes - puis réapparaître toujours aussi lentement et sans aucune dramatisation, qu'elle vienne du personnage lui-même ou de la réalisation, qui reste sur un plan fixe. La dissolution du moi dont parlait Yatabe vient contaminer ici le film lui-même : l'identité de Haru est si vague, si peu développée ou présente qu'il vient à

¹ YATABE, Kazuhiko. *op.cit.*, p. 102.

littéralement en disparaître, avant de réintégrer son corps et reprendre le cours monotone de sa vie. Cet effet interviendra à nouveau chez Kurosawa, mais cette fois-ci traité de manière horrifique dans *Kairo*, nous y reviendrons plus tard.

Une véritable angoisse est donc associée à cet individualisme qui vient remplacer un type de société séculaire au Japon : l'individu était alors lié à une communauté, dans laquelle il occupait une place bien précise qu'il a à présent perdue.

On le voit, l'individualisme suppose l'angoisse, intrinsèquement liée à la menace de disparition des valeurs communes que sous-tend la modernité : il comprend ainsi un versant sombre, consécutif à l'éjection de l'individu hors du contexte localisé et fortement intégré qui était le sien dans la période pré-moderne.¹

Cette angoisse touche bien évidemment dans un premier temps l'individu lui-même, sa place dans la société, son avenir et les questionnements qu'amènent cette reconfiguration puis dissolution du moi. Mais dans un second temps, elle s'extériorise : la réaffirmation de son individualité passe aussi par l'affirmation *contre* une autre individualité, en l'occurrence l'autre. Nous allons nous pencher à présent sur cette question en faisant appel à Jean-Claude Jugon, et plus précisément à son livre *Les phobies sociales au Japon* :

L'altérité toutefois ne peut se concevoir sans son opposé, l'identité. En effet, quoi percevoir de son semblable si le sujet de la connaissance ne le « réfléchit » pas dans le miroir de sa propre intériorité ? L'identité rend compte de la cohésion dans l'espace et de la permanence dans le temps d'un *sujet*, suffisamment identique à lui-même pour distinguer l'existence d'un *alter*, qu'il trouve plus ou moins semblable à lui à bien des égards mais dont certaines caractéristiques demeurent foncièrement étrangères à sa personne.²

L'angoisse de l'altérité, la peur de l'autre qui occupe une si grande place dans la théorie sociologique contemporaine (en conséquence à son inondation de la sphère médiatique) apparaît à un moment précis : quand l'altérité radicale, réelle disparaît ou en tout cas s'amenuise. Quand la distance est trop importante, la culture radicalement différente, le mode de vie méconnaissable, l'autre est justement considéré comme un autre, c'est-à-dire comme quelqu'un qui *n'est pas moi*. Or, la globalisation et les mécanismes sociétaux dont nous avons parlé précédemment ont tendu à réduire cette différence, à faire de l'autre quelqu'un qui serait *presque moi* mais dont les différences

¹ YATABE, Kazuhiko. La société Japonaise et la modernité. Dans : DOURILLE-FEER, Evelyne, *Japon: le renouveau?* Paris : La Documentation française, 2002, p. 75.

² JUGON, Jean-Claude. *Phobies sociales au Japon: timidité et angoisse de l'autre*. Paris : ESF, 1998, p. 12.

apparaissent alors bien plus fortement, puisqu'elles sont plus rares. C'est une des raisons d'apparition du racisme, de la xénophobie, ou de leur amplification comme l'explique Baudrillard :

Le racisme n'existe pas tant que l'autre est Autre, tant que l'Étranger reste étranger. Il commence d'exister lorsque l'autre devient différent, c'est-à-dire dangereusement proche. C'est là que s'éveille la velléité de le tenir à distance.

Une autre lecture de ce rapport conflictuel, angoissé à l'altérité serait celle de Marc Augé, qui propose ¹une approche différente de celle de Baudrillard. Pour l'anthropologue de la surmodernité, c'est du côté de l'individualisation des références qu'il faut se tourner pour imaginer cette rupture avec l'altérité. Ce processus est emblématique du repli sur soi qui, comme nous l'avons indiqué, s'il peut être bénéfique quand il touche au développement personnel, peut bien vite basculer dans un individualisme négatif, en opposition justement avec l'autre. Ainsi, dans *Non-Lieux*, Augé analyse ainsi l'individualisation des références :

Dans les sociétés occidentales, au moins, l'individu se veut un monde. Il entend interpréter par et pour lui-même les informations qui lui sont délivrées. (...) De même, ce ne peut être qu'au nom de la valeur individuelle indifférenciée que peut être dépassée la question du rapport entre les sexes. Cette individualisation des démarches, notons-le, n'est pas si étonnante si l'on se réfère aux analyses précédentes : jamais les histoires individuelles n'ont été aussi explicitement consacrées par l'histoire collective, mais jamais non plus les repères de l'identification collective n'ont été aussi fluctuants. La production individuelle de sens est donc plus que jamais nécessaire.²

On voit bien à quel point nous sommes face à un changement de paradigme vis-à-vis de l'information : dans le cadre d'une communauté pré-moderne, l'information lui était distribuée par une médiation unique : chef, prêtre, érudit, et partagée par l'ensemble ou la majorité de ses membres. À présent, chacun cherche ses propres informations, et surtout ne passe plus par une médiation pour les interpréter, mais cherche à les comprendre lui-même. À plus forte raison, à nouveau, avec le développement d'internet, et la possibilité de rechercher de manière rapide et efficace les informations, sans avoir à passer par un livre, un journal, un journal télévisé ou une personne tierce, ou en tout cas en interprétant par soi-même et pour soi-même les

¹ BAUDRILLARD, Jean. *La transparence du mal: essai sur les phénomènes extrêmes*. Paris : Éditions Galilée, 1990, p. 133.

² AUGÉ, Marc. *Non-lieux introduction à une anthropologie de la surmodernité*. op.cit., p. 51.

informations trouvées par ces moyens. Tout ceci amène pour Augé à un renfermement sur soi-même, et entraîne un rétrécissement radical de l'idée d'altérité. Si l'autre était celui qui dépassait son groupe, son village, sa religion, ses croyances politiques ou même sa famille, il est à présent celui qui n'est pas moi, et confine à la peur de cette altérité beaucoup plus proche qu'autrefois.

Si nous parlons ici d'un état relativement généralisé du rapport à l'autre, la Japon a connu un type de phobie bien particulière, donnant à voir cette fois-ci une peur malade de l'altérité, qui se transcrit sous différentes formes. L'ouvrage de Jean-Claude Jugon *Phobies sociales au Japon* nous en dit long sur un trouble qui semble endémique à l'archipel, ou en tout cas s'y développe de manière bien plus importante que dans le reste du monde. Nous avons cité plusieurs fois le terme d'« anthropophobie », sans encore le définir, même si sa signification est limpide : peur de l'humain, peur de l'autre ; nous sommes donc face à une variante radicale et surtout malade de ce rapport à l'altérité propre à l'ère contemporaine. Si nous parlons ici d'un trouble « endémique » au Japon, il convient cependant de nuancer. Bien évidemment, l'anthropophobie peut se retrouver aujourd'hui dans de nombreuses cultures, et elle n'est absolument pas exclusive à l'archipel. Toutefois, elle s'y retrouve dans une dimension et sous des modalités qui lui sont propres, et en grande partie liée au style de vie japonais, et surtout aux relations humaines et sociales qui y sont développées. Comme le note toutefois Jugon, il ne faut pas croire pour autant que les troubles psychiatriques japonais ne concernent que l'anthropophobie :

Pour autant, il serait faux de conclure d'emblée que les troubles anthropophobiques soient les plus évocateurs d'une représentativité culturelle propre au Japon. Il existe aussi dans ce pays la cohorte habituelle des désordres mentaux qui sont le lot de l'humanité souffrante. Simplement, on remarque très

vite ce constant « souci de l'autre » (*kitzukai*) qui semble parcourir à minima tous les registres de la communication et leur donne cette saveur si particulière, peut-être unique au Japon. ¹

Ce *kitzukai* est une composante essentielle du relationnel au Japon, qui implique de nombreuses pratiques communicationnelles, comme le célèbre *O-Jigi*, ce salut effectué en baissant le haut de son corps vers le sol, et dont l'angle détermine le degré de formalisme qui y est inscrit. Mais le *kitzukai* peut se retrouver aussi dans la volonté d'éviter de déranger l'autre, de le gêner, et qui est souvent liée à un rapport à son propre corps. Pour prendre un exemple parmi tant d'autres, les toilettes sont souvent équipées de diffuseurs de musique ou de bruits de façon à couvrir les bruits produits par les usagers, qui seraient gênants pour les personnes présentes dans la pièce. Nous touchons ici un point essentiel, qui marque la singularité de l'anthropophobie japonaise : cette idée que l'on peut gêner l'autre, et l'obsession qui en découle de tout faire pour éviter justement cette gêne. C'est ce que rappelle Hélène E. Storck dans la préface à l'ouvrage précédemment cité :

La découverte majeure de Jean-Claude Jugon est d'avoir montré que, dans les formes extrêmes, lorsque l'anthropophobe nippon évolue vers une position délirante, le rapport entre persécuté et persécuteur se trouve inversé par rapport à ce que les psychiatres observent habituellement en Occident, ou sur le continent africain, par exemple.

Ainsi, le patient japonais est presque toujours convaincu d'être lui-même le persécuteur de l'autre, de le gêner par son regard, son odeur, son comportement, alors qu'on ne retrouve pas dans les autres cultures cette crainte de déranger ou d'agresser autrui. ²

Et Jugon de présenter plusieurs cas convaincus de dégager une odeur corporelle insupportable pour autrui, et cherchant constamment à se laver pour la réduire (ce qui ne marche pas, bien évidemment, puisque l'odeur est majoritairement imaginaire). Nous n'allons pas rentrer plus longuement dans les détails de cette question de la gêne que pensent provoquer les anthropophobes japonais, si ce n'est constater cette mise en cause de leurs propres corps dans l'échec des relations humaines. Concluons cette idée par cette dernière citation :

Quelles que soient la forme ou la gravité des symptômes, les anthropophobes japonais expriment presque toujours avec netteté leur désarroi devant la gêne

¹ *Ibid.*, p. 14.

² *Ibid.*, p. 9.

qu'ils pensent créer chez autrui. Nombre d'entre eux sont convaincus d'être désagréables et souvent prêts à se reconnaître fautifs de la moindre chose. Ainsi, on constate dans le maniement de l'agressivité au niveau des rapports interpersonnels *une inversion de la relation persécuteur/persécuté telle qu'on l'admet d'habitude en Occident.*¹

Ce que nous pouvons retenir de cette anthropophobie, c'est donc en premier lieu cette importante inversion avec l'Occident, comme indiqué dans l'extrait précédent. Toutefois, nous nous éloignons de notre sujet, celui de la peur de l'altérité, en ce qu'il s'agit dans ce cas précis plus d'une peur de la possibilité de déranger cette altérité. La peur de l'autre n'intervient que secondairement, en ce qu'elle rappelle sa propre condition corporelle, fantasmée par le sujet comme propre à gêner son entourage. Néanmoins, la recherche et les découvertes de Jean-Claude Jugon prouvent tout de même la difficulté des rapports à l'autre que subissent ces cas cliniques japonais, qui éclaire l'ensemble des relations actuelles nous semble-t-il.

Ce panorama non exhaustif de la relation à l'altérité aujourd'hui au Japon était un détour nécessaire à la compréhension des motifs filmiques utilisés par les réalisateurs, mais aussi pour mieux interpréter plus tard le rapport avec la paralysie du sommeil. Qu'on prenne un exemple éloquent en une des dernières scènes de *Jellyfish (Akarui Mirai)*, réalisé par Kurosawa Kiyoshi en 2002. Le héros y rencontre un groupe de jeunes hommes habillés de manière similaire, oisifs, mais surtout ne communiquant que par le biais de micro-casques (ceux-ci fonctionnent-ils d'ailleurs ?). Deux éléments ici vont dans le sens de notre intermède sociologique : tout d'abord, ces jeunes adultes créent un groupe, une nouvelle communauté comme pouvaient l'être par exemple, les bandes de punks qui ont parsemés le cinéma Japonais des années quatre-vingts (principalement les films de Ishii Sogo et Tsukamoto Shinya), en opposition à l'individualisme forcené et parfois inconscient dans lequel vit le Japon actuel, sinon le monde entier. De même, l'oisiveté va à l'encontre des valeurs de rentabilité véhiculées par les salary-man, ces employés japonais dévouant leur vie à leur entreprise, vues comme une relecture capitaliste et post-moderne du clan féodal, avec ses hiérarchies et son *daimyo* à son sommet. En ne faisant rien, ce groupe ne « sert à rien » pour la société, et il s'en exclut donc par cette simple non-participation. Mais on le constate, la création d'une communauté va ici de pair avec un communautarisme, puisque le reste de la société est placé du côté de l'altérité, de l'autre désigné comme différent et néfaste pour le groupe. Plus tard dans le film, ce même groupe et notre

¹ *Ibid.*, p. 211.

héros, en quête justement d'un sens à sa vie suite au suicide de son meilleur ami, décident de pénétrer de nuit dans une entreprise et de détruire joyeusement tout ce qui leur tombe sous la main : écrans de télévision, dossiers, ordinateurs, cloisons de l'*open-space*, etc. Création d'un groupe donc, mais qui se fait au détriment de la relation à l'altérité ; celle-ci s'est juste élargie à cette nouvelle communauté. Mais de même, un détail saura attirer notre attention : celui des micro-casques utilisés pour communiquer, alors même que les individus ne se quittent pas, et ne sont jamais trop loin pour ne pas s'entendre physiquement. Cette recréation d'une communauté n'a donc pas réussi à contrecarrer l'incommunicabilité générale, et la médiation reste le seul moyen pour communiquer, pour ne pas avoir à affronter l'autre dans une réelle conversation, dans un face à face. Et c'est justement, pour revenir à notre corpus de films d'horreurs, ce moyen de communication, cette médiation que va venir parasiter le spectre, qui cherche justement à recréer un face à face...

4. Contamination du média, l'altérité paradoxale du spectre

Nous avons souligné précédemment la déterritorialisation du spectre japonais, qui se voit extirper de son époque, de ses lieux de hantises habituels et que les différents scénaristes (et par extension les légendes urbaines inventées par les enfants et adolescents qui les ont souvent inspirés) ont dû repenser, réinventer pour s'adapter à l'époque moderne. Ce changement radical est bien évidemment aussi passé par un autre type de hantise : à la lanterne-pivoine succéda le téléphone portable, le poste de télévision, internet. Revenons un peu en arrière pour comprendre en quoi ce changement est essentiel, même si des clefs ont été données par le biais de la pensée d'Augé. Le théâtre Kabuki et les contes japonais traditionnels faisaient la part belle aux fantômes vengeurs (*Onryō*), revenus hanter les vivants d'une mort indigne, souvent violente (qu'on se rappelle ici la fin d'Oiwa). Sans trop rentrer dans les détails, et sans prétendre faire un travail d'anthropologie, il nous semble que ceci a notamment à voir avec la notion d'honneur, qui est prépondérante dans le Japon féodal et pré-moderne (et perdue dans des modalités diverses jusqu'aujourd'hui). En effet, l'honneur bafoué (principalement de femmes), est la cause de leur apparition en fantôme, et elles s'apparentent alors à une métaphore des remords qui se matérialisent pour venir rendre fou l'auteur du crime (homme déshonorable, comme largement montré à nouveau dans les différentes versions de *Yotsuya Kaidan*). Le film de fantôme moderne, ou plutôt surmoderne donc, joue sur un tout autre plan. D'ailleurs, premier

élément notable très éloquent, la malédiction des différents spectres ne touche que très rarement les auteurs du crime originel. Les fantômes semblent plutôt venir hanter des personnes pénétrant un espace consacré au spectre (*Ju-On, Dark Water*), ou agissent même par pure contagion, sans but précis (*Ring, Kairo*). En somme, la hantise emprunte aux mécanismes de la légende urbaine, et à son injustice démesurée¹. Ils sont d'ailleurs inscrits au sein même de leur narration, comme en témoignent les personnages de *Ring* par exemple, qui lors d'interviews télévisés parlent de la légende de la cassette maudite, ou des adolescentes qui décident de se faire peur en explorant la maison de *Ju-On*, en laissant entendre que celle-ci serait hantée...

Le premier but de ce changement de type d'apparition, d'effroi (la légende urbaine principalement) est bien évidemment d'inscrire l'horreur dans un quotidien proche du spectateur, de créer des situations dans lesquelles il peut se retrouver et se projeter. Nous pouvons très facilement le constater à la vision de quasiment n'importe quel épisode de *Scary True Stories* : les protagonistes sont presque exclusivement des adolescents, collégiens ou lycéens, placés dans des situations angoissantes (qui seraient d'ailleurs, rappelons-le, inspirées de véritables récits recueillis par les auteurs). Mais un second but apparaît en filigrane : et si la contamination des moyens de communication n'était pas présente uniquement dans un but horrifique, mais véhiculait un message ? Si les fantômes japonais ont une affinité toute particulière avec les dispositifs électroniques (comme un baladeur cassette dans la version vidéo de *Ju-On*), force est de constater qu'ils semblent principalement attirés par les dispositifs permettant une relation entre le protagoniste et son entourage : téléphone, internet, et d'une manière plus extensive la télévision. Un des moyens d'intervention premier du spectre, et ce dans presque tous les films de *J-Horror*, consiste alors à brouiller ces dispositifs, à empêcher la communication qu'elle soit directe ou indirecte (dans le cas de la télévision), pour finalement isoler la victime. Ce terme prend ici tout son sens, tant cette question est essentielle dans le cinéma d'horreur japonais contemporain, sinon le Japon moderne lui-même, comme nous l'avons développé au chapitre précédent.

¹ Nous pensons ici notamment à la célèbre légende de la *Kuchisake-Onna* (la femme à la bouche fendue), qui a d'ailleurs connu plusieurs adaptations cinématographiques. Une femme défigurée y déambule dans la rue portant un masque chirurgical comme tant d'autres japonais, mais qui lui sert à masquer la cicatrice couvrant sa bouche et ses joues. Elle demande aux passants solitaires (principalement des enfants), s'ils la trouvent belle. Si la réponse est négative, elle leur tranche le cou d'un coup de ciseau, mais si celle-ci est positive, elle expose alors sa bouche fendue, et décide de tuer ou de mutiler sa victime selon sa réaction.

Prenons le court-métrage 4444444444, réalisé en 1998 par Shimizu Takashi. Cette petite vidéo, en durée (3 min) tout comme en ambition (une seule scène, très sommaire de hantise) est pourtant un galop d'essai, sinon l'origine de ce que sera par la suite l'imposante saga *Ju-On*, composée de nombreux films, vidéo ou cinéma, *spin-offs*, *remakes*, *reboots* et jeux-vidéos. Nous reviendrons très largement sur plusieurs de ces films, tant ceux-ci font la part belle à la paralysie du sommeil, et y développent une véritable esthétique du cauchemar. Mais revenons à notre court-métrage, dans lequel nous suivons un personnage (Tsuyoshi), que l'on retrouvera plus tard dans le premier *Ju-On*, sorti alors directement en vidéo. Celui-ci est devant un bâtiment qu'on imagine être un lycée, ou une cité universitaire, et trouve un téléphone portable en train de sonner sur le sol. L'appel provient du 4444444444 : il est important d'indiquer que le chiffre quatre est néfaste dans la tradition japonaise (sa prononciation est assez proche du mot mort). Au bout du fil, ou plutôt du réseau sans fil, des miaulements, de plus en plus intenses. Bien vite, Tsuyoshi a l'impression d'être observé, et la réalisation enchaîne les plans d'ensemble sur l'environnement de manière à nous montrer qu'il est bien seul. Quand enfin il se décide à parler, et demander si son interlocuteur le voit, le changement de plan dévoile Toshio, le fantôme d'enfant emblématique de la saga, qui acquiesce, avant de pousser un sépulcral miaulement final qui clôt ce court-métrage.

Constatons déjà l'inscription de ce court-métrage dans ce qui deviendra une véritable mythologie propre à l'auteur : on y retrouve un personnage dont on comprendra l'origine de la hantise (Tsuyoshi), un des spectres (le jeune Toshio), dont la position, recroquevillée et se grattant douloureusement les genoux, l'accompagnera d'épisodes en épisodes, et son assimilation au chat¹. Ce court métrage est lié à un autre, *Katasumi* (1998, Shimizu Takashi), et font office de transition à d'autres courts-métrages d'horreur ayant pour cadre le milieu écolier : *Gakkô no kaidan G* (1998, film collectif), dont Kurosawa Kiyoshi avait par ailleurs réalisé un segment. Celui-ci était l'enseignant de Shimizu, et lui a proposé de réaliser ces deux courts pour se faire connaître. *Katasumi* présente pour sa part deux autres personnages, Hisayo et Kanna, parties nourrir les lapins du collège dont elles ont la charge en été, et rencontrant le spectre de Kayako, qui en tuera une et défigurera l'autre.

Shimizu avait-il en tête la chronologie générale de la saga *Ju-On* lorsqu'il réalisa ces deux modestes courts-métrages, ou bien écrivit-il celle-ci lorsque l'occasion se

¹ Les films explicitent cet élément par un fort attachement de l'enfant à son chat, qui fut tué en même temps que lui par le père meurtrier.

présenta, de façon à créer une cohérence globale qui n'était pas prévue ? Cette question reste en suspens, mais il est intéressant de voir à quel point ces deux vidéos sont préfiguratrices de ce que sera par la suite l'histoire de fantôme qu'il déploiera pendant de nombreuses années, jusqu'à ce qu'elle le dépasse, malheureusement pour le pire. Nous trouvons déjà ici l'idée principale d'une histoire courte, suivant un personnage que l'on verra attaqué par un des deux spectres, Toshio ou sa mère Kayako. Car si les longs métrages permettent évidemment d'enrichir grandement l'histoire de la malédiction et sa mythologie interne, elle n'en a pas moins conservé une segmentation rappelant ces courts-métrages en découpant les différents films en chapitres portant le nom des personnages, souvent voués à mourir ou disparaître, et en reproduisant une construction de l'angoisse et de l'horreur qui se répète d'un segment à l'autre, mais de manière crescendo (détails troublants, visions, découverte de la malédiction, hantise puis assaut final des spectres). Mais nous pouvons de même souligner un autre détail qui traverse lui aussi la saga et nous intéresse ici grandement : la hantise passant par la téléphonie mobile. Dès l'embryon de ce que seront les futurs films, Shimizu a choisi délibérément de créer de la tension par le biais d'une médiation qui s'effrite, qui ne fonctionne plus comme elle devrait. Si nous avons vu que la provenance du numéro à elle seule est déjà énigmatique et inquiétante, l'absence de langage verbal est bien sûr l'élément déclencheur de l'angoisse. La peur qu'il n'y ait à la fois rien au bout du fil, du silence, que personne ne réponde lorsque Tsuyoshi demande qui appelle, mais aussi la peur que ce qui est à l'autre bout du combiné (mais un fantôme a-t-il d'ailleurs besoin d'un téléphone, ou peut-il perturber les transmissions de manière purement dématérialisée, ce qui nous semble plus pertinent dans ce cas ?) ne soit pas humain, à travers les inquiétants miaulements ici. Cette peur n'est bien sûr pas endémique au Japon moderne, de nombreux films, relevant du genre horreur ou non, ont travaillé ce motif que nous avons tous expérimenté à un moment donné (par les plateformes d'appel notamment, et leurs appels sans interlocuteur raccrochant après un certain temps). À l'image de l'utilisation d'une esthétique propre à la paralysie du sommeil, dont nous avons déjà exploré une des modalités et sur laquelle nous reviendrons très bientôt, Shimizu utilise ici une angoisse typiquement surmoderne largement répandue, dont il sait qu'elle entrera en écho avec des expériences personnelles. Et de même, cette peur de l'appel sans réponse reviendra à l'esprit du spectateur qui la vivra après la vision du film, dans un effet rétroactif qui est très travaillé dans toute la saga. Et cet effet s'est vu amplifier avec le passage des années, et prend un sens encore plus fort aujourd'hui, où il est reconnu que la plupart des gens, mais en particulier la

« génération Y » (les personnes nées depuis le milieu des années quatre-vingts) va jusqu'à être angoissée de l'appel téléphonique, lui préférant la distance plus importante des sms et courriers électroniques.¹

Ainsi donc, les moyens de communication ou de médiation seraient des supports privilégiés pour la propagation de la hantise. Prenons un autre exemple plus dense, de façon à mieux comprendre le caractère systématique de ces possessions d'engins électroniques, et surtout le sens caché derrière ce mode d'apparition. La scène que nous allons analyser à présent est une des plus célèbres, et par la même occasion une des plus éprouvantes, du premier *Ju-On* version cinéma, *Ju-On, The Grudge* sorti en 2002 et toujours réalisé par Shimizu Takashi. Il s'agit du segment d'Hitomi. Pour rappel, l'histoire est basée sur un principe de répétition : suite à un double assassinat, les victimes (Kayako la mère, et Toshio l'enfant), hantent une maison de la banlieue de Tokyo, s'attaquant à toutes les personnes pénétrant ce lieu à présent maudit, dans un premier temps les nouveaux locataires, puis les simples visiteurs et même leurs proches. Hitomi est la sœur de Tokunaga Katsuya et la fille de Tokunaga Sachie, la famille qui habite la maison hantée dans ce film. Son segment est très particulier, par son intensité assez extrême, que l'on ne retrouvera par la suite que dans la fin du film. Le sentiment de terreur et de fatalité qui accompagne ce segment a souvent été relevé par les spectateurs du film, et deux raisons précises pourraient expliquer cela : la profanation dans un premier temps, d'un sanctuaire enfantin, la couette sous laquelle s'abriter, et surtout la hantise qui sort pour la première fois de la maison hantée, pour traquer sa victime jusque chez elle. Le spectateur n'est alors pas préparé à ça, même si les deux versions vidéo précédentes ont donné un indice quant à la puissance des spectres de Shimizu. Alors que le film l'avait jusqu'alors habitué à un lieu consacré aux spectres, on se rend alors compte que ceux-ci peuvent parfaitement le quitter, et poursuivre leur but où que ce soit, ce qui ne manquera pas de changer le rapport du spectateur au film, et d'à nouveau générer une angoisse rétroactive. La famille d'Hitomi s'est donc installée dans la maison hantée, et celle-ci vient de temps à autres rendre visite pour aider, ou pour voir sa mère devenue catatonique.

La scène qui nous intéresse nous la donne à voir au bureau dans son entreprise, tard le soir puisqu'elle semble être la dernière à occuper les lieux. Alors qu'elle est aux toilettes, elle reçoit un appel téléphonique. Le spectateur s'y attend à présent : l'appel

¹ Nous renvoyons pour approfondir ce point précis à cet article : La peur de téléphoner, un mal générationnel ? Dans : *madmoiZelle.com* [en ligne]. 5 décembre 2016. [Consulté le 4 juillet 2017]. Disponible à l'adresse : <http://www.madmoizelle.com/peur-telephone-512717>.

aboutit sur le crépitement de gorge emblématique de Kayako. En se retournant, Hitomi constate avec horreur que le spectre se trouve dans un des cabinets de toilette, et nous voyons ses cheveux noirs en sortir lentement, accompagnés toujours du crépitement. Hitomi court chercher le gardien, et s'installe dans la salle de sécurité, où elle peut l'observer à travers l'écran des caméras de surveillance. Elle assiste alors à sa disparition : une forme sombre contamine l'écran et semble tirer le vigile vers l'intérieur des toilettes. Pour l'instant, le fonctionnement est similaire au court-métrage précédent, mais nous allons bien vite voir que tout va s'amplifier, et que ces perturbations de médias vont s'enchaîner. Après être rentrée à son appartement, Hitomi reçoit un appel de son frère Katsuya, ce qui la rassure. Premier élément troublant, celui-ci est sur le pas de la porte alors qu'elle n'a pas encore raccroché, et qu'il semblait être en bas de chez elle. Elle l'aperçoit par le judas de la porte, mais une fois celle-ci ouverte le palier est vide, et le téléphone d'émettre à nouveau le crépitement de gorge. Après avoir jeté le téléphone et claqué la porte, Hitomi se jette dans son lit, lieu de protection assez dérisoire, mais étroitement associé à un imaginaire enfantin. Elle allume alors la télévision pour tomber sur une émission régionale. L'image de la présentatrice se dédouble alors, se métamorphose complètement pour finir par afficher un visage qui n'est pas sans rappeler celui de Kayako. La télécommande ne répond plus, et la télévision finit par s'éteindre toute seule, ou plutôt sous l'action du spectre. Encore sous l'effet de cette frayeur, Hitomi se rend compte, après avoir été légèrement tirée par une force sous les draps, que le spectre de Kayako est présent avec elle, l'entraînant brutalement sous la couverture où elle finira par disparaître.

Figure 29- SHIMIZU, Takashi, *Ju-On, The Grudge* (2002) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

On le constate à la vision de cet extrait, la possession des médias est systématisée et sert comme processus d'installation de l'angoisse, puisque le spectateur commence à s'attendre à leur perturbation avant même que celle-ci ne soit réelle. Ce

fonctionnement entre en écho avec la forme même de la saga, dont les segments, rappelons-le, servent à prévenir le public de la mort prochaine d'un personnage, en détruisant tout optimisme. Mais remontons jusqu'au début de notre séquence, de façon à traquer chacune de ces perturbations. Premier élément, qui n'en fait pas encore partie mais a toutefois une réelle importance narrative : le spectateur a déjà entendu le message laissé par Hitomi sur le répondeur de la maison Tokunaga, paradoxe rendu possible par la construction temporelle achronologique du film. Cette construction est déjà propice à créer des fantômes, en revenant dans le temps où des personnages n'avaient pas encore disparu par exemple, ou en créant ici cette impression de déjà-vu. Le spectateur sait que si personne ne répond, c'est que toute la famille à l'exception de Sachié est déjà victime des fantômes, et peut donc imaginer le destin funeste qui attend à son tour Hitomi. La malédiction ne tardera pas à la frapper, puisqu'il ne faudra attendre que la scène suivante. Tout le programme du film concernant la possession des moyens de communication est visible dès à présent : à la perturbation de ce lien avec le reste du monde (l'appel téléphonique qui n'aboutit qu'au crépitement de gorge du spectre) suit l'apparition cette fois-ci bien réelle du fantôme.

Lors de la séquence suivante, l'éloignement voulu par la malédiction entre Hitomi et son entourage s'agrandit à nouveau : alors que l'on pouvait l'imaginer seule dans l'immeuble, la rencontre avec le gardien vient rassurer le spectateur. On s'en doute, ce relâchement n'est que de courte durée : l'homme devient aussitôt un nouvel « être virtuel », en ce qu'il quitte la pièce dans laquelle l'attend Hitomi pour aller enquêter sur la cause de sa frayeur, et n'est donc plus visible que par un média, en l'occurrence les écrans de télésurveillance. Au moment même où celui-ci s'approche de la porte des toilettes, la contamination intervient de nouveau, cette fois-ci sous la forme d'une sorte d'ombre aux allures de fumée, qui peut rappeler celle qui venait attaquer dans son sommeil Sachie¹. À nouveau, la mécanique implacable de *Ju-On* se met en marche. Toutes les tentatives de relation entre les personnages maudits et leur entourage ou une aide potentielle sont vouées à l'échec. Hitomi s'enfuit en courant et rentre chez elle. Si le spectateur doutait encore, le doute n'est alors plus permis quant au futur du personnage : lors de la montée de l'ascenseur, chaque étage laisse entrevoir Toshio sur les différents paliers, qui observe la jeune femme avant de disparaître une fois la destination atteinte. Mais ce détail ne nous concerne pas ici. Le prochain appel téléphonique est bien plus intéressant : le frère entre en scène, nouvel espoir pour

¹ Nous aurons l'occasion de revenir sur cette scène plus tard dans notre recherche.

Hitomi. Du côté du spectateur, le doute est permis. Nous venons de voir Katsuya être possédé par Kayako, ou quelque chose s'y apparentant, son arrivée ne peut donc qu'annoncer un évènement funeste. La sonnerie qui retentit durant même l'appel est déjà inquiétante en soi, puisqu'inattendue. À nouveau, c'est une médiation qui éloigne les deux personnages, cette fois-ci un judas. Ceci n'est qu'illusion, car nous avons indiqué précédemment dans le résumé qu'il n'y a personne derrière la porte. Motif habituel à présent, le téléphone ne donne alors plus à entendre une voix, mais le son attribué à Kayako.

Dernier élément de la séquence : la télévision. Celle-ci représente le dernier lien avec le monde extérieur qu'il reste à Hitomi, ou plutôt qui n'a pas encore été contaminé par la malédiction. Nous pouvons nous interroger sur la raison qui a poussé le personnage à se retrancher dans sa chambre et à allumer la télévision alors même qu'elle s'est se sait avoir été traquée par des spectres tout au long de la journée. Faut-il y voir une personne qui embrasse si intensément la surmodernité que le contact d'un poste de télévision lui permet justement de se rassurer dans pareil moment ? Ou bien cherche-t-elle justement un autre lien avec l'extérieur, maintenant que tous les autres ont défailli et l'ont progressivement isolée ? Quoiqu'il en soit, l'image se trouble, se brouille et s'interrompt sur une déformation qui rappelle le visage croassant de Kayako. Et celle-ci d'apparaître alors de sous les draps, et de tirer Hitomi vers sa disparition.

Tous les liens avec les autres ou l'extérieur en général sont progressivement mais surtout systématiquement détruits par la malédiction. Les différents moyens de communication ou de médiation sont perturbés les uns après les autres. Mais nous n'étions pas tout à fait honnêtes lorsque nous avons parlé de l'isolement d'Hitomi au fur et à mesure de la séquence. Cet isolement existe, mais il s'agit d'un isolement *avec* un spectre. Tous les films d'horreur japonais interrogeant ces problématiques de surmodernité, de relation à l'autre et de médiation tendent vers ce motif : l'éloignement insidieux du personnage d'avec son entourage dans le but d'au contraire le rapprocher du fantôme. Que nous parlions des appels téléphoniques de *La mort en ligne*, du réseau internet peuplé de suicidés et de spectres de *Kairo*, ou même de la célèbre cassette de *Ring*, tout tend à l'apparition finale du fantôme. Qu'en est-il alors du titre énigmatique de ce chapitre, cette notion d'« altérité paradoxale » ? La première raison est simple, cette altérité n'est bien souvent que virtuelle, et n'est donc que très rarement réelle dans ces films. Nous ne pouvons extrapoler sur le reste de leur vie, mais les pans d'existence des personnages que nous montre le montage tend à nous les faire voir

comme des individus type de la surmodernité, surconnectés en permanence avec leur entourage, mais dans un contact bien sûr virtuel. Et, nous l'avons constaté ici - mais gardons bien à l'esprit que cet exemple est loin d'être solitaire dans le cadre du cinéma japonais - les rares rencontres réelles sont très vite interrompues, intégrées par la médiatisation puis contaminées par le spectre. Premier point de paradoxe donc : alors même que le spectre tend à isoler au maximum le personnage maudit en intervenant sur ce qui le relie à son entourage, il ne fait finalement que lui révéler sa solitude, un isolement qui préexistait à la malédiction mais qui ne lui était pas visible. Le deuxième paradoxe est encore plus troublant. Le fantôme représente finalement une véritable altérité pour le personnage, quand bien même celle-ci est dépeinte comme négative et meurtrière. Le spectre devient ici une puissante métaphore de la difficulté à faire face à l'altérité pour une génération qui baigne dans la surmodernité. L'autre est alors cet être qui semble incompréhensible, effrayant et avec lequel il est quasiment impossible de communiquer, potentiellement guidé par des intentions malveillantes.

Ainsi, alors même que le fantôme n'a pas d'existence physique, ou en tout cas pas sur le même plan que celui dans lequel vivent les autres personnages, il devient une figure de l'altérité bien plus réelle que le reste de l'environnement de la personne maudite, si réelle que cette rencontre se solde par la mort. Le recours aux différents médias par Hitomi dans notre exemple, mais de la même manière par la quasi-totalité des personnages de ce mouvement de films, intervient peut-être alors comme un moyen de recréer une distance avec l'autre, d'essayer tant bien que mal d'inclure un fantôme bien trop réel et bien trop proche dans un même régime de relations, protégé par le média. L'angoisse de voir ces procédés de lien, mais en même temps d'éloignement « est sous-tendue par le sentiment diffus que ces défaillances menacent d'entrouvrir une faille vers ce que dissimule habituellement le ronronnement hypnotique du flux événementiel quotidien »¹. Ce quotidien dans lequel chaque personne a sa place, forcément séparée par un écran virtuel, et où le quotidien se répète de jour en jour sans interférence est parfaitement décrit par Marc Augé, dans *Le Temps en Ruines* :

Les technologies de la communication prétendent abolir les distances de toutes sortes, escamoter les obstacles du temps et de l'espace, dissoudre les obscurités du langage, le mystère des mots, les difficultés de la relation, les incertitudes de

¹ THOMAS, Benjamin. *Le cinéma japonais aujourd'hui: cadres incertains*. Rennes : Presses universitaires, 2009, p. 118.

l'identité ou les hésitations de la pensée. Relayées par divers écrans, les évidences de l'image ont force de loi et instaurent la tyrannie du présent perpétuel.¹

Puisque nous parlons de présent perpétuel, la « mort » même d'Hitomi est intrigante, en ce que le spectateur n'a aucune idée de ce qui lui arrive, et n'en entendra plus jamais parler. Elle disparaît littéralement avec Kayako. Or, le statut de la disparition possède une importance toute autre au Japon, puisque ce phénomène y est terriblement répandu. Qu'on pense aux postes de télévision de *Kairo* qui tournent sans fin dans une ville déserte (motif le plus prégnant de cette peur de la disparition), diffusant des chaînes bien réelles énumérant les disparitions récentes, l'âge des disparus et les lieux de leur disparition. Sans rentrer dans les détails, car cette question seule nécessiterait une étude socio-culturelle qui nous éloignerait bien trop de notre sujet d'étude, nous pouvons néanmoins relever en quoi la disparition véhicule une idée totalement différente de celle de la mort pure et simple. La mort fait partie intégrante du présent perpétuel et de l'existence surmoderne ; on l'ignore, on se croit inconsciemment immortel, et quand celle-ci emporte un proche, une connaissance, le quotidien refait bien vite son apparition sans être réellement altéré par ce changement. La disparition vient bien plus violemment briser le présentisme, puisqu'elle réinscrit une temporalité dans l'existence surmoderne : qu'est-il arrivé au disparu (passé), va-t-on le retrouver, vit-il encore (futur) ? La disparition, c'est aussi bien sûr l'impossibilité de contact avec l'individu dont le statut est inconnu, et la nécessité pour le retrouver, d'en passer par d'autres moyens que la téléphonie ou les réseaux sociaux. N'existe-t-il pas d'ailleurs depuis quelques temps des organisations que l'on peut payer pour faire disparaître toute trace de soi d'internet, sorte de version numérique de cette disparition bien physique au Japon ?

On le voit, la question de l'altérité dans cet extrait de *Ju-On*, et plus largement dans le cinéma contemporain occupe une place très importante. Alors même que nous sommes face à une œuvre de divertissement, conçue pour effrayer ses spectateurs, une véritable problématique se dégage qui vient hanter le film. Les films nous présentent une image de la société certes exagérée, mais toutefois inspirée par des troubles bien réels. L'angoisse face à l'altérité se voit alors métaphorisée par les ruptures des moyens de communication, et nous avons relevé la réalité paradoxale du spectre, qui représente rappelons-le, un vrai choc face à un Autre. Or, il est à présent intéressant d'à nouveau rapprocher ces motifs (isolation, face à face) et les symptômes et vécus de la PS, qui

¹ AUGÉ, Marc. *Le temps en ruines*. Paris : Éditions Galilée, 2003, p. 68.

propose une expérience assez similaire d'isolement et de détachement du monde extérieur, sur un autre mode.

5. Une stupéfiante rencontre nocturne, la paralysie du sommeil comme révélateur d'un état d'esprit contemporain

Ce détour nécessaire par la sociologie, et un bref aperçu de quelques théories de la post-modernité nous ont permis d'ajouter un niveau d'interprétation à nos séquences de hantise, à mieux comprendre la terreur sous-jacente qui les anime. Ce n'est donc pas seulement l'apparition du spectre qui fait peur, que ce soit du côté du personnage comme du spectateur, mais c'est aussi et surtout tout ce que cette apparition véhicule de notre rapport au monde, et plus précisément aux autres. Nous pouvons à présent revenir vers la paralysie du sommeil, qui partage de nombreuses connections avec les différentes séquences analysées précédemment. Pourquoi alors n'appliquerions-nous pas cet angle de lecture au trouble du sommeil lui-même ?

Ramenons à nos mémoires le fonctionnement de la PS à travers cette citation déjà croisée précédemment :

La paralysie du sommeil (PS), est l'expérience éphémère d'une immobilité involontaire immédiatement après l'endormissement ou au réveil. (...) Elle a été associée aux périodes de sommeil paradoxal (*sleep onset REM periods*). (...) Même si les individus sont incapables d'effectuer des mouvements corporels importants (*gross bodily movements*) durant la PS, ils sont capables d'ouvrir leurs yeux et par conséquent de rapporter de manière précise les événements les entourant durant l'épisode. (...) De vivaces et terrifiantes (*vivid and terrifying*) hallucinations hypnagogiques et hypnopompiques et d'autres expériences émergeant de ces hallucinations accompagnent fréquemment la PS. Sans surprise, ces hallucinations semblent partager un certain nombre de similarités avec les rêves.

(...) Un épisode peut inclure une vivace et extraordinaire (*numinous*) impression de présence dangereuse et diabolique (*threatening evil presence*) accompagnée d'hallucinations auditives allant de bruissements (*rustling sounds*), passant par des voix indistinctes à un charabia démoniaque (*daemonic gibberish*), tout comme d'hallucinations visuelles d'humains, d'animaux et de créatures surnaturelles. Il peut aussi y avoir des sensations de suffocation, d'étranglement (*choking*), de douleur et de pression. Elles peuvent parfois être interprétées comme provenant d'actions d'entités grimant sur le lit et la poitrine du sujet. (...) De telles expériences sont couramment extrêmement stressantes, voire terrifiantes. Les sujets rapportent souvent qu'avant de prendre connaissance de la PS, ils ont

pensé souffrir de sérieux troubles psychiatriques ou neurologiques, ou même de possession démoniaque ou d'enlèvement par des extra-terrestres (*alien abduction*).¹

Cette introduction du professeur James Allan Cheyne a le mérite d'être aussi succincte que précise, et nous énumère les différents éléments constitutifs de la paralysie du sommeil. Ce que nous allons en retenir ici, c'est précisément la partie nommée *Intruder*, faisant référence à l'impression ou vision de présence menaçante dans la pièce. Car l'auteur propose une segmentation en trois catégories, qui recourent celles utilisées dans notre propre recherche.

Les recherches précédentes ont prouvé (*provided evidence*) que les expériences de cauchemars éveillés (*w-nightmare experiences*) tombent dans trois catégories majeures : l'Intrus (*Intruder*), l'Incube (*Incubus*), et un groupe d'expériences corporelles spatiales, temporelles et d'orientation (*a cluster of spatial, temporal, and orientational bodily experiences*) auxquelles nous faisons précédemment référence dans les termes d'Expérience Corporelle Inhabituelle, qui reflètent clairement ce que sont les expériences Vestibulaires-Moteurs (*Vestibular-Motor [V-M]*). (...)

Les expériences de l'*Intrus* impliquent une extraordinaire sensation de présence (*numinous sense of presence*) suivie ou accompagnée d'hallucinations visuelles ou auditives. Les expériences de l'*Incube* impliquent des difficultés à respirer, une pression corporelle et de la douleur. Ces deux facteurs sont modérément corrélés et les deux sont associés à une peur intense. Les traits qualitatifs de ces deux types d'expériences sont interprétables de façon cohérente (*coherently interpretable*) comme des expériences de menace (*threat*) et d'assaut par un agent externe ou une entité. C'est-à-dire qu'elles sont des hallucinations de cet agent ou entité (expériences d'*Intrus*), ou des expériences attribuables à la présence de cet agent ou entité (expériences d'*Incube*).²

Pour résumer, Cheyne propose l'idée que l'hallucination, qu'elle soit visuelle ou auditive dans le cas de l'*intrus*, provient de cette impression de présence et non l'inverse. Ce n'est pas en remarquant une forme dans la pièce, ou en entendant quelque chose que le sujet se rend compte qu'un intrus est présent dans la pièce, mais bien l'inverse. Nous reviendrons sur ce point plus tard car il concerne une corporalité que nous aborderons dans la dernière partie de cette recherche, mais cette menace ressentie

¹ CHEYNE, James Allan. Sleep Paralysis and the Structure of Waking-Nightmare Hallucinations. *op.cit.*, p. 163-164 (nous traduisons).

² *Ibid.*, p. 164 (nous traduisons).

par le sujet lors d'une PS provient probablement de ce mécanisme animal nommé *Immobilité Tonique* (*Tonic Immobility* ou *T-I*), dont des traces subsistent chez l'être humain¹. Pour expliciter ce point de manière rapide, il s'agit du mécanisme de défense qui pousse l'animal à s'immobiliser et « faire le mort », de façon à ne plus intéresser le prédateur. Pour Cheyne, une réminiscence de cet état est constatable chez l'homme, et c'est potentiellement ce mécanisme qui installe l'impression de terreur dans la paralysie du sommeil, puisque le sujet retrouve un état de corps similaire à l'immobilité tonique. Une peur surgit alors chez le sujet, et donc une impression de présence menaçante puisque cet état évoque justement une tétanie d'auto-défense face à une menace bien réelle. Le cerveau étant alors dans une phase de sommeil paradoxal, il interprète ces stimuli et impressions et produit une ou plusieurs hallucinations correspondantes, en modulant l'environnement du dormeur. Mais refermons la parenthèse et revenons à la terminologie employée par le psychologue pour définir justement l'« intrus », le terme anglais *alien*.

Le film *Alien* réalisé par Ridley Scott en 1979 a causé beaucoup de torts à l'interprétation du terme en France, la langue courante l'ayant directement associé à la créature du film, le fameux xénomorphe, si bien qu'il est devenu un synonyme d'extra-terrestre. Il n'en est rien dans la langue anglaise, puisque la traduction exacte de ce terme est « étranger ». L'utilisation qu'en fait Cheyne est complexe, puisqu'il lui donne un sens double. Il parle d'« *alien abduction* » c'est-à-dire d'enlèvement par des extraterrestres pour décrire un récit très courant relaté par les victimes de PS. Principalement aux États-Unis, où la culture populaire fait la part belle aux légendes urbaines et théories du complot sur les OVNI et autres bases 51, beaucoup de personnes ont l'impression d'avoir été enlevées par des extraterrestres après avoir expérimenté une paralysie du sommeil². Nous connaissons à présent bien le lien qui unit ce récit et le trouble du sommeil, et de nombreux psychologues ont travaillé sur cette question avec leurs patients, ou dans des articles. Mais la terminologie employée

¹ Nous reviendrons sur ce point, mais nous pouvons déjà renvoyer le lecteur curieux vers l'article de Cheyne: CHEYNE, James Allan. Animal "Hypnosis" and Waking Nightmares. *Zeitschrift für Anomalistik Band*. 2016, Vol. 16, p. 307–343.

² Nous renvoyons au film de Rodney Ascher *The Nightmare* pour constater les récits possibles qui en sont fait. Gardons toutefois à l'esprit le caractère très problématique de ce « documentaire », qui n'hésite pas à placer les personnes interviewées dans des situations angoissantes, et à remettre en scène leurs récits de façon spectaculaire, avec les personnes elle-même. De même, le spectateur constatera que le réalisateur est bien plus attiré par les explications paranormales, parapsychiques ou même religieuses (toutes les personnes interviewées sont chrétiennes ou récemment converties), et balaye très vite les explications pourtant prouvées et développées qu'ont pu apporter la psychologie expérimentale et les neurosciences

est principalement à prendre au premier degré, celui donc d'étranger, c'est-à-dire d'une entité inconnue du sujet et qui n'est pas censé se trouver dans le lieu de la PS.

Nous parlions précédemment du paradoxe du spectre, à la fois fantastique, n'appartenant pas au règne des humains, mais en même temps représentant une forme d'altérité bien plus prégnante que l'entourage des personnages. Un autre paradoxe très intéressant est constatable ici, concernant justement cet « intrus ». Les différents termes en font une entité externe au sujet et extérieure à sa vie. Pourtant, cette hallucination provient directement de lui-même ; il est l'instance génératrice de ces apparitions. Ainsi, quels que soient la violence et le degré de réalisme des hallucinations, des « attaques » de ces intrus, elles ne sont ni plus ni moins que des rêves qui viennent se plaquer sur des perceptions réelles. Il ne s'agit en somme, pour les neurosciences, que d'une erreur au sein du mécanisme de « contrôle de la réalité ».

Selon Bentall (1990), les hallucinations seraient ainsi la conséquence d'une mauvaise catégorisation : une perception interne, une représentation ou un souvenir, au lieu d'être représentés comme venant de l'intérieur, seraient catégorisés par le cerveau comme venant de l'extérieur. Il y aurait donc une confusion entre source interne et source externe, confusion se situant plus spécifiquement au niveau du thalamus, véritable système de filtrage des informations parvenant au cortex cérébral.¹

Une erreur de circuit, d'aiguillage dans la perception fera donc passer une idée, un souvenir ou dans ce cas une création semi-onirique comme provenant de l'extérieur. Cette question de l'extérieur est d'ailleurs surenchérie par l'idée d'intrusion : nous ne sommes pas dans le cas d'un traumatisme, où le sujet revivrait une agression qui s'est déjà produite dans ce même lieu, par exemple un viol nocturne. Ici, l'*intrus* est totalement extérieur, il n'appartient pas à l'environnement perçu par le sujet, et n'a que très rarement des traits reconnaissables, entendons au sens où ils appartiendraient à une personne connue (exception faite de quelques cas comme celui de l'enfant interrogé précédemment qui avait l'impression que le spectre de Sadako venait le hanter, mais on voit bien la dimension fictionnelle qu'implique ici cette reconnaissance).

Première caractéristique donc, l'hallucination de la PS semble étrangère au sujet, alors même qu'elle est directement générée par lui de manière inconsciente (dans le sens où celui-ci ne se rend pas toujours compte, ou alors pas tout de suite qu'il s'agit

¹ RABEYRON, Thomas. Les expériences exceptionnelles : entre neurosciences et psychanalyse. *Recherches en psychanalyse*. 2009, n° 8, p. 285.

d'une hallucination). La forme empruntée par cette apparition, ou plus précisément la forme qu'a choisi de moduler l'esprit du sujet est la seconde caractéristique, qui sera d'une importance cruciale à notre propos. Une des descriptions les plus courantes, et ce depuis les témoignages du Moyen-Âge, est celle de *old hag*, ou vieille sorcière. Citons également, plus désuètes, les idées d'*éphialtes*, d'*incube* et de *succube*. Aujourd'hui, deux nouveaux types de descriptions se sont ajoutées : celle de l'extra-terrestre, principalement aux Etats-Unis, et de manière très large celle de « *l'autre* ». Nous ne nous attarderons pas, rappelons-le, sur toute la mythologie moderne gravitant autour des extra-terrestres et OVNI, ce qui nous éloignerait trop de notre corpus et angle de recherche. Nous pouvons néanmoins constater une chose : les différents choix de mots utilisés par les sujets pour décrire les apparitions de la PS laissent entendre un anthropomorphisme de l'entité, même dans les cas fantastiques (la sorcière, tout comme la succube par exemple, possède une forme humaine ou proche de l'humain), et ce à bien plus forte raison lorsque le choix se porte sur le terme « *autre* », qui laisse entendre une réelle proximité avec le sujet qui reconnaît un semblable humain, mais un humain pourtant loin de lui, étranger à l'espace qu'il occupe. Nous ne passerons toutefois pas sous silence les quelques récits qui ont été fait d'hallucinations d'animaux, principalement loup, ou grand chien noir, ou autres attaques de dragons. Mais ces êtres n'ayant pas l'apparence humaine sont l'exception, et non la norme de la PS, et il faut reconnaître que même l'*alp*, cette sorte de lutin maléfique que nous retrouvons chez Füssli possède une apparence humanoïde.

C'est bien là que se tisse le lien avec les films dont nous parlions précédemment. Cette peur de l'autre, terrible et se déployant sous de nombreuses formes, d'intensités variables (solitude, angoisse, xénophobie, racisme, anthropophobie), que nous laissions voir en sous-texte les différents films abordés se retrouve jusque dans les productions oniriques de la PS. Nous avons relevé la manière dont cet état se caractérise par un surgissement de la peur, sinon d'une terreur atavique, provenant du système de vigilance face au danger (*threat activated vigilance*) dont parle Cheyne.¹ N'est-il pas étonnant que dans cet état très particulier, notre inconscient choisisse de moduler les ombres, les meubles entourant le lit et plongés dans la pénombre, et d'en faire des êtres humanoïdes, et non pas des créatures éloignées du sujet, animales ou monstrueuses ? À moins que l'hallucination en question ne soit très grossière, et c'est alors le sujet qui choisit délibérément d'en parler comme d'un être anthropomorphe,

¹ CHEYNE, James Allan. *op.cit.*, p. 163-179.

au même titre que l'utilisation de tel ou tel mot dans le récit d'un rêve occupe une place première dans le processus psychanalytique... Une unité fait le lien pourtant entre les différentes hallucinations depuis l'antiquité, et c'est donc bien le choix de terminologie dans la description qui change, plus que l'apparition elle-même. Proposons une théorie : l'apparition - lors de cet état de terreur intense, souvent bien plus violent et traumatisant que ce qu'a pu expérimenter dans sa vie diurne le sujet - prend la forme de ce qui sera à même de terrifier le sujet, ce qui le touche personnellement, au même titre que les cauchemars. Quoi d'autre de plus terrifiant aujourd'hui, dans notre société surmoderne, que la figure de l'altérité ? Les vampires, zombies et autres loups-garous ne sont plus que des monstres désuets propres à animer les trains fantômes. Ce qui terrifie plus généralement aujourd'hui l'être humain, c'est l'autre, comme le montre bien l'omniprésence du racisme dans notre société, de la peur de l'insécurité, de la peur du terrorisme, de la peur d'être agressé dans la rue, bref, de toutes ces peurs liées non pas à quelque chose de surnaturel, mais à un autre, appartenant aussi à l'espèce humaine, mais avec une distance qui génère une angoisse, bien souvent injustifiée.

Le cinéma a parfaitement compris ce point, et ce depuis très longtemps. Pensons à *Psycho*, d'Alfred Hitchcock, qui n'aurait pas provoqué une telle réaction viscérale de terreur chez son public s'il avait uniquement relevé du penchant fantastique du cinéma d'horreur. Norman Bates, l'antagoniste du film, est terrifiant justement parce qu'il est humain. En rendant plausible cette histoire de tueur en série psychotique (on connaît l'intérêt du réalisateur pour les écrits de Freud, nous l'avons largement constaté avec son film le plus explicite sur la question, *Pas de printemps pour Marnie*), Hitchcock a marqué profondément le public en l'amenant vers une région de la peur bien plus proche de la réalité que celle du cinéma d'horreur traditionnel¹. On comprend alors tout le génie des réalisateurs du cinéma d'horreur japonais contemporain (en référence à d'autres œuvres comme *Les Innocents*, rappelons-le) d'avoir fait du fantôme un être si proche des autres personnages, dont l'apparence ne relève cette fois plus du monstrueux mais au contraire de l'humain. En totale adéquation avec la théorie freudienne d'étrange familiarité, c'est donc les détails et les attitudes étrangères au genre humain qui vont donner son caractère menaçant à cet être surnaturel.

¹ Nous ne voulons pas faire ici une histoire, ou une archéologie du film d'horreur ou thriller à tendance réaliste, d'autres films d'Hitchcock ou d'autres réalisateurs avant lui existent, mais nous avons préféré prendre ici pour exemple un des plus célèbres d'entre eux.

Nous avons vu auparavant que le fantôme devient une forme d'altérité réelle, venant éprouver le rapport à l'autre des personnages solitaires. C'est en cela aussi qu'il est foncièrement inquiétant. Le spectre devient cet autre inconnu, proche de nous par son apparence mais dont la différence crée une séparation avec le personnage, et par extension d'avec le spectateur. D'où la belle image de l'« autre » comme « ombre » que propose Baudrillard. Il n'y a plus de possibilité de dialogue avec cet autre, il n'est possible que de l'investir « comme secret, comme éternellement séparé » :

Non en s'abouchant avec lui comme interlocuteur, mais en l'investissant comme son ombre, comme son double, comme son image, en l'épousant pour en effacer les traces, en le dépouillant de son ombre. L'Autre, n'est jamais celui avec lequel on communique, c'est celui que l'on suit, c'est celui qui vous suit. ¹

¹ BAUDRILLARD, Jean. *La transparence du mal: essai sur les phénomènes extrêmes. op.cit.*, p. 195.

E. L’Intrus, première conclusion provisoire

Nous pourrions dire, avec Karl Marx et Friedrich Engels, si l’on nous le permet, qu’un spectre hante l’histoire de l’art : le spectre de la paralysie du sommeil. Ce trouble particulièrement confidentiel – même s’il tend à être de plus en plus connu grâce à internet, pour le meilleur comme pour le pire – occupe pourtant une place très particulière, que ce soit dans son jeu de chassé-croisé dans l’histoire du trouble avec le cauchemar, tout comme avec les œuvres d’art qu’il traverse. Les rêves et leurs parents proches ont depuis toujours fasciné les artistes, et le cauchemar n’échappe pas à ce constat, comme en témoigne une riche iconographie que nous n’avons fait ici qu’effleurer. C’est bien évidemment souvent la PS qui se cache derrière cette terminologie, tant les symptômes représentés par les différents auteurs en sont bien plus proches que ceux d’un simple mauvais rêve. Nous nous sommes principalement intéressés au premier avatar de la PS, l’intrus, cette sombre présence menaçante. L’intrus partage avec le spectre une manière d’être, et d’apparaître dirons-nous : il se contente d’être là, se mêle aux ombres dans un coin du champ de vision, et terrifie le sujet par sa simple présence. Si l’on parle d’intrusion, c’est bien que cet être halluciné, et non fantastique, n’a pas sa place dans l’environnement du dormeur ; il est une erreur de perception et se charge d’une très forte peur, dépassant bien souvent celle que l’on peut expérimenter dans la vie de tous les jours. Notre fantôme ne hante pas un vieux château écossais ou une maison délabrée, il hante l’esprit des artistes et leurs œuvres à travers le temps, de manière terriblement concrète ; ce sera chez Füssli, mais aussi de manière plus insidieuse, plus lointaine comme chez Munch par exemple, avant de se retrouver dans le 7^{ème} art. Cette tâche d’ombre qui vient obscurcir la pellicule, cette forme sombre et sans mouvement n’est-elle pas déjà angoissante, en ce qu’elle serait l’antithèse de l’idée même de cinéma, art de la lumière et du mouvement ? Elle redoublerait en ce sens l’obscurité de la salle de projection, et couperait le spectateur de toute lumière le temps de la séquence, le plongeant dans une situation purement nocturne et potentiellement angoissante.¹

La survivance fonctionne avec ce motif à plein régime. Nous avons fait un tour de films de genres et d’époques variées, même si le genre de l’horreur est le plus concerné

¹ Nous signalerons toutefois que le noir total n’est pas possible dans une projection de cinéma, tout comme un noir parfait est absolument impossible en peinture (qu’on pense au Vantablack pris pour exemple plus haut). En effet, même avec un contraste très élevé, une projection sera forcément projection de lumière, d’autant plus avec les projecteurs numériques aujourd’hui. Le noir sera donc toujours une nuance très sombre de gris, mais jamais une véritable absence de lumière.

pour des raisons évidentes, et nous avons traqué la figure de la PS, qui fut utilisée dans des configurations scénaristiques très différentes (apparition, souvenir, spectre, figure de l'altérité...), mais toujours chargée d'une grande angoisse, jusqu'à la contradiction, comme la mère venant réveiller Marnie. La première modalité de la paralysie du sommeil ici étudiée était donc cette impression de présence, l'intrus. Nous avons déjà vu avec Cheyne et de manière troublante de véracité scientifique dans le tableau de Füssli que la présence ne vient que rarement seule. Deux autres symptômes nous restent à analyser, qui amènent eux aussi leur lot de configuration filmique, parfois très différentes de celles analysées jusqu'à présent.

II. Éphialtès, le poids de l'incube

Pour la première fois Gertrude Lodge visita la femme remplacée (*the supplanted woman*) dans ses rêves. Rhoda Brooks rêva – puisque ce qu'elle affirma avoir réellement vu (*her assertion that she really saw*), avant de s'endormir, n'a pas à être cru (*was not to be believed*) – que la jeune femme... était assise sur sa poitrine quand elle était allongée. La pression de la personne de Mlle Lodge augmentait en poids (*grew heavier*) ... et alors la silhouette poussa en avant sa main gauche moqueusement, comme pour rendre l'anneau de mariage plus scintillant aux yeux de Rhoda. Mentalement affolée (*Maddened mentally*), et proche de la suffocation par la pression, la dormeuse se débattait ; l'incube, tout en la regardant, se retira au pied du lit, mais pour mieux revenir progressivement, reprendre sa place, et montrer sa main gauche comme auparavant.¹

Le bras flétri, Thomas Hardy

Il fallait s'en douter, la sombre présence peut aussi ne pas se contenter de n'être justement qu'une simple présence, mais est de même capable de passer à l'attaque, venir tourmenter physiquement cette fois-ci le sujet. Dans la toile de Füssli, ce n'est pas à la jument qu'est attribuée cette fonction, mais à l'*alp*, ce petit démon assis sur la poitrine de la jeune femme, et qui semble observer le spectateur de la toile, comme pour mieux le prendre à partie, souligner sa position de voyeur.² Les différentes terminologies mythologiques que nous avons déjà évoquées, et que nous allons à présent détailler, proviennent de cette sensation très particulière, à laquelle se joint parfois dans les cas les plus violents une hallucination visuelle associée. Cette impression, non plus de présence mais d'un poids, est en général attribuée à une entité malveillante elle aussi (il ne s'agit pas *que* d'une impression d'étouffement), faisant une pression très forte sur la poitrine du sujet, générant pénibilité à respirer voire suffocation. Empruntons à Sharpless et Doghranji, auteurs d'un livre-somme sur la question, quelques traductions de la paralysie du sommeil ou d'une légende ou entité attribuée à travers le monde, en appendice de l'ouvrage :

¹ HARDY, Thomas. *Withered arm*. New York : Penguin Books, 1888 2016, p. 335 in ; SHARPLESS, Brian A. et DOGHRAMJI, Karl. *Sleep paralysis: historical, psychological, and medical perspectives*. *op.cit.*, p. 49 (nous traduisons).

² Nous renvoyons pour ce point précis à l'article de STAROBINSKY, Jean. *La vision de la dormeuse*. *op.cit.*

Bostwana – *sebeteledi* – quelqu'un qui exerce une pression / force¹

Chine – *bei guai chaak* – être écrasé par le fantôme

Egypte – *al-Jathoom* – de *yajthum* – s'asseoir

Estonie – *luupainaja* – celui qui appuie sur les os

Finlande – *painajainen* – de *paniaa* « appuyer ou exercer une pression » ;
quelque chose pesant sur soi

Indonésie – *tindihan* – le poids de quelqu'un sur soi

Iran – *bakhtak* – type de djinn qui s'assoit sur la poitrine du rêveur, rendant la
respiration difficile et les mouvements difficiles ou impossibles

Laos- *dab tsog* – fantôme nocturne qui vient voler le souffle

Pologne – *zmora* – entité morbide, visiteur de la chambre ; personne qui peut
déranger le sommeil d'un voisin en lui faisant ressentir un immense poids en se
reposant sur son corps.²

Nous n'avons bien sûr pas relevé ici toutes les définitions par les auteurs, parce qu'elles couvrent plusieurs pages, mais aussi parce que nous avons centré notre choix sur celles portant concrètement sur le poids, la pression, en excluant donc les variantes spectrales et autres monstres des différents folklores. Force est de constater tout de même une véritable récurrence de cette thématique qui prouve bien, s'il fallait encore une preuve, l'universalité de la paralysie du sommeil. D'ailleurs, en français médiéval, le terme alors employé pour cauchemar était « appesart », forme dérivée du verbe peser.³ Les mythes et légendes sont apparus, comme bien souvent, dans une volonté d'expliquer et de nommer un phénomène inconnu, d'autant plus lorsque ledit phénomène est si anxiogène. De trouver une origine à ce trouble en la personne d'une entité, bien souvent un fantôme ou un être fantastique comme nous pouvons le constater à la lecture de ces terminologies.

Le but est donc pour nous à présent de réaliser la même enquête autour de la figure de l'éphialtès que celle que nous avons menée sur la forme sombre, la jument derrière les tentures de la toile de Füssli. Nous nous pencherons dans un premier temps sur

¹ Nous ne reproduisons pas le tableau employé par les auteurs, le premier mot concerne le pays, la culture, ou le langage, le second le terme utilisé localement pour la paralysie du sommeil, le dernier sa traduction.

² Pour la liste complète : SHARPLESS, Brian A. et DOGHRAJMI, Karl. *op.cit.*, p. 217-225 (nous traduisons).

³ DAVIES, Owen. The Nightmare Experience, Sleep Paralysis, and Witchcraft Accusations. *Folklore*. 2003, Vol. 114, n° 2, p. 185.

l'étiologie propre à cette hallucination d'ordre kinesthésique (puis visuelle dans certains cas), avant de voir sa descendance esthétique à travers plusieurs exemples filmiques.

A. Étiologie de l'*incubus*

« Les expériences d'*Incube* incluent des difficultés à respirer, une pression corporelle (*bodily pressure*), de la douleur et des pensées morbides (*death thoughts*). (...) ces expériences sont associées thématiquement au danger ou à un assaut, respectivement par un agent externe ou une entité »¹. Voici les différents symptômes de cette partie du trouble qui, rappelons-le, est composé de même de l'impression de présence, et surtout des troubles vestibulaires-moteurs (paralysie et hallucinations vestibulaires-motrices, c'est-à-dire impression de mouvement, de vol, de chute, etc.)². Distinguons d'emblée les symptômes entre eux. Tout d'abord, il n'y a pas forcément d'hallucination visuelle liée à l'incube et, si elle est présente, n'est pas forcément reliée à l'impression de présence ou une forme hallucinée, dont nous parlions dans le chapitre précédent. Elle n'en est pas non plus un aboutissement. En ce qui concerne la paralysie, le poids sur la poitrine s'en distingue par sa violence et la douleur qui peut potentiellement survenir. Ce poids n'est pas non plus du même type que les autres hallucinations vestibulaires-motrices, dont nous parlerons plus loin dans notre recherche. Les caractéristiques ont été relevées par Cheyne, et correspondent éloquentement aux différentes terminologies évoquées en introduction : la sensation de suffocation est un élément clé, avec l'impression de pression, en général sur la poitrine. Moins fréquemment, une vive douleur peut être associée, de même qu'une vision hallucinée explicitant ces sensations. Enfin, cette expérience n'est bien évidemment jamais agréable, à l'opposé des hallucinations vestibulaires-motrices, et une très prégnante idée de mort, de danger mortel accompagne les symptômes précédents.

¹ CHEYNE, James Allan. *Animal "Hypnosis" and Waking Nightmares*. *op.cit.*, p. 317 (nous traduisons).

² Nous reviendrons lors de la troisième partie sur ce point précis, mais il est à noter que la paralysie du sommeil, d'un point de vue clinique, ne comprend pas forcément d'hallucinations pour quelle soit reconnue comme telle, seul la tétanie en elle-même et la peur associée est nécessaire à son diagnostic. Nous renvoyons toutefois le lecteur désireux de prendre de l'avance à l'ouvrage SHARPLESS, Brian A. et DOGHRAMJI, Karl. *Sleep paralysis: historical, psychological, and medical perspectives*. *op.cit.*, p. 150.

L'étiologie de ce sous-type de paralysie du sommeil - l'*incubus*¹ donc, ou généralement Cauchemar (*nightmare*) dans les publications antérieures aux années cinquante (nous pensons principalement à l'ouvrage fondamental d'Ernest Jones) – est complexe, et encore aujourd'hui sans réponse concrète ou validée scientifiquement. L'étiologie classique, depuis l'Antiquité, veut que ce trouble soit dû à une instance externe, souvent monstrueuse (incube, succube, *éphialtes*, *alp*, etc.), ou maléfique (sorcière, idée très largement répandue sur l'île de Terre-Neuve²). Les traitements relevaient alors de la superstition, et sont similaires à ceux que l'on pouvait appliquer contre les vampires et autres revenants. Il était courant par exemple de mettre des objets bénis à proximité du lit, de placer du sel sous l'oreiller et parfois même un couteau, de façon à pouvoir riposter à une attaque de sorcière. Les récitations de versets religieux, parfois à l'envers, étaient pensées comme un autre moyen de repousser une attaque.³ Enfin, les odeurs fortes éloigneraient les esprits, comme le rapporte Jones : « Pour tenir la *Mara* (féminin de l'*alp*), on devait mettre sur sa poitrine une serviette zébrée de fèces humaines, ainsi que les Tchèques le conseillent »⁴. L'odeur rendrait la victime bien moins attractive, ou bien rappellerait à l'entité agressive l'odeur de décomposition, donnant l'illusion que sa proie n'est plus vivante...

Autre étiologie, elle aussi dépassée par la science moderne, mais bien plus physiologique que la thèse d'êtres surnaturels : les médecins, préférant jusqu'à l'ère moderne une explication pragmatique, tendaient à croire que l'alimentation pouvait être cause de l'apparition du cauchemar et recommandaient ainsi à leurs patients une alimentation légère et facile à digérer avant de se coucher et d'éviter par la même occasion les excès d'alcool. Si ces hypothèses ne sont pas totalement fausses (l'ivresse est par exemple un facteur à risque de la paralysie du sommeil), elles sont aujourd'hui bien incomplètes, et ne suffisent pas à expliquer le trouble. Bien plus tard, l'arrivée de la psychanalyse amène à son tour son étiologie, elle aussi dépassée par les neurosciences. Ainsi, chez Ernest Jones, en bon disciple de Freud :

Nous pouvons résumer les conclusions auxquelles nous aboutissons dans la définition que le cauchemar est une forme d'attaque d'angoisse essentiellement due à un conflit psychique intense ayant pour noyau un élément refoulé de

¹ Pour une meilleure intelligibilité, nous utiliserons dorénavant le terme « incube » pour parler de la créature fantastique, masculin du mot « succube », et « *incubus* » pour parler de la sous-partie de la PS.

² FIRESTONE, Melvin. The « old hag »: Sleep paralysis in newfoundland. *Journal of Psychoanalytic Anthropology*. 1985, Vol. 8, n° 1, p. 47-66.

³ SHARPLESS, Brian A. et DOGHARAMJI, Karl. *op.cit.*, p. 184,185 pour toute cette partie.

⁴ JONES, Ernest. *Le cauchemar. op.cit.*, p. 305.

l'instinct psycho-sexuel, qu'il concerne essentiellement l'inceste et qu'il peut être suscité par n'importe quel stimulus périphérique susceptible d'éveiller cet ensemble de sentiments.¹

Nous retrouvons bien ici l'attachement de l'auteur à la théorie du complexe d'Œdipe, qui est la clé de voûte de son ouvrage, et l'élément servant à l'explication du cauchemar dans sa quasi-intégralité. Si cette thèse est donc rendue totalement obsolète par les découvertes plus récentes ramenant la PS dans le champ de la physiologie, les recherches historiques et linguistiques de Jones sur la question n'en sont pas moins extrêmement précieuses, comme en témoignent les multiples références qui parsèment cette recherche.

Aujourd'hui, certains éléments déjà relevés à travers les siècles subsistent, et ont été validés par les neurosciences. Ainsi, dormir sur le dos faciliterait l'apparition de la PS, tout comme les heures de sommeil irrégulières, le manque de sommeil, l'ébriété au moment de l'endormissement, le stress etc. Mais ces éléments concernent l'apparition de la paralysie du sommeil. En ce qui concerne précisément l'apparition du sous-type *incubus*, rien n'est moins sûr. Pour Sharpless et Doghramji, un seul élément pourrait expliciter cette sensation particulière :

Certaines positions de sommeil (dorsale et ventrale) apparaissent comme favorables à l'apparition de la paralysie du sommeil, et un indice de masse corporelle supérieur peut être en relation avec les sensations caractéristiques d'étouffement et de suffocation. »²

Ainsi, la paralysie serait responsable de cette sensation, puisque l'indice de masse corporelle aurait une influence sur la tétanie, et augmenterait par extension la pression sur la poitrine, à plus forte raison en position ventrale. James Allan Cheyne nous permet d'aller un peu plus loin, en interrogeant la respiration durant le sommeil paradoxal, qui devient un facteur aggravant lors d'une PS :

Le facteur Incube inclut des expériences similaires aux récits traditionnels (*consistent with traditional accounts*) d'expériences de *la vieille sorcière (old had)* ou d'*attaques d'incubus*, dans lesquelles une créature est perçue assise sur la poitrine tout en étranglant le dormeur. La paralysie motrice est probablement un facteur majeur dans de telles expériences, étant donné la contribution thoracique réduite durant la respiration lors du sommeil paradoxal (*given the reduced thoracic contribution to breathing during REM*). Des caractéristiques additionnelles de la

¹ *Ibid.*, p. 53.

² SHARPLESS, Brian A. et DOGHARAMJI, Karl. *op.cit.*, p. 141 (nous traduisons).

respiration du sommeil paradoxal contribuent potentiellement à de telles expériences, incluent un souffle rapide et peu profond, hypoxie, hypercapnie¹, et une occlusion partielle des voies respiratoires, tout comme un volume courant et rythme de respiration variables (*variable tidal volume and breathing rate*). Cela peut être ressenti quelques fois comme un étranglement ou une suffocation (*experienced sometimes as choking or suffocation sensations*). L'incapacité résultante de pouvoir respirer profondément peut aussi être interprétée comme causée par un poids ou une pression sur la poitrine. Ainsi, une série en cascade d'effets (*cascading series of events*) initiée par l'inhibition motrice va amener à l'expérience d'incube classique de pression thoracique et, finalement, d'assaut physique, accompagné par une douleur surgissant de l'absence de l'effet modérateur de rétroaction proprioceptive (*absence of the dampening effects of proprioceptive feedback*) suivant l'exécution des programmes moteurs associés à la lutte. Ces expériences partagent avec le précédent groupe d'expériences relatives à l'intrus la relation transparente à la présence et aux actions d'un agent externe. (*transparent relation*).²

Signalons un dernier facteur soulevé par Cheyne avant que nous ne commentions l'ensemble de ces citations :

(...) même en l'absence d'apnée ou de changement de chimie sanguine (*blood chemistry*), les gens vont parfois essayer de respirer profondément, tout comme ils essaient d'effectuer d'autres mouvements volontaires durant la PS. Quand ces essais de prise de contrôle de la respiration sont vains (*attempts to control breathing are unsuccessful*), la sensation de résistance va être interprétée comme une pression. De plus, la sensation de résistance à l'écoulement d'air due à l'hypotonie des muscles respiratoires supérieurs (*hypotonia of the upper airway muscles*) et la constriction des voies respiratoires peuvent déclencher (*can result in*) des sensations d'étranglement et de suffocation amenant à la panique et à des efforts éprouvants pour surmonter la paralysie.³

La physiologie naturelle du sommeil est donc à nouveau à prendre en compte dans le cas de l'*incubus*, même si l'on constate aisément que son étiologie est encore aujourd'hui obscure et que de nombreuses explications sont possibles sans qu'aucune ne prenne réellement le dessus. Cheyne est pourtant à nouveau celui qui a le plus interrogé ce problème, et a proposé (à notre connaissance du moins) le plus grand

¹ Respectivement privation d'oxygène et augmentation du taux de CO₂ sanguin (nous notons)

² CHEYNE, James Allan. *Sleep Paralysis and the Structure of Waking-Nightmare Hallucinations*. *op.cit.*, p. 166 (nous traduisons).

³ CHEYNE, James Allan, RUEFFER, Steve D et NEWBY-CLARK, Ian R. *Hypnagogic and Hypnopompic Hallucinations during Sleep Paralysis: Neurological and Cultural Construction of the Night-Mare*. *Consciousness and Cognition*. 1999, Vol. 8, n° 3, p. 330 (nous traduisons).

nombre de facteurs potentiels ou avérés à l'*incubus*. Le premier point à prendre en compte est la réduction de la respiration lors du sommeil paradoxal : le souffle varie beaucoup, et devient rapide et peu profond. Une diminution de l'oxygène apporté accompagne cet élément, expliquant une des raisons de l'impression de présence. Les voies respiratoires sont de surcroît soumises à l'atonie musculaire généralisée et naturelle qui intervient lors du sommeil paradoxal. Dans un premier temps, la constriction qui en résulte est déjà à même de produire une impression de suffocation ou d'étranglement. Mais si nous allons plus loin, et explicitons une partie laissée floue par Cheyne, l'impossibilité de prise de contrôle de la respiration est un second facteur lié à l'atonie musculaire, et peut-être un des plus importants sur le plan de l'angoisse qui naît de l'*incubus*. Lors du sommeil paradoxal, le dormeur n'a pas conscience de respirer, ce phénomène existe d'ailleurs couramment même pendant l'éveil, un peu comme les battements cardiaques que nous ne remarquons pas sauf à y prêter attention, mais qui ne cessent pourtant jamais. Or, lorsque le dormeur fait une PS, la paralysie musculaire touche donc aussi les voies respiratoires, si bien qu'il lui est presque impossible de prendre contrôle de manière volontaire de sa respiration, tout comme il ne peut pas bouger d'autres muscles. L'impression de manque d'air, d'étouffement est alors facilement explicable : elle est d'abord physiologique et réelle (hypoxie et hypercapnie). Ce manque d'air ne peut pas être pallié par une prise de respiration profonde et régulière comme on le ferait lors de l'éveil, ce qui ne manque pas d'augmenter l'angoisse liée au trouble et l'impression de danger imminent de mort. Enfin, rappelons que le sujet se situe dans un état d'entre-deux, à cheval avec le sommeil paradoxal, et que toutes ces sensations que nous venons de décrire ne manqueront pas d'être amplifiées, d'être réintégrées dans un processus hallucinatoire duquel émerge le sous-type *incubus* dans son ensemble, comme somme de tous ces éléments variés mais convergeant vers un état de terreur. L'apparition visuelle d'un incube ou d'une succube n'est que le fil logique de cette création semi-onirique, le cerveau cherchant à expliciter les différents stimuli : le poids sur la poitrine sans source visible se voit représenté à l'œil du sujet par l'action d'un être surnaturel ou non pesant sur le corps.

Cette introduction étiologique de cette sous-partie de la PS nous a semblé essentielle, car elle est peut-être celle qui a généré le plus d'interprétations fantastiques, malheureusement largement véhiculées encore aujourd'hui. De même, nous pouvons à présent sans trop de suppositions expliquer cet état de corps très particulier, ce qui n'était pas le cas il y a encore quelques décennies. Nous avons pu

constater, avec ce bref coup d'œil historique des différentes interprétations du trouble, que les avis ont profondément varié avec les âges, et qu'ils n'ont cessé de balloter l'*incubus* entre l'instance externe surnaturelle, le psychologique et le physiologique. Nous avons aujourd'hui la chance de bénéficier d'une explication neurologique validée scientifiquement, à l'inverse des autres tentatives étiologiques qui relevaient toutes de la supposition et ne pouvaient être prouvées au mieux qu'en partie. Il nous a semblé de même nécessaire de faire le point sur l'origine de ces apparitions et sensations absolument terrifiantes avant de prendre pour exemple les films, et bien évidemment de présenter par la même occasion une théorie esthétique de l'*incubus*. Que le lecteur se rassure donc, les pages qui vont suivre seront à nouveau dédiées au cinéma, et nous ne reviendrons que bien plus tard vers la neurologie. Nous avons abordé, en guise de première analyse déployée, la figure d'Oiwa, traversant théâtre et cinéma en véhiculant avec elle toute une esthétique de l'ombre et de la présence. Nous allons commencer cette nouvelle partie par une figure assez proche, qui a elle aussi traversé les mythologies nippones et de nombreux films de la période classique comme moderne : *Yuki-Onna*, la femme des neiges.

B. Entre Eros et Thanatos

L'écrivain et poète Lafcadio Hearn débarque au Japon en 1890. Cette rencontre avec le pays va considérablement le marquer lui et son œuvre, au point qu'il décidera d'épouser une japonaise et d'en prendre la nationalité en 1896. Fasciné par les rites et coutumes de son pays d'adoption, il traverse de long en large l'archipel, de manière à recueillir, entre autres, des histoires de fantômes que lui content les personnes qu'il rencontre. Il retranscrira ces récits dans un ouvrage nommé « *Kwaidan* » c'est-à-dire « histoires de fantômes », livre dans lequel figure bien évidemment la courte histoire de la femme des neiges qui nous intéresse ici. Le format du conte nous permet de le résumer d'une manière très simple : Minokichi, bûcheron, se perd avec son vieil ami Mosaku dans une forêt, lors d'une tempête de neige. Ils s'abritent pour la nuit dans une cabane. Un fantôme apparaît, la femme des neiges, et tue Mosaku, sous les yeux horrifiés de Minokichi. Elle ne tue pas ce dernier, mais lui fixe cette condition : elle reviendra s'il raconte un jour ce qu'il lui est arrivé ce soir-là, et le tuera. Puis elle disparaît dans la neige. Minokichi parvient à rentrer chez lui et rencontre peu de temps après une jeune femme ravissante, qu'il épouse et avec qui il a des enfants. Des années passent, et lors d'une tempête de neige il lui raconte anecdotiquement sa rencontre avec la femme des neiges. Malheureusement, son épouse s'avère être cette *Yuki-Onna*, et dévoile alors sa véritable figure à Minokichi. Ne pouvant plus se résoudre à le tuer, par amour ou par pitié pour les enfants qu'elle laisserait orphelins, elle s'échappe de la maison, pour ne jamais revenir...

Nous analyserons donc dans cette partie le court conte de Hearn, tout comme deux adaptations qui en ont été tirées et un segment de film inspiré par le spectre de la femme des neiges. L'histoire que nous avons décrite est traitée sur le registre de l'horifique, à la manière bien particulière des légendes de fantômes japonaises. Mais une autre dimension, en sous-texte, est bien présente, et de manière plus claire que pour *Yotsuya Kaidan* : la possibilité d'une lecture pulsionnelle de cette relation d'outre-tombe.

1. Désir refoulé et désir assouvi

Le conte présenté ici joue effectivement sur une double lecture de ses personnages, le spectre féminin ou la jeune femme représentant deux affects pourtant antagonistes, l'attirance et la répulsion. Nous pouvons à nouveau interroger ces œuvres artistiques avec les outils de l'analyse du rêve. Car comme nous le verrons plus loin, *Yuki-Onna* partage avec le cauchemar et la paralysie du sommeil bien des attributs, et nous

pouvons aisément parler du spectre de l'histoire comme d'un *fantôme hallucinatoire* tout droit venu d'une paralysie du sommeil, mais qui garde, comme dans certains récits de sujets l'ayant vécu, une importante dimension érotique et sexuelle¹. Ce choc d'*éros* et *thanatos* est une donnée essentielle ici, et ce d'autant plus lorsque, dans la suite du conte, Minokichi finit par épouser et donc avoir des relations sexuelles avec cette même femme des neiges. Il ne le sait certes pas ; bien qu'inconsciemment peut-être, étant donné que le visage de sa femme lui rappelle celui du spectre qu'il a vu dans la cabane enneigée, juste avant de déclencher la malédiction. C'est bien une attirance mêlée de répulsion angoissée que vit Minokichi, mais n'est-ce pas là le propre de toute timide rencontre amoureuse ? Voilà qui va dans le sens de cette citation de Simon par Jones, qui précise encore l'apparence du « spectre hallucinatoire » du cauchemar (que nous savons aujourd'hui être la paralysie du sommeil, rappelons-le) :

Tantôt le spectre hallucinatoire est de forme agréable ; c'est un mari, un amant, une femme aimée et, dans ces cas la sensation éprouvée par l'halluciné est voluptueuse. Plus souvent, peut-être, l'hallucination visuelle est repoussante ; il s'agit d'une vieille femme à l'aspect hideux dont les embrassements sont pour l'aliéné un objet d'horreur ; d'images dégoûtantes, qui poursuivent le malade et qui l'obsèdent. Dans ce cas, l'hallucination génitale consiste en une impression douloureuse, à tout le moins, pénible ou désagréable.²

Puis, plus précisément sur les effets provoqués :

Tantôt, ce sont les angoisses de l'étouffement, de la paralysie, tantôt au contraire, c'est une surexcitation violente des organes sexuels avec la sensation du dégagement du système musculaire, quelque chose comme le vertige de la vitesse.³

Paradoxe intéressant, notre personnage n'est pas ici face à « une vieille femme à l'aspect hideux », mais bien au contraire à une beauté d'une grande attirance. Alors, comment expliquer l'effet provoqué de paralysie, et non pas une excitation voluptueuse ? Le fantôme a tué Mosaku devant les yeux du jeune bûcheron (bien qu'il

¹ Nous renvoyons ici le lecteur à l'ouvrage d'Ernest Jones, qui sera à nouveau abondamment cité dans cette partie. L'approche freudienne de l'auteur fera la part belle à cette analyse sexuelle du cauchemar. Rappelons-le, si l'ouvrage a aujourd'hui été dépassé par l'interprétation physiologique de la PS, son approche historico-culturelle et les témoignages qu'il a répertoriés du trouble sont d'une importance rare.

² SIMON, Paul Max. *Le Monde des rêves. Deuxième édition*. Paris : J.B. Baillière et fils, 1888 ; cité par JONES, Ernest. *Le cauchemar. op.cit.*, p. 86-87.

³ J.J. von Goerres, cité par DELASSUS, Jules. *Les incubes et les succubes*. Paris : Mercvre de France, 1897 ; cité par JONES, Ernest. *op.cit.*, p. 87.

ne sache pas à ce moment que celui-ci est mort), ce qui ne manquera pas de rendre terrifiante toute apparition, quelle que soit sa beauté. De même, la lente avancée qu'elle opère sur Minokichi, en se penchant sur lui, est un des piliers de la stupéfaction par la terreur et ne manque pas de tétaniser la victime, comme le serait un lapin face à un serpent, dont il est souvent dit dans la langue populaire qu'il *hypnotise* sa proie¹. Nous y reviendrons. Le personnage de la *Yuki-Onna* est donc chargé d'un imaginaire de la mort, du surnaturel, et d'une grande quantité de légendes, dont Minokichi a probablement connaissance. Pourtant, elle est décrite comme étant « très belle », et ce n'est que « l'expression de ses yeux », dans le conte, qui fait peur au héros. L'attrance est donc bien présente, paradoxale elle aussi, puisque jumelée à une répulsion, comme décrite dans les deux extraits précédents. Il y a donc bien un désir de la part de Minokichi, aussitôt refoulé à cause de l'existence surnaturelle et malfaisante du fantôme, mais qui sera pourtant assouvi inconsciemment lorsqu'il épousera O-Yuki (prénom courant qui signifie éloquemment neige). Certes, il s'agit d'une ruse, ou plutôt d'une métamorphose du fantôme pour vivre une existence humaine, connaître les joies de la maternité... « Les *Yuki-onna* tombent parfois amoureuses de leurs proies et les laissent partir. Certaines se marient avec des humains et vivent dans la joie avec leurs maris »². C'est donc bien une caractéristique de ce type de *yokai*, mais nous pouvons le voir d'une autre manière.

À l'image de Scotty dans le film *Vertigo* (1958) d'Alfred Hitchcock, qui reconstruit littéralement la femme qu'il a jadis aimée sur le corps d'une autre (dont il ne sait pas qu'il s'agit de la même personne), Minokichi retrouve cette attirance qu'il a éprouvée pour le fantôme lorsqu'il rencontre O-Yuki, ne sachant pas, lui non plus, qu'il s'agit bien sûr d'une seule et même entité. Ainsi, ce n'est pas tant le spectre qui a cherché à retrouver le bûcheron de façon à vivre une existence illusoire d'humaine, que celui-ci qui épousa celle qui lui rappelait tant ce désir refoulé, sinon interdit, qu'il a ressenti dans la cabane. Cette attirance, qu'il ressent immédiatement pour la jeune femme, est d'ailleurs décrite en un proverbe par l'auteur : « lorsque le désir est là, les yeux en disent autant que la bouche... »³ De la même manière que la peur véhiculée uniquement par la vision du spectre, le désir naît d'un regard, ou plutôt d'un échange

¹ Nous renvoyons ici à la notion déjà abordée de « threat activated vigilance », et à l'article de J.A.Cheyne sur la question: CHEYNE, James Allan. Animal "Hypnosis" and Waking Nightmares. *op.cit.*, p. 307-343.

² MEYER, Matthew. *The night parade of one hundred demons: a field guide to Japanese Yokai. op.cit.*, p. 94 (nous traduisons).

³ HEARN, Lafcadio. *Kwaidan, ou Histoires et études de choses étranges. op.cit.*, p. 58.

de regards. Et comme ne manquerait pas de le rappeler Freud, tout désir assouvi, accompli, se verra dans le travail du rêve devenir déplaisir :

Il y a, dans la vie psychique, comme nous l'avons entendu, des désirs *refoulés* qui ressortissent (*sic*) au premier système, et contre la satisfaction desquels le deuxième système s'insurge. (...) S'il arrive cependant qu'un désir réprimé de ce type soit malgré tout réalisé, l'inhibition surmontée du deuxième système (susceptible de conscience) s'exprimera comme déplaisir. (...) Cet état de choses permet une série de rêves d'angoisse, tandis qu'une autre série de ces formations oniriques défavorables à la théorie du désir donne à voir un mécanisme différent. L'angoisse dans les rêves peut en effet être une angoisse psychonévrotique, provenir d'émotions psychosexuelles, l'angoisse correspondant alors à une libido refoulée.¹

Pour Freud, tout rêve est une satisfaction de désir. Nous avons délibérément sorti cette citation de son contexte, l'auteur faisant mention de ce déplaisir au sujet des potentielles causes somatiques de l'apparition des rêves (douleurs, maladies...). Mais elle n'en reste pas moins fondamentale et pertinente dans notre cas, et se verra précisée par celle-ci, tirée de l'article *Le refoulement* :

Il nous est alors enseigné que la satisfaction de la pulsion soumise au refoulement serait bien possible, mais elle serait incompatible avec d'autres revendications et desseins ; elle engendrerait donc du plaisir à un endroit, du déplaisir à un autre. Ce qui est alors devenu condition du refoulement, c'est que le motif-déplaisir acquiert une puissance plus forte que le plaisir de satisfaction.²

Ainsi, les deux désirs assouvis ne peuvent que mener à un déplaisir, et même si Freud n'est pas ici très clair sur la raison d'un « motif-déplaisir » plus puissant que le plaisir de satisfaction, on voit facilement à quel point cette interprétation peut s'adapter et interpréter le conte de Hearn. Nous parlons ici de deux désirs assouvis, puisque les deux personnages vivent cette situation : O-Yuki qui se fait passer pour une femme en vivant une expérience d'amour et de maternité qu'elle désirait, et surtout Minokichi, comme nous l'avons dit, en retrouvant inconsciemment l'être qu'il a désiré dans la cabane du début du conte. Et une fois le charme brisé en racontant cette histoire interdite, le héros voit sa compagne se dissiper « en une buée blanche, fine et étincelante, qui s'éleva en spirales vers les poutres enfumées du plafond et disparut en vacillant par le "trou pour la fumée" » ; somme toute reprendre l'existence qu'elle

¹ FREUD, Sigmund. *L'interprétation du rêve*. Paris : Éditions du Seuil, 2013 [1900], p. 276-277.

² « Le refoulement » in FREUD, Sigmund. *Œuvres complètes: psychanalyse. Volume XIII*. Paris : Presses universitaires de France, 2005, p. 192.

menait auparavant. Dans le conte, il n'y a que très peu de psychologie chez le personnage

d'O-Yuki qui ne fait qu'accomplir la malédiction, avec une simple nuance : elle se contentera de disparaître et de laisser Minokichi qu'elle a laissé vivre s'occuper des enfants comme il se doit... Le film de Tanaka ira bien plus loin dans cette scène, en faisant d'O-Yuki une victime de sa propre malédiction, comme nous le verrons plus tard. De même dans le conte, le lecteur ne connaît pas l'identité d'O-Yuki (ou s'en doute seulement s'il connaît la logique des contes d'horreur), alors que les films ne manqueront pas d'être beaucoup plus clairs à ce sujet, en plus d'autres ajouts notables.

2. Images du désir

L'adaptation la plus célèbre de ce court conte de Lafcadio Hearn est peut-être le segment justement nommé *La femme des neiges* du film *Kwaidan* (*Kaidan*, 1965) de Kobayashi Masaki. Film à l'esthétisme extrêmement poussé, il met en image quatre contes du recueil éponyme de l'auteur irlandais. Le film est célèbre pour son succès en Europe, alors avide d'un cinéma japonais d'époque et exotique, popularisé par les récompenses de *Rashômon* (1950, Akira Kurosawa). S'il s'inscrit dans la tradition du cinéma de fantôme japonais dont nous avons eu un aperçu précédemment, il est pourtant original par ses choix esthétiques et sa construction en chapitres. En effet, nul réalisme dans *Kwaidan*, que ce soit dans les décors ou les effets utilisés. Ainsi, le segment le plus célèbre, *Hoïchi sans oreilles*, nous présente une bataille à la manière d'une estampe, dans une mer qui ne cache pas sa réalité de piscine de studio, tout comme les feux follets, très présents dans le théâtre kabuki, dont les fils sont délibérément apparents. Le segment qui nous intéresse ici n'échappe pas à cette esthétique, et est lui aussi l'un des moins réalistes sur le plan visuel, cultivant une réelle picturalité proche du théâtre kabuki évidemment, mais aussi de la peinture, comme en témoignent les fonds peints, au ciel empli des yeux de la femme des neiges. Distanciation par la stylisation à outrance donc, qui donne une atmosphère très particulière au film. Car si l'on peut aisément croire que cet irréalisme important empêche une implication du spectateur dans l'horreur que cherchent à générer les images, il n'en est rien, et la poésie qui se dégage du film, et même le désir qui circule entre les personnages, n'atténuent en rien ses scènes de terreur.

Figure 30- MASAKI, Kobayashi, *Kwaïdan* (1965) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Le visuel est légitimement le premier aspect qui va venir surenchérir les concepts d'attraction et répulsion. Car cet *obscur objet de désir*, pour citer Buñuel, que représente O-Yuki pour Minokichi prend ici un visage humain, identifiable et surtout désirable qui n'existait pas dans le conte original. On pourra aisément nous rétorquer, et à raison, qu'au contraire, là où le support textuel permet tous les fantasmes, toutes les imaginations possibles et ainsi crée littéralement une image mentale du désir absolu, le film impose une actrice, un maquillage, un style vestimentaire. Certes, mais cela n'enlève rien au fait que le spectateur a maintenant un objet visuel désirable sous les yeux, et non plus un simple fantasme de son imagination. Une précision indispensable est à faire ici : nous parlons ici de désir provoqué par le film, qui est ressenti par le spectateur par l'identification, au même titre que la paralysie du sommeil dont nous reparlerons largement vis-à-vis de ce film. Cela devient problématique lorsque nous évoquons quelque chose d'aussi sexualisé, libidinal, que les désirs. En effet, qu'en est-il lorsqu'une femme hétérosexuelle par exemple, ou même un homme homosexuel, regarde le film sans pour autant ressentir le même désir que le personnage principal pour le spectre ? La réponse est très simple, et similaire au cas de la stupéfaction : ce n'est pas *narrativement* que le spectateur s'identifie au personnage. C'est une surcouche, la véritable identification, sensitive, passe par ses affects, et ceux-ci sont universels. Ainsi, ce n'est pas tant l'objet du désir qui est en jeu ici, que la faculté même de désirer, et d'en appeler aux souvenirs du spectateur qui a lui-même désiré et déjà ressenti de la peur et de la répulsion, même si l'objet de ces affects était différent, bien évidemment.

Mais revenons à l'esthétique du film de Kobayashi. Nous l'avons dit, le film est volontairement baroque et n'hésite pas à jouer d'une réelle stylisation des décors pour, à la manière de l'expressionnisme allemand par exemple, métaphoriser des états d'esprit. Ainsi, dans ce segment en particulier, deux teintes chromatiques dominant et sont essentielles : le bleu froid de la soirée enneigée et de l'apparition de la femme des neiges, et un rouge orangé très chaleureux pour les scènes avec O-Yuki, toutes les scènes de vie quotidienne du couple et de leurs enfants. Ce dualisme est évident et accompagne bien le double personnage de Yuki Onna. Mais ces gammes chromatiques ne sont pas anodines : si l'ambiance glaciale est là pour appuyer le froid qui saisit les deux bûcherons, elle est aussi celle de la mort et de la rigidité cadavérique qui accompagnent le spectre. Et de même, les tons chauds, s'ils suivent le bonheur de Minokichi dans sa nouvelle vie avec O-Yuki, sont aussi ceux de l'érotisme, qui se dévoile (outre les nombreux regards complices échangés, comme le soulignait déjà Hearn) lors d'un plan sur la poitrine dénudée de la jeune femme, offerte dans une prairie à son amant. Il n'est ainsi pas le moins du monde étonnant de voir, lors de la scène finale du segment, la teinte de l'image et la luminosité chaleureuse s'effacer pour laisser place au bleu glacial du début de l'histoire, à l'instant même où la malédiction est déclenchée et où la *yuki-onna* dévoile sa véritable personnalité. Mais, et ce probablement par la durée du segment (une quarantaine de minutes), ces questions ne sont pas plus soulevées par la mise en scène que dans le conte, à l'exception donc de ces inventions visuelles. Quelques années plus tard, en 1968, une autre version, un long-métrage cette fois-ci, abordera le désir d'une toute autre manière, en humanisant à l'extrême le personnage d'O-Yuki.

Kaidan Yukijorô (1968) de Tanaka Tokuzô explore bien plus en profondeur cet aspect de l'histoire de la femme des neiges. Le film est plus vaste et invente de nombreuses scènes par rapport à l'œuvre de Hearn. Ainsi, O-Yuki est vite « sentie » puis démasquée par le shaman du village lors d'une cérémonie populaire et doit, sans que son mari ne le sache, rapidement se défendre pour ne pas être tuée. Toute une autre intrigue est apparue de même pour Minokichi : il est chargé de réaliser une statue de la déesse Kannon, et ce en compétition avec un sculpteur officiel. Les hommes de l'huissier cherchent à l'emprisonner pour l'empêcher de mener à bien cette mission. Le seul moyen de contrarier cette arrestation (totalement arbitraire et illégale) est qu'O-Yuki se mette au service de l'huissier, c'est-à-dire devienne l'une de ses maîtresses. Elle parvient pourtant à déjouer ce plan. Le fils du seigneur local, maître de l'huissier, est gravement malade, au bord de la mort. Elle se propose de le soigner

en échange de la fin de ce harcèlement contre son mari. Elle passe la nuit avec l'enfant et parvient bien évidemment à le soigner grâce à ses pouvoirs fantomatiques. Ainsi, là où même dans le segment de *Kwaidan*, O-Yuki restait une sorte de personnage en grande partie mutique et très discrète, elle prend ici des décisions allant dans le sens de son couple, et n'hésite pas à faire appel à sa véritable personnalité pour sauver une vie (et sa propre famille par la même occasion), là où elle ne semait que la mort dans la version précédente et dans le texte original.

On le voit, le personnage de la femme des neiges est ici bien plus humanisé, et le réalisateur ira jusqu'à montrer une scène de baiser langoureux, plus longue et érotique que la poitrine dénudée du segment de Kobayashi. Il n'est pas non plus anodin qu'O-Yuki soit désirée, mais cette fois-ci de manière uniquement libidinale, par l'huissier, élément qui intègre à nouveau une dimension sexuelle dans ce personnage. Il y a un réel jeu sur la fragilité du spectre : tantôt elle s'avère avoir besoin de la défense de Minokichi, même si ceci peut bien évidemment être un leurre pour le duper sur sa réelle personnalité, et elle fuit le shaman du village de peur d'être révélée au public ; tantôt elle s'avère être d'une puissance bestiale en tuant les nombreuses personnes venues pour l'assassiner, dévoilant son réel état de femme des neiges. Ainsi, là où le segment de *Kwaidan* suivait la ligne tracée par le conte de Hearn, en rendant quasi abstraite la relation entre les deux personnages principaux, elle est ici charnelle et nuancée, O-Yuki ayant cette fois-ci de nombreux dialogues et une psychologie plus développée que par le passé. Cette humanisation trouve son apothéose dans la fin du film. Souvenons-nous : dans le conte comme dans la version de Kobayashi, ce sont les enfants et l'idée de les laisser orphelins qui empêche la femme des neiges d'accomplir la malédiction. Chez Tanaka, ce n'est plus de la pitié, mais de la compassion qui entre en compte. Ainsi, le spectre ne peut se résoudre à tuer Minokichi, non pas seulement par égard à ses propres enfants, mais surtout parce qu'elle l'aime. Et la mise en scène est très explicite à ce propos : la femme des neiges pleure de devoir prendre cette décision d'accomplir cette malédiction dont elle est l'objet mais, chose novatrice ici, dont elle est aussi la victime. Ainsi, là où le caractère implacable et inexplicable des malédictions japonaises est évident dans les deux autres versions, celle-ci appartient à un autre registre, plus mélodramatique. Caractère implacable, dans le sens où O-Yuki, dévoilant sa véritable apparence, ne ressentait aucune émotion, ou en tout cas n'en laissait rien paraître. Cette idée de malédiction déclenchée et inévitable est très courante dans le cinéma d'horreur japonais, et la *J-Horror* des années quatre-vingt-dix fera la fortune de ce thème. Dans *Kaidan Yukijorô*, cette malédiction prend un

caractère absurde : la femme des neiges la subit, ce qui vient l'arracher à la vie de femme dont elle profitait, quand bien même celle-ci n'était que fuite, tant les doutes du village sur son identité étaient importants. Et cette fin donne encore plus à voir la légitimité d'une interprétation de ce film avec la théorie freudienne des désirs : nous avons dit que la femme des neiges retrouve Minokichi par désir de vivre une existence humaine, même illusoire, et d'être aimée par lui. De même, et de façon beaucoup plus souterraine, nous pouvons interpréter cette nouvelle rencontre d'une manière diamétralement opposée : ce ne serait pas dans ce cas le spectre qui cherche à le retrouver, mais au contraire Minokichi qui, non content d'avoir vu son désir (inconscient) pour celle qui tua son compagnon, refoulé, opère un transfert sur une nouvelle femme qui lui rappelle irrémédiablement la première. Ces deux satisfactions de désirs sont dangereuses : n'oublions pas les mots de Claire Pagès dans son ouvrage *Freud pas à pas* :

(...) le censeur a l'intuition du déplaisir que causerait la prise en compte de cette revendication pulsionnelle, raison pour laquelle il la refoule. La tentative de ce représentant de pulsion d'accéder à la conscience constituerait alors déjà en elle-même un déplaisir.¹

Cette intuition, ce serait à la fois l'inconscient de Minokichi, se sachant avoir épousé la même entité qui a tué son ami bûcheron, et celui d'O-Yuki, qui sait que cette relation est vouée à une fin tragique. Et bien évidemment, si le plaisir évident que ressentent les personnages en s'aimant apparaît le premier, c'est du déplaisir, catastrophique pourrions-nous dire, qui accompagnera cette relation, et ce des deux côtés...

Parachevons ce chapitre sur un simple détail, qui conclut lui-même poétiquement le film. Dans cette version, Minokichi est sculpteur sur bois et essaye de fournir une statue de Kannon. Celle-ci, de l'avis de sa femme comme du reste du village, est extrêmement réaliste. Pourtant, quelque chose le bloque dans la finition de son œuvre : le visage lui pose problème, et il n'arrive pas à le rendre humain (ou plutôt divin dans ce cas), à lui donner un regard empli de compassion, Kannon étant justement la déesse de la compassion. Et ce regard, c'est sa dernière vision de la femme des neiges qui, après avoir tragiquement quitté le foyer pour retourner hanter les tempêtes de neige et la montagne, se retourne et regarde ce qu'elle laisse derrière elle... Si l'humanisation dont a bénéficié O-Yuki dans le film de Tanaka n'était plus à prouver, elle est ici totale, et va jusqu'à inspirer de manière paradoxale un visage empli de compassion, alors

¹ PAGÈS, Claire. *Freud pas à pas*. Paris : Ellipses, 2014, p. 190.

même que cette émotion, ce rapport à l'autre est absolument impossible pour la créature mortifère que représente la femme des neiges.

C. Stupéfaction

Cette longue introduction freudienne peut sembler bien éloignée des questions de la stupéfaction, du corps du spectateur. Nous avons pourtant déjà soulevé les liens qui peuvent apparaître entre la corporalité de celui qui regarde le film et le personnage de celui-ci. Et de même, la sexualité inhérente au cauchemar, comme nous l'avons souligné, permet de réinterroger dans ce cas précis les deux films autour de la femme des neiges, avec les outils esthétiques que nous proposons à partir de l'étude de la paralysie du sommeil.

1. Esthétique de la paralysie du sommeil

En bonne créature cauchemardesque, en cela totalement comparable aux succubes des récits antiques et médiévaux, la femme des neiges est autant désirable que terrifiante, inspire une sexualité mortifère, et chez Tanaka est elle-même animée par des pulsions de vie (son désir d'être humaine, de vivre une relation amoureuse et sexuelle avec Minokichi) et des pulsions de mort débridées par son statut de monstre fantomatique. Son apparence même mélange une « grande beauté » et les attributs de deuil que nous avons soulignés précédemment, sorte de synthèse de cet état d'entre-deux. Ces attributs, comme dans le cas d'Oiwa, sont ceux de la mythologie shintô, d'un imaginaire du spectre oriental. Mais les cadrages, la mise en scène même du film rappellent une autre imagerie, ou plutôt un imaginaire qui vient se mêler, sinon contaminer le spectre japonais : celui des différentes versions de la peinture *Le Cauchemar*, de Johann Heinrich Füssli, que nous retrouvons à nouveau ici. Nous avons vu que plus que mettre en image les mauvais rêves éponymes, les différentes versions de la toile représentaient, et ce de façon très précise, voire documentée, ce trouble alors non distingué qu'est la paralysie du sommeil. Car nous allons bien retrouver les trois figures du cauchemar dans les films de Kobayashi et de Tanaka, et précisément dans la scène de la rencontre. Rappelons ici brièvement les trois motifs essentiels du tableau de Füssli, la jument, l'incube et la jeune femme paralysée, transcrits en psychologie par Cheyne sous les termes d'Intrus, d'Incube et d'hallucinations vestibulaires-motrices.

Dès le texte original de Hearn, on trouve déjà cette ambiance si particulière, et surtout des mots qui ne trompent pas quant à la nature de ce qui se joue. Ainsi, l'extrait déjà reproduit en ouverture de cette recherche :

Il fut réveillé par des flocons de neige qui tombaient sur ses joues. La porte de la cabane était ouverte, et, à la clarté intense de la « lumière de neige » (*yuki-akari*), il distingua une femme, tout en blanc, debout sur la chambrette. Elle était penchée sur Mosaku et lui soufflait au visage... Son haleine était comme une brillante fumée blanche. Soudain, elle se tourna du côté de Minokichi, et se baissa vers lui. Il essaya de crier, mais ne put articuler aucun son... La femme inconnue se courbait toujours au-dessus de lui et sa figure touchait presque la sienne... Il vit qu'elle était très belle, mais il eut peur de l'expression de ses yeux. ¹

En quelques lignes, tout est dit, et toute notre thématique se retrouve : l'immobilité de Minokichi, accompagnée d'une impossibilité de crier, la lente approche de la femme des neiges et surtout sa beauté fatale, contrebalancée par un aspect menaçant dans l'expression de ses yeux : « Elles (les *yuki-onna*) ont une beauté surnaturelle, avec de longs cheveux noirs et des yeux perçants colorés d'un violet profond », décrit Matthew Mayer, dans son *Guide des Yokais Japonais*². Mais commençons par l'immobilité : Minokichi se voit ici littéralement stupéfié par le fantôme, à l'image d'une personne vivant une paralysie du sommeil. La description qui est faite par Hearn de cette tétanie est édifiante, tant elle rappelle les récits qu'ont pu en faire les sujets à des PS : « La femme inconnue se courbait toujours au-dessus de lui et sa figure touchait presque la sienne... ». La proximité avec les récits d'*Old Hag Attack*, ces hallucinations mettant en scène une vieille femme venant terroriser le sujet, notamment en s'appuyant sur sa poitrine, est évidente. À l'exception près qu'il n'est fait ici aucunement mention d'une femme hideuse, mais bien au contraire d'une femme d'une grande beauté, comme nous l'avons expliqué. Mais nous avons déjà précisé que l'hallucination visuelle accompagnant l'expérience d'*incubus* pouvait prendre des formes diverses et variées, adaptées au lieu, ou plus souvent à l'imaginaire du sujet.

Tout ceci est encore bien évidemment beaucoup plus appuyé dans les adaptations cinématographiques, puisque ces motifs sont travaillés cette fois-ci de manière visuelle. Tout d'abord, dans la séquence de *Kwaidan* de Kobayashi Masaki : Minokichi (Tatsuya Nakadai) et Mosaku, comme dans le conte, sont perdus dans une forêt enneigée, aux arbres couverts de gel. Le jeune bûcheron ne cesse de se retourner, d'être effrayé, et l'œil de la *Yuki-Onna* apparaît dans les nuages du ciel nocturne, semblant le scruter. Enfin arrivés à l'embarcadère qu'ils cherchaient pour retourner dans leur village, nos deux personnages doivent passer la nuit dans la cabane au bord du plan d'eau et attendre le matin et l'arrivée du bateau. Une fois à l'intérieur,

¹ HEARN, Lafcadio. *op.cit.*, p. 55-56.

² MEYER, Matthew. *op.cit.*, p. 94 (nous traduisons).

Minokichi bloque la porte pour empêcher la tempête et la neige de s'engouffrer dans la cahute, dans un acte très difficile tant le vent le repousse sans cesse. La nuit avance et le vent s'apaise, les deux bûcherons sont endormis lorsque le vent ouvre la porte, qui était pourtant bloquée par une imposante branche d'arbre dans les plans précédents. Sur un son de flûte *shakuhachi* strident, la femme des neiges se trouve au centre de la pièce, devant le corps endormi de Mosaku. De longs cheveux noirs tombent de manière traditionnelle sur son kimono d'un blanc uniforme, et ses bras sont écartés, tenus en avant par rapport au corps, à la manière des fantômes du kabuki. Nous la voyons pour l'instant de dos s'abaisser sur le vieux bûcheron, d'une manière très lente, avant qu'un souffle glacial ne sorte de sa bouche vers le visage de sa victime. Minokichi est à présent réveillé à la faveur d'un contre-champ, les yeux écarquillés face à cette étrange scène. Le visage gelé de son compagnon nous laisse entendre qu'il est mort. Le fantôme se relève alors, bien plus rapidement que précédemment, et toujours accompagné d'un son de flûte. Elle se retourne soudain vers Minokichi : son visage est d'un blanc bleuté. Elle s'approche de lui avec une grande lenteur ; il est assis contre le mur et ne semble pas pouvoir bouger face au fantôme. Seul un cri muet jaillit de sa bouche, mais il ne fait aucun mouvement pour échapper à la femme des neiges. Ou peut-être une tentative, en tournant son visage, mais sans pour autant la quitter du regard. Le spectre lui sourit alors, dévoilant des dents laquées à la manière des nobles japonaises.

Figure 31- KOBAYASHI, Masaki, *Kwaïdan* (1965) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Elle est à présent entièrement au-dessus de Minokichi couché. Elle lui avoue alors ne pouvoir le tuer par pitié et parce qu'elle est impressionnée par sa beauté, avant de toutefois préférer la malédiction que nous connaissons. Elle se relève et quitte la cabane, la porte s'ouvrant sur sa route.

Nous ne pouvons que relever dans cette scène les éléments qui nous ramènent directement aux différents symptômes visuels, sonores et kinesthésiques de la

paralysie du sommeil. Tout d'abord, dès le début de la scène, l'impression d'une présence plus ou moins menaçante. Nous ne savons pas si Minokichi voit les yeux qui sont peints dans le décor, ou s'il ne fait que *sentir* ce regard pesant sur lui. S'il n'y a pas encore de paralysie du personnage dans cette scène qui accompagne l'impression de présence, il y a tout de même une impression d'engourdissement, provenant du déplacement épuisé des personnages glacés de froid, qui ne manque pas d'opérer une kinesthésie singulière sur le spectateur, point essentiel dans tous les films s'inspirant ou adaptant ce conte de Hearn. Cet engourdissement ne manquera bien évidemment pas de devenir une véritable tétanie de froid et de peur une fois dans la cabane, et surtout face au spectre. La femme des neiges est là, dans cette spectrale « lumière de neige » dont parlait l'auteur, tournant le dos à Minokichi. Suite au meurtre de Mosaku, la scène nous présente tous les éléments de la paralysie du sommeil, d'une manière très précise : le jeune bûcheron terrifié, acculé contre les branchages sans mouvement possible, paralysie non pas liée à une configuration spatiale du lieu qui l'en empêcherait, mais bien à une stupéfaction face à la lente avancée du spectre. Car la femme des neiges est bien similaire dans cette scène à l'hallucination visuelle provoquée par la paralysie du sommeil, d'abord présence menaçante et troublante dans la pièce, avant d'avancer vers le sujet, de se pencher sur lui, sans qu'il ne puisse rien y faire. Nous retrouvons donc tous nos symptômes de la paralysie du sommeil d'une manière beaucoup plus précise, sinon cristallisée, que dans les adaptations de *Yotsuya Kaidan*, pour prendre comparaison avec des films similaires thématiquement et temporellement. Ainsi, la jeune femme du tableau de Füssli est remplacée par Minokichi, qui, s'il garde les yeux ouverts et n'est pas ici en train de rêver (quoique le doute reste permis tant la séquence évoque une atmosphère onirique), reste dans un état similaire, à savoir une tétanie face à l'avancée spectrale, accompagné de son souffle coupé (pouvant correspondre ici au poids sur la poitrine, à la sensation de suffocation). En ce qui concerne la forme sombre : la présence menaçante se retrouve elle aussi dans la disparition, la *yuki-onna* se fondant dans les neiges du blizzard en quittant la cabane, que ce soit dans la scène analysée ou à la fin du film. On retrouve de manière détournée ici le procédé que l'hallucination visuelle de la paralysie du sommeil utilise en se greffant sur l'obscurité de la pièce du dormeur.

Le film de Tanaka, probablement par sa quarantaine de minutes de plus que le segment de *Kwaidan*, se veut plus détaillé durant cette scène emblématique de la venue de la femme des neiges dans la cabane. Une fois les deux bucherons installés dans

l'abri de fortune¹, un plan qui n'existait pas dans la version de Kobayashi intervient et ne manque pas d'accentuer l'aspect de *silhouette menaçante* de la *yuki-onna*. Il nous présente un paysage enneigé, dans lequel on aperçoit ladite cabane en arrière-plan. La femme des neiges traverse ce décor vers le refuge des deux hommes. Or, elle n'est pas alors définie de manière claire : nous ne voyons dans ce plan qu'une *forme* se mêlant au blizzard, rappelant à nouveau cette silhouette sombre et menaçante qui hante les paralysies du sommeil. L'effet produit par ce plan est pourtant assez contradictoire : il rappelle esthétiquement, et de manière très précise, l'apparence de cet *étranger* des paralysies du sommeil. Mais pourtant, l'apparition de la femme des neiges dans *Kwaidan* était elle aussi très précise, mais sur un autre point. Dans ce segment du film, celle-ci apparaissait en effet, était là, aucun plan ne nous la montrait approcher, pénétrer dans la maison comme dans la mise en scène de Tanaka. Ainsi, si la forme floue, quasi abstraite, que revêt la femme des neiges dans ce film est à première vue plus proche de la PS, le film de Kobayashi est pourtant peut-être plus dans *le juste vis-à-vis* de ce trouble, en ne proposant pas une arrivée du spectre, mais au contraire en le faisant juste *être* là, à un instant T, sans explication logique à cette présence, à la manière très exacte justement des apparitions hallucinatoires de la PS, qui elles aussi apparaissent simplement, sont là quand le trouble se déclenche. Mais loin de nous l'idée de dénigrer un film, une mise en scène au détriment d'une autre, chacune d'elle proposant une autre interprétation du texte de Lafcadio Hearn, et paradoxalement, chacune présentant une proximité importante avec la paralysie du sommeil, mais sur des points bien précis et différents selon le réalisateur...

La suite de la séquence ne manquera pas, pourtant, de se rapprocher des symptômes de la PS. La porte, ici, s'ouvre d'un coup, la cale en bois tombant comme par magie. On voit Minokichi se réveiller, et assister à l'apparition, à la *matérialisation* de la femme des neiges dans le cadre de l'entrée, à la faveur des bourrasques de neige. Faisons intervenir à nouveau, très succinctement, notre comparaison entre *Vertigo* et la relation qui unit notre spectre et Minokichi. Souvenons-nous de la scène essentielle, paroxystique, du film d'Hitchcock : Madeleine, revenue d'entre les morts, se donnant à la vue de Scotty dans la chambre d'hôtel. Une aura l'entoure, et ses contours sont flous, comme si son existence même n'était pas possible, ou qu'elle était issue d'un autre monde, celui des morts. Le traitement que fait Tanaka de l'apparition devant la

¹ Il s'agit toutefois plus dans ce film représenter comme un sculpteur Minokichi: rappelons qu'il vient chercher dans cette montagne l'arbre aux proportions gigantesques dans lequel il taillera d'une pièce la statue de Kannon.

porte du spectre est assez similaire, celui-ci partageant la même apparence d'indéfinition par le flou, une aura qui lui est donnée par le kimono blanc, et surtout le blizzard environnant. Cette apparition ne manquera pas de se rapprocher un peu plus de la paralysie du sommeil, puisque, pour donner suite à un contre-champ sur un Minokichi interpellé, la femme des neiges n'apparaît cette fois plus dans une blancheur lumineuse, mais au contraire dans une obscurité importante que semblent accompagner ses longs cheveux tombants. Ses contours apparaissent au fur et à mesure de sa lente avancée, et nous la découvrons bien vite dans la lumière, en tout point identique aux descriptions de Hearn et de la mythologie qui l'accompagne. La porte se referme à nouveau de manière magique et le spectre avance au cœur de la pièce, où subsiste le foyer d'un feu mourant. Nous parlons d'avancée, mais il faudrait parler ici de *glissement*, tant ce déplacement dans l'espace n'est accompagné d'aucun mouvement visible des jambes, la *yuki-onna* semble littéralement flotter au-dessus du sol, fidèle en cela aux représentations faites des fantômes japonais traditionnels, dénués de jambes. Toujours rappelé par Hearn, cette fois-ci dans son essai *Pèlerinages japonais* :

Les fantômes japonais sont toujours représentés comme diaphanes, et démesurément grands ; seule la partie supérieure de leur silhouette est indiquée nettement, la partie inférieure s'effaçant tout à fait. Comme disent les Japonais : « Un fantôme n'a pas de pieds. » Son apparence est comme une exhalaison qui ne devient visible que parvenue à une certaine hauteur au-dessus du sol et, dans la conception des artistes, il ondule, s'allonge et tremblote comme une vapeur mue par le vent. Parfois, des femmes-fantômes figurent dans les livres d'images sous les aspects de femmes vivantes. Mais celles-ci ne sont pas de véritables revenants. Ce sont des femmes renardes ou des lutins, et leur caractère surnaturel est indiqué par une expression particulière des yeux et une certaine grâce mystérieuse. ¹

C'est une des raisons des kimonos démesurément longs que portent les fantômes du théâtre *Kabuki*, qui cachent alors leurs jambes et donnent, grâce à un mouvement glissé, cette impression de flottement. Cette façon de se déplacer, dans le cadre cette fois-ci du théâtre *Nô*, mais qui est appliqué aux fantômes dans le *Kabuki*, porte un nom, le *hakobi*. Le *Historical dictionary of japanese traditional theatre* de Jasper Sharp nous le définit ainsi :

¹ HEARN, Lafcadio. *Pèlerinages japonais*; *op.cit.*, p. 173-174.

Hakobi : Art de « marcher », de « se déplacer » dans le *nô*, qui nécessite que l'acteur se déplace en faisant glisser ses pieds (*suriashi*) sur le sol de bois poli, une des fondations du jeu d'acteur de *nô*. C'est une théâtralisation du déplacement naturel et, à part pour les bonds, les pieds quittent rarement le sol.¹

Ce déplacement étrange, sorte de mouvement sensible mais invisible, évoque lui aussi les spectres de la paralysie du sommeil, dont les potentiels déplacements sont eux aussi perceptibles sans être pour autant visibles concrètement et dont les contours flous sont d'ailleurs assez proches des jambes estompées des fantômes.

Figure 32- TANAKA, Tokuzo, *Kaidan Yukijorô* (1968) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Une autre scène de *Kaidan Yukijorô* saura retenir notre attention : celle de la guérison de l'enfant du noble local. Ainsi, O-Yuki se retrouve seule dans la chambre de l'enfant et s'apprête à le soigner grâce à ses pouvoirs. Le plan qui nous intéresse est de profil, et laisse voir trois éléments : le fond, un mur sombre sur lequel sont peints des nuages dans le style japonais, l'enfant endormi, peut-être mourant, et enfin la jeune femme sur la droite du plan. Alors qu'elle arborait son apparence humaine quelques instants auparavant, elle est ici à nouveau la terrible *yuki-onna*. Il est inutile de relever ici la proximité iconique avec *Le cauchemar* de Füssli assez évidente : nous retrouvons à nouveau le spectre penché sur le dormeur impuissant. La scène va même plus loin encore que les scènes de l'attaque de la femme des neiges dans la cabane des débuts de films. Lorsque celle-ci commence à soigner l'enfant, la lumière de la pièce entière diminue jusqu'à la plonger entièrement dans l'ombre, à l'exception d'un coin de lumière autour du tatami sur lequel repose le jeune malade. Toujours à l'image d'une apparition des paralysies du sommeil, la femme des neiges apparaît alors dans l'ombre et de la neige commence à tomber dans un récipient à côté de la tête de l'enfant. Elle

¹ SHARP, Jasper. *Historical dictionary of Japanese cinema*. Lanham, Md. : Scarecrow Press, 2011, p. 99-100 (nous traduisons) .

remplit alors une serviette de cette neige, et la pose sur le front du mourant. Plusieurs jours passent, si bien que la scène se répète jusqu'à ce que l'enfant soit guéri et que le harcèlement de l'huissier à l'encontre de Minokichi cesse. Les scènes de guérison sont accompagnées d'une musique angoissante qui souligne l'aspect surnaturel du remède et appuie l'apparence effrayante de la femme des neiges. Pourtant, et c'est bien ce qui va nous intéresser, cette action n'est plus une mort donnée à quelqu'un mais bien le contraire. Nous retrouvons ici les pulsions de vie qui ont été à leur tour liées au personnage d'O-Yuki (qui devient ainsi de plus en plus ambigu) dans cet acte de pur altruisme : volonté de soigner, sinon de sauver de la mort cet enfant, tout comme sauver son mari des brimades des hommes de main de l'huissier. Voilà une scène qui vient conclure avec brio nos réflexions sur la dualité inhérente au personnage qu'a construit Tanaka dans ce film, plus ambigu et par conséquent, il nous semble, plus intéressant à analyser.

2. ... un autre rêve – l'impression de mort

Tournons-nous à présent vers une nouvelle représentation de la femme des neiges plus récente et cette fois-ci plus implicite en ce qu'elle n'est pas une adaptation de Hearn mais... un rêve mis en image. Celui-ci se trouve dans le film *Dreams* (*Yume*, 1990), qui occupe une place très particulière dans la filmographie de son auteur. Lassé par les immenses fresques épiques et shakespeariennes qui ont assurés son succès (*Le Château de l'Araignée*, [*Kumonosu jo*, 1957], *Les Sept Samourais*, [*Shichinin non samurai*, 1964], *Kagemusha*, 1980) pour ne citer que les plus célèbres), Kurosawa décida de tourner des films plus personnels, touchant à des sujets souvent plus sociaux, comme par exemple dans son *Dodes'ka-den* (*Dodesukaden*, 1971). *Dreams* est un film à sketches, composé d'une dizaine de segments qui abordent autant de rêves du réalisateur, provenant d'âges différents. Sans entrer dans une polémique inutile, il n'échappera pas au spectateur qu'un doute est permis quant à l'origine onirique des segments (à partir de la 5^{ème} scénette, celle avec Van Gogh pour être précis), tant ceux-ci s'apparentent bien plus à des plaidoyers contre le nucléaire, le militarisme, ou simplement à des promenades artistiques ludiques dans le cas de la célèbre traversée des tableaux du 5^{ème} « rêve » ; doute que partagea Donald Richie qui ne manqua pas de le souligner.¹ Néanmoins, le film n'en reste pas moins très fidèle au matériau

¹ RICHIE, Donald et MELLEEN, Joan. *The films of Akira Kurosawa*. Berkeley, California : University of California press, 2006.

onirique par plusieurs moyens, même si ceux-ci semblent largement simplifiés, probablement pour mieux correspondre à des valeurs cinématographiques. Il n'y aura ainsi pas de changements abrupts de lieux ou de personnages, l'absurde n'a pas sa place alors que ces seuls éléments cités pour exemples sont les composantes même du rêve. Ainsi, le premier segment et son mariage de *kitsune*, ces renards polymorphes du bestiaire mythologique japonais, oscille entre une beauté fascinante (l'enfant espionnant le cortège de derrière les arbres, et ne pouvant s'en détacher), et le cauchemar accompagné d'une malédiction (une fois l'enfant remarqué, celui-ci est condamné, et sa mère lui dit bien vite d'aller s'excuser, et d'implorer la clémence des renards). Le second voit le jeune Kurosawa rencontrer les esprits des pêcheurs fraîchement coupés apparaître sous des traits humains, et lui proposer de revoir une dernière fois la floraison du printemps qui n'est plus. On ne peut s'empêcher de penser ici aux lignes de Freud sur le rêve comme satisfaction de désir, tant celui-ci (enfantin) est simple et évident. Mais si ces deux rêves flirtent avec la mort des deux manières décrites, le troisième nous intéresse beaucoup plus en ce qu'il fait appel à une autre créature mythologique que nous connaissons bien à présent : la femme des neiges.

Ainsi, le troisième rêve nommé « Le Blizzard » voit un groupe d'alpinistes en prise avec une très violente tempête de neige tenter tant bien que mal d'avancer, de rejoindre le campement, très ralenti par la force du vent. La scène dure dans le temps, jusqu'à ce que les hommes n'en puissent plus et s'écroulent de fatigue les uns après les autres. Le premier de cordée (que l'on comprend être l'avatar onirique de Kurosawa pour ce segment) avance encore un peu, avant de s'effondrer lui aussi. Une forme apparaît alors dans le ciel, sous les traits d'une jeune femme au teint très pâle, aux longs cheveux noirs flottant comme dans l'eau autour de son visage. Il s'agit d'une *yuki-onna*, qui vient séduire l'alpiniste en l'enlaçant, se rapprochant de lui. Bien vite, lorsque celui-ci lâche prise ; le spectre tente de l'étrangler, son visage se transforme et perd sa beauté irréelle pour un aspect démoniaque et bleuté, réalisé par maquillage. L'alpiniste sort alors de sa léthargie et se débat de l'étreinte jusqu'à réussir à repousser le spectre qui disparaît. Le vent s'apaise et laisse voir à l'expédition le campement qui se trouvait à deux pas de l'endroit où ils ont abandonné. Ils se relèvent et s'y dirigent, fin du rêve. La simplicité de « l'histoire » du rêve compté ici n'a d'égal que sa surprenante beauté esthétique qui rentre de plein pied dans notre étude : la tempête de neige impénétrable qui frappe la cordée, et bien sûr le fantôme qui vient en volant pour séduire le rêveur (ou plutôt le rêvé ?). L'interprétation de ce personnage en particulier est pourtant complexe : s'agit-il réellement d'une *yuki-onna* sortie de l'imaginaire

japonais, ou bien d'une représentation à l'apparence similaire de la mort, venue emporter l'alpiniste glacé ? À moins, qu'elle ne soit une incarnation de l'idée du suicide, comme proposé par Jacline Moriceau dans un article sur ce film de Kurosawa¹. Étant donné le matériau onirique dont est tiré le film, toutes les interprétations sont possibles ici, et même valables, puisque la narration n'invalide aucune d'elles, tant le caractère mortifère accordé au fantôme est important, et essentiel. Et il ne nous aura pas échappé, de même, que la scène partage à nouveau de troublantes similarités avec la paralysie du sommeil et son esthétique, comme nous allons à nouveau le constater à présent.

Figure 33- KUROSAWA, Akira, *Dreams* (1990) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Suivons pour commencer cette hypothèse : la *Yuki-Onna* figurerait ici la mort, l'idée de suicide, ou en tout cas une représentation visuelle de l'envie du personnage principal de lâcher prise et de ne plus lutter contre l'épuisement. Après avoir marché des heures durant sous un blizzard implacable, chacun des hommes de l'expédition s'effondre, et le personnage principal finit donc lui aussi par tomber et se coucher dans la neige épaisse. Apparaît alors la femme des neiges, venant profiter de sa faiblesse pour l'attaquer. Un premier point qu'il serait intéressant de noter est la sensation de froid, qui peut faire partie de la paralysie du sommeil. Elle aurait deux origines : une première physiologique qui suivrait la baisse de température corporelle naturelle du cycle du sommeil, et une seconde, bien moins évidente et gardée sous forme de

¹ MORICEAU, Jacline. *Figurer le rêve, Rêves d'Akira Kurosawa*. 2014 in ; THIVAT, Patricia-Laure. *Le rêve au cinéma iconographie, procédés, partitions: l'onirisme filmique au prisme des autres arts*. Paris : Ligeia, 2014, p. 184-195

supposition, de survivance du mécanisme de mort simulée du règne animal. C'est encore une fois chez Cheyne que nous retrouvons ces idées :

La température corporelle chute durant l'Immobilité Tonique (*TI*) chez une variété d'espèces aviaires et mammifères (Rager & Gallup, 1996). La sensation de froid (*feeling cold*) n'est pas généralement signalée durant les paralysies du sommeil (*reported during SP*), même si nous posons cette question régulièrement. La paralysie du sommeil, comme état associé au sommeil paradoxal, pourrait toutefois être probablement due à une perte de régulation de température et à une potentielle hypothermie.¹

Certes, l'idée d'une potentielle chute de température qui interviendrait de manière similaire à celle d'une immobilité tonique chez l'animal n'est pas démontrable et n'est que très peu probable, ou en tout cas à un degré très léger. Par contre, la paralysie du sommeil apparaît bien durant le sommeil paradoxal et partage avec lui la réduction de température corporelle naturelle à ce stade du sommeil. De même, si Cheyne est un peu sceptique à la vue des résultats négatifs qu'il a obtenus sur cette question précise, Sharpless l'est beaucoup moins en ce qui concerne ses propres sondages et études. Ainsi, dans son livre co-écrit avec Karl Doghramji, il s'interroge à la manière de Jones sur les possibles liens que permettent de tisser nos connaissances actuelles du trouble et différents récits passés, notamment ceux liés à la démonologie et à la sorcellerie. Il pointe dans cet extrait la récurrence de la thématique du froid :

En retournant vers les relations entre la paralysie du sommeil et les démons, on peut trouver de nombreuses similarités intrigantes. À côté des sensations de pression, d'impression de présence et d'assauts nocturnes mentionnés précédemment (qui sont tous paradigmatiques des hallucinations de la paralysie du sommeil), il y a de même une connexion avec le froid. Cette sensation est trouvée en assez grand pourcentage chez des patients souffrant de paralysie du sommeil (Sharpless et al., 2010). Dans les travaux de Montague Summer sur la sorcellerie est décrite la froideur non-naturelle (*unnatural coldness*) attribuée aux corps des démons par les sorcières, tout comme la croyance que l'ectoplasme lui-même est froid au toucher (Summers, 1987). Davies a de même noté des descriptions additionnelles d'organes génitaux démoniaques étant eux aussi froids.²

¹ CHEYNE, James Allan. Animal "Hypnosis" and Waking Nightmares. *op.cit.*, p. 328 (nous traduisons).

² SHARPLESS, Brian A. et DOGHARAMJI, Karl. *Sleep paralysis: historical, psychological, and medical perspectives. op.cit.*, p. 24 (nous traduisons).

Le pourcentage auquel fait référence l'auteur est tiré d'une étude de 2010, dont voici les chiffres : 23,1 % des sujets ayant expérimenté une paralysie du sommeil unique mentionnent la sensation de froid, contre 29,4 % des sujets expérimentant le trouble de manière régulière.¹ Si cette sensation est beaucoup moins unanime que l'impression de présence par exemple, elle n'en reste pas moins éloquente au vu de la séquence étudiée, en ce qu'elle vient confirmer une esthétique de la PS déjà très reconnaissable. Aux motifs déjà abordés comme la paralysie bien évidemment, mais aussi l'avancée du spectre et l'agression du personnage, le froid vient s'ajouter et tisser un nouveau lien entre le protagoniste et l'individu expérimentant une paralysie du sommeil. De plus, alors même que le spectre en question fait partie intégrante d'une mythologie propre au Japon, la froideur liée à sa qualité de *yokai* des montagnes enneigées l'inscrit à son tour dans le même imaginaire que celui des démons et ectoplasmes glacés, plus européen.

Pour en revenir à la peur de la mort, il va de soi que le froid est une caractéristique essentielle de la mort, et une personne perdant son sang, ou plus généralement agonisant est vite envahie par une hypothermie généralisée. De là à tirer un nouveau lien entre la mort et l'endormissement, il n'y a qu'un pas, que franchirent de nombreux auteurs et artistes, et sur lequel nous ne reviendrons pas pour mieux nous concentrer sur la paralysie du sommeil. En partant du principe que le sommeil normal n'est pas considéré comme un danger, n'est pas effrayant en soi pour l'individu sans problèmes psychologiques ou traumatiques, la PS ne manquera pas de rendre étranges des événements tout à fait naturels du sommeil paradoxal. Tout ceci est reconsidéré par le sujet, qui est amené à expérimenter de manière consciente des sensations qui apparaissent normalement lorsqu'il dort. Ainsi, cette sensation de froid qui vient accompagner et aider l'endormissement devient ici une caractéristique potentiellement effrayante, notamment de par l'imaginaire morbide qui y est associé.

La PS a souvent été liée à la mort, et certains médecins, avant la découverte et la compréhension du trouble, pouvaient penser que celui-ci pouvait mener dans les cas extrêmes à la mort. Sharpless a pu en recenser quelques-uns. Silimachus pensait notamment que le Cauchemar² était responsable de la mort de nombreux citoyens

¹ SHARPLESS, Brian A., MCCARTHY, Kevin S., CHAMBLESS, Dianne L., et al. Isolated sleep paralysis and fearful isolated sleep paralysis in outpatients with panic attacks. *Journal of Clinical Psychology*. Décembre 2010, Vol. 66, n° 12, p. 1300.

² Nous utilisons le C majuscule de manière à indiquer que nous parlons de la conception ancienne du cauchemar, aujourd'hui nommé paralysie du sommeil.

romains. Bond pensait quant à lui que le Cauchemar trouvait son origine dans la stagnation du sang, qui pouvait mener à la mort, tout comme la sensation de suffocation.¹ À l'inverse, Sharpless mentionne la position d'Emmanuel Kant sur le sujet, à l'opposé total des propositions précédentes :

De manière intéressante, au moins une sommité des Lumières (*one luminary of the Enlightenment*) a vu le Cauchemar et sa relation avec la mort différemment. Même s'il n'était pas médecin, l'éminent philosophe Emmanuel Kant écrivit aussi sur le Cauchemar et, tout comme l'ensemble de sa pensée, a pensé qu'il servait de fonction *téléologique*. Dans sa perspective ce n'était pas une affliction mortelle, mais c'était en fait un moyen de *protéger* les individus de la mort. Précisément, la terreur du paroxysme du Cauchemar et la nature extrême de ces expériences servent d'avertissement, ou d'incitation à l'action (*stimulus to action*), car le corps est en danger mortel dû à un flux sanguin insuffisant. Ainsi, le Cauchemar n'était pas cause de mort, mais annonçait - et essayait de conjurer - sa possibilité.²

Bien évidemment, les découvertes récentes ont invalidé ces théories et propositions, et il est aujourd'hui sûr que la PS ne présente aucun danger mortel pour le dormeur. Il est toutefois très important de constater l'omniprésence à travers les époques de l'idée de mort assimilée à la PS, puisqu'elle subsiste malgré tout aujourd'hui. Nous pourrions dire avec sarcasme qu'il est d'ailleurs plus facile de souligner l'aspect inoffensif du trouble d'un point de vue médical que lorsqu'on l'expérimente soi-même et que l'on est plongé dans cette terreur nullement comparable à une autre. Ainsi, si l'on prend en compte d'autres statistiques, très récentes puisqu'elles proviennent à nouveau de l'article *Animal Hypnosis* de J.Allan Cheyne, nous pouvons constater, la récurrence de la peur de la mort, chiffres à l'appui. Nous ne reproduirons pas dans son intégralité le tableau ici³, mais en relèverons seulement quelques lignes éloquentes. L'étude statistique a été menée par Cheyne dans le courant de l'année 2016, et elle propose un pourcentage de différents types d'expériences de la PS, séparées en deux catégories : sensation durant un épisode isolé, unique de PS, ou sensation durant la vie entière, c'est-à-dire comprenant l'intégralité des expériences de PS pour les personnes chez qui le trouble est récurrent.

¹ SHARPLESS, Brian A. et DOGHAMJI, Karl. *Sleep paralysis: historical, psychological, and medical perspectives. op.cit.*, p. 67.

² *Ibid.*, p. 68 (nous traduisons).

³ Nous renvoyons le lecteur intéressé vers les annexes de cette étude, où il pourra retrouver le tableau dans son intégralité.

Expérience commune	Episode unique	Vie d'épisodes
Peur	85 %	95 %
Présence ressentie	58 %	71 %
Pression	53 %	62 %
Difficulté respiratoire	47 %	60 %
Pensées morbides	37 %	64 %

Extrait du tableau tiré de l'article *Animal Hypnosis*¹

Le premier élément crucial de ce tableau est la confirmation de la peur, qui occupe un pourcentage extrêmement élevé (il est mis en relation dans l'article avec les très rares sensations de bonheur ou de bien-être qui peuvent survenir lors d'une PS, de l'ordre de 12 et 13 % respectivement). L'impression de présence est de même l'un des ressentis majoritaires, là où l'on constate que les sensations liées à l'*incubus* sont plus rares, même si en général ressenties par environ une personne sur deux. Toutefois, la statistique qui nous intéresse ici réellement est celle des pensées morbides (*death thoughts*), et plus particulièrement la différence importante, presque du simple au double, entre le pourcentage d'épisode unique et d'épisodes à l'échelle d'une vie. Les personnes ayant eu une unique expérience de la PS n'ont que relativement peu ressenti des idées de mort imminente, là où au contraire les personnes parlant d'une vie passée avec le trouble l'ont beaucoup plus majoritairement relaté. Comment expliquer ces chiffres ? Très probablement par le fait que la répétition de la PS dans la vie de quelqu'un en fait une expérience bien plus terrifiante. Là où une unique paralysie peut être oubliée, ou en tout cas relativisée, on comprend bien la violence que le trouble peut avoir chez des personnes en souffrant de manière chronique, tous les ans, tous les mois voire dans les cas extrêmes presque chaque nuit. La peur de mourir accompagne alors cette montée de l'angoisse, tout comme de nombreuses autres pensées, comme par exemple les idées déjà signalées d'impression de possession, de hantise et autres phénomènes paranormaux. Heureusement, la plupart des personnes aujourd'hui découvrent l'existence de la paralysie du sommeil grâce à internet ou par un médecin, ce qui a le mérite de réduire grandement, dans la majeure partie des cas, la violence de l'expérience, voire parfois même de rendre l'expérience agréable, ou en tout cas intéressante, de la rendre similaire à une consommation de psychotropes.

¹ CHEYNE, James Allan. *Animal "Hypnosis" and Waking Nightmares. op.cit.*, p. 316.

Pour en revenir au film, la question même de la lutte entre le protagoniste et le spectre est aussi un aspect commun à la PS. Le personnage n'oppose aucune résistance au début de la séquence de *Dreams*, et ne commence à se rendre compte de la gravité de la situation que lorsque la femme des neiges se met à l'étrangler. Son apparence change alors, et s'accorde plus avec son nouveau rôle, celui de la mort ou d'une instance maléfique, comme nous l'avons déjà vu. Une interprétation métaphorique serait à nouveau celle de la lutte contre l'idée de lâcher prise vers la mort. Mais si l'on prend à nouveau le filtre de lecture de la PS, on constate que la lutte contre l'atonie musculaire (et par extension le trouble lui-même) est en tout point similaire à celle décrite par Kurosawa. Ainsi, l'une des manières de s'extirper d'un épisode de PS sans aide extérieure est de se concentrer sur l'un de ses doigts, généralement l'auriculaire, les extrémités du corps étant généralement moins touchées par l'atonie due à la glycine. Au prix d'un grand effort, il est possible de le faire bouger, puis de progressivement élargir ce mouvement au reste de la main, puis au bras, etc. En commençant à bouger, le sujet parvient à rompre le trouble et à faire cesser les diverses hallucinations en même temps que la paralysie elle-même. On le constate, il existe un lien thématique et même visuel avec le segment du film de Kurosawa. L'alpiniste n'arrive au début que très mal à lutter contre le spectre, et il ne parvient pas à se dégager du poids de son corps, à l'empêcher de l'étrangler. Mais progressivement, il parvient à se saisir de la femme des neiges et à la repousser, jusqu'à réussir à lui faire lâcher prise et s'envoler, le laissant indemne et lui permettant de reprendre son chemin avec son expédition.

Que conclure de l'étude de ce chapitre du film *Dreams*? Tout d'abord qu'à nouveau, ce n'est pas tant un rêve qui est porté à l'écran qu'un épisode de paralysie du sommeil, et ce jusqu'à de nombreux détails que nous avons ici relevés. Nous pourrions même y ajouter le traitement sonore particulier dont bénéficie l'extrait, qu'on pourrait rapprocher de la modulation propre au sommeil paradoxal. De même, nous voyons encore une fois apparaître une polysémie d'interprétations possibles d'une même situation, quand bien même la scène apparaîtrait comme relativement simple au premier regard. Comme dans de nombreuses autres scènes similaires, nous pouvons tracer trois niveaux (pour notre interprétation, une multitude d'autres lectures étant bien évidemment possibles). Le 1^{er} niveau correspondrait au récit du film : nous voyons un alpiniste en prise avec un esprit lors de l'ascension d'une montagne. Le 2nd niveau place ce récit au cœur d'un rêve, ou d'un cauchemar dans ce cas précis, comme voulu par le principe même du film, composé comme une sorte d'anthologie de rêves

de son auteur. Enfin, le 3^{ème} niveau nous place au sein du figural, et fait ressurgir de cette image la paralysie du sommeil, sans que celle-ci ne soit perceptible sur un des niveaux supérieurs. Elle reste en effet souterraine, agit sur l'appréhension du film par le spectateur sans que celui-ci ne s'en rende compte. Notre 3^{ème} niveau serait en quelque sorte l'inconscient de l'image, pour reprendre une approche freudienne de l'image filmique, qui a une incidence directe mais invisible ou plutôt insensible sur le segment lui-même.

Une question commune à beaucoup de nos exemples se présente à nouveau : Kurosawa Akira aurait-il dans ce segment particulier choisi de représenter un épisode de paralysie du sommeil qu'il aurait expérimenté ? Nous avons déjà émis certains doutes quant à l'authenticité des rêves mis à l'écran par le réalisateur, qui servent plus un propos qu'ils ne reflètent une réelle activité onirique transposée à l'écran (principalement durant la seconde moitié du film). Kurosawa aurait-il donc fait un cauchemar dans sa jeunesse qui reproduirait de manière onirique les symptômes de la PS ? A-t-il expérimenté une situation d'entre-deux, par exemple un cauchemar dont le réveil amènerait à une PS ? Ou bien encore a-t-il choisi de représenter un épisode bien concret de PS par le biais de la construction d'une histoire inventée nourrie par les sensations ressenties alors ? Il est impossible pour nous de conclure ce questionnement, faute d'une explicitation par l'auteur lui-même. Mais il faut bien se rendre compte que cette question, qu'elle concerne *Dreams* ou bien les autres films abordés dans cette recherche, n'est que très secondaire. L'important est que les extraits présentés ici reflètent une esthétique de la PS, que celle-ci soit consciente ou totalement inconsciente et nourrie par l'histoire de l'art, par la survivance de tous ces motifs que nous avons déjà présentés.

Voilà qui conclut notre panorama des films ayant pour protagoniste *Yuki-Onna*. Elle nous a semblée parfaite pour introduire cette partie concernant l'éphialtès, le déplacement de *l'intrus* vers *l'incubus*, le passage de la simple présence menaçante à une entité violente et agressive. Nous allons opérer à présent une nouvelle transition à notre tour. Jusqu'à présent, les différents films présentés comme exemples à nos propos *utilisaient* la paralysie du sommeil, probablement de manière inconsciente, de manière à parler d'autre chose. Par exemple, de la culpabilité pour *Oiwa*, ou d'un rapport à l'autre devenu terrifiant pour la *J-Horror*. En somme, la paralysie du sommeil n'était qu'un motif, qu'un représenté. Nous allons à présent nous tourner vers trois œuvres où la PS devient une véritable écriture, modifie totalement la mise en scène et devient le propos du film, même quand son nom n'est pas prononcé.

D. La paralysie du sommeil comme écriture

1. Sexualisation du trouble, le viol nocturne de *L'emprise*

Nous avons vu précédemment comment la figure du spectre de la femme des neiges pouvait être vue comme un corps désirable et véhiculait aussi un potentiel érotique malgré sa morbidité inhérente. La paralysie du sommeil peut entretenir des liens avec la sexualité, ou des sensations génitales assimilables à un acte sexuel, et le film *L'Emprise* (*The Entity*, 1981, Sidney J. Furie) en fait le cœur même de son propos. Sa narration est assez symptomatique de ce type de films d'horreurs « inspiré par des faits réels » : Carla Moran, mère de famille divorcée, est brutalement violée un soir. Or l'agresseur est absolument invisible, et de nombreux scientifiques lui feront passer une série d'examens pour trouver une cause psychologique à son expérience. Mais celle-ci va se reproduire, et les agressions commenceront à toucher de même ses enfants, sans qu'aucune solution ne fonctionne pour y mettre fin. Elle finira par se confier à des parapsychologues qui dévoileront l'origine surnaturelle de l'entité qui la harcèle. Ce schéma – mise en question rationnelle / basculement vers le paranormal – est très courant en effet, mais nous nous permettrons ici de l'envisager dialectiquement, c'est-à-dire de partir de l'explication démoniaque du film pour réinterroger ses images par le biais de la PS. L'histoire même ayant inspiré le film pourrait être relue sous cet angle, chose que nous ne ferons pas ici bien évidemment. Pour revenir à *L'Emprise*, la première agression a lieu très tôt, et n'est absolument pas préparée par la mise en scène : elle apparaît avec une violence fulgurante et cesse aussitôt, laissant les personnages comme le spectateur dans un désarroi profond. Car, comme nous l'avons indiqué à l'instant, personne n'a rien vu, si ce n'est une femme se faire violenter et probablement violer par une instance invisible. L'héroïne était seule dans sa chambre quelques secondes auparavant, en train de s'appliquer une pommade au bord de son lit. Son visage est frappé, du sang commence à couler de sa bouche. Elle est alors saisie et projetée sur le lit, et une force l'attaque alors, accompagnée par une bande son très percussive, suivant le rythme de l'assaut. Si Carla n'est pas ici endormie, elle n'en reste pas moins incapable d'effectuer le moindre mouvement face à l'entité qui l'assaille et l'étouffe avec un oreiller, et soumise à sa violence jusqu'à ce que celle-ci disparaisse mystérieusement, aussi brutalement qu'elle est apparue.

La seconde agression est encore plus proche de la PS. Elle intervient à peu près au milieu du film, à un point de bascule, lorsque Carla se rend compte que l'origine de ses maux n'est peut-être pas psychologique mais bien surnaturelle. Nous retrouvons celle-ci allongée sur le dos dans son lit, à moitié dénudée. Elle dort depuis une heure, comme nous l'apprend un plan sur l'horloge, et c'est alors que l'attaque survient. Cette fois-ci, elle est beaucoup moins brutale. Carla est entrain de rêver, et pousse des gémissements dont nous ne savons s'ils proviennent d'un rêve érotique ou d'un cauchemar. Un gros plan sur sa poitrine nous la montre alors être triturée, palpée et pressée par une main invisible. Au fur et à mesure de l'avancée de la scène, les gémissements se font de plus en plus sonores, mais basculent vite vers des gémissements de déplaisir. Carla parvient alors à se réveiller et semble terriblement gênée et énervée par ce qui vient de lui arriver. Elle s'empare d'une chaise et brise les différents miroirs de la pièce. Il y aurait beaucoup de choses à dire, à nouveau d'un point de vue psychanalytique, sur le désir refoulé d'une femme célibataire, si refoulé qu'une fois porté à sa conscience il déclenche un accès de rage prompt à casser tout ce qui pourrait lui renvoyer son propre reflet. Nous renverrons à nouveau le lecteur vers l'ouvrage de Jones sur le cauchemar pour cette question précise, de manière à nous consacrer plus précisément à la PS elle-même, et son rapport à la sensualité génitale. Mais avant de montrer ces liens entre le film et le trouble, une dernière scène appuiera encore plus celui-ci. Des parapsychologues ont donc investi la maison, dans une sorte de réminiscence de *Poltergeist* de Tobe Hooper, sorti un an auparavant. Carla est partie se coucher, et l'un des « scientifiques » est dans la salle de bain. Quand il revient dans la chambre, Carla est nue sur le lit, aux prises avec l'entité maléfique, ses seins à nouveau violemment écrasés. Incapable de bouger, elle arrive très difficilement à prononcer les mots « *Help Me* (aidez-moi) » d'une voix faible et éraillée. Le parapsychologue parviendra à arrêter l'attaque en cassant une chaise sur le dos de l'être invisible.

La paralysie est bien évidemment le plus fort indice d'une influence de la PS sur ce film. Si la première scène est une forme de viol fantastique, la seconde s'inscrit dans une nuit de sommeil, et se présenterait justement comme une PS accompagnée d'hallucinations hypnagogiques, le plan sur le réveil nous faisant comprendre que l'héroïne n'est pas endormie depuis longtemps. Carla est en effet un sujet type propice au développement de PS récurrentes : stress généré par sa vie familiale compliquée (mère célibataire, plusieurs enfants à gérer seule en plus de son travail), insomnies déclenchées par la première attaque qui vont modifier son cycle de sommeil et la

laisser dans un état de fatigue avancée, angoisse associée à la chambre à coucher et au lit... Tous ces éléments sont connus comme étant des composants potentiels de la PS, ou en tout cas des phénomènes favorisant son apparition. Nous retiendrons en particulier ici le cycle du sommeil brisé en irrégulier, qui est aujourd'hui accepté comme étant peut-être le facteur le plus important à prendre en compte. Nous avons donc un personnage dont le quotidien nous est présenté comme propice à des expériences de PS. Et celles-ci prennent de l'ampleur et se font de plus en plus violentes, les différentes expériences étant alimentées par le souvenir des peurs précédentes. Mais qu'en est-il du caractère éminemment sexuel des scènes présentées ici ? Pragmatiquement, elles correspondent à un choix de réaliser un film d'horreur s'inscrivant dans une lignée du paranormal, alors à la mode, et en même temps d'appuyer un certain érotisme qui battait alors son plein dans les années quatre-vingts. Il n'est en cela pas si différent de la série *Friday The 13th* qui lui est contemporaine et qui fait la part belle aux scènes de nudité et de sexe, opposées aux meurtres violents. Mais bien évidemment, il convient de s'intéresser à la sexualité potentielle de la PS.

Souvenons-nous tout d'abord des incubes et succubes, ces créatures fantastiques dont nous avons déjà largement parlé. Ces êtres littéralement apparus pour expliquer la PS, pour lui trouver une cause surnaturelle et compréhensible selon Jones, ont une dimension sexuelle absolument essentielle. Leur capacité à séduire/violer les dormeurs et dormeuses est même leur plus forte caractéristique. Cet être fantastique viendrait la nuit hanter sa victime et appuyer de son poids sa poitrine tout en le chevauchant, attaque souvent accompagnée de sévices sexuels. On leur prête même une capacité de fertilisation assez étonnante en démonologie, qui peut rapprocher le mot incube du latin *incubatio*. Les exégètes et théologiens débattent largement sur la possibilité qu'ont ces créatures infernales de pouvoir procréer, la plupart pensant qu'elles sont infertiles, tout comme le diable. Les auteurs catholiques ayant écrit sur la question ne font d'ailleurs que peu la distinction entre incube/succube et démon, ce qui relie directement ce trouble à la possession. Ainsi, Jules Delassus revient sur la question de fécondité du démon :

Ce commerce monstrueux était-il fécond ? Presque tous les auteurs l'affirment : le démon, n'ayant ni chair ni os, n'avait pas de semence. Il recueillait le produit des pollutions vaines (*sic*) ou bien, se faisant Succube, il dérobaît à des hommes puissants le sperme. Devenu incube, il transportait ce sperme dans la matrice de la femme qu'il voulait engrosser. Les enfants procréés de cette manière étaient plus lourds que les autres, toujours maigres et pouvaient tarir trois nourrices sans

engraisser. Quel était le père, le démon ou l'homme qui avait fourni la semence ?

D'après les théologiens, c'était l'homme.¹

On voit bien ici que le but de l'Église dans ces réflexions n'est pas tant d'étudier les démons (serait-ce d'ailleurs possible ?), que d'effrayer les pécheurs sur les conséquences infernales de leurs actes (dans ce cas, la masturbation, appelée « pollutions vaines » et l'adultère, lorsque l'homme ou la femme cèdent à la séduction de l'incube/succube ou sont bernés par son apparence familière). Car il est reconnu à ces êtres de pouvoir prendre le visage d'un être désiré de manière à assouvir leur lubricité plus facilement. L'ouvrage de Johann Joseph von Görres regorge de descriptions éloquentes de personnes aux prises avec ces démons :

Mais lorsque la volonté prend plaisir à ces actes honteux, le mal devient bien plus profond et difficile à guérir. « En 1643, » raconte Brognoli, « je fus chargé par mes supérieurs d'aller exorciser une jeune fille de vingt ans qui était poursuivie par un incube. Je me rendis chez elle avec son confesseur. À peine étions-nous entrés que le démon, qui était précisément alors occupé avec elle, se retira. Elle m'avoua sans détour tout ce que l'esprit impur faisait avec elle. Je jugeai, d'après ce qu'elle me dit, que, malgré ses dénégations, elle prêtait au démon un consentement indirect. En effet, elle était toujours avertie de ses approches par une surexcitation violente des organes sexuels ; et alors, au lieu d'avoir recours à la prière, elle courait à sa chambre et se mettait sur son lit. »²

Sans nous avancer ou juger le comportement de Carla dans le film *L'emprise*, ce récit d'une rencontre « réelle » de 1643 peut évoquer cette sorte de consentement non assumé lors de la seconde scène étudiée, où il est difficile de savoir si les gémissements sont d'ordre orgasmique ou de déplaisir. Soulignons tout de même que cela ne veut pas dire que le personnage principal *désire* ce viol, bien au contraire. Mais que dans cet état second d'endormissement tardif, il semble probable que sa frustration sexuelle due à sa vie quotidienne revienne à la surface et soit assouvie, malheureusement avec un démon dans la diégèse, et plus pragmatiquement à travers une PS à fort caractère sexuel dans notre interprétation. Nous indiquerons ici un dernier exemple tiré du livre de Görres, pour conclure sur la lubricité liée aux incubes et succubes, dont un homme fait les frais cette fois-ci :

¹ DELASSUS, Jules. *Les incubes et les succubes. op.cit.*, p. 22.

² GÖRRES, Johann Joseph von. *La mystique divine, naturelle et diabolique. Volume 5 / par Görres ; ouvrage trad. de l'allemand par M. Charles Sainte-Foi...* [S. l.] : Mme Vve Poussielgue-Rusand (Paris), 1854, p. 301 [Consulté le 28 novembre 2017]. Disponible à l'adresse : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k69289h>.

Lorsque la volonté prête son consentement au démon en ce genre, il prend assez souvent la forme d'un objet aimé. À Bergame, en 1630, un jeune homme âgé de vingt-deux ans et tourmenté par un (*sic*) succube raconte à ce même Brognoli que plusieurs mois auparavant, comme il se mettait au lit, le démon lui avait apparu sous la forme d'une jeune fille qu'il aimait beaucoup. À cette vue, il poussa un cri ; mais le fantôme lui ordonna de se taire, en l'assurant qu'il était sa bien-aimée, qu'elle avait fui de la maison parce que sa mère l'avait maltraitée, et qu'elle venait le voir. Il savait très bien que ce n'était point-là celle qu'il aimait, mais un démon ; malgré cela, après quelques paroles et quelques caresses, il consentit à ses désirs. Le fantôme lui dit alors qu'il n'était pas sa Thérèse, mais un démon ; qu'il l'aimait, et que c'était pour cela qu'il le poursuivait jour et nuit.¹

Les incubes et succubes étant des créatures infernales créées de manière à expliquer la PS, ou en tout cas s'y attacher, nous voyons comment ce trouble se charge d'un sous-texte sexuel fort par extension. En se tournant cette fois vers des études plus récentes sur la PS, nous pourrions constater que cette caractéristique, si elle n'est pas constante ni même courante dans les expériences de PS, existe néanmoins et est à prendre en compte dans notre cas. Ainsi, Cheyne a pu relever cette sensation chez des participantes d'une de ses études :

Fait intéressant (*interestingly*), 13 participantes, toutes des femmes, ont explicitement décrit leurs expériences de PS comme très proches d'un assaut sexuel ou d'un viol (*feeling very much like being sexually assaulted or raped*). Toutes ont rapporté une pression intense sur la poitrine et de la douleur. En absence de narrations traditionnelles pour de telles expériences hypnagogiques et hypnopompiques (*lacking traditional narrative for such HHEs*), ces femmes se sont inspirées (*drew upon*) de ce qui est probablement une narration très valable d'agression pour de nombreuses femmes.²

Ce qu'interprète Cheyne de ces récits, c'est qu'en l'absence d'un souvenir d'histoire, de mythe pour expliciter ce qu'elles ont vécu - par exemple l'attaque d'un fantôme ou un enlèvement par des extra-terrestres aujourd'hui – ces femmes ont comparé leur expérience de la PS à des sensations de viol. Comme nous l'avions souligné précédemment, on voit bien que le récit fait de l'expérience de la PS est totalement conditionné par l'imaginaire de la personne touchée. Si les sensations en elles-mêmes sont très probablement proches, ou appartiennent à une liste similaire de symptômes

¹ *Ibid.*, p. 301,302.

² CHEYNE, James Allan, RUEFFER, Steve D. et NEWBY-CLARK, Ian R. Hypnagogic and Hypnopompic Hallucinations during Sleep Paralysis: Neurological and Cultural Construction of the Night-Mare. *op.cit.*, p. 330.

(hallucination ou non, difficulté à respirer ou non, sensation de contact etc.), l'explication qui leur est attribuée par la personne varie énormément, ce qui crée la grande disparité de récits que nous avons mentionnée ici. Retranscrivons pour conclure ces témoignages tirés d'un article de 2007, traçant les liens qui unissent la sexualité et de multiples troubles du sommeil, maux appelés couramment « sexsomnies » :

Les hallucinations hypnagogiques et hypnopompiques (HHH), apparaissant souvent durant une paralysie du sommeil (PS), peuvent incorporer un contenu sexuel, avec des conséquences sérieuses. (...) Une seconde femme vivait des PS et des HHH multisensorielles, incluant « des expériences de voyages astraux » et une paranoïa de poison et de complots. Elle décrit être violée par un policier après s'être couchée (*after going to bed*), avec des descriptions détaillées de son état de nudité et les positions sexuelles utilisées (*state of undress and the sexual position used*). Suite au viol, le policier lui fit prendre des drogues et s'en alla. La patiente a vu un psychiatre spécialisé dans l'accompagnement des victimes de viol (*saw a psychiatrist for rape counselling*). Elle décrit un autre viol qui a pris place cinq ans après le premier. Son manager au travail donnait une fête, et après qu'elle ait bu de l'alcool et se fût rendue dans une chambre à coucher, le président (*her chairman*) est entré et l'a violée – elle rapporte être paralysée et muette. D'autres hommes entrèrent à leur tour et la violèrent silencieusement. Quand elle « retrouva ses sens » (*recovered her senses*), elle remarqua que les violeurs lui avaient remis ses habits (*had put her clothes back on*). Elle a perdu « à jamais » (*permanently*) le respect pour ses superviseurs et a pris une retraite anticipée de sa position (*retired early from her position*). Elle a rapporté avoir été violée en d'autres occasions. Elle a finalement été diagnostiquée comme narcoleptique, et a bien réagi à une thérapie d'amphétamines. (...)

Une femme de 23 ans se souvient de manière précise (*vividly recalled*) avoir été agressée sexuellement dans une voiture et s'être rendue à la police pour porter plainte, mais elle « s'est alors lentement rendu compte que son expérience de viol était une hallucination ». (...)

Le quatrième patient est un homme de 39 ans avec une vie d'hallucinations hypnagogiques et hypnopompiques qui se souvient avoir été caressé de manière sexuelle par un ami quand il n'était qu'un jeune homme. Durant les siestes il se réveillait partiellement et se sentait comme s'il était ailleurs, « paralysé par des drogues », pendant que son ami le caressait. Quand il s'éveillait, il découvrait que son ami avait toujours agi de manière appropriée (*always acted appropriately*). Une thérapie d'amphétamines contrôla complètement sa narcolepsie. Toutefois, il

persista à considérer (*regarding*) ses précédentes agressions sexuelles comme réelles et se demander quelle drogue avait été utilisée pour le paralyser.¹

Il n'est pas étonnant de voir les auteurs parler de « conséquences sérieuses » suite à des hallucinations à caractère sexuel. On voit bien comment lesdites expériences traumatisantes ont pu avoir une incidence réelle et négative sur la première femme, et ce de diverses manières. Ces hallucinations peuvent bien évidemment être réelles et mener la victime à porter plainte et attaquer en justice ou même physiquement ses agresseurs présumés, alors que ceux-ci n'ont jamais eu ce comportement. Mais l'inverse est bien plus terrible. Tout comme le 4^{ème} patient de l'extrait, il est possible de douter de l'hallucination et de soupçonner un véritable viol. Celui-ci serait alors passé sous silence par l'explication psycho-physiologique, alors même qu'il aurait peut-être réellement eu lieu. Les cas présentés dans cet article sont avérés et relèvent à priori d'hallucinations de viol, mais on comprend bien la complexité de la question sur ce sujet. D'ailleurs, l'impact psychologique est bien souvent le même qu'un véritable viol diurne, et nécessite dans certains cas une thérapie similaire.

Ces quelques rapports, qu'ils relèvent de la religion ou de la psychologie, nous auront montré un certain nombre de cas, assez similaires, où la sexualité devenait un caractère important sinon essentiel de l'expérience de la paralysie du sommeil. Ajoutons bien sûr à ces témoignages le simple fait que la PS intervient majoritairement lorsque le dormeur se trouve en position dorsale, ce qui ne manque d'amener une correspondance posturale avec des rapports sexuels de type passif (auxquels viennent s'adjoindre la sensation de poids, l'impossibilité de bouger qui se trouvent eux aussi dans la sexualité, même si dans une violence bien moindre en général). Tout ce détour n'a pas été vain, puisqu'il va nous permettre de mieux comprendre l'enjeu des différentes scènes d'agression de *L'emprise*. À nouveau, si la mise en scène a été pensée et travaillée pour représenter des cas d'attaques démoniaques, et ce avec assez de subtilité pour que le spectateur puisse douter lui aussi d'une quelconque réalité des faits (en tout cas dans la première moitié du film), elle n'en reste pas moins un modèle très intéressant de représentation presque parfaite d'une paralysie du sommeil à sous-texte sexuel. D'ailleurs, il est intéressant de noter ici que l'entité qui s'acharne sur Carla puis sur sa famille est invisible. Dès lors, les différentes scènes, et en particulier les trois présentées précédemment, prennent une dimension très étrange puisqu'elles

¹ SCHENCK, Carlos H., ARNULF, Isabelle et MAHOWALD, Mark W. Sleep and Sex: What Can Go Wrong? A Review of the Literature on Sleep Related Disorders and Abnormal Sexual Behaviors and Experiences. *Sleep*. Juin 2007, Vol. 30, n° 6, p. 693,694. PMC.

placent le spectateur dans une posture de voyeur, dans le sens où celui-ci observe une paralysie du sommeil en action mais sans en partager les hallucinations qui l'accompagnent. C'est en cela que le film s'oppose dans sa mise en scène aux exemples précédents de cette étude qui amenaient le spectateur à partager les visions des protagonistes. Rappelons que nous parlons toujours ici d'interprétation filmique à l'aune de « l'outil » paralysie du sommeil, et non dans le cadre de la diégèse, puisque la plupart des entités présentées dans les films ne sont certainement pas des visions, mais sont au contraire bien réelles. C'est le cas aussi ici bien sûr, et il n'est suggéré à aucun moment que Carla est capable de voir son agresseur, bien au contraire. C'est d'ailleurs l'élément qui l'empêchera de convaincre les médecins de l'aider et qui soulignera une possible interprétation psychotique de ses troubles. Mais en choisissant délibérément de ne pas donner une corporalité au démon, mais au contraire de seulement montrer son incidence sur le corps de Carla, le réalisateur Sidney J. Furie fait glisser un peu plus le film dans l'esthétique de la paralysie du sommeil. Alors même qu'il est basé sur « des faits réels », dont notamment le livre écrit par Frank de Felitta¹ (d'ailleurs scénariste de l'adaptation), *L'emprise* laisse suggérer, sans même s'en rendre compte, une interprétation psycho-physiologique du trouble de son héroïne, et explique par la même occasion l'origine très probable de l'histoire de Doris Bither, la femme ayant inspiré le livre qui est une version romancée des récits qu'elle a pu faire de son expérience paranormale. Nous ne sommes pas là pour revenir sur tous les détails du film, comme les plaies et contusions suivant les attaques par exemple, ou même l'histoire « réelle », dont des photographies sont censées témoigner de l'authenticité. Nous soulignons seulement ici la correspondance de symptômes entre l'histoire, le film et la paralysie du sommeil qui expliquerait très probablement un événement considéré par beaucoup comme relevant du surnaturel.

Quoi qu'il en soit, nous relèverons ici un dernier point en guise de conclusion. Les différentes scènes d'agression sont construites comme différents points d'orgue du film, la mise en scène les prépare, amène le spectateur à les redouter et les dispose dans le montage à un rythme régulier pour garder celui-ci dans un état de tension constante. Tout semble donc converger vers ces scènes de viol, bien plus que la fin du film en elle-même, somme toute assez grand-guignolesque et beaucoup plus classique, sinon convenue.² Certes, nous avons déjà relevé le fait que l'érotisme malsain que

¹ DE FELITTA, Frank. *The entity*. London : Pan Books, 1979.

² Pour mémoire, l'équipe de parapsychologues construit une réplique de la maison de Carla dans un hangar surveillé, en ayant préparé un dispositif permettant de couvrir ce plateau entier d'azote liquide. L'idée est de se servir de la femme comme d'un appât et de geler le démon.

véhiculent ces scènes a aussi fait son succès public et relève d'une vraie intention de réalisation. Mais nous nous retrouvons ici face à un nouveau type d'œuvre que nous n'avons pas encore abordé dans cette étude, et dont *Ju-On* sera le représentant le plus fameux : un film dont la paralysie du sommeil a modifié l'écriture même de la mise en scène. Le trouble n'est peut-être pas mis en image consciemment, rappelons-le, mais il est à nouveau une véritable esthétique, qui cette fois-ci ne sert plus le propos du film, mais que le film entier semble venir servir.

2. La paralysie du sommeil comme écriture, *Ju-On*.

Pour la première fois dans cette recherche, nous allons nous pencher sur un film qui représente de la manière la plus précise possible la PS, un peu de la façon dont pouvait le faire Maupassant dans sa célèbre nouvelle *Le Horla*. Jusqu'à présent, nous avons repéré des éléments propres au trouble dans différentes mises en scène et images, mais ceux-ci n'étaient que rarement tous présents ensemble, du moins au cinéma. La présence sombre n'accompagnait pas, par exemple, une paralysie ET une agression prenant la forme d'un poids sur la poitrine. Tous ces symptômes se retrouvent dans *Ju-On* et ce à plusieurs reprises, si bien qu'il semblerait que le film soit littéralement hanté par la paralysie du sommeil. Tout ceci est si précis qu'il paraît difficile d'imaginer Shimizu Takashi, auteur de cette saga horrifique, ne pas connaître le trouble. À nouveau, c'est pourtant tout à fait possible, et ce chapitre ne se présentera pas comme une enquête pour prouver les inspirations et éclaircir la vérité d'une référence consciente à la PS ou non. Néanmoins, il sera utile de faire un détour par la connaissance de la PS au Japon, très différente de l'Occident. Commençons toutefois par une séquence du film, pour mieux cerner l'intérêt premier de celui-ci pour notre recherche.

Nous sommes à la fin du premier chapitre de *Ju-On*, segment suivant le personnage de Rika, une aide à domicile envoyée par son entreprise dans la maison hantée de manière à prendre soin d'une vieille femme, Sachié, pendant l'absence de ses enfants, propriétaires de la maison disparus depuis peu. Pour donner suite à nombreux événements inquiétants, Rika pénètre dans une chambre à coucher, où elle découvre l'enfant fantôme Toshio, d'apparence humaine, enfermé avec son chat dans un placard préalablement bloqué par du ruban adhésif. Rika redescend alors affolée au rez-de-chaussée, pour demander à la doyenne de la famille, allongée sur le futon dans la pièce de vie, qui est cet enfant, et ce qu'il se passe dans cette maison. Celle-ci ouvre les yeux,

met les mains devant son visage, ménageant un espace de vision entre ses doigts ouverts, et commence soudainement à être terrifiée. Rika se recule et s'effraye à son tour de voir une immense forme sombre aux longs cheveux noirs penchée sur Sachié, donnant l'impression de venir l'étouffer. Cette forme sombre indéfinie semble trouver son origine d'une sorte de nuage d'ombre ayant empli les coins de la pièce. La grand-mère meurt, probablement de peur d'après la mise en scène, Rika s'évanouit et tombe dans le coin opposé de la pièce.

Figure 34- SHIMIZU, Takashi, *Ju-On, The Grudge* (2002) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Inutile de préciser que durant toute cette séquence, Sachié, tout comme Rika dans le rôle de témoin de l'attaque spectrale d'ailleurs, ne peut effectuer le moindre mouvement, ce qui est bien évidemment la condition primaire à la PS. De même, nous sommes ici face à deux des catégories relevées par Cheyne, synthétisées comme souvent dans la vraie vie dans une seule entité : l'intrus et l'incube. L'intrus tout d'abord, puisque nous retrouvons ici la sombre présence, qui de plus semble originaire des ombres des coins de la pièce, tout comme le mécanisme d'apparition des hallucinations hypnagogiques ou hypnopompiques (que nous résumerons à notre tour ici par l'acronyme HHH) ; l'incube enfin, puisque cette même forme indistincte repose sur le corps de la vieille femme dans une sorte d'étranglement. Certes, Rika voit le spectre, ce qui empêche un parallélisme parfait entre la PS et cette scène, mais tous les éléments sont toutefois présents. Gardons à l'esprit que le film ne souhaite pas mettre en scène une paralysie du sommeil, il représente un phénomène de hantise qui puise son esthétique dans le trouble. La précision de ce qui nous est proposé ici par Shimizu Takashi reste néanmoins impressionnante, l'actrice principale en ayant d'ailleurs conscience. Ainsi, dans les bonus du DVD (HK VIDEO, 2007), l'interprète de Rika, alors même que personne n'a abordé cette thématique, et que bien sûr le terme de PS

n'a jamais été prononcé, nous fait une troublante confiance. Lorsque le réalisateur lui pose la question, assez convenue dans ce type de productions : « Avez-vous déjà vécu une expérience paranormale », elle répond par la négative, mais nous parle toutefois de rares fois où elle s'est éveillée au milieu de la nuit sans pouvoir bouger ni parler...

Le lecteur conviendra que nous utilisons beaucoup de films japonais pour appuyer notre propos. Cela vient de connaissances et goûts personnels dans un premier temps, mais peut-être que quelque chose d'autre se cache derrière ce corpus. Il semblerait que les films de l'archipel sont plus facilement habités par la PS, ou qu'ils la présentent d'une manière plus authentique, même si nous avons vu que les autres pays ne sont pas en reste, rappelons-le. Nous nous devons alors de faire un détour vers la connaissance de la PS au Japon pour mieux comprendre cette esthétique si particulière qui parsème les films, avant de revenir vers d'autres scènes de *Ju-On* tout aussi impressionnantes. À la lecture de l'article *High Prevalence of Isolated Sleep Paralysis: Kanashibari Phenomenon in Japan*, on comprend bien vite que la PS occupe une place importante dans ce pays, peut-être bien plus que sur le reste du globe. Si les explications paranormales puis l'amalgame avec le cauchemar ont traversé les siècles en Occident, les auteurs de l'article soulignent que le phénomène a été quasiment exclusivement interprété comme d'origine démoniaque au Japon :

(...) au Japon, un ensemble d'expériences psychologiques et physiques existent impliquant la paralysie, souvent accompagnée de terreur et d'anxiété (*usually with terror and anxiety*) et avec ou sans hallucinations, durant la période transitoire entre le sommeil et l'éveil. Ces expériences ont été traditionnellement et largement interprétées au Japon comme un phénomène nommé *kanashibari* qui doit être symptomatiquement identique à la paralysie du sommeil isolée (*that must be symptomatically identical to isolated sleep paralysis*). L'étymologie du terme *kanashibari* dérive de son homonyme, qui signifie la magie du *Fudoh-Myohoh*, un des dieux du Bouddhisme. Il y a longtemps au Japon, les moines Bouddhistes étaient soupçonnés d'utiliser la magie pour paralyser d'autres personnes comme s'ils étaient liés par des chaînes (*Buddhist monks were thought to use the magic to paralyze others as if binding them with chains*). Beaucoup de Japonais soupçonnent des esprits maléfiques (*evil spirits*) de causer le phénomène, et il y a très peu d'études scientifiques à ce sujet.¹

C'est une tout autre origine mythologique que nous découvrons ici, mais nous retrouvons toutefois des éléments similaires à celle véhiculée en Occident, comme par

¹ FUKUDA, Kazuhiko, MIYASITA, Akio, INUGAMI, Maki, et al. High prevalence of isolated sleep paralysis: kanashibari phenomenon in Japan. *Sleep*. 1987, Vol. 10, n° 3, p. 280 (nous traduisons).

exemple les moines capables de paralyser quelqu'un par magie, tout comme les sorcières, notamment dans les légendes de Terre-Neuve (le *Og-Rag*). De même, les Japonais ont un nom particulier pour qualifier le trouble : *kanashibari*, qui se traduit grossièrement par « lié avec du métal »¹. La page *Kanashibari* tirée du site internet *Yokai.com* nous donne plusieurs sources possibles de PS dans l'archipel. La possession est une des explications les plus courantes, causée par un *inugami*, *kitsune* ou *tanuki* (respectivement chien, renard ou raton-laveur polymorphe). Un *yokai* (une créature fantastique) est notamment connu pour potentiellement causer des expériences de *kanashibari* : le *makura-gaeshi*, dont le nom est très clair, puisqu'il se traduit par « le renverseur d'oreiller ». Ce petit fantôme d'enfant est généralement inoffensif et se contente de voler les oreillers (*makura*) et de les placer sous les pieds de ses victimes. Il peut néanmoins dans certains cas venir s'asseoir sur le torse du dormeur, le réveillant et l'empêchant ainsi de bouger, expérience « sans danger, mais terrifiante pour la victime (*not actually harmful, this is a terrifying experience for the victim*) ». Le lien avec la paralysie du sommeil est évident, même dans son absence de léthalité, et nous garderons ici dans un coin d'esprit la figure de l'enfant fantôme venant déranger le dormeur dans son sommeil et faire pression sur sa poitrine, puisque ce sera une figure récurrente et d'une grande importance de *Ju-On*. Enfin, Meyers conclut en mentionnant une histoire de fantôme populaire de la préfecture d'Iwate :

(...) au milieu de la nuit, la personne s'éveille avec un sinistre pressentiment d'effroi (*an ominous, foreboding sense of dread*). Elle réalise qu'elle ne peut pas bouger, même si elle est entièrement éveillée. C'est comme si de puissants bras la serraient, la maintenant immobile (*powerful arms are gripping him tight, keeping him immobile*). Soudain, une force invisible s'agite sur ses jambes (*an invisible force tugs on his legs*) et le tire de sous son futon – généralement dans la direction d'une fenêtre ouverte, d'une rivière ou d'un autre endroit dangereux ! Après une lutte désespérée, elle parvient finalement à s'échapper de la paralysie du sommeil, et voit alors le fantôme d'une femme d'âge moyen montant vers le plafond (*rising up into the ceiling*).²

À nouveau, les images de *Ju-On* font terriblement écho à cette légende, il suffit de se souvenir de la fin du segment d'Hitomi pour s'en persuader, celle-ci trouvant un refuge illusoire sous des couettes pour s'y voir violemment tirer par les pieds par le spectre de Kayako, justement un fantôme féminin d'âge moyen.

¹ MEYER, Matthew. *Kanashibari*. Dans : *Yokai.com* [en ligne]. 3 juillet 2013.

[Consulté le 22 décembre 2017]. Disponible à l'adresse : <http://yokai.com/kanashibari/>.

² *Ibid.* (nous traduisons).

Voilà pour la qualité mythologique ou surnaturelle du trouble pour les Japonais. Revenons à l'étude citée précédemment de manière à voir dans quelle mesure celui-ci est encore connu et expérimenté de nos jours, ou en tout cas en 1987, année durant laquelle l'article a été publié. Celui-ci retranscrit et interprète les résultats d'un questionnaire distribué à 635 étudiants en université (390 hommes et 245 femmes) entre 18 et 26 ans. La réponse à la première question est assez consternante à la vue des précédentes statistiques ne concernant pas le Japon : à la question « avez-vous déjà entendu parler de *kanashibari* ? », 98,4 % ont répondu affirmativement, 46 % des hommes et 70,8 % des femmes faisant le lien entre le *kanashibari* et les esprits.¹ Nous ne relèverons pas toutes les statistiques, mais n'indiquerons ici qu'un dernier chiffre pour appuyer notre propos : 37,7 % des hommes et 51,4 % des femmes (soit un total de 43 %) indiquent avoir expérimenté au moins une fois un épisode d'attaque de *kanashibari*. De même, les auteurs indiquent que les sujets ayant vécu ce trouble ont décrit leur expérience avant même d'avoir été introduits à une définition d'attaque de *kanashibari*. Une fois mis en relation ces récits et leur propre définition, les auteurs arrivent à la conclusion que *kanashibari* et paralysie du sommeil sont bien identiques et que la plupart des attaques de *kanashibari* contiennent des HHH. Ces hallucinations très vivaces et violentes seraient la raison pour laquelle la plupart des personnes pensent que le trouble trouverait son origine dans des esprits diaboliques.²

Ce que ces quelques chiffres nous indiquent ici est peut-être une raison à l'omniprésence de l'esthétique de la PS dans le cinéma japonais. Il semblerait qu'une très grande partie des habitants de l'archipel a connaissance de ce trouble, ou en tout cas de son explication surnaturelle. Même les enfants et adolescents seraient à même de parler de *kanashibari*, notamment dans le cadre d'histoires horribles pour s'effrayer en vacances, entre amis, etc. C'est le sujet de l'article précédemment cité d'Anna Schegoleva, qui s'est penchée sur la question après avoir vu une récurrence de ce terme lors d'une « collecte » d'histoires horribles chez ses étudiants. Ainsi, en parlant du récit fait par l'un de ses étudiants de 3^{ème} année (d'université, donc de 20-21 ans), elle conclut :

Cela s'est produit lorsqu'il avait 19 ans et il se souvient bien qu'il n'a pas pu aller se coucher durant quelques temps après ça. La discussion qui en découla (*the ensuing discussion*) a révélé que la moitié des jeunes gens présents avaient déjà

¹ FUKUDA, Kazuhiko, MIYASITA, Akio, INUGAMI, Maki, et al. High prevalence of isolated sleep paralysis: *kanashibari* phenomenon in Japan. *op.cit.*, p. 280.

² *Ibid.*, p. 282.

eu une expérience similaire au moins une fois dans leur vie. La plupart ont admis avoir vu quelque chose ou quelqu'un dans la pièce, tout en étant paralysé par la peur, et sans pouvoir faire quoi que ce soit contre la présence effrayante (*could do nothing about the frightening experience*).¹

Les articles ne sont malheureusement pas contemporains, mais nous pouvons à nouveau supposer que les proportions décrites ou les expériences faites n'ont pas beaucoup évolué en vingt ans. Il est même possible que le *kanashibari* soit encore plus connu aujourd'hui avec la progression d'internet, qui a donné un tout nouveau véhicule à ces histoires d'horreur à travers les forums consacrés. Nous constatons en tout cas que les chiffres coïncident relativement avec les statistiques antérieures. Reste à savoir quelle est la cause de cette connaissance surprenante d'un trouble très confidentiel en Occident. Schegoleva s'est par la suite rendue dans une école primaire, car « cet âge (10-12 ans) est considéré comme le plus important dans la transmission d'histoires de fantômes à l'école d'école (*transmitting school ghost stories*) »². Voici les résultats obtenus en distribuant un questionnaire, consacré largement au rapport de l'enfant à l'école, aux devoirs, à ses camarades et autres, mais aussi à son sommeil et son cauchemar, dont une question porte sur la connaissance du mot *kanashibari* :

Les enfants ne dorment pas très bien car ils sont inquiets à propos de leurs devoirs (*school tasks*) ou se sentent effrayés dans l'obscurité de la pièce, ou après avoir lu des livres horribles et regardé des programmes TV qui présentent une grande variété d'histoires choquantes. Ils connaissaient tous l'expression *kanashibari* (à l'exception d'une fille, qui n'était pas sûre), et ont appris ce mot par des jeux vidéo, programmes TV, livres, parfois par des amis et dans les cas les plus rares par des membres de la famille. Un tiers des sondés (*respondents*) a admis avoir eu cette expérience, dont deux pour cent incertains s'il s'agissait de *kanashibari* ou non. De manière intéressante, il n'y avait pas de différence significative entre les réponses des garçons et des filles, même s'il est communément admis que les filles sont plus susceptibles de vivre un *kanashibari* (*although it is usually thought that girls are more susceptible to kanashibari*).³

La peur de la paralysie du sommeil, ou de son pendant surnaturel, fait donc partie des peurs nocturnes des écoliers japonais et nous ne nous avancerons sans doute pas trop en pensant qu'il en va bien différemment hors du Japon. De même, cette connaissance est véhiculée, d'après Schegoleva, par des livres et des programmes télévisés, puis

¹ SCHEGOLEVA, Anna. Sleepless in Japan: the *kanashibari* phenomenon. Dans : *Electronic journal of contemporary japanese studies (ejcjs)*. *op.cit.*, p. 30. (nous traduisons).

² *Ibid.*, p. 30. (nous traduisons).

³ *Ibid.*, p. 97–123. (nous traduisons).

bien évidemment par le bouche-à-oreille, d'une manière similaire aux légendes urbaines. L'auteure a par la suite continué par des entretiens qui lui ont permis d'avoir une idée du type d'HHH qui apparaissaient aux écoliers lors de ces expériences de PS :

Les expériences physiques ne varient pas : pression sur la région pectorale (ou sur tout le corps), immobilité, difficultés à respirer. (...) Des variations sont présentes dans les visions et les sons. Les visions les plus communes incluent : Sadako, fantômes (*obake*), personnes non familières. D'autres exemples : les photos spirites, suicides, zombies, cambrioleurs, choses effrayantes vues à la TV. Une des filles (âgée de 10 ans) a vu des pilules somnifères tomber du plafond ; il y en avait tellement qu'elle ne pouvait que difficilement soutenir leur poids. La vision la plus impressionnante est Sadako, du film *Ring*. Une figure féminine en tenue blanche, rampant vers le dormeur (*limping up to the sleeper*), avec son visage couvert par ses cheveux tombant de sa tête (*with her face enclosed by long hair hanging down from her head*), ou un autre raccord (*another cut*) où l'on voit Sadako (sic) se coiffer en souriant façon Mona Lisa (*smiling in Mona Lisa style*) en réflexion dans le miroir. Juste quelques secondes plus tard elle apparaît à l'écran laissant une telle influence subliminale sur les spectateurs qu'ils les voient dans leurs cauchemars et expérimentent un *kanashibari* (*and experience kanashibari*)¹. Une autre représentation visuelle de l'expérience du *kanashibari* – les personnes non-familières dans la chambre à coucher – appellent à une toute autre recherche psychologique (*calls for thorough psychological research*). Certains des interrogés (*some interviewees*) voient la même figure à chaque fois, alors que d'autres voient des personnes totalement différentes qui viennent à travers la fenêtre et observent la victime paralysée de peur. Je ne considère pas ma tâche comme celle de trouver une explication pour ces « hallucinations » (sic), mais l'influence des mass médias sur le déroulement de ces expériences est évidente. Certaines personnes interrogées ont même dit que la première fois qu'elles ont vécu un *kanashibari* était après avoir vu un programme TV qui comportait une explication détaillée de ces expériences. Un de ces fameux programmes TV sur le *kanashibari*, qui a été rediffusé (*repeated*) un grand nombre de fois, était « *Unbiribabo* (Unbelievable) » de Kitano Takeshi, où des investigations sérieuses suivaient des blagues sur le sujet. La célébrité Takeshi était ligotée à sa chaise avec des chaînes de métal et appelait à l'aide en hurlant, et des blagues similaires étaient parfois utilisées dans des téléfilms et programmes comiques (*TV dramas and comedy programmes*). Ainsi, les mass médias ont participé activement à la formation de l'attitude populaire face au *kanashibari*

¹ L'auteure ici n'est pas très claire, elle ne parle plus d'une expérience de *kanashibari* que lui ont relaté les enfants, mais bien un extrait célèbre du film *Ring*. Elle se trompe d'ailleurs lourdement sur les deux scènes qu'elle décrit, mais nous y reviendrons.

(*formation of popular attitudes toward kanashibari*) et même influencé la manière dont le *kanashibari* apparaît aux victimes (*happens to sufferers*).¹

Ce long extrait de l'article est riche en informations et enrichit grandement notre point de vue. Il est pourtant truffé d'erreurs et mérite par conséquent que nous clarifiions quelques éléments. Les visions les plus communes mentionnées sont tout à fait universelles, à l'exception du fait que l'intrus est ici directement assimilé au personnage de Sadako. Un doute est toutefois à émettre quant à la suite : vision de photos spirites par exemple. Les enfants ont-ils une vision hallucinatoire d'une photographie spirite, c'est-à-dire d'une photographie témoignant d'une vie spectrale, ou bien faut-il comprendre que ceux-ci voient quelque chose dans la chambre s'apparentant aux formes sombres et imprécises qui figurent sur les photographies ? De même, l'auteure est difficile à suivre par la suite, en ce qu'elle mélange des visions et des extraits du film *Ring*. Il est difficile de croire que les écoliers et écolières interrogés ont pu vivre exactement ces scènes vues précédemment dans le film. L'auteur se trompe d'ailleurs lourdement sur celles-ci en les décrivant : le spectre ne rampe pas vers le dormeur, puisque les victimes présentes à l'image sont tout à fait éveillées et font face à l'écran de télévision d'où émerge la malédiction. Si un lien de l'ordre de la stupéfaction unissant le personnage de *Ring* et l'individu expérimentant une PS existe bel et bien, il ne faut pas le chercher du côté du sommeil, mais bien du côté de l'absence de réponse du corps dans les deux situations. La description suivante est encore plus compliquée à comprendre : il ne s'agit pas de Sadako que l'on voit dans le miroir, mais de sa mère, et la première apparaît effectivement lors d'un jump-cut très rapide, qui produit, comme le mentionne Schegoleva, un certain effet de choc de l'ordre du subliminal, dans le sens où l'image est très courte et surtout n'est pas répétée ni expliquée.

Enfin, penchons-nous sur la dernière partie de l'extrait, concernant les mass médias. L'auteure souligne à raison que la connaissance du trouble passe au Japon largement par les émissions populaires, ou les livres et autres mangas. Néanmoins, connaître la PS n'augmente en rien la possibilité d'en vivre une. Nous avons vu précédemment quelles étaient les causes potentielles de son apparition, et celle-ci n'en fait pas partie, tout comme les films d'horreurs. Elle se trompe lourdement, nous semble-t-il, dans sa dernière proposition : les mass médias moduleraient les HHH expérimentées durant les *kanashibari*. C'est en quelque sorte vrai et possible : l'imaginaire de chacun est lié

¹ *Ibid.*, p. 31-32. (nous traduisons).

à ses connaissances, ses souvenirs, ce qu'il a vu etc. Mais la véritable erreur serait de croire que Sadako apparaît aux écoliers parce qu'ils ont vu le film avant d'aller se coucher. Nous proposons ici une relecture totalement inversée de cette vision : c'est parce qu'ils connaissent le film qu'ils *choisissent d'appeler ce qu'ils ont vu* par le nom de l'adolescente fantôme du film de Nakata. En allant plus loin, l'apparence du spectre rappelle largement les différentes hallucinations communes de la PS, et il semblerait bien que ce n'est pas ce personnage qui interfère avec les HHH, mais bien l'inverse, que l'esthétique du fantôme découlerait, comme nous l'avons déjà relevé, d'un inconscient collectif du cauchemar et de la PS. Ainsi, si Schegoleva souligne que la vision du film altère et modifie la PS, c'est bien plutôt l'inverse qui se produit, et c'est donc le film qui rappelle cette esthétique si particulière, à laquelle l'attitude tétanisée, stupéfiée du personnage s'ajoute. Ce n'est pas un souvenir du cinéma d'horreur qui intervient dans la PS, c'est le cinéma d'horreur (en partie en tout cas, bien sûr) qui se voit habité par une survivance de la PS.

Nous concluons avec un dernier élément tiré de cet article. Un peu plus loin, Schegoleva laisse entendre que tout un imaginaire de l'apparition de la PS est connu des enfants, au trouble se voyant donc ajoutée une étiologie personnelle : faire du mal aux autres, trop travailler dans la journée etc. Mais surtout, et c'est à nouveau un point totalement opposé à l'appréciation de la PS hors Japon, l'auteur constate avec surprise que les jeunes écoliers et collégiens qu'elle interrogeait ne cherchaient pas de méthode pour éviter l'apparition du *kanashibari*, ils étaient même enthousiastes à l'idée de pouvoir vivre une PS. Sur les sites internet japonais, un grand nombre de pages et de forums seraient d'ailleurs consacrés à des méthodes pour favoriser son apparition, emplis de récits de *kanashibari*, qui vont jusqu'à « faire partie de la vie de tous les jours (*kanashibari experiences as a part of their everyday lives*) »¹. De manière un peu similaire à l'expérience du visionnage d'un film d'horreur, les « victimes » de PS apprécient le frisson procuré par l'expérience : « Il y avait une page d'accueil d'un fan club de *kanashibari* où les visiteurs discutaient de combien ils avaient apprécié leur expérience de l'horreur »². Sans nous lancer dans une approche sociologique, nous pouvons toutefois suggérer ici la création d'une communauté autour de cette expérience de la PS, qui place la « victime » dans une position de privilégié, en groupe avec d'autres privilégiés qui ont eu la chance de vivre la même chose qu'elle. Une

¹ *Ibid.*, p. 32. (nous traduisons).

² *Ibid.*, p. 32. (nous traduisons).

sorte de version inversée et positive des groupes de personnes formés par suite d'un traumatisme commun.

On le constate, la PS est considérée d'une manière totalement différente au Japon et y est par conséquent bien plus connue et médiatisée que dans le reste du monde. Si cette connaissance relève parfois plus de l'ésotérisme que de la science (le *kanashibari* étant compris comme un événement surnaturel), il n'en reste pas moins que ses symptômes, ses états de corps et hallucinations viennent vite à l'esprit des Japonais, et notamment des enfants et adolescents. Au risque de nous répéter, nous ne pouvons pas pour autant en conclure que les scènes représentant des PS dans les extraits analysés tout comme dans la filmographie nationale en général sont des mises en scènes conscientes d'un *kanashibari*, et ce serait d'ailleurs impossible à prouver sans notes d'intention précises des différents scénaristes et réalisateurs. Toutefois, force est de constater que cette esthétique hante l'inconscient collectif de l'archipel et traverse l'histoire de l'art japonais. Rien de nouveau ici par rapport à la notion de survivance abordée précédemment, si ce n'est une véritable précision quant au trouble, qui distingue le Japon du reste du monde, où cette survivance reste floue, entre cauchemar, mythologie et psychologie.

On comprend mieux alors la scène de la mort de Sachié dans *Ju-On : Shimizu* Takashi fait ici appel à un imaginaire bien connu de ses spectateurs pour les terrifier et les stupéfier. L'omniprésence de scènes horribles ayant pour cadre les chambres à coucher est absolument éloquente, en ce qu'une grande partie de l'angoisse générée par le film est liée au moment du coucher, au sommeil, au cauchemar devenu réalité... Rappelons-nous du segment consacré à Hitomi, qui revient souvent sur internet lorsqu'il s'agit de parler du choc qu'a été la sortie du film. Si la séquence finale (la hantise dans la propre maison du personnage jusqu'à sa disparition sous les couvertures) provoque un tel effet, c'est parce qu'elle brise allègrement les codes du cinéma d'horreur, mais aussi les attentes du spectateur. Dans ce segment, la hantise se délocalise de la maison hantée pour suivre la jeune femme après sa visite à sa famille. Le spectateur avait alors intégré de manière inconsciente l'idée, non démentie pour l'instant par la mise en scène, que la malédiction intervenait uniquement dans le cadre de la maison, dont chaque recoin se chargeait en potentiel d'apparitions qui traversera la saga. Or cette scène fait basculer le film dans le nihilisme en montrant clairement qu'il n'y a pas d'échappatoire possible une fois le seuil de la porte passé, et que tous les personnages finiront traqués par les deux spectres, y compris hors du lieu maudit. Et cette hantise va jusqu'à contaminer un lieu sanctuaire, refuge enfantin : le lit et plus

précisément sous les draps. En attaquant cet endroit de réconfort, Shimizu choisit de développer dans ses films les peurs enfantines les plus connues et de détruire leurs moyens de défense en les montrant comme inefficaces face aux fantômes. Sans nul doute, le spectateur ramènera ce choc chez lui et celui-ci le hantera à son tour une fois dans sa chambre à coucher. C'est d'ailleurs sur ce principe que fonctionne entièrement la saga *Paranormal Activity*.

C'est pourquoi la seconde scène que nous allons analyser ici est elle aussi une scène de chambre à coucher, et plus précisément celle de la mort de Kazumi et de la possession de son mari Katsuya. Le segment nous fait suivre les Tokunaga et se situe chronologiquement avant la scène précédemment évoquée, pourtant située au début du film. Kazumi est montrée comme ayant du mal à dormir et elle en souffre durant la journée, s'endormant notamment de manière quasiment narcoleptique. Par la suite, elle est attirée par un chat noir (le chat de Toshio) dans sa chambre et nous n'entendons que son cri de peur une fois que la porte se referme brutalement sur elle. Lorsque son mari Katsuya entre en la cherchant dans cette même pièce, il la trouve allongée sur le lit, sans aucun mouvement. Kazumi est littéralement paralysée, les yeux grands ouverts et surtout actifs puisqu'elle arrive à détourner son regard du plafond pour croiser les yeux de son mari. Alors que Katsuya s'apprête à appeler une ambulance, Toshio apparaît dans la pièce et se dirige vers Kazumi. Suite à une sorte de jeu de cache-cache macabre entre l'enfant fantôme et son mari, Kazumi ouvre alors la bouche dans un cri muet, se soulève du matelas puis s'écroule, dans ce qu'on imagine être un arrêt cardiaque de peur.

Figure 35- SHIMIZU, Takashi, *Ju-On, The Grudge* (2002) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Ce segment est intéressant à plus d'un titre. En premier lieu, son introduction même permet de manière très subtile de laisser entendre l'une des causes de la PS dont sera victime Kazumi : elle est insomniaque la nuit et s'effondre de fatigue le jour. Comme on le sait à présent, les cycles de sommeil irréguliers et une fatigue persistante sont

l'une des causes principales de l'apparition de la PS, et le personnage entre pleinement dans ces critères. De même, la tétanie de Sachié était beaucoup moins impressionnante que celle dont nous sommes témoins à présent. La vieille femme était montrée par la mise en scène comme presque impotente, ne se déplaçait que très peu, vivant principalement sur son futon qui devenait un lieu de vie et non plus de sommeil. Sa paralysie n'était alors qu'une légère accentuation de son état normal. Kazumi quant à elle était entièrement pourvue de ses moyens de locomotion et ne connaissait pas de problèmes autres que son sommeil perturbé. Sa paralysie frappe alors puisqu'elle est inattendue. Et cette fois-ci, c'est bien sur le lit de sa chambre à coucher que le trouble apparaît, ce qui ne manque pas de tirer à nouveau un peu plus la séquence vers l'esthétique de la PS. Incapable de contrôler son corps, Kazumi est l'image même d'une victime d'une paralysie du sommeil : seuls ses yeux sont à même de bouger, et elle reste parfaitement consciente lors de l'attaque de *kanashibari*. Le cri silencieux juste avant « la mort » du personnage représente parfaitement bien cette impossibilité d'agir face à une menace psychologique d'une violence effrayante. Mais la plus grande originalité de ce segment est peut-être, nous semble-t-il, de montrer une paralysie du sommeil de l'extérieur, c'est-à-dire de ne pas placer le spectateur du côté de Kazumi, mais de celui de son mari qui arrive et constate le *kanashibari* sans le vivre lui-même. Certes, Toshio est présent, mais il semblerait que celui-ci hante bien plus Katsuya que sa femme. Et un autre indice est donné lors de la mort de cette dernière : ses yeux se détournent et viennent se fixer sur quelque chose de précis, mais qui restera à jamais hors-champ. Alors qu'on pourrait imaginer une mise en scène découvrant lors d'un changement d'axe Kayako suspendue au plafond, comme dans *Ju-On, The Grudge 2*, il n'en est rien, et la dernière vision de Kazumi reste un mystère pour le spectateur. Nous sommes donc face à une représentation du trouble d'une précision redoutable, quasiment clinique, comme pouvait l'être celle faite dans *Le Horla* par Guy de Maupassant. De même, la position du spectateur est absolument novatrice, en ce qu'elle s'oppose à celle analysée précédemment. La scène de Sachié le plaçait dans un état d'entre-deux que beaucoup de scènes de PS au cinéma partagent : nous sommes voyeurs, observant le personnage souffrir de l'attaque du trouble, et en même temps nous partageons ses visions. Cette dualité faisait la force du tableau de Füssli, qui sera cité un peu plus loin dans le film.

Nous retrouvons Rika, qui est d'ailleurs le seul personnage à traverser plusieurs segments du film, chez elle, se remettant progressivement du choc qu'elle a eu dans la maison hantée. La scène la montre allongée sur son lit. Un changement d'angle montre

que Toshio est à présent dans la pièce et s'approche lentement d'elle. La caméra cadre à nouveau le lit : Kayako a à présent émergé de derrière la tête du lit et surplombe Rika, tandis que Toshio est assis sur les jambes de cette dernière. La scène est pourtant un cauchemar, puisque Rika se réveille alors en sursaut dans son appartement inondé de lumière, qui contraste avec l'obscurité précédente. La proximité plastique de cette double agression avec *Le Cauchemar* de Füssli est évidente, et il est d'ailleurs fort probable que Shimizu y fasse référence quasi-explicite. L'esthétique est de même similaire sur un point précis : nous voyons à nouveau le dormeur partager le même espace visuel que son rêve. Ou bien la mise en scène ferait-elle en sorte « selon les traditions chinoises et japonaises, (...) de faire coïncider, dans un espace qui peut être saisi et figuré, le corps et la pensée »¹ ? Comme précédemment, l'impossibilité de bouger de Rika n'est pas liée à sa condition physique, mais apparaît uniquement au cours de cette scène, en réaction à la hantise. Il s'agit à nouveau d'un corps paralysé, stupéfié par l'avancée du spectre, puis par l'oppression, notamment sur la poitrine ou les jambes. Toshio est d'ailleurs ici en tout point similaire au diabolon figurant l'incube chez Füssli, là où Kayako prendrait la place de la tête de jument jaillissant des tentures.

Figure 36- SHIMIZU, Takashi, *Ju-On, The Grudge* (2002) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Les scènes que nous venons d'aborder font donc partie, à notre connaissance, des plus précises vis-à-vis de l'étiologie de la paralysie du sommeil. Nous venons d'opérer

¹ VEILLON, Olivier-René. Le paysage mental du cinémascope. Dans : MOTTET, Jean, *Les paysages du cinéma*. Seyssel : Champ Vallon (Pays, paysages), 1999, p. 75.

ici un véritable changement, bien plus important qu'il n'y paraît. Il ne s'agit pas uniquement d'un changement d'intensité, l'angoisse de la sombre présence se transformant en terreur face à l'agression physique. Il s'agit d'un changement dans l'écriture même du film. Jusqu'alors, la PS était un représenté, un motif qui était utilisé pour parler d'autre chose. Par exemple, pour parler d'un important traumatisme refoulé dans *Pas de printemps pour Marnie* ou bien d'un remord terrible dans les différentes adaptations de *Tôkaidô Yotsuya Kaidan*, pour ne prendre que deux exemples. Or, *Ju-On* nous propose de voir la PS comme une écriture à proprement parler. C'est-à-dire qu'elle n'est plus cette fois-ci un prétexte, une simple référence visuelle servant tel ou tel effet, elle *est* le cœur du film. En inversant la proposition précédente, toutes les scènes, toute l'histoire de *Ju-On*, *The Grudge* semblent venir servir ce trouble, semblent l'alimenter insidieusement et converger vers lui dans les conclusions des différents segments. Il a été souvent dit d'ailleurs que l'histoire n'est qu'un prétexte dans la saga *Ju-On* et que seule la construction a-chronologique rend difficile la compréhension de films finalement très simplistes. Les films s'apparentent d'ailleurs assez vite à une sorte de train fantôme, l'horreur étant l'élément prioritaire. Ils se distinguent en cela de plusieurs autres œuvres de la *J-Horror*, comme *Ring* par exemple. Les apparitions spectrales y étaient si rares que l'œuvre ressemblait plus à une enquête policière morbide, ne glissant dans le surnaturel que vers la fin du film. De même, les différents fantômes mis en scène par Kiyoshi Kurosawa (*Séance*, *Kairo*, *Rétribution*) sont autant d'âmes en peine, souvent plus mélancoliques et pitoyables qu'effrayantes, ou plutôt étrangement familières dans ce cas. Il n'en est rien chez Shimizu, les fantômes y sont proprement terrifiants et tout est fait pour choquer le spectateur. Les apparitions sont omniprésentes, chaque segment comportant sa part de hantises et celles-ci vont crescendo au fur et à mesure de la saga. Fait intéressant, à l'inverse des films précédemment cités, les personnages de *Ju-On* ne cherchent que très rarement à comprendre ce qui se trame dans cette maison, à remonter à l'origine de la malédiction, et un seul (l'ex-policier Toyama) décide de tenter de mettre le feu à la maison pour arrêter tout, ou en tout cas empêcher quiconque d'en être victime (il échouera, bien évidemment). Cet aspect implacable de la malédiction est pour beaucoup dans l'horreur qui se dégage des différents *Ju-On*, et le spectateur incorpore très vite ce principe. Chaque nom ouvrant les différents segments devient quasiment une déclaration de mort pour le personnage correspondant, personne ne survivant à la profanation de la maison de toute la saga.

La construction même du film est une sorte de synthétisation de tout le cinéma d'horreur, une réduction à ce qui constitue son essence même, l'horreur justement. Tous les segments ne sont que montée en tension pour aboutir à une attaque spectrale stupéfiante de violence et à la disparition successive des personnages. Il n'est alors pas étonnant de voir Shimizu choisir justement l'esthétique du *kanashibari*, dont on a vu combien elle était considérée par beaucoup comme un paroxysme de terreur, pour accomplir ce but du film. Dans l'interview accompagnant le dvd français du film, Shimizu déclare insérer des sujets cachés au sein de ses films. Par exemple, *Ju-On*, *The Grudge 2* aurait pour sujet souterrain la peur de la maternité. Nous pouvons dire sans trop nous tromper qu'à un niveau encore inférieur siège la PS, véritable sujet caché hantant ces films, et principalement le premier *Ju-On*, *The Grudge*. Pourquoi les différents personnages semblent-ils tous incapables de fuir face à la menace que représentent les spectres ? Tous sont hypnotisés par leur approche menaçante, stupéfiés comme peuvent l'être les animaux face à un prédateur, dans le cas d'une immobilité tonique qui reviendrait à la surface lors de ces attaques. Plus donc que les scènes en elles-mêmes, cette stupéfaction est pour beaucoup dans la peur que cherche à provoquer le film chez son spectateur. À travers la paralysie des personnages à l'écran, c'est tout un imaginaire de la PS, du *kanashibari* et du cauchemar qui anime le film en survivance et qui s'invite dans l'esprit du spectateur, s'ajoutant à la hantise en elle-même. Tout ceci entrera en résonance avec la corporalité même du spectateur, mais nous développerons ce point dans notre 3^{ème} partie.

Avant de conclure cette question de la PS comme écriture, prenons un dernier exemple, cette fois-ci tiré d'un film états-unien de 2015, *Insidious, Chapter 3* réalisé par Leigh Whannell. Troisième volet d'une saga initiée en 2010 par James Wan, le film s'éloigne de la malédiction familiale donnant cadre aux deux précédents épisodes pour suivre une médium et ses associés (déjà présents dans les précédents volets) tentant d'aider une jeune fille victime des attaques d'un démon. Nous sommes donc face à un *prequel*, ladite médium mourant dans le précédent film. Ne nous attardons toutefois pas sur l'histoire, à nouveau très classique et convenue, pour entrer dans le vif du sujet. L'héroïne, Quinn, est une adolescente qui a eu les deux jambes brisées lors d'un accident en traversant la route, accident provoqué, sans qu'elle le sache, par le démon cherchant à l'affaiblir au maximum pour dévorer son âme. Nous la retrouvons allongée sur son lit, semble-t-il en fin d'après-midi, en train de converser avec l'une de ses amies par vidéoconférence. L'image s'interrompt, et un changement de plan découvre une silhouette sombre debout derrière les rideaux. La jeune femme a

un mouvement de recul sur son lit, mais ne peut effectuer de grands mouvements à cause de son handicap temporaire. Le démon s'approche doucement vers elle, avant de disparaître, comme absorbé par le sol. Quinn, effrayée, s'allonge de manière à pouvoir voir sous le lit, avant d'être soulevée par des bras provenant du plafond et projetée sur le sol, au pied de son lit. Incapable de bouger, couchée sur le ventre, elle observe alors avec effroi les jambes appartenant au démon descendant du lit et se dirigeant systématiquement vers chaque source de lumière de façon à plonger la pièce dans le noir : les rideaux fermés, la porte, le halo électronique de l'ordinateur... Un temps passe, et son visage s'abat en hurlant sur celui terrifié de Quinn.

Le handicap provisoire de la jeune femme nous aura bien sûr à nouveau mis la puce à l'oreille : ce n'est pas une simple scène de hantise à laquelle nous faisons face. Il s'agit à nouveau d'une retranscription visuelle d'une PS, avec tout ce qu'elle comporte d'effrayant. Nous retrouvons ainsi notre sombre présence menaçante, qui plus est située derrière un rideau mobile, élément qui pourrait être un point de départ parfait pour les hallucinations visuelles d'une véritable PS. Les hallucinations kinesthésiques suivent bientôt, avec Quinn soulevée et projetée sur le sol. Même s'ils n'avaient pas la même précision visuelle les accompagnant, plusieurs récits de victimes de PS sont assez semblables et parlent de mains venues les tirer hors du lit, sur le sol etc. L'obscurité installée par le démon instaure un nouveau cadre nocturne propice au trouble, et bien sûr son assaut final entre dans la catégorie de l'Incube, le poids sur la poitrine. Tout l'intérêt de la scène est donc bien situé dans les jambes brisées de l'héroïne, et dans sa paralysie forcée face au démon venant la tourmenter. À nouveau, si la PS n'est pas mentionnée explicitement ici, elle n'en reste pas moins la toile de fond qui travaille la scène en question et l'anime de manière souterraine pour venir l'enrichir d'un inconscient, de la même manière que dans *Ju-On*. Certes, la PS relève plutôt de la terreur sourde et lente, le trouble semble pour ses victimes s'étirer dans le temps, ne pas en finir, et les mouvements de l'Intrus et de l'Incube sont généralement décrits comme lents. C'est bien cette lenteur qu'est allée chercher le cinéma de fantôme asiatique, comprenant parfaitement son potentiel terrifiant, à l'opposé des effets de sursauts qui jalonnent la séquence d'*Insidious 3* tout comme l'ensemble des autres films, sinon de la quasi-totalité du cinéma d'horreur états-uniens d'ailleurs. De rares exceptions apparaissent parfois sur les écrans, comme *It Follows* par exemple, réalisé en 2015 par David R. Mitchell. Ce dernier film invite lui aussi la PS dans son sillage : le personnage principal est contaminé par une sorte de malédiction, qui le voit se faire traquer sans relâche par une entité pouvant prendre n'importe quelle forme

humaine, mais visible uniquement par lui. Cette entité est souvent montrée en arrière-plan, perdue dans les mouvements d'autres personnes, et elle approche bien évidemment avec un rythme terriblement lent. Cette maladie (sexuellement transmissible, c'est le sujet premier du film), terrible mais absolument invisible pour son entourage, n'est-elle pas un nouvel avatar de la PS au cinéma, au même titre que le démon dévoreur d'âme d'*Insidious, chapitre 3*, ou bien les deux spectres des *Ju-On* ?

3. *The Nightmare*, un contre-exemple

La paralysie du sommeil peut donc devenir une véritable écriture, devenir le centre même de l'œuvre, et par conséquent ne plus être utilisée pour signifier autre chose. Nous retrouvons ici l'audace des tableaux *Le cauchemar* de Füssli et *Die Nacht* de Hodler, qui mettent en image le trouble sans arrière-pensée, avec pour seul sous-texte une représentation picturale d'un cas clinique. Mais pourtant, nous allons nous pencher sur un cas très particulier de film qui prend lui aussi la PS comme sujet, de manière absolument consciente et assumée cette fois-ci, pour servir cependant un autre but, très problématique qui plus est. En 2015 sort *The Nightmare* de Rodney Ascher, « documentaire » dont le double enjeu est à la fois de donner à connaître la PS au plus grand nombre de spectateurs et de les effrayer. Ascher avait déjà réalisé en 2013 *Room 237*, où il revenait sur plusieurs théories du complot portant sur le film *Shining* de Stanley Kubrick. On le verra, cette idée de complot ne quitte pas le réalisateur avec ce nouveau film... *The Nightmare* propose donc une série d'interviews de personnes ayant expérimenté, souvent plusieurs fois, des paralysies du sommeil, et dont les HHH varient entre elles (une personne voyait un homme au chapeau noir accompagné de deux autres personnes par exemple, une autre des extra-terrestres répondant à la morphologie habituelle des films de science-fiction classiques, des membres longs et fins et une grande tête ovale).

Pour en premier lieu soulever les points forts de ce film, il convient tout d'abord d'apprécier la quantité et la diversité des témoignages qui y figurent, permettant une vue d'ensemble de la PS. Ceux-ci font donc état d'oppressions ayant des points communs (la paralysie, l'intense état de terreur), mais aussi de dissemblances, principalement dans la nature des hallucinations visuelles, même si la silhouette sombre reste le motif commun à tous les récits. Nous avons précédemment choisi de mettre le mot « documentaire » entre guillemets pour une raison précise : la mise en

scène oscille sans cesse entre entretiens avec les victimes et mise en scène des récits qui sont relatés. Nous sommes donc dans une forme hybride, de docu-fiction pourrions nous dire. Or, les choix esthétiques d'Ascher sont très forts, et guidés par le principe de distanciation. Pour rappel, ce concept a été développé par Bertolt Brecht pour le théâtre, et en voici un résumé par Thierry Braganti :

Afin de lutter contre le dispositif de captation du spectateur – dispositif dans lequel le processus de projection / identification joue à plein –, B. Brecht va élaborer une théorie de la dramaturgie non aristotélicienne, c'est-à-dire œuvrer à une conception de l'écriture et de la mise en scène théâtrales qui favorise le processus de confrontation / distanciation. En effet, autant le théâtre classique vise à provoquer l'empathie du spectateur pour les personnages représentés, autant le théâtre épique cherche à provoquer chez le spectateur un questionnement sur l'action représentée. Il s'agit de créer les conditions permettant de faire passer le spectateur de l'état de récepteur à celui de producteur actif à qui revient le soin – mais aussi la responsabilité –, de formuler un jugement sur la représentation qui lui est proposée. La forme épique (narrative) du théâtre brechtien doit s'entendre à la fois comme une théorie de la mise en scène et comme la mise en pratique d'un ensemble de procédés scéniques visant à instaurer un effet de distanciation (l'effet-V). Le but de ce dernier est « d'amener le spectateur à considérer ce qui se déroule sur la scène d'un œil investigateur et critique ».¹

Tout ceci est bien évidemment applicable au cinéma, avec d'autres procédés toutefois, et sert le même but : faire en sorte que le spectateur ne « s'oublie pas » dans le film, ne se laisse pas aller à l'identification que vise le cinéma traditionnel, de manière à le mettre directement face à ce qu'il voit, à instaurer une distance critique entre lui et l'image. Le documentaire en général posséderait ontologiquement un potentiel distanciateur, en ce qu'il est censé représenter le réel.² La voix-off commentant les images dans un documentaire type télévisuel, rappelle au spectateur qu'il n'est pas en train de regarder une fiction, mais qu'il est invité à interroger les images qu'il a face à lui, à les mettre en question. Certes, cette voix-off peut être mal intentionnée et diriger le spectateur sur un sens précis et choisi par la mise en scène au lieu de le laisser libre d'interpréter ce qu'il voit. Mais néanmoins, la tendance du

¹ BRAGANTI, Thierry. Changer de point de vue et prendre position. *Le sociographe*. Juin 2015, n° 50, p. 117.

² Nous simplifions bien évidemment ici cette question très complexe du réel et du documentaire. Il va de soi que nous parlons ici de l'idée générale que le public a du documentaire. Celui-ci n'est jamais du réel, même les formes les plus pures et ascétiques de ce cinéma, comme par exemple chez Frederick Wiseman, sont quand même dirigées, par les choix de filmage, de montage etc. Il n'y a pas d'objectivité du documentaire, et le réel soi-disant représenté est forcément une fiction, un point de vue de quelqu'un sur ce réel.

spectateur à « entrer » dans le film et à s'identifier à ses personnages, à son histoire, est nettement moindre dans le cas du documentaire.

Figure 37- ASCHER, Rodney, *The Nightmare* (2015) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Dans *The Nightmare*, Rodney Ascher choisit d'aller dans ce sens en mettant en scène les récits des victimes d'une manière volontairement minimaliste, qui laisse voir son artificialité à chaque instant. Ainsi, les chambres à coucher sont presque toujours baignées d'une forte lumière rouge et réduites à quelques meubles et au lit. Mais surtout, la mise en scène entière tend à distancier le spectateur de l'image en montrant les coulisses mêmes du studio où sont placés ces différents décors. Ainsi, la main d'un ingénieur sur une manette fait passer d'une lumière crue et blanche inondant la chambre à une lumière rouge et sombre, créant ainsi le climat où se développera la représentation visuelle de la PS. De même, nous suivons en steady-cam l'acteur en train d'enfiler une combinaison noire et pénétrant dans la pièce où il jouera le rôle de *l'intrus*. Ce même acteur est aussi vu passer d'une chambre à l'autre sur le même plateau de cinéma, c'est-à-dire quittant un décor certes minimaliste mais plausible pour rejoindre un couloir non décoré, traverser une porte portant le numéro du décor pour ainsi rejoindre une autre « chambre à coucher », et ainsi un autre cauchemar. Sur le chemin, nous voyons des techniciens s'afférer, bouger des éléments de décors, d'autres acteurs porteurs de la même tenue noire, ou bien d'autres (comme le chapeau noir qui revient souvent dans le film par exemple), et un costumier aide notre acteur à enfiler une tenue de démon ailé sur le pas de la porte. Le message au spectateur est fort : ce que vous voyez n'est pas réel. La scène dont nous parlons ne relève d'ailleurs pas d'un making-off, elle est baignée de la même lumière très travaillée que le reste du film et est très probablement mise en scène aussi minutieusement que les agressions en elles-mêmes : nous voyons encore une fiction, et non un intervalle entre deux tournages. Il faut donc instaurer une distance avec les scènes de PS et soupeser ce qui est dit et ce

qui est vu à l'image. En allant un peu plus loin, c'est peut-être de même un message concernant la PS elle-même : quelle que soit la violence de ce qui est vécu, il ne faut pas oublier qu'elle n'est qu'une illusion, que rien n'est réel. Quelqu'un met en scène les images que nous voyons hanter les victimes du film, tout comme notre esprit met en place les HHH et autres hallucinations kinesthésiques durant le trouble. De même, l'image de l'intrus et acteur traversant le plateau pour changer d'apparence et rejoindre un nouveau cauchemar est très forte métaphoriquement. La PS serait un trouble *partagé* par beaucoup de personnes, que le film montre d'ailleurs lui aussi comme une sorte de communauté de victimes, sinon de rescapés dans certains cas. Les HHH sont communes à tous, et même si elles ont des apparences ou des interprétations différentes, elles n'en proviennent pas moins d'une même origine cérébrale.

Ces choix de mise en scène audacieux seraient absolument pertinents, s'ils n'étaient pas contrebalancés par d'autres choix esthétiques absolument contradictoires. Nous l'avons dit, le film suit une double intention : l'intention de donner la parole à des victimes de paralysie du sommeil et donc de la faire connaître au plus grand nombre, mais aussi l'intention de terroriser le spectateur par la même occasion, de créer une sorte d'hybride qui déboucherait sur une forme nouvelle de « documentaire d'horreur ». Et c'est là où tout se renverse. Tout d'abord, les entretiens sont eux-mêmes très largement mis en scène : à l'exception d'un protagoniste interrogé via vidéoconférence, tous sont filmés dans une pièce de leur maison plongée dans l'obscurité. On comprend bien ici l'intention du réalisateur de maintenir le spectateur sous pression, en faisant en sorte que les entretiens fassent partie du même univers que les reconstitutions, mais le problème est que ce faisant il place de la même manière les victimes dans un cadre quasi fictif. Pire encore, et c'est le point le plus dérangeant du film, les victimes jouent leur propre rôle dans les reconstitutions (sauf lorsqu'elles racontent des histoires remontant à leur enfance). La question éthique est ici à soulever. Nous ne sommes certes pas face à des survivants, mais la violence de ce choix de tournage est toujours présente. Ces personnes traumatisées, parfois très profondément, par leurs expériences de PS sont mises en situation dans des lits et invitées à rejouer leurs crises de paralysie, et à faire face à des acteurs jouant le rôle de leurs HHH. Cette invitation se fait hors-cadre : nous ne voyons pas cette proposition être faite, ni les personnes interrogées l'accepter. Il va de soi que celles-ci sont forcément consentantes : on ne peut mettre en scène de cette façon des personnes contre leur gré. Néanmoins, faire revivre à des victimes les événements traumatiques de leur vie, et faire en sorte qu'elles relatent les faits dans une atmosphère nocturne proche de leur souvenir est un

choix assez morbide, entièrement pensé pour le spectateur. Il est évident que choisir des acteurs pour jouer dans les reconstitutions n'aurait pas eu le même impact, ne serait-ce que dans la possibilité de ne pas reconnaître qui incarne qui. Nous avons dit que tout était mis en place pour le spectateur, ou plus précisément pour le mettre dans un état de peur similaire à celui ressenti face à un film d'horreur. Or c'est bien là le paradoxe de *The Nightmare*, qui semble totalement desservir l'esthétique de la PS que nous avons cherché à définir depuis le début de cette étude.

Le film est basé sur la distanciation et est un documentaire : il ne se donne pas à voir comme une fiction et ne cache pas ses artifices. De même, les personnes interrogées ne sont pas des personnages et leurs récits sont (censés être) authentiques, ou en tout cas conformes à la perception qu'elles ont d'un événement passé. Le but est donc, comme nous l'avons souligné, de permettre au spectateur de prendre distance avec les images et de les interroger. Or la mise en place de l'horreur dans *The Nightmare* recherche plutôt une prise à partie du spectateur, vise à son oubli dans l'histoire qui lui est racontée, de telle sorte que les effets de sursaut notamment et l'angoisse plus généralement fonctionnent. De même, ce choix de reconstitution avec les protagonistes place vite le spectateur face à cette question terrible quant à la véracité de ce qui lui est présenté, question que soulève Guy Gauthier dans son ouvrage sur le cinéma documentaire : « (...) les personnages existent-ils en dehors du film ? Tout dépend en dernier ressort de ce que pense le spectateur. Est-il mystifié ou lucide ? »¹ En somme, le fait de voir les personnes interrogées mises en scène de manière évidente les place dans la posture double de personnes et de personnages, c'est-à-dire de protagonistes exposant un trouble qui leur est arrivé par le passé d'un côté et d'acteurs jouant une représentation fictionnelle de la PS dans une mise en scène de l'autre. *The Nightmare* ne serait alors qu'un avatar de tous ces films d'horreurs dits « inspirés de faits réels », tentant d'accrocher le spectateur avec une valeur ajoutée d'authenticité : « la promesse voyeuriste du sensationnel, émoustillant ou horrifique, “ d'une réalité à vif qui dépasse la fiction ” (tel le porno “ amateur ”) »². C'est l'un des enjeux de l'ouvrage de François Niney à l'instant cité que de questionner les limites floues du documentaire, et surtout de ses « faux-semblants ». Parmi eux, le docu-fiction occupe une place de choix, et son hybridation ne serait pas une conjonction parfaite de ces deux visions du cinéma, mais au contraire leur appauvrissement :

¹ GAUTHIER, Guy. *Le documentaire, un autre cinéma*. 3e éd. Paris : Nathan, 2008, p. 154.

² NINEY, François. *Le documentaire et ses faux-semblants*. Paris : Klincksieck, 2009, p. 12.

Dans le docu-fiction, chacun des deux termes cherche à se faire passer pour l'autre ! Le documentaire voudrait être « vraiment » distrayant, et la fiction « réellement » scientifique ! Le résultat de ce mélange n'est évidemment ni l'un ni l'autre. Le docu-fiction est non seulement un faux documentaire, une manœuvre frauduleuse cherchant à faire passer ses *simili* pour la Vérité historique (« ça s'est vraiment passé comme ça »), mais aussi une fausse fiction : en prétendant se faire accroire comme non-fiction, se faire valoir « pour de vrai », la fiction abandonne toute ambition et invention dramatique au bénéfice d'une fausse actualité dramatisée à « effet de réel ». On perd donc sur les deux tableaux. (...) Ce qui compte, c'est l'effet, l'impression d'y être (comme à Disneyland), nullement la recherche de savoir par la confrontation des hypothèses, données, interprétations. À l'opposé de toute science, on veut faire croire qu'il y aurait une seule version des événements, celle qu'on nous montre, et qu'on pourrait « voir avec les yeux de l'époque », ce qui est à la fois impossible, grotesque et stérile (puisque le cosmétique fictionnel interdit toute production de connaissance, tout comme le faux-semblant documentaire empêche toute créativité dramatique).¹

Même si l'auteur aborde un type très particulier de documentaire télévisuel (les docu-fictions de reconstitution historique en vogue depuis le milieu des années deux-mille), le propos ne s'adapte pas moins à notre sujet. Les reconstitutions, même si elles sont distancées et volontairement stylisées n'en restent pas moins données comme des images d'un fait réel, d'une expérience vécue par les personnes interrogées. La subjectivité d'une telle expérience est un des premiers problèmes, puisque la perception d'un tel phénomène est absolument personnelle, au même titre qu'un rêve par exemple. Il est donc impossible de reconstituer ces expériences sensorielles à l'écran de manière authentique, ni même proche de la réalité, tout comme aucun film ne pourra jamais mettre en image des rêves de la même façon que ceux-ci ont été vécus. Leur évanescence, les émotions et perceptions corporelles qui leur sont liées, les souvenirs mêlés, les imprécisions, incohérences, métonymies et autres reconstructions faites une fois réveillés font que ceux-ci sont absolument hermétiques à toute mise en scène. Raconter un rêve, tout comme une paralysie du sommeil, c'est déjà le trahir : le simple choix des mots en modifie le contenu.

Un dernier point vient faire sombrer le film dans le complotisme de bas étage, le même qui animait déjà *Room 237*, précédente réalisation de Ascher : quelles sont les personnes choisies pour parler de leur PS ? Un point commun les unit (autre que l'anglophonie évidemment) : ils sont tous sceptiques, sinon opposés à une

¹ *Ibid.*, p. 155-156.

interprétation physiologique du trouble. Et c'est bien là que la rupture se fait, à notre avis, là où l'esthétique de la PS ne sert plus celle-ci ou même sa connaissance, mais bien un but de propagande. Une jeune femme ainsi pourra en dire : « Il n'y a pas d'explication réelle pour les hommes d'ombre (*shadow men*). Bon, il y a bien le terme d'hallucination hypnagogique, mais c'est juste un bon mot de docteur pour dire qu'on a tout imaginé ». De même, l'homme interrogé par vidéo-conférence, qui a pourtant une intelligence de l'image assez remarquable (il retrouve les motifs qu'il a rencontrés au courant de ses paralysies du sommeil dans le premier *Insidious* de James Wan (2010) : les hommes d'ombres, les expériences de décorporation, où le protagoniste voit son propre corps plongé dans une sorte de sommeil hypnotique, et la figure de la vieille sorcière), laisse entendre qu'il pense que ces expériences seraient peut-être dues à une utilisation au-delà de ses capacités (il utilise pour cela le terme informatique d'« *overclocking* ») du cerveau propre à notre époque, qui donnerait une perception accrue, notamment de ce qui est considéré comme surnaturel. Le film est monté en différents chapitres, et ceux concernant l'explication du trouble laissent sans voix : toute étiologie de la PS est systématiquement évacuée par les protagonistes (ou le réalisateur dans son choix de montage ?) au profit d'interprétations surnaturelles et new-age. Ainsi, l'un des protagonistes ne démordra à aucun moment de sa certitude d'avoir été enlevé à plusieurs reprises par des extra-terrestres, et ce même quand on lui montre la concordance de son récit avec celui d'autres expériences de PS. On le sait, cette interprétation est très répandue aux États-Unis, mais elle n'est jamais démentie ou questionnée dans le film, tout comme les autres interprétations. Le spectateur attentif aura vite remarqué que quasiment tous les personnages sont chrétiens, à l'exception d'une jeune femme d'origine asiatique qui se revendique comme athée. Ses expériences de la PS sont particulièrement violentes (des démons ailés viennent faire pression sur son corps en lui hurlant dessus), et elles ont cessé lorsque celle-ci a pensé à « invoquer le nom du christ pour lui venir en aide ». Les troubles auraient totalement disparu, et la jeune femme s'est convertie entre temps... On l'aura compris, si ce récit est bien vrai, et le doute est permis, cette invocation n'a aucune incidence réelle sur un trouble physiologique et en aucun cas démoniaque. Si cette jeune femme a pu trouver une manière de se calmer et de reprendre un rythme de vie régulier à travers la religion, et ainsi d'interrompre les facteurs propices de la PS, il n'en faut pas pour autant croire que cette invocation inattendue de la part d'une athée soit un remède à son mal.

Figure 38- ASCHER, Rodney, *The Nightmare* (2015) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Il est difficile de comprendre les raisons qui ont poussé Rodney Ascher à nier totalement les explications scientifiques de la PS d'autant plus que celles-ci, et ce depuis de nombreuses années à présent, ne sont plus de l'ordre de l'hypothèse : les neurosciences ont validé le rôle de la glycine comme déclencheur de l'atonie musculaire et le lien étroit qui unit cet état particulier au sommeil paradoxal. Certes, on comprend la volonté de non-intervention du réalisateur par une voix-off ou par un commentaire sur ce qui est dit, même si celui-ci est pourtant souvent à l'image et relance parfois les questions lors des entretiens. Mais cette volonté va surtout dans le sens de « documentaire horrifique » : il serait certainement moins effrayant pour le spectateur de savoir que ce trouble, si violent et spectaculaire visuellement est absolument inoffensif, et surtout parfaitement expliqué et compris depuis des années. C'est en tout cas ce qu'avance le film, car la PS, même lorsqu'elle est connue par ses victimes, n'en reste pas moins terrifiante, bien évidemment. Ainsi, alors même que le film est infusé, alimenté et inspiré par l'esthétique de la PS et cherche à lui donner une visibilité qu'elle n'a jamais eu totalement dans le grand public, il dessert totalement celle-ci en se refusant à être scientifiquement véridique. Servant son propre intérêt horrifique et spectaculaire, Ascher choisit de laisser son film plonger le spectateur dans une sorte de mystère de la PS qui ne serait pas résolu, et par la même occasion ses personnages dans les explications surnaturelles de leur trouble. Le principe même de docu-fiction peut laisser le spectateur douter de l'authenticité des propos des protagonistes, et il devient vite possible de les prendre pour ce qu'ils sont réellement lors des reconstitutions : des acteurs.

E. L'Incube

À l'angoisse succède la terreur. La paralysie dans un premier temps, qui empêche tout mouvement et plonge le sujet dans une grande peur. L'angoisse par la suite, de remarquer que la pièce n'est pas vide, et que quelque chose d'indescriptible mais d'effrayant est présent dans un recoin de la chambre, observant le dormeur. Puis la terreur enfin, lorsque les sons deviennent cris, hurlements et qu'un poids terrible s'abat sur la poitrine, visualisé comme un démon, un nain, une vieille femme ou tant d'autres images, empêchant de respirer, venant tenter à la vie même de sa victime.

Il aurait été étonnant qu'une esthétique si singulière, et bien sûr si violente, ne contamine pas le champ des arts, n'inspire pas des artistes en quête de sensationnel (au sens premier du terme), d'effroyable, mais en même temps de si étrangement familier. Certes, la figure sombre se retrouve dans de bien nombreuses œuvres, et amène avec elle tout un imaginaire de paralysie du sommeil. Mais pour représenter le cauchemar, le trouble nocturne, c'est bien à l'Incube qu'ont fait appel les artistes. Aux lignes floues, incertaines d'une vague présence succède l'agression brutale et bien plus graphique que l'angoisse sourde de l'Intrus. Les liens pourtant entre ces deux figures de la PS restent clairs, ils ne sont que deux étapes ou facettes d'un même trouble. Des thématiques sont d'ailleurs communes, comme celle de la sexualité. Là où l'Intrus pouvait être chargé d'un sous-texte sexuel potentiellement refoulé (le personnage d'Oiwa, ou bien l'utilisation de cette esthétique par Hitchcock), l'Incube expose à présent une sexualité bien plus frontale. La position du dormeur assailli par son hallucination (couché, ou sur le ventre en général), et les hallucinations kinesthésiques accompagnant celle-ci invitent toute une gamme de positions et de sensations sexuelles. La PS est souvent décrite comme un viol par ses victimes, et les sensations tactiles ressenties ne se limitent pas à un simple contact, ou à un poids sur la poitrine ; elles sont parfois celles de caresses, de pénétration, de coït, possibilité qu'a utilisée à son compte le film *L'Emprise*, ou les différentes lectures du mythe de Yuki-Onna. Nous l'avons vu chez les théologiens, il était reproché aux personnes ayant vécu une paralysie du sommeil d'avoir ressenti du plaisir derrière leur agression, voire de l'attendre. Cette contradiction n'est pourtant pas étonnante, encore moins aujourd'hui où les discours dégradants à l'encontre de victimes de viol (femmes ou hommes) rejaillissent, et où la question du consentement est cruciale. L'interprétation psychanalytique aide pourtant à faire la part des choses dans le cas de la PS : elle est travaillée, tout comme son cousin le cauchemar, par des refoulements sexuels qui

prennent des formes différentes pour outrepasser le surmoi, qui vient bloquer justement lesdits désirs intégrés comme n'étant « pas appropriés », ne devant pas venir à la conscience et qui finiront donc par être refoulés. Mais à la différence du rêve, qui utilise de nombreux symboles à cette intention¹, la paralysie du sommeil est beaucoup plus troublante. Elle fait partie de la perception du sujet, et est ancrée dans la réalité visuelle et physique de celui-ci, à l'opposé du rêve (même si le rêve trouve lui aussi son origine dans les différents stimuli). Comme nous l'avons évoqué, l'état de corps dans lequel se trouve alors la victime de la PS peut être considéré comme proche de celui de l'amant lors de l'acte sexuel, ce qui explique le lien que tirent de nombreuses personnes l'ayant vécu avec un viol, alors même que peu de gens réussissent à trouver l'origine sexuelle de leurs cauchemars, en tout cas non sans un travail psychanalytique, parfois de longue haleine.

L'Incube a amené avec lui encore une autre chose dans son sillage. Lorsque nous parlions de la figure sombre, de la présence menaçante, le lien avec la paralysie du sommeil était certes présent, mais d'ordre figural exclusivement, la PS ne remontait jamais à la surface du film, ou alors seulement à travers l'avatar du cauchemar. Dans le cas de l'Incube, l'esthétique de l'attaque est telle que le doute s'effrite : la PS devient le cœur du film, et ondule juste sous sa surface, prête à être découverte par le spectateur attentif. Celle-ci peut même devenir une véritable écriture lorsque les réalisateurs décident de franchir la ligne et de ne plus s'en servir dans un but, mais au contraire d'en faire le but du film. La mise en scène gravite alors autour du trouble, il n'est plus second à l'intrigue. S'il n'est certes toujours pas explicité frontalement au sein de la narration (les personnages de *Ju-On* ou de *Insidious* ne vivent pas de paralysie du sommeil dans la diégèse), l'esthétique de la PS est toutefois déployée de manière bien plus puissante et précise qu'auparavant (les personnages des films vivent des agressions spectrales en tout point similaire à des PS). Néanmoins, nous avons ressenti le besoin d'aborder le cas particulier de *The Nightmare*, pour montrer que l'esthétique n'est évidemment pas à l'abri d'une utilisation idéologique. Là où l'on pourrait penser que le dessein est de servir la PS, ou plus précisément sa connaissance, il n'en est rien, et certains réalisateurs comme Ascher décident de mettre à profit cet univers visuel, cet imaginaire dans des intentions contestables (sensationnalisme de mauvais goût, authenticité dans le but de choquer, mise en doute de la communauté scientifique etc.).

¹ Nous renvoyons le lecteur à l'ouvrage précédemment cité d'Ernest Jones qui en explicite un certain nombre, et bien évidemment au livre *L'interprétation des rêves* de Sigmund Freud.

Mais quel est le but final de tous ces exemples, et de tous les films en général ? Le lecteur aura sûrement remarqué que nous n'avons que très succinctement parlé du spectateur jusqu'à présent. Il fallait déployer la théorie de l'esthétique de la PS, la comprendre et en montrer ses différentes caractéristiques avant de questionner la place du spectateur dans le dispositif. Nous avons abordé jusqu'à présent un corpus quasiment intégralement composé de films d'horreur. Il va de soi, comme le nom même du genre l'indique, que la finalité de ces films est de faire peur au spectateur, qui y tirera un certain plaisir. Mais en interrogeant cette peur, cet effet recherché par le film, nous verrons qu'il trouve ses racines dans de nombreuses origines, et que toute la survivance dont nous avons parlé jusqu'à présent y est pour beaucoup. De même, en proposant une sorte de phénoménologie du spectateur, il conviendra de questionner le corps de celui-ci face au film, ou plus précisément face aux images de la PS qui lui sont imposées. Car si l'intention d'un film d'horreur est de faire peur, le but nous semble-t-il des films de PS est plutôt de le *stupéfier*. Une circulation opère alors entre les personnages et le spectateur, entre ces deux corporalités. Et peut-être même n'y aurait-il pas besoin de personnages, ni même d'histoire ou de narration...

III. Le corps de la dormeuse, la stupéfaction du spectateur

Elle ferma ses yeux... Elle resta couchée là durant quelques deux heures... Elle était consciente, même lucide (*aware*), longtemps après que le bruit à l'étage inférieur s'était atténué... Elle était dans un état à mi-chemin entre sommeil et éveil, sans qu'aucune des deux conditions ne prédomine... et elle était harassée par un désir de se débarrasser d'un point pesant (*a weight pressing down*) sur sa poitrine. Elle sentit que si elle pouvait crier le poids pourrait être soulagé, et força les paupières de ses yeux à s'ouvrir, essaya de déglutir... en vain.

Elle devint rigide. Quelqu'un était venu à la porte et se tenait là en la regardant... Elle pouvait distinctement voir la silhouette de la figure, en contre-jour d'une sorte de lumière indistincte (*against some indistinguishable light*). Il n'y avait aucun son, seulement un grand silence convaincant... seulement cette figure, se balançant, se balançant sous le cadre de la porte, une terreur indiscernable et subtilement menaçante, une dégoûtante personnalité sous son vernis, comme des boutons de variole sous une couche de poudre. Pourtant son cœur fatigué battait à en secouer ses seins, l'assurant qu'il y avait encore de la vie en elle, désespérément secouée, menacée...¹

A. Mécanismes de la peur et stupéfaction

1. Sensations de peur, sursaut, peur de l'obscurité

Des dizaines de films d'horreur sortent chaque année dans les salles obscures, et bénéficient souvent d'un succès conséquent qui pérennise le genre, ou à défaut de scandales qui leur permettent d'attirer de plus en plus de curieux en quête de sensations fortes. Ces scandales, ou même l'effet de « buzz » qu'exploitent avidement les producteurs et distributeurs des films, peuvent être réels tout comme totalement créés par le marketing du film. Pensons ici à quelques cas précis ayant défrayé la chronique et faisant souvent écho à la violence croissante de ce type de films, qui repoussent les limites du genre à chaque nouvelle sortie. On peut penser au scandale ayant accompagné la sortie de *Saw III* (Darren Lynn Bousman) par exemple en 2006, qui a vu son interdiction aux moins de 16 ans passer à 18 ans non classé X, classification très rare pour les films non pornographiques, et s'appliquant plus généralement aux

¹ FITZGERALD, F. Scott. *The Beautiful and the Damned*. New York : C. Scribner's Sons, 1950 ; cité dans SHARPLESS, Brian A. et DOGHRAMJI, Karl. *Sleep paralysis: historical, psychological, and medical perspectives. op.cit.*, p. 50.

films comportant de nombreuses scènes de sexe, parfois non simulées, mais ne relevant pas du cinéma pornographique. Autre exemple, le film *Annabelle* s'est vu retiré de certaines salles à cause de nombreux cas d'incivilités relevés lors des projections.¹ Cet aspect sulfureux, loin d'éloigner les spectateurs, a contribué à générer une aura presque maléfique autour de certains films, et ainsi de leur assurer un véritable succès public, quelle que soit leur qualité réelle. Plus généralement, les films n'hésitent pas à être annoncés par les producteurs comme « le film le plus effrayant de l'année », voire « depuis *L'Exorciste* », film choc qui représente une sorte de mètre étalon de l'effet provoqué par le film sur son public, auxquels se mesurent les productions dans son sillage depuis 1973. La mode la plus récente étant d'inscrire sur l'affiche même du film quelques lignes éloquentes émanant de Twitter, de personnalités publiques, ou totalement inconnues. Toujours dans le cas d'*Annabelle*, « Flippant de ouf ! » était fièrement exposé comme sorte de slogan de promotion tiré des réseaux sociaux, qu'on imagine évidemment ciblé vers le public adolescent que cherche à attirer le film. Mais revenons à notre sujet, le spectateur de film d'horreur, en tout cas dans un premier temps. Nous voyons que les films n'hésitent pas à pousser la violence dans des retranchements extrêmes – dont le summum a été probablement atteint avec la vague répondant au nom éloquent de *torture porn* au milieu des années deux-mille, autour des films *Saw* (2004, James Wan), *Hostel* (2005 Eli Roth), *Martyrs* (2008, Pascal Laugier) etc. – ou dans des effets de sursauts toujours plus nombreux et brutaux, comme en témoignent les productions *Blumhouse*, qui occupent une grande part du marché actuel. Pourtant, le public est toujours là, et surtout friand de cette surenchère. La raison en est très simple : les spectateurs cherchent du *sensationnel*, c'est-à-dire des expériences qui toucheront leurs émotions et surtout leurs sens. C'est l'envie de vivre en toute sûreté des moments éprouvants, de se mettre face à un danger virtuel. Nous en revenons toujours à la *catharsis* d'Aristote, cette purgation des passions qui était le socle de la tragédie selon l'auteur, et l'origine de l'intérêt que portent les gens à ces histoires si cruelles et violentes. Définie dans le *Littré* comme une « libération des émotions chez le spectateur au cours de la représentation d'une tragédie », la catharsis permet cela en mettant en scène différents sentiments (la colère, le deuil, la pitié etc.) que vont ressentir à travers l'identification les spectateurs, leur permettant paradoxalement d'éprouver du plaisir et un apaisement, un allègement. Le terme est

¹ Précisons que le film n'est en aucun cas responsable ici de ces incivilités, il ne produit pas des sociopathes en puissance, bien évidemment. Le problème vient ici du type de public visé par le film, adolescent et post-adolescent en quête de sensations fortes, et le hasard a voulu que ces débordements soient généralisés lors des projections de ce film en particulier.

aussi employé en psychologie de manière plus contemporaine et relève d'une « Extériorisation des souvenirs relatifs à des événements douloureux refoulés dans le subconscient » (Litré). Nous verrons que les deux définitions sont valables et surtout se complètent dans le cadre de la stupéfaction du spectateur.

Expérimenter sans danger des situations extrêmes, ressentir une peur, notamment de la prédation, qui a heureusement aujourd'hui majoritairement disparue pour l'espèce humaine, voilà un début d'explication de cet attrait pour les films d'horreurs. Mais nous ne nous pencherons pas davantage sur la question, pour lui préférer celle de l'origine de la peur et de son objet. Pour en parler succinctement, le sursaut est l'élément de peur le plus connu de ce cinéma, et aussi le plus simple à mettre en place, puisqu'il implique non pas une réponse psychologique de la part du spectateur mais une réponse physique, réponse bien plus facile à obtenir car elle vise potentiellement tout le monde. Le *jump-scare* - terminologie assez courante aujourd'hui et traduisible littéralement par « saut de frayeur » - repose sur le principe de surprise : un monstre par exemple surgit de derrière la porte, le tout accompagné en bande-son par un bruitage très bruyant, un coup d'archet de violon ou une autre sonorité désagréable et brutale. Ce travail sur le son ne doit pas être sous-estimé, car la grande partie des films dont l'horreur repose sur le sursaut ne peuvent s'en passer, et modulent même complètement le travail de mixage du film : *Insidious* par exemple, très connu pour son utilisation presque abusive de sons violents, propose ainsi une bande son dont les bruitages de *jump-scaries* représentent une hausse de volume de presque 50 % par rapport au reste du film, les dialogues ou scènes calmes notamment. L'effet est bien évidemment encore plus fort dans une salle de cinéma de type multiplexe, où le volume général est extrêmement élevé, principalement lors de la projection de films du genre horrifique. Le lecteur pourra tenter d'ailleurs l'expérience très facile à réaliser de regarder une scène de l'exemple précédent en mettant le volume en sourdine : le sursaut ne fonctionne bien évidemment plus, ou presque plus. L'effet peut de même être sciemment préparé pour mettre le spectateur à l'affût de la brusque apparition, mais il peut tout aussi bien intervenir sans prévenir, et être en cela souvent bien plus marquant pour le spectateur (l'apparition de Kayako dans un reflet de vitre du bus dans *The Grudge* pour prendre un exemple). Le réalisateur peut aussi jouer avec ces attentes, et les travailler pour susciter un effet maximal : l'héroïne s'approche de l'armoire où semble être caché un monstre ou quoi que ce soit, et se fait surprendre lorsqu'elle l'ouvre par un simple chat ; le soulagement est général, et c'est en se retournant que le monstre apparaît et provoque un sursaut physiquement bien plus fort

sur le corps détendu du spectateur. Ainsi, l'effet est donc presque exclusivement physique : nous ne sursautons pas lorsque quelqu'un jaillit subitement dans un couloir parce qu'il s'agit d'un tueur, ou parce que le lieu dans lequel l'on se trouve est étrange ou angoissant : nous sursautons tout simplement par effet de surprise, comme lorsqu'une voiture klaxonne dans la rue sans raison apparente. C'est bien pour cette raison que les films en usent et abusent : le besoin de placer le spectateur dans une atmosphère angoissante est moindre s'il est possible de lui faire peur sans passer par une construction minutieuse et calculée de l'histoire, et générer une angoisse croissante chez lui. Bien sûr, les meilleurs films sont ceux qui parviennent à allier les deux, et de proposer une histoire et une montée de peur qui aboutit dans des sursauts placés aux moments clés. Tournons-nous à présent vers ladite montée de la peur, puisque c'est bien ce qui nous intéresse ici, l'angoisse plutôt que la peur subite, qui nous semble bien plus représentative de l'état d'esprit accompagnant la paralysie du sommeil.

La plupart des films d'horreur ne faisant pas ou très peu appel aux sursauts et parvenant tout de même à terrifier le spectateur sont souvent salués par les amateurs et la critique comme *Shining* (1980) par exemple, de Stanley Kubrick. L'apparition des films dits de *J-Horror* à la fin des années quatre-vingt-dix, début des années deux-mille a été remarquée pour le même motif : les réalisateurs proposaient une nouvelle vision de la peur, qui n'était alors pas courante en Occident, ou alors dans de rares exceptions, dont *Les Innocents* fait figure de proue. Une peur plus insidieuse s'installe lors de leur visionnage, une tension permanente jamais rythmée par les sursauts du spectateur. Nous ne reviendrons pas sur ces éléments décrits dans notre première partie. Cependant, il convient de repérer à présent l'effet que produisent ces mises en scène sur le corps du spectateur. Quels sont les éléments qui vont générer cette angoisse montant crescendo chez le spectateur, jusqu'à aboutir dans les cas les plus intéressants à un état de corps relevant de la stupéfaction ? Nous conviendrons, sur le plan narratif dans un premier temps, que la peur des morts qui reviennent hanter les vivants y est pour beaucoup. Notre corpus est empli de ces fantômes, et cela n'a rien d'étonnant : leur mode d'apparition favorise cette stupéfaction chez les personnages, et par extension chez le spectateur comme nous allons le voir. La simple présence, l'avancée lente sont autant de temporalités de l'horreur parfaitement anxiogènes, qui s'opposent au principe même de sursaut, et amènent donc une autre appréhension de l'être menaçant à l'écran. De même, l'étrange familiarité bat son plein lorsque, par exemple dans *Kairo*, une femme vêtue d'un tailleur que rien ne distingue d'un être humain commence à s'approcher d'un jeune homme avec une lenteur relevant presque

du ralenti cinématographique, et dont les mouvements sont soudain mus par des sortes de chutes, de désarticulations qui inscrivent soudainement cet être dans une corporalité différente, ne relevant pas de l'humain. Mais intéressons-nous dans un premier temps à la couleur même de ce tailleur : le noir.

La peur du noir et de l'obscurité ou la nuit en général nous semblent être un des mécanismes d'angoisse les plus puissants au cinéma, et le nombre de films jouant sur cette idée augmente de jour en jour. Qu'on pense au récent *Lights Out* (2016), réalisé par David F. Sandberg, où un fantôme n'apparaît que dans l'obscurité et s'en va dès que la lumière éclaire la pièce, bâti intégralement sur ce simple principe. Le film en cela reproduit de manière inconsciente des peurs ancestrales et largement oubliées aujourd'hui de l'être humain. Certains psychologues, même si cette hypothèse est en partie dépassée, dressent ce lien entre la peur de l'obscurité et de la nuit et un certain état de survie lors de la période primitive de l'humanité, comme le rappelle Juliette Favez-Boutonier dans son livre sur l'angoisse :

Sans avoir vraiment peur de l'ombre, l'homme ne peut pas choisir sans nécessité de vivre dans les ténèbres, parce qu'il a besoin de voir pour vivre et agir, plus peut-être que n'importe quel animal. Les recherches faites sur certains mammifères, tels que les chiens et les chats, ont montré que contrairement à ce que l'on aurait pu supposer, leur acuité visuelle est très faible relativement à celle de l'homme, et la vision joue dans leur comportement un rôle infiniment moins important que dans l'espèce humaine. L'homme a besoin du feu, la nuit, non seulement pour préparer sa nourriture et se chauffer, mais parce que la flamme l'éclaire, - et c'est cette même lumière qui effraie et maintient à distance les bêtes sauvages. Il y a donc un malaise qui naît de l'obscurité, mais il peut s'amplifier jusqu'à devenir une angoisse. Pour l'expliquer certains psychologues ont invoqué l'habitude héréditaire chez l'homme des dangers objectifs que ses premiers ancêtres eurent à affronter la nuit, quand ils se trouvaient exposés aux attaques des bêtes féroces sans pouvoir déceler leur approche dans les ténèbres.¹

Tout ceci ne relève que de suppositions, et il n'y a bien évidemment aucun moyen de prouver que notre comportement contemporain serait altéré par une réminiscence d'un passé si lointain. Il n'est toutefois pas impossible que cette théorie soit un début d'explication de l'angoisse liée à l'obscurité, ou en représente en tout cas une partie, si infime soit-elle. Il convient à présent de nous attarder justement plus sur le terme même d'angoisse. Le *Littré* en donne la définition suivante : « Sentiment de

¹ FAVEZ-BOUTONIER, Juliette. *L'angoisse*. Paris : Presses universitaires de France, 1949, p. 137-138.

resserrement à la région épigastrique, avec difficulté de respirer et grande tristesse ». Voici donc une description physiologique, une définition de l'*effet corporel* de cette angoisse. L'ouvrage de Favez-Boutonier saura y adjoindre une explication de son apparition, ou plutôt plusieurs puisqu'elles sont multiples et ont des objets divers. Pour ce faire, l'auteure se base principalement sur la partie consacrée à l'angoisse de deux ouvrages de Sigmund Freud, *Introduction à la psychanalyse*, puis leur mise en question dans *Nouvelles conférences sur la psychanalyse*. Trois types d'angoisses y sont relevés, que nous allons rapporter à présent.

Le premier est le plus simple, et le plus communément ressenti, il s'agit de « l'angoisse normale », ou « *Realangst* » chez Freud, que Favez-Boutonier choisit d'appeler « angoisse objective ou réelle », et qui est une « réaction à la perception d'un danger extérieur ». L'angoisse étant toujours angoisse *de* quelque chose, elle a ici un objet défini consciemment comme un danger :

Dans l'angoisse réelle, nous voyons donc un état somatique et affectif spécifique se produire en présence d'un danger avant que nous ayons réagi par la fuite. Cet état affectif est en rapport avec l'instinct de conservation, et il nous paraît ainsi, quoiqu'inutile, normal, puisque l'angoisse réelle est l'angoisse de quelque chose.¹

L'angoisse est donc cette indécision dans laquelle l'on se trouve face à un danger, ce moment précis qui sera exacerbé à l'extrême dans la stupéfaction et qui en général aboutira à la peur.

L'angoisse avertit du danger, prépare les réactions de la peur, telles que la fuite ; elle se produit donc *avant* la fuite, alors que la peur coïnciderait aussi bien *avec* la fuite. L'angoisse peut aussi d'ailleurs préparer la défense. Il n'y a donc pas encore dans l'angoisse la même aversion que dans la peur, elle représente ce moment d'attente où le danger *est présent sans être fui*, cette seconde de désarroi où l'on est à sa merci.²

Mais, le lecteur en conviendra et l'aura bien remarqué à la lecture de l'utilisation qui a été faite de ce mot au courant de cette recherche, l'angoisse n'a pas toujours un objet aussi défini, et celui-ci n'est bien sûr pas toujours conscient. Favez-Boutonier, en synthétisant la pensée freudienne, décide de distinguer trois formes d'angoisses, dont « deux (...) névrotiques, et l'une normale ».

¹ *Ibid.*, p. 97.

² *Ibid.*, p. 120.

1° L'angoisse objective (*Realangst*) qui se produit quand le danger est réel et situé dans le monde extérieur, et qui est normale ;

2° L'angoisse instinctuelle (angoisse névrotique de Freud et de la plupart des traducteurs [...]). Cette angoisse est liée au danger que représentent pour le moi les instincts du ça, dont il redoute la puissance ;

3° L'angoisse de conscience (*Gewisseangst*) provenant du danger que constituent pour le moi les prescriptions et les menaces du surmoi, en conflit avec le ça.

Nous avons décrit la première angoisse, la plus simple à appréhender, les suivantes, dites « névrotiques » selon l'auteure sont plus complexes. L'angoisse instinctuelle serait liée au danger que représente les instincts du Ça. Résumons très succinctement, et en simplifiant, la seconde topique freudienne dont fait partie ce terme étrange. Freud proposait une lecture de la psyché humaine à travers trois stades : le conscient, le préconscient et l'inconscient ; c'est la première topique. Or, il se rendit bien vite à l'évidence que cette conception était réductrice, et ne permettait pas de comprendre certains mécanismes mentaux. La névrose ne serait alors qu'un conflit encore l'inconscient et le conscient, ce qui n'est pas le cas, tout du moins pas de manière généralisée. Dans *Le Moi et le Ça*, Freud propose une seconde topique, en partie grâce à des cas cliniques qui lui ont permis d'approfondir la question. Là où le Moi représentait l'ensemble des trois stades décrits précédemment, il devient à présent une partie du Ça, nouvelle proposition de Freud qui s'apparente à l'inconscient de la première topique. « Le Moi représente ce qu'on appelle la raison et la sagesse, le Ça, au contraire, est dominé par les passions »¹. Le Ça serait un « réservoir pulsionnel inorganisé, assimilé à un véritable chaos, lieu de “ passions indomptées ” qui, sans l'intervention du moi, demeurerait le jouet de ses aspirations pulsionnelles et irait inéluctablement à sa perte »². Le Ça est donc l'ensemble des pulsions dangereuses pour l'individu, qui doivent être canalisées, censurées par d'autres processus mentaux : c'est une partie du rôle du moi. Le Moi :

(...) s'efforce aussi d'étendre sur le Ça et sur ses intentions l'influence du monde extérieur, de substituer le principe de la réalité au principe du plaisir qui seul

¹ FREUD, Sigmund. *Le moi et le ça*. Chicoutimi: J.-M. Tremblay, 2002 [1923], p. 18. [Consulté le 27 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund_2/essais_de_psychanalyse/Essai_3_moi_et_ca/moi_et_ca.html.

² ROUDINESCO, Elisabeth et PLON, Michel. *Dictionnaire de la psychanalyse*. Paris: Librairie Arthème Fayard, 2011, p. 232.

affirme son pouvoir dans le Ça. La perception est au Moi ce que l'instinct ou l'impulsion instinctive sont au Ça.

Le moi est donc un médiateur entre le Ça gouverné par le *principe de plaisir*, c'est-à-dire la quête du plaisir à tout prix, sans restriction et sans limite ; et le *principe de réalité*, c'est-à-dire la possibilité ou non pour ces plaisirs d'être assouvis dans la vie quotidienne. Pour revenir aux catégories d'angoisse, l'angoisse instinctuelle serait donc celle associée au Ça, et plus précisément à sa puissance potentielle contenue tant bien que mal par le Moi. C'est donc l'angoisse de voir surgir dans la conscience des désirs, des pulsions destructrices (dans le sens d'autodestructrice).

L'angoisse de conscience concerne quant à elle le Surmoi. Le Surmoi est pour Freud la continuation des interdictions et règles inculquées lors de l'éducation de l'enfant par les parents. « Le surmoi tente (...) de faire renoncer le moi à certaines satisfactions pulsionnelles naturelles que le ça lui réclame, afin d'éviter tout conflit avec le principe de réalité, les attentes éthiques, les exigences sociales de la conscience »¹. L'angoisse naîtrait du conflit qui intervient entre le Surmoi, instance de censure, et le Ça, qui se voit bloqué dans ses pulsions et va chercher à contourner ce barrage. Nous le constatons bien, une angoisse est donc bien toujours angoisse *de* quelque chose, même si cet objet n'est pas toujours conscient. De même, si l'angoisse est générée par l'apparition d'un danger réel dans le premier exemple, elle n'en est pas moins de même existante dans le cas de dangers psychologiques dans les deux suivants, que Favez-Boutonier qualifie de névrotiques.

La première angoisse ressentie par l'individu occupe une place de choix dans la psychanalyse, en ce qu'elle annoncerait les angoisses futures, ou plutôt en ce que les angoisses futures en proviendraient selon certains auteurs, comme Otto Rank. Cette angoisse première serait celle de l'accouchement, la première séparation d'avec la mère. Freud, en lien avec son travail sur le complexe d'Œdipe, en fait découler deux des plus fortes angoisses enfantines, qui ont aussi trait à la séparation. L'enfant (de sexe masculin) intérioriserait une peur de la castration, qui viendrait punir l'amour qu'il ressent pour sa mère. Cette castration peut d'ailleurs prendre plusieurs atours, et ainsi devenir la circoncision, réalisée dans un but médical ou pour empêcher ou punir l'onanisme de l'enfant, dont Freud indique que « ce fait n'est pas rare du tout dans la société anglo-américaine ». Pour lui, cette castration réelle, symbolique ou uniquement crainte est une nouvelle angoisse de séparation : « en effet, perdre le membre viril,

¹ PAGÈS, Claire. *Freud pas à pas. op.cit.*, p. 321.

c'est être incapable désormais de s'unir à nouveau, par l'acte sexuel, à sa mère ou à la remplaçante de celle-ci ». Cet acte sexuel peut d'ailleurs lui aussi être symbolisé, « le fantasme très fréquent du retour dans le sein maternel est un substitut de ce désir de coït ». Qu'en est-il alors du cas de la jeune fille ?¹

La peur de la castration n'est assurément pas le seul motif du refoulement et n'existe pas chez les femmes, qui sont toutefois susceptibles d'avoir un complexe de castration. La peur de la castration est remplacée, dans l'autre sexe, par la crainte de perdre l'amour, continuation de la peur qu'éprouve le nourrisson en se voyant privé de sa mère. Vous le voyez, cette crainte correspond bien à un danger réel. Quand la mère est absente ou qu'elle prive l'enfant de son amour, cet enfant n'est plus sûr de voir ses besoins satisfaits, peut-être même est-il alors en proie à de très pénibles sentiments de tension. Il nous est bien permis de croire que cette peur n'est, somme toute, que la reproduction de la peur primitive subie lors de la naissance, première séparation d'avec la mère.²

Le complexe d'Œdipe et les théories sexuelles affiliées ont été largement critiqués entre temps, pour des raisons diverses et variées. Deleuze et Guattari dans leur *Anti-Œdipe*, dont le titre donne déjà l'idée du ton très polémique des auteurs quant à la psychanalyse, critiquent la normativité qui découle de cette théorie, qui occupe une place de premier choix dans les derniers écrits de Freud comme chez ses successeurs, comme nous l'avons par exemple vu chez Jones. Le simple titre du second chapitre du livre : « Psychanalyse et familialisme, la sainte famille », avec sa référence évidente à l'ouvrage de Marx et Engels, est révélateur : la psychanalyse aurait pour but, selon les deux philosophes, de tout ramener au sein de la famille, et ainsi d'obliger le patient à avouer ou reconnaître un complexe familial en forçant cette interprétation aux récits et rêves qu'il donne au psychanalyste. En somme, les auteurs critiquent une sorte de véritable manipulation de la part du psychanalyste, qui réduirait bien trop largement la

¹ Cette question a encore une fois à voir avec l'idée freudienne de castration, mais nous nous éloignerions de notre sujet. Nous renvoyons le lecteur pour une vulgarisation à l'ouvrage de Claire Pagès *Freud pas à pas*, p.176-186. Pour résumer très succinctement le propos, nous citerons ces lignes tirées de l'article *L'organisation génitale infantile*, paru en 1923, et revenant sur les points abordés dans les *Trois essais sur la théorie de la sexualité* : « Au stade suivant, celui de l'organisation génitale infantile, il y a bien un masculin, mais pas de féminin ; l'opposition s'énonce ici : *organe génital masculin* ou *châtré*. » (*Œuvres complètes vol. XVI*, p.309). Ainsi, le garçon à la vue du sexe de la fillette ferait une comparaison avec son propre sexe dans les termes d'une absence, et vice-versa. Cette idée a été largement critiquée par la suite, et notamment par des femmes psychanalystes qui souligneront le caractère phallo-centré de la théorie de Freud.

² FREUD, Sigmund. *Nouvelles conférences sur la psychanalyse conférences dispensées au trimestre d'hiver 1915-16 et d'hiver 1916-17*. Chicoutimi : Bibliothèque Paul-Émile Boulet de l'Université du Québec à Chicoutimi, 2009, p. 55. [Consulté le 21 février 2018]. Disponible à l'adresse : http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/nouvelles_conferences/nouvelles_conferences.html.

question des névroses et de quasiment toute la psychologie à la seule question de l'Œdipe. Et de même, ils proposent aussi une autre vision de l'histoire de l'humanité, en montrant que contrairement à ce qu'annonce Freud, l'inceste n'a pas été un tabou universellement partagé. La lecture du livre *L'origine de la famille, de la propriété privée et de l'État*¹ de Friedrich Engels, pourtant antérieur à l'œuvre de Freud (1884), fait un panorama très large des types de conceptions de la famille à travers les âges qui n'ont rien à voir avec la famille de type patriarcal et monogame devenue norme par la suite. Il serait très difficile par exemple d'appliquer la théorie Œdipienne de la haine du père dans une société de type polyandre où une femme a des rapports sexuels avec plusieurs hommes et n'est donc pas en mesure de connaître le père biologique de son enfant. Toute l'importance donnée à l'homme dans la succession est inversée ici : c'est naturellement la femme dans la polyandrie qui est porteuse du nom de famille.

Nous ne nous prononcerons pas plus sur la question de l'Œdipe. Cependant, il est intéressant de constater que la question de l'angoisse réelle est soulevée ici : alors même que l'impression d'absence d'un être aimé semble relever du psychologique, on voit que chez le nourrisson comme l'enfant, elle se double d'une réalité. L'absence de la mère, c'est le risque de ne plus voir ses besoins satisfaits, qu'ils soient affectifs ou bien plus pragmatiques (manger et boire). Et c'est de même amener une autre question nous concernant plus directement en son lien avec la peur de l'obscurité, celle de la peur de la solitude. Juliette Favez-Boutonier souligne cette difficulté à faire la démarcation entre angoisse réelle et angoisse « névrotique » chez l'enfant :

L'enfant d'ailleurs est si facilement angoissé que la menace du Croquemitaine utilise plus qu'elle ne la crée sa disposition de l'angoisse. Il est difficile de dire s'il s'agit pour lui d'angoisse névrotique ou réelle. Sa faiblesse et son ignorance justifient à nos yeux certaines peurs que, chez l'adulte, nous n'hésiterons pas à qualifier de phobies. (...) Mais cette explication ne saurait suffire, car en fait l'enfant n'a pas peur de tout : il a peur des personnes étrangères, de ce qui est nouveau, et de certains objets, mais il ne montre pas d'angoisse (en général) devant les êtres et les choses familiers. Ce que l'enfant redouterait comme un danger, ce serait justement de perdre ces personnes auxquelles il est attaché, et particulièrement sa mère.²

¹ ENGELS, Friedrich. *L'origine de la famille, de la propriété privée et de l'État*. Chicoutimi : Bibliothèque Paul-Émile Boulet de l'Université du Québec à Chicoutimi, 1884. [Consulté le 23 février 2018]. Disponible à l'adresse : http://classiques.uqac.ca/classiques/Engels_friedrich/Origine_famille/Origine_famille.html.

² FAVEZ-BOUTONIER, Juliette. *op.cit.*, p. 99.

Lorsque nous disions avec l'auteure que toute angoisse est forcément angoisse *de* quelque chose, nous en avons une preuve ici : cette solitude forcée que l'enfant doit apprendre à appréhender possède une dimension réelle bien présente à son esprit. Freud lui aussi écrivait ces quelques lignes sur la question : « Les premières phobies de situation qu'on observe chez l'enfant sont celles qui se rapportent à l'obscurité et à la solitude ; la première persiste souvent toute la vie durant et les deux ont en commun l'absence de la personne aimée, dispensatrice de soins, c'est-à-dire de la mère »¹. Cette angoisse de solitude, ici à travers l'absence de la famille, n'est pas spécifique à l'enfance, comme le rappelle Freud, elle subsiste chez de nombreuses personnes, sinon une majorité, au cours de la vie adulte, bien que est moins associée à la mère (même si le psychanalyste contredirait cette affirmation, peut-être d'ailleurs à raison). Nous avons déjà remarqué dans les chapitres précédents à quel point la solitude fait partie de l'existence surmoderne, à quel point elle s'est inscrite dans notre quotidien même. Elle est d'ailleurs modérée de manière illusoire par l'omniprésence des moyens de communication et des réseaux sociaux. Le fait d'être seul donne une vulnérabilité qui est largement exploitée dans le cinéma d'horreur, au sein de notre corpus tout comme en général. Nous avons vu comment cette exclusion progressive des personnages du reste de ses semblables est un des mécanismes d'angoisse très important de *Ju-On*. En parasitant les différents éléments de communication, le spectre isole, et force à reconnaître cette solitude dans laquelle vivent les personnages, mais qui leur était cachée, ou qu'ils se refusaient à voir. Mais nous pouvons élargir ce thème à l'ensemble du cinéma d'horreur : qu'on constate à quel point le motif des personnages qui décident de se séparer pour explorer une maison, retrouver un disparu ou autre, est devenu parodique tant il a été utilisé, souvent abusivement. Cette astuce scénaristique permet à nouveau de donner aux personnages une vulnérabilité qu'ils n'ont pas en groupe, de leur faire confronter face à face le danger du film. Il n'est alors pas étonnant de voir la plupart des scènes de ce type se dérouler dans l'obscurité.

Encore une fois, l'obscurité ou la nuit qui baignent la majorité des scènes du cinéma d'horreur sont devenues elles aussi un poncif. Les spectateurs manifestent souvent verbalement leur énervement face à une énième image de jeune femme descendant dans le sous-sol interdit uniquement armée d'un briquet pour s'éclairer, briquet qui s'éteindra souvent au moment opportun pour faire jaillir soudainement le monstre habitant les lieux. Les films proposant une vision de l'horreur différente, diurne, sont

¹ FREUD, Sigmund. *Introduction à la psychanalyse*. Paris : Payot & Rivages, 2010 [1917], p. 495.

d'ailleurs souvent remarqués et approuvés pour leur audace. Par exemple, la sortie de *Shining* a pris de nombreux spectateurs au dépourvu en montrant une nouvelle vision de ce cinéma, baignée dans la lumière éblouissante de la neige ou celle plate et ne laissant pas la possibilité aux ombres de se déployer des couloirs de l'hôtel. Mais il convient à présent de questionner plus précisément cette peur omniprésente du noir, pas dans son aspect parodique bien sûr, mais de voir comment elle sert à nouveau la perception qu'aura du film le spectateur dans une salle de cinéma (et dans une moindre mesure dans les conditions de visionnement en solitaire chez lui, sur un écran de télévision ou d'ordinateur). Voyons à quel point l'isolement provoqué par l'obscurité et sa réduction de la vision permettent à autre chose de jaillir, de l'ordre de l'imagination ; le permette, ou en tout cas le facilite :

Tout ceci semble donc indiquer que si la nuit et l'obscurité exaltent directement certains instincts, il ne faut pas négliger le rôle secondaire joué par l'isolement, conséquence des ténèbres qui nous soustraient à la surveillance d'autrui, et même par la disparition de perceptions visuelles précises, constituant normalement ce que Taine nommait des « réducteurs » de l'activité imaginative. N'oublions pas, toutefois, que plutôt que des « réducteurs » il faudrait parler « d'activité réductrice » : car s'il est vrai que l'homme adulte normal doit généralement fermer les yeux pour que ses images visuelles se développent assez librement et intensément, comme le prouve l'expérience du rêve éveillé dirigé, il est nécessaire en outre qu'il se place dans une attitude de détente et d'abandon de tout contrôle, à la fois physiquement et moralement.¹

Ce n'est pas pour rien que l'œuvre de Goya analysée plus tôt porte le nom « Le sommeil de la raison engendre des monstres », la nuit ou l'obscurité en donne une représentation très éloquente. Si nous avons peur dans la nuit, c'est aussi et surtout parce que nous sommes seuls avec nous-mêmes, et ainsi seuls avec notre imaginaire. Cette solitude est parfois plus métaphorique que réelle, mais nous sommes seuls en ce que nous sommes isolés visuellement de notre environnement.

(...) dans les ténèbres, l'imagination s'exalte et crée des visions redoutables « sans que les yeux donnent un démenti à ces chimères ». Les tendances refoulées se libèrent, elles aussi, de tout contrôle, et envahissent l'esprit : des sentiments troubles remontent de l'inconscient. Ce serait en définitive ces *dangers subjectifs* qui constitueraient la véritable explication de la peur qui nous envahit à la faveur de la nuit.²

¹ FAVEZ-BOUTONIER, Juliette. *op.cit.*, p. 145.

²*Ibid.*, p. 138.

Nous avons tous connu ces nuits de remise en question, où les souvenirs désagréables de quelque événement passé reviennent à l'esprit et semblent impossibles à chasser, alors même que leur importance est minime dans notre vie. La nuit en elle-même ne représente généralement plus un danger pour l'homme, c'est donc bien ce que Favez-Boutonier nomme « danger subjectif » qui va déclencher cette peur qui y est associée, puisque toute angoisse provient d'un danger pour le sujet. Prenons un exemple : nous n'avons généralement pas peur dans la chambre à coucher la nuit, mais suite à la vision d'un film d'horreur, et ce d'autant plus lorsque celui-ci prend ce lieu « sanctuaire » pour cadre, la nuit suivante est parfois chargée d'une grande angoisse, chaque ombre semble bouger, la porte est constamment prête à s'ouvrir en grinçant, et le sommeil du conjoint ou de la conjointe devient presque gênant au sein de notre propre peur. Le film a ouvert un imaginaire chez le sujet, et celui-ci peut s'épanouir largement une fois que la lumière baisse et que les stimuli visuels mais aussi sonores se font plus rares, sinon inexistantes. Mentionnons d'ailleurs cette expérience très intéressante de Favez-Boutonier avec une enfant née aveugle :

(...) nous avons recueilli le témoignage particulièrement intéressant d'une personne aveugle de naissance qui fut sujette pendant son enfance à des accès de peur pendant la nuit. Naturellement ce n'était pas l'obscurité qui provoquait cette peur, mais le silence. Dans la maison endormie, le profond silence nocturne la jetait dans une si vive angoisse qu'elle appelait quelqu'un, surtout sa mère, dont la présence, avec les bruits familiers qui la rendaient perceptible, et spécialement la voix, suffisaient à calmer sa peur. Elle savait que la nuit on avait peur « du noir », dit-elle, certainement à cause de la façon dont les personnes de son entourage en parlaient. Mais pour elle « le noir » était une sorte de force redoutable qui se révélait dans le silence de la nuit, un pouvoir effrayant ou peut-être même un être mystérieux.

Ainsi on peut voir par cet exemple que l'aveugle-né redoute la nuit en raison de la disparition, dans le silence, des personnages aimés et familiers, et de tout ce décor sonore grâce auquel le monde est pour lui présent. Le silence joue ici le rôle de l'obscurité, et l'un comme l'autre donnent à l'enfant l'impression d'être perdu dans sa solitude.¹

L'environnement sonore change de manière similaire que l'environnement visuel lors de la nuit : les oiseaux se taisent, d'autres animaux se font entendre, les bruits quotidiens des appartements sont réduits, les télévisions s'éteignent etc. Le silence est

¹ *Ibid.*, p. 145.

d'ailleurs souvent nécessaire pour dormir, et fait partie de cette expérience quotidienne du sommeil. Néanmoins, ce silence peut devenir lui aussi chargé d'angoisse, comme nous le montre très bien le trouble de cette fillette aveugle faite à la nuit, qu'elle *ressentait* par d'autres sens. Il est intéressant de constater que cette absence ou diminution de son est elle aussi utilisée au cinéma pour les scènes d'horreur : un sursaut appuyé par un coup d'archet n'accomplit son plein effet qu'après un silence relatif.¹ Ces différents éléments d'isolement, sonores et visuels donc, font partie de ce que Favez-Boutonier nommait, avec Taine « activité réductrice ». L'« absence de représentation » impliquée pour l'obscurité permet et invite une certaine imagination angoissée. Répétons-le, ce n'est pas le noir ou l'obscurité elle-même qui est effrayante, mais bien ce que le sujet va décider de lui imputer comme dangers :

Il nous a semblé que l'angoisse banale que nous avons pu observer chez l'enfant était le plus souvent liée à des images effrayantes se développant *dans* l'obscurité, et qui sont en général des représentations d'êtres menaçants ou mystérieux, plus ou moins précis. Pour bon nombre d'adultes encore, le malaise que développent en eux les ténèbres, s'il existe, est fait de ce sentiment que quelque chose de redoutable va fondre sur eux, sortant de l'ombre, ou les guette, invisible. Il ne faut pas insister beaucoup pour que les enfants – et la plupart des adultes – qui ont peur de l'obscurité, précisent leur impression en recourant à des images, évidemment fuyantes, fantomatiques, mais toujours conscientes. Ce n'est donc jamais l'obscurité elle-même qui fait peur, mais ce qu'elle recèle.²

On le constate, la simple question de la peur de l'obscurité, peur communément admise et largement partagée par le plus grand nombre, est vaste et implique un grand nombre de paramètres. De même, la dernière remarque de Favez-Boutonier souligne le caractère conscient de cette peur ; l'adulte comme l'enfant qu'il était visualise des images dans l'obscurité tout en leur reconnaissant un caractère factice. On voit bien ce que ces différentes remarques peuvent apporter à l'étude du corps du spectateur au cinéma. La célèbre formule « J'étais hier au royaume des ombres » de Maxime Gorki est ici à prendre métaphoriquement (l'auteur a été dérangé par le caractère fantomatique des personnages que l'absence de couleur et de son rendent étrange), mais aussi littéralement ; le royaume des ombres, c'est aussi et avant tout la salle « obscure », comme on le dit dans le langage courant. Gorki parlera largement dans

¹ À nouveau, les scènes « clichés » du cinéma peuvent appuyer notre propos ici. Combien de films d'horreur ou d'aventure voient apparaître cette phrase dans des modalités diverses : « Vous entendez quelque chose ? – Non – Justement... »

² *Ibid.*, p. 139.

son article de son désarroi face à cette séance de cinéma primitive, dont l'apogée se situerait peut-être dans ce paragraphe :

Cette vie grise et silencieuse finit par vous troubler et vous opprimer, vous avez l'impression qu'elle contient comme un avertissement, dont la signification vous échappe, mais qui est lugubre, et étreint votre cœur d'angoisse. Vous oubliez peu à peu où vous êtes, d'étranges images surgissent dans votre tête, votre conscience semble s'obscurcir, se perturber...¹

Nous retrouvons ici la capacité imageante de l'obscurité - qu'a pleinement vécu l'auteur - dans toute son angoisse. Évidemment, les raisons pour lesquelles le cinéma est plongé dans l'obscurité sont pragmatiques et logiques. Il est en cela une continuation directe du théâtre et de l'opéra : le spectacle est sur la scène ou l'écran et non pas du côté du public. De même, l'intérêt premier est bien évidemment technique ; la projection n'est que difficilement lisible sur un écran baigné de lumière dont les reflets gênent la compréhension des images. L'attention entière du spectateur doit être tournée vers le film qui lui est proposé. L'histoire des dispositifs techniques va toujours dans ce sens : les formats de pellicule et aujourd'hui les formats numériques évoluent et s'agrandissent dans le but de couvrir au maximum le champ de vision du spectateur, jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien d'autre à voir que l'écran lui-même (au 4/3 des débuts succèdent le cinémascope, l'imax, jusqu'à la réalité virtuelle proposée aujourd'hui, sorte d'aboutissement absolu de cet isolement du spectateur face au film). Le son n'est pas en reste, et les volumes de projection sont de plus en plus importants, principalement dans les salles de type multiplexe où chaque coup de feu, chaque cri sont susceptibles de faire sauter le spectateur de son siège, dont les grondements font trembler le sol de la salle. Nous utilisons ces termes à dessein : même si nous ne prenons pas en compte le cinéma de type spectaculaire Hollywoodien dans cette étude, il n'en partage pas moins des caractéristiques kinesthésiques évidentes. Le dispositif de projection est d'ailleurs tout à fait similaire pour l'instant, et ce même dans la majeure partie des films expérimentaux que nous étudierons. Tous partagent dans cette expérience commune que nous en avons une sorte de « parenté nocturne »², comme le faisait remarquer poétiquement Jean-Louis Schefer.

¹ GORKI, Maxime. *Au royaume des ombres*. 1896 in ; BANDA, Daniel et MOURE, José. *Le cinéma : naissance d'un art 1895-1920. op.cit.*, p. 50.

² SCHEFER, Jean Louis. *L'homme ordinaire du cinéma*. Paris : Gallimard, 1980, p. 10.

2. Corporalités étranges

Il va de soi que la peur du noir n'est pas tout, et n'explique que partiellement la génération de cette émotion chez le spectateur de cinéma. Notre intention n'est toutefois pas de faire un catalogue de toutes les origines de la peur dans le cadre du film d'horreur, mais bien de voir comment certaines d'entre elles peuvent pousser vers la stupéfaction. Nous avons largement parlé dans les pages précédentes de l'originalité de la représentation des fantômes dans le cinéma japonais, en l'occurrence dans l'absence de monstruosité visible chez eux. Le concept de surmodernité permet d'explicitier cette peur que génère alors un corps humain montré comme *différent*, dont quelque chose vient brouiller l'appréhension. Prenons cette scène essentielle de *Kairo* : un jeune homme, Yabé, vient de pénétrer une des « zones interdites » du film, ces non-lieux que les personnages condamnent avec du ruban adhésif rouge de manière à indiquer la présence de fantômes en leur sein. Le lieu en question est ici le sous-sol d'un immeuble résidentiel, assez neutre. En parvenant au fond de la pièce, la lumière module et fait apparaître un mur couvert de rouge, accompagné d'une musique grave et très menaçante, laissant suggérer un malaise très profond entourant le lieu. Yabé se retourne : une femme est à présent là, juste là, debout entre l'entrée et lui. Celle-ci est parfaitement normale et porte un tailleur noir. Pourtant, Yabé est déjà terrorisé par cette apparition, et la surprise de l'inattendu de cette présence ne suffit pas à expliquer cette peur qui l'envahit. La femme commence alors à avancer vers lui, dans une lenteur proche d'un ralenti de cinéma, puis semble manquer de tomber, ses bras rasant le sol avant de se redresser dans un mouvement désarticulé inexplicable et incohérent. Yabé se cachera de cette vision derrière un canapé dans le fond de la pièce mais le spectre - car il s'agit bien ici d'un fantôme - en surgira, et un regard partagé entre les deux personnages provoquera la disparition du jeune homme.

Figure 39- KUROSAWA, Kiyoshi, *Kairo* (2001) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Point de sursaut dans cette scène, tout fonctionne sur une lenteur absurde et parfaitement calculée par le réalisateur. De même, la pénombre du sous-sol n'est pas assez conséquente pour cacher quoi que ce soit d'effrayant : c'est bien le visible qui devient terrifiant ici, en l'occurrence le spectre. Si le fantôme principal apparaissant à la fin du film est brouillé par un flou numérique appuyé, en faisant une présence impossible (un élément totalement flou au sein d'un environnement rigoureusement net, chose impossible en optique), ce n'est pas le cas ici, et les traits de la femme sont apparents et naturels. Certes, nous avons indiqué précédemment qu'elle représente, comme les autres spectres qui peuplent le film de Kurosawa, une altérité devenue problématique sinon cauchemardesque pour les personnages. Cette explication occupe une importance cruciale dans l'interprétation du film, mais pas dans l'effet provoqué par celui-ci sur le spectateur. Il convient de se pencher sur le mouvement déployé par l'actrice dans cette scène pour comprendre la stupéfaction qu'elle génère chez Yabé, et par extension chez le spectateur réceptif à la scène. Ce mouvement n'est pas intelligible ; il est radicalement problématique. Sa vitesse n'est pas normale, comme nous l'avons indiqué, la scène est légèrement ralentie, ce qui augmente encore la lenteur irréaliste des mouvements du spectre. D'ailleurs, le contre-champ sur Yabé, mettant pour la première fois les deux personnages dans le même cadre est lui en vitesse normale, et l'on constate que c'est bien principalement l'actrice qui crée l'effet de ralenti, plus que la vitesse de projection ; ses mouvements sont travaillés pour obtenir cet effet très étrange, une sorte de marche dont les caractéristiques auraient été exagérées (les bras qui accentuent le mouvement naturel de balancier), mais qui devient inquiétante à cause de sa vitesse anormale. Nous retrouvons ici les intuitions

d'Epstein, qui voyait déjà dans ce ralenti une véritable dévitalisation des corps trouvant ici un écho particulièrement pertinent puisque cet effet de vitesse est lié à un fantôme, à un être non-vivant donc. Ainsi, dans *L'intelligence d'une machine* :

À une projection ralentie, on observe, au contraire, une dégradation des formes qui, en subissant une diminution de leur mobilité, perdent aussi de leur qualité vitale. Par exemple, l'apparence humaine se trouve privée, en bonne partie, de sa spiritualité. Dans le regard, la pensée s'éteint : sur le visage, elle s'engourdit, devient illisible. ¹

Son film *La chute de la maison Usher* devient une véritable démonstration de cette théorie ; il se voit habité par des ralentis constants qui *dévitalisent* les êtres vivants et donnent une existence étrange et angoissante aux objets (chute de livres de la bibliothèque, feuilles mortes traversant bien trop lentement les halls sous le vent incessant, draps agités devant les fenêtres qui prennent des atours fantomatiques...). Madeline, la femme de Roderick dont la vie s'évade en même temps que le tableau se crée, est éloquemment filmée dans un ralenti de plus en plus appuyé. Une surimpression laissera même voir de manière quasiment subliminale un buste de cire, que l'on retrouvera quelques plans plus loin durant une fraction de seconde. La femme mourante était constamment mise en relation par Epstein avec les bougies qui s'écoulaient ; elle en devient une grâce au montage, et accomplit par là l'idée de ralenti de l'auteur :

Enfin, quand il n'y a plus de mouvement visible dans un temps suffisamment étiré, l'homme devient statue, le vivant se confond avec l'inerte, l'univers involue en un désert de matière pure, sans trace d'esprit. ²

Bien sûr, *Kairo* ne présente pas un ralenti aussi extrême. Au contraire, celui-ci est pensé pour être justement à la limite de l'imperceptible : que le spectateur se rende compte que quelque chose est anormal, sans pouvoir mettre le doigt dessus de manière évidente. Néanmoins, la dévitalisation fonctionne parfaitement dans cette scène, et les mouvements du fantôme sont bien ce qui crée sa spectralité, autrement invisible physiquement. Si Epstein utilisait cet effet pour déréaliser ses scènes, et donner une vie aux objets en changeant leurs mouvements et vitesses naturelles, c'est dans le but de les rendre *inquiétants*, au sens ici de l'*étrange familiarité* Freudienne. Une des modalités de cette angoisse très particulière provient d'Ernst Jentsch, qui a lui aussi

¹ EPSTEIN, Jean. *Ecrits sur le cinéma 1. op.cit.*, p. 288.

² *Ibid.*, p. 288.

travaillé sur ce fameux *unheimlich*, et concerne directement la question de l'âme attribuée à un objet inanimé, ou l'inverse dans le cas qui nous concerne :

E. Jentsch a mis en avant comme cas privilégié la situation où l'on « doute qu'un être apparemment vivant ait une âme, ou bien l'inverse, si un objet non vivant n'aurait pas par hasard une âme » ; et il se réfère à ce propos à l'impression que produisent des personnages de cire, des poupées artificielles et des automates. Il met sur le même plan l'étrangement inquiétant provoqué par la crise épileptique ou les manifestations de la folie, parce qu'elles éveillent chez leur spectateur les pressentiments de processus automatiques – mécaniques-, qui se cachent peut-être derrière l'image habituelle que nous nous faisons d'un être vivant.¹

On comprend dès lors mieux l'effet recherché par Epstein en travaillant le ralenti de mouvements naturels, principalement par l'action du vent : donner une vie potentielle aux objets, livres, draps et feuilles mortes. Mais de même, et c'est l'autre aspect de cette proposition, le ralenti permet ici de douter d'êtres vivants, en l'occurrence de la vie qui quitte lentement le corps de Madeline. Concluons cette parenthèse pour retourner vers notre spectre japonais. Le mouvement d'abord ralenti, puis imprévisible, désordonné et désarticulé de l'actrice vise l'étrange familiarité, en ce qu'il applique à la lettre cette caractéristique, d'autant plus que le spectateur est habitué à questionner le statut des êtres qu'ils voient à l'écran. Les personnages, avant de se suicider ou disparaître jusqu'à ne plus être qu'une marque de cendre sur un mur - réminiscente des victimes vaporisées d'Hiroshima et Nagasaki - perdent d'ailleurs peu à peu leur humanité et commencent à se comporter de la même manière que les spectres ; leurs mouvements ralentissent, ils ne portent plus attention à ce qui les entoure, ne parlent que très peu etc. Ils suivent en somme un devenir-fantôme, qui aura traversé l'histoire du cinéma japonais.

De même, il va de soi que l'appartenance des spectres au monde des morts est déjà étrangement familière, et le film travaille aussi cette caractéristique. Citons à nouveau Freud :

Ce qui paraît au plus haut point étrangement inquiétant à beaucoup de personnes est ce qui se rattache à la mort, aux cadavres et au retour des morts, aux esprits et aux fantômes. (...) La proposition : tous les hommes sont mortels, a beau parader dans les manuels de logique comme modèle d'affirmation universelle, aucun

¹ FREUD, Sigmund. *L'inquiétante étrangeté et autres essais. op.cit.*, p. 224. Il n'en faudra pas plus pour interroger l'originalité du concept d'"uncanny valley" du roboticien Masahiro Mori, qui n'est en fait qu'une relecture adaptée à l'ère cybernétique de Jentsch et Freud...

homme ne se résout à la tenir pour évidente, et il y a dans notre inconscient actuel aussi peu place que jadis pour la représentation de notre propre mortalité.¹

Le lien avec *Kairo* saute à nouveau aux yeux : le film peut se voir comme une lente acceptation de la mort de la part des différents personnages, culminant dans leur suicide. Le spectre représente de même une double altérité : altérité sociale, nous l'avons relevé, qui est une métaphore de notre comportement surmoderne vis-à-vis de l'autre, mais aussi altérité radicale de la mort, personnifiée dans ce cas présent. La mort et l'acte de mourir sont devenus avec le temps de plus en plus étrangers et inconnus. L'évolution des croyances spirituelles et religieuses font que de nombreuses personnes ne croient plus à l'au-delà, à la réincarnation ou à toute autre forme de vie après la mort. Et de même, une pudeur est apparue avec l'époque moderne qui marque une importante différence avec les pratiques plus anciennes, encore parfois utilisées dans les régions rurales ou certaines cultures ; on n'expose plus le mort dans la maison pour que la famille et les proches viennent lui rendre hommage, pouvant ainsi constater la réalité de la mort de cette personne. La mort s'est vue censurée par l'évolution des mœurs, dans une démarche de salubrité : elle est devenue obscène. On comprend mieux la réaction des différents personnages de *Kairo*, stupéfiés par la simple présence d'un spectre ; ce face à face vient balayer toute conviction, et les force à appréhender l'inévitable qui est aussi inacceptable : sa propre mort. Toutefois, les mouvements proposés par Kurosawa et son actrice dans cette scène sont très particuliers ; ils ne font pas référence à une quelconque représentation des fantômes d'autres films, ni même à celle traditionnellement attachée aux zombis ou autres morts vivants. Nous allons prendre à présent un autre exemple qui permettra d'introduire ce type de mobilité si singulière : la seule scène d'apparition spectrale du très étrangement familier *Ring*, de Nakata Hideo.

Nous sommes vers la fin du film, et les deux personnages principaux, Reiko et son ex-mari Ryuji, pensent alors avoir réussi à contrer la malédiction de la cassette maudite dont chaque spectateur disparaît sept jours après le visionnage. Ryuji est chez lui, l'écran de sa télévision s'allume. Il se rend compte qu'avoir retrouvé le corps de la jeune Sadako au fond du puits et de lui avoir donné une sépulture décente n'a pas suffi à enrayer le sort, alors même que Reiko, elle, a survécu. L'image sur l'écran est en noir et blanc, et striée par les artefacts habituels des cassettes vidéo abimées par le temps. On voit à l'écran le spectre de Sadako s'extirper hors du puits, et avancer

¹ *Ibid.*, p. 246-247.

lentement vers son spectateur stupéfié. Cette avancée est très troublante, et ce pour le spectateur du film lui-même. Elle est elle aussi instable, et voit le spectre manquer de tomber à plusieurs reprises. Des coupes dans l'image vidéo, sous forme de *jump-cuts*, accentuent d'ailleurs l'aspect décomposé de ce mouvement, en plus d'être éprouvantes pour leur spectateur. Sadako finira par être si proche de l'écran de télévision qu'elle le traversera, et se retrouvera à ramper hors du poste dans le monde réel, sa vision provoquant un cri de terreur à Ryuji, marquant son arrêt cardiaque.

Le mouvement de Sadako, bien que moins chorégraphié - et étrangement poétique - que celui du spectre de *Kairo*, a la même origine que celui-ci, et les mêmes intentions : déréaliser ces deux fantômes, faire comprendre au spectateur qu'ils ne font plus partie du monde des vivants. Pour ce faire, Nakata a décidé d'engager dans le rôle une comédienne de kabuki, et de lui faire « jouer » la scène à l'envers, c'est-à-dire de marcher vers le puits en lui tournant le dos, ce qui ne manqua pas d'être très complexe, l'actrice étant sans arrêt obligée de contre balancer son corps pour ne pas tomber, de la même manière qu'un enfant qui apprendrait à marcher. Une fois la scène inversée à la projection, la démarche devient très inquiétante ; nous voyons un être humain - certes menaçant mais que rien ne distingue d'un vivant - marcher, mais tout dans cette avancée devient inquiétant, chaque infime différence avec la marche normale devenant prégnante et gênante à la vision. Nous avons dit que l'actrice choisie par Nakata était comédienne. Il lui a demandé de pratiquer pour ce film une certaine danse, qui inspira le mouvement du fantôme, mais aussi son apparence même. La danse en question se nomme *Butô*, ou *Ankoku Butô*, éloquentement nommée en occident « danse des ténèbres ». Nous pouvons en trouver une sorte de manifeste poétique et maléfique dans le texte *From Being Jealous of a Dog's Vein* de Hijikata Tatsumi, son créateur :

Ce n'est seulement que lorsque, alors même que vous possédez un corps normal et en santé, vous êtes amené à souhaiter être handicapé, ou être né handicapé, que vous avez fait votre premier pas dans le *butô*. Une personne qui danse le *butô* possède un fervent désir (*has just a fervent desire*), comme un enfant qui désirerait être estropié (*much like a child's longing to be crippled*).¹

¹ HIJIKATA, Tatsumi et KURIHARA, Nanako. *From Being Jealous of a Dog's Vein*. *The Drama Review*. Mars 2000, Vol. 44, n° 1, p. 56 (nous traduisons).

Figure 40- HIJIKATA Tatsumi dans *Hôsetan* [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

La « danse des ténèbres » porte bien son nom : il s'agit d'une danse de contre-culture apparue au Japon à la toute fin des années cinquante, tirant son inspiration aussi bien du danseur Nijinski dans sa chorégraphie pour *L'après-midi d'un faune* de Claude Debussy, du traumatisme encore très vif des deux bombes atomiques que du *shintô*, de la religion ancestrale du Japon, d'une forme de chamanisme et de bien d'autres sources encore. En 1959,

« *Kinjiki* (*Couleurs interdites*), le premier événement *butô* (il n'en porte pas encore le nom), est un rejet, un crachat ; il vise à produire un choc sur le public. Tantôt blasphématoire, tantôt sacrificielle, la forme se développera en conjoignant l'abject et le sacré. ».¹

Cette danse, comme beaucoup de formes de contre-culture, est là pour déranger, pour faire table rase du passé, pour provoquer le scandale. Le *butô* est une danse éminemment scandaleuse : alors même qu'elle s'approche esthétiquement d'un cadavre qui tenterait tant bien que mal de se relever et de tenir debout, elle est chargée d'un sous-texte sexuel très fort, imbriquant si bien pulsion de vie et pulsion de mort qu'elle en devient terriblement dérangeante pour ses témoins. Esthétiquement, les danseurs sont généralement presque nus, souvent recouverts uniquement d'un pagne, le crâne rasé et le corps entièrement blanchi par le maquillage. Les femmes qui dansent le *butô* utilisent souvent quant à elles leur chevelure noire et longue dans leurs mouvements et sont couvertes d'un kimono blanc. La correspondance plastique avec le fantôme de Sadako, et par extension des autres peuplant la *J-Horror* n'est pas anodine : ceux-ci ont été certes inspirés par l'apparence du fantôme du cinéma d'horreur classique, mais aussi et surtout par cette forme de danse qui correspondait

¹ ASLAN, Odette, AMAGATSU, Ushio et PICON-VALLIN, Béatrice (dir.). *Butô(s)*. Paris : CNRS Editions, 2002, p. 16.

parfaitement aux attentes des réalisateurs, en quête d'une possibilité de créer un nouveau choc esthétique.

Qu'en est-il alors de la danse elle-même, d'un point de vue chorégraphique ? Nous parlerons ici de ses caractéristiques générales, puisqu'il va de soi que chaque *Butô* est différent l'un de l'autre, et que le style évolue énormément avec le temps, les compagnies etc. Il s'agit donc majoritairement d'une danse de lenteur - parfois extrême - qui donne une très grande importance au sol, à la gravité et au déséquilibre. Nous disions précédemment qu'elle peut être vue comme un cadavre qui tenterait de se relever, c'est souvent le cas. La chute occupe d'ailleurs une grande place chez certains danseurs, comme Murobushi Kô ou Ushio Amagatsu, qui jouaient avec un véritable risque physique en « s'exposant à la chute la plus périlleuse qui soit : en arrière, à plat sur le dos. C'est en mettant en œuvre concentration et précision, lors de la réception, que ces danseurs évitaient tout impact dangereux sur la tête, la nuque ou la colonne, parvenant à modifier leur posture au tout dernier moment de la chute et, finalement, à l'amortir »¹. Pour prendre en exemple le *butô* premier, originaire de Hijikata Tatsumi, comme par exemple les captations vidéo de sa chorégraphie *Hôsôtan* (Une histoire de la variole), le danseur est tantôt allongé sur le sol, opérant des mouvements de frottement avec celui-ci, essayant de prendre appui sans y parvenir pour se lever, et tantôt debout, dans des postures en déséquilibre qui le forcent à sans cesse se rattraper, parfois à tomber. Cette chorégraphie en particulier est largement théâtralisée et ne manque pas d'évoquer de même la danse à venir de Pina Bausch (même si l'atmosphère est très différente bien évidemment). À noter enfin la métempsychose omniprésente dans le *butô*, où l'interprète peut souvent jouer indifféremment homme, femme ou animal, parfois au sein de la même chorégraphie. Ces différents personnages, bien qu'inquiétants, relèvent souvent du grotesque, de la farce macabre. Des types de mouvements précis (massage, habillage, maquillage par exemple) sont ainsi déformés et rendus angoissants par la distance qui les séparent de leur source d'inspiration. Prenons ce résumé succinct de Sylviane Pagès. pour synthétiser cette chorégraphie si particulière :

Faire danse du moindre geste, de n'importe quelle partie du corps, transformer des éléments à priori dérisoires et infimes en sensations intenses, sont quelques-uns des partis-pris du *butô* improvisé, qui place au second plan la précision graphique et la figure du geste, pour privilégier la conscience de chaque infime mouvement

¹ PAGÈS, Sylviane. Au risque de l'intime : le butô, une poétique de l'infime. *Repères, cahier de danse*. 2012, n° 29, p. 24.

et de chaque instant. Cette intense concentration sur les sensations se fait parfois dans la lenteur ou dans une immobilité qui n'est qu'apparente, tant ce qui compte, c'est exposer l'activité perceptive et gravitaire du danseur, tous les événements intérieurs qui surgissent dans le corps du danseur et qui le transforment et le déforment. C'est cette concentration sur les sensations qui mène les danseurs dans des « états de corps », et qui leur donne cette « présence » étrange, qui a tant fasciné les spectateurs occidentaux.¹

On voit bien l'intérêt qu'ont eu les réalisateurs de la *J-Horror* à venir puiser dans l'esthétique du *butô*, puisque les fantômes, comme nous l'avons remarqué, ont tout à gagner de cette étrange familiarité qui se dégage de mouvements ordinaires rendus inquiétants par leur lenteur, leur imprécision, leur déséquilibre ou d'autres procédés chorégraphiques. Ainsi, ce sous-texte précis vient s'ajouter à l'appréciation du public de l'avancée du fantôme de *Kairo*. En laissant ses spectres dans une zone indécise, où le spectateur comme les personnages ne savent pas vraiment s'il s'agit d'un mort ou d'un vivant, Kurosawa Kiyoshi crée avec notamment Tsuruta Norio et Nakata Hideo une nouvelle figure de la peur au cinéma, certes inspirée par les spectres passés du cinéma classique, mais emplis à présent de nouvelles références (internet, la communication à distance, le désintéressement des relations humaines dans le cas de *Kairo*). Tout ceci n'a bien sûr pas à être évident au public pour déployer son effet : les mouvements étranges du spectre ne sont pas moins effrayants pour quelqu'un qui ne connaît pas le *butô*, et vice-versa. Un autre élément de cette danse saura d'ailleurs attirer notre attention. Nous avons vu que les danseurs et danseuses sont invités par le *butô* à oublier leur identité, leur propre corps et revêtir celui de quelqu'un d'autre le temps d'une représentation. Certains textes vont ainsi jusqu'à parler de possession ; le danseur doit se retourner vers lui-même, vers ses sensations et se « laisser danser par elles » : « Ce primat accordé à la sensation dans la fabrique du geste conduit à un état *butô*, recherchant l'effacement de l'ego et de l'intentionnalité du danseur »². Le rapport à l'altérité est primordiale dans cette danse, dans un premier temps avec le public évidemment, puisque ce style a pour vocation principale de choquer, de perturber son spectateur, mais aussi avec *l'Autre* plus symboliquement.

Cette recherche d'être touché par un Autre imaginaire, l'on pourrait même dire d'« être dansé » par cet Autre, explique alors le mode de présence particulier au *butô*, qui peut évoquer un état de transe ou de « possession ». Cette présence résulte de ce jeu entre toucher et être touché, danser et être dansé, cette capacité à

¹ *Ibid.*, p. 25.

² *Ibid.*, p. 25.

projeter et à recevoir. En se concentrant sur un Autre imaginaire, le danseur *butô* parvient à une attitude d'ouverture, un laisser-faire, qui lui permet de se « laisser toucher » par les spectateurs, voire même de les « accueillir » dans son corps.¹

Figure 41- Murobushi Kô [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Le caractère mystique et spirituel de cette danse est très visible dans cette citation, et nous rapproche à nouveau un peu plus des fantômes de la *J-Horror*. Sans même parler des spectres eux-mêmes, les corps désincarnés, sans repères et sans buts des personnages ayant pénétré une « zone interdite » ou le fameux site internet spectral de *Kairo* ressemblent à ces danseurs de *butô*, dont le corps devient un réceptacle à un « Autre imaginaire », dans une réminiscence du chamanisme du *Shintô* ancestral. « Faire un geste nouveau, c'est aussi inventer de l'altérité, faire entrer de l'altérité en soi. Les danseurs *butô* s'appuient pour cela sur des images, des sensations ou souvenirs qui surviennent pendant la danse »². Nous avons proposé l'idée de « devenir-fantôme », celle-ci est parfaitement adaptée dans le cadre des films de Kurosawa, et ses personnages naviguant dans un entre-deux trouble, ni vivants ni morts. On comprend bien la possibilité de stupéfaction de tels êtres, qu'il s'agisse directement de fantômes ou d'humains en voie de spectralisation. Cet espace d'indécision qui est imposé au spectateur, incapable de trancher quant à la nature de ce à quoi il fait face est à nouveau similaire à celui expérimenté lors d'une PS, les apparitions partageant ce type de corporalité trouble, aux mouvements désordonnés et imprévisibles.

Gardons à l'esprit que si nous prenons régulièrement des exemples provenant du cinéma japonais, principalement contemporain, des films d'autres nationalités travaillent eux aussi ce type d'effets de corps, dans les mêmes intentions de stupéfier le spectateur. Si l'on s'en tient aux personnages à l'apparence non monstrueuse, une

¹ *Ibid.*, p. 27.

² *Ibid.*, p. 27.

célèbre scène découverte lors de la nouvelle sortie retravaillée de *L'exorciste* (1979) de William Friedkin vient vite à l'esprit : celle de la descente de l'escalier, dont la rapidité devient quasiment subliminale, et est conçue pour marquer durablement le spectateur. Alors même que la scène était plutôt orientée jusqu'alors vers le tragique (la mère de famille y apprend la mort d'un des personnages), le pathos va se voir interrompu très brutalement et surtout sans aucun signe avant-coureur par la descente monstrueuse de Regan (la jeune fille possédée par le démon Pazuzu) dans les escaliers. Les mouvements attribués à son corps sont absolument impossibles, et font partie d'une longue série de désarticulations qui rendent le film si difficile à supporter (notamment la tête tournant à 360° comme celle d'une chouette). Ici, et c'est ce qui rend cette scène si précieuse pour notre propos, Regan n'est pas encore marquée par les stigmates de la possession ; son corps est encore celui d'une jeune fille, et c'est son comportement qui va laisser suggérer progressivement la possibilité d'une possession diabolique (langage vulgaire tout d'abord, puis langue inconnue, blasphèmes etc.). La scène se déroule donc dans l'entrée de la maison, et la mère de Regan est abattue par l'annonce funeste qui vient de lui être faite. Soudain, en tournant son regard vers l'escalier, attirée par un bruit de pas rapide et saccadé, elle voit avec horreur sa fille unique le descendre à une vitesse affolante, et surtout à l'envers : le dos fait face au sol et les bras et jambes sont tordus d'une manière qui rappelle éloquemment les pattes d'une araignée. Arrivée au rez-de-chaussée, Regan ouvre la bouche de laquelle s'écoule du sang. À l'opposé de la scène analysée précédemment de *Kairo*, tout l'effet horrifique provient de la violence et de la rapidité à laquelle tout se déroule (quelques secondes), laissant le spectateur choqué, peut-être plus sidéré que stupéfait dans ce cas par ce qu'il vient de voir. De même, le choc provient de la difficulté à appréhender un état corporel anormal, d'autant plus que la mise en scène ne laisse pas le temps ici de voir clairement ce qui vient de se produire, augmentant l'aspect inintelligible de ces quelques secondes.

Figure 42- FRIEDKIN, William, *L'Exorciste* (1979) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Prenons un dernier exemple tiré d'un film bien plus récent, le dernier volet (à ce jour) de la saga horrifique *Insidious : La dernière clé* (*Insidious : The Last Key*, Adam Robitel), sorti en 2018. Sans s'attarder aucunement sur l'histoire du film (assez classique, encore une fois), nous prendrons appui sur une simple scène. Melissa, nièce de l'héroïne médium de la saga, descend dans la cave d'une demeure hantée. Attirée par un bruit de trousseau de clefs, elle soulève un drap sans s'apercevoir que ledit trousseau est en fait la main du démon du film, capturant les âmes de ses victimes en tournant un de ses doigts-clefs dans leurs gorges. Poussée avec une force surnaturelle par le bras du monstre, Melissa est projetée contre un mur et laissée paralysée sur le sol, le souffle coupé. En tournant sa tête vers sa droite, elle découvre alors le démon descendant d'une pile de cartons comme un animal et s'approchant d'elle en rampant. Cette avancée est donnée à voir dans le flou optique de la profondeur de champ, et la vitesse des mouvements est variable, d'abord lente et délicate avant d'accélérer et de se saccader violemment, comme si le monteur avait coupé plusieurs images à intervalles réguliers dans la bande-image. Le démon vient alors prendre appui sur le corps de la jeune femme terrorisée, et interrompt son hurlement en plantant une de ses clefs au niveau de sa gorge tout en effectuant un quart de tour ; le cri devient silencieux. Il parviendra par la suite à capturer son âme, son sauvetage devenant le nouveau but du film. Ce qui va nous intéresser est bien évidemment le mouvement en question, même si nous reviendrons sur ce film plus tard. L'esthétique tant décrite ici de la PS n'aura échappé à personne : la forme floue à la périphérie du champ de vision, le corps stupéfié par le choc, l'impossibilité de bouger, le poids sur la poitrine etc. Il est intéressant de noter comment ces éléments graphiques et de mise en scène sont de plus

en plus fréquents dans le cinéma d'horreur *mainstream* actuel, devenant même le sujet du film dans certains cas alors même que ces choix de mise en scène étaient très rares hors du Japon avant les années deux-mille-dix. Il est fort probable que l'intérêt grandissant pour le sujet sur internet ait motivé de nouvelles productions, en réponse à la loi de l'offre et de la demande. Mais revenons à *Insidious* pour l'instant.

Figure 43- ROBITEL, Adam, *Insidious : La Dernière Clé* (2018) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Un élément distingue la scène des deux autres extraits cités précédemment : nous sommes ici face à un monstre, dont l'apparence seule est déjà créée pour effrayer le spectateur. L'avancée, si troublante soit-elle, n'est donc pas exactement la même que celle d'un corps humain connu du spectateur qui serait animé de mouvements inappropriés ; nous ne connaissons pas les modalités de déplacement d'un tel être. Mais celui-ci est toutefois humanoïde, généralement bipède et n'étant au final qu'une version déformée d'un cadavre qui se serait relevé. Dans ce cas comme pour *L'exorciste*, nous pouvons parler d'un *devenir-animal*, pour reprendre la terminologie deleuzienne ; les mouvements s'inspirent de mouvements d'insectes, connus pour être une source efficace d'inconfort, sinon de phobie chez un grand nombre de spectateurs. Nous ne sommes pas loin de l'idée générale de possession et de désincarnation ou réincarnation de la danse *butô*. Celle-ci n'a certainement pas inspiré les films cités ici, mais il est intéressant de constater combien les façons d'obtenir l'effet souhaité sur le spectateur (la stupéfaction) sont similaires à travers les époques et les cultures. Nous devrions d'ailleurs parler d'une des façons, puisque celles-ci sont bien plus nombreuses.

Ces exemples ont permis de mettre à jour un nouvel élément de compréhension dans l'apparition de la stupéfaction. En animant un corps de mouvements inattendus, non naturels et surtout d'une temporalité différente, le spectateur est amené à

reconsidérer l'appartenance du corps en question à son monde (celui des êtres humains vivants). Les deux modalités de dépassement de la vitesse humaine provoquent un effet similaire de déréalisation du corps : la lenteur le dévitalise (*Kairo*), et l'accélération lui donne un caractère animal (*L'Exorciste*, *Insidious IV*). Les deux cas sont utilisés dans notre corpus pour gêner la compréhension du spectateur, pour bien inscrire les corps animés de tels mouvements dans un autre régime, les faire passer du côté du surnaturel, de la mort et dans certains cas de l'antagoniste.

B. Le triangle des corps

1. Empathie et intersubjectivité

Les sursauts, la peur du noir ou bien les attitudes corporelles anormales ne sauraient expliquer l'apparition de la stupéfaction chez le spectateur, elles n'en sont qu'un élément déclencheur parmi d'autres. Tous ces dispositifs cherchent en premier lieu, nous semble-t-il, à installer le spectateur dans un certain état d'esprit, une appréhension angoissée. Si le spectateur est amené à être stupéfié face à l'avancée du spectre dans *Ju-On* et *Kairo*, ou bien celle d'un des démons peuplant les différents *Insidious*, c'est aussi parce qu'il a un corps sur lequel se projeter, s'identifier : celui de l'humain tétanisé par une telle présence surnaturelle. L'identification est un premier élément de compréhension dans ce cas. Nous parlons ici, avec Christian Metz, d'identification secondaire, c'est-à-dire celle couramment retenue par le terme général : l'identification à un des personnages de l'histoire, ou parfois à l'acteur lui-même. Nous reviendrons en temps voulu sur l'identification primaire. En tant que spectateur, les films dits « classiques » nous invitent, sinon cherchent à tout prix à nous faire nous identifier avec les personnages, principaux en priorité. Nous avons néanmoins tendance à nous identifier avec n'importe lequel des personnages, comme dans le cas de personnages secondaires dans *Kairo* ou *Insidious IV* par exemple. Nous pouvons parler ici d'empathie : sans même connaître Melissa aussi bien qu'Elise Rainier, qui est le personnage principal du film (pour garder l'exemple d'*Insidious*), nous sommes quand même tentés d'être touchés par l'horreur de ce qui lui arrive au sous-sol, de ressentir virtuellement ce qu'elle ressent ; d'autant plus que le caractère tactile de la torture infligée (la clef plongée dans la gorge) est particulièrement efficace pour laisser imaginer au public une telle douleur. L'empathie n'est bien évidemment pas unique au cinéma, et c'est un mécanisme mental qui guide beaucoup de nos actions dans la vie courante, et la quasi-intégralité des relations humaines.

Le spectateur est ici invité par la mise en scène à partager de manière imaginaire la souffrance de la jeune femme, et ce type de séquences physiquement dérangeantes parce que touchant à la profanation de la peau elle-même est un ressort largement utilisé et très efficace. Souvenons-nous de la véritable mode apparue au milieu des années deux-mille d'un certain type de films qualifiés de *torture porn*, dont le nom est assez éloquent. Ces films, dont les représentants principaux seraient peut-être la saga *Saw* (2004-2017), ou les *Hostel* (2005-2011), sont les dignes successeurs d'un certain cinéma *gore*, et proposent une accumulation de scènes de tortures et de pièges toutes plus spectaculaires et violentes les unes que les autres. Le spectateur se trouve dans une bien étrange posture : il est en premier lieu voyeur, et trouve un certain plaisir propre au cinéma *gore* à voir des corps se désassembler, être profanés par différents types de tortures ; mais il est aussi amené à ressentir une certaine empathie sensitive avec les victimes, à imaginer la douleur et le désarroi des personnages pris au piège. C'est ce qui explique le caractère insupportable de ces productions, qui ont d'ailleurs parfois été visées par des interdictions aux moins de 18 ans, les reléguant (même s'ils ne sont pas inscrits dans une catégorie X) dans une exploitation proche du cinéma pornographique. Néanmoins, il convient d'indiquer que le sadisme du film peut aussi se retrouver dans les mécanismes d'identification, le principe même de ces sagas donne à voir les tortures comme des punitions, qu'elles soient superficielles et servant l'intérêt de riches millionnaires sadiques (les jeunes gens d'*Hostel*, adeptes de ce que le film montre comme une luxure : drogues, sexe etc.), ou bien existentielles (*Saw*, dans un mécanisme qui rappelle celui du film *Se7en* [1996, David Fincher] : les personnages sont ouvertement punis pour des actions qu'ils auraient commises, dans une sorte de retournement dialectique de la moralité douteux). Ainsi, si le spectateur amateur de ces productions est amené à s'identifier avec les victimes, sa position de voyeur le place aussi du côté des bourreaux et il partage ainsi un plaisir sadique à voir des personnes souffrir, plaisir autorisé par la fiction ; ce ne sont pas de vraies mutilations qui sont montrées mais des effets de maquillage.

Mais revenons au personnage de Melissa. Nous sommes ici dans le cadre d'un cinéma d'horreur plus traditionnel, et le dispositif n'est pas voyeuriste comme il peut l'être dans le cadre du *torture porn*. Point de « tout visible » ici, les blessures ne sont d'ailleurs que superficielles, et ne sont pas traitées dans le registre du *gore* ; c'est ce qu'elles produisent qui est terrifiant (la voix coupée en premier lieu, puis la capture de l'âme même de la victime). Il n'y a pas de voyeurisme, qu'il soit sadique ou apeuré, la mise en scène vise à placer le spectateur du côté de la jeune femme, de partager son

point de vue tout comme ses sensations. Ainsi, il n'est pas étonnant que la caméra soit placée au niveau du sol, et que la scène de l'avancée soit filmée en courte focale : seule Melissa est nette à l'image, ce qui place le monstre approchant dans une indécision bien plus terrifiante que s'il était lui aussi parfaitement visible. Ce flou de l'image est de même présent pour simuler un certain choc chez le spectateur comme celui qu'a justement vécu la jeune femme en se faisant projeter contre le mur, ce qui déclencha la paralysie. La désorientation, l'impossibilité de voir clair et de comprendre quelle est cette forme rampant jusqu'à soi est donc mise en scène sciemment de manière à créer un partage perceptif entre le personnage et le public, quand bien même il ne s'agit pas d'un plan subjectif à proprement parler.

Comme nous l'avons suggéré précédemment, cette identification avec Melissa n'est pas tant narrative que sensitive, corporelle. L'identification ne se fait pas tant à son personnage qu'à son corps même. Permettons-nous un bref détour par le concept d'*intersubjectivité* avant de revenir à une interprétation de ces mécanismes d'identification par le biais de la PS. L'idée d'intersubjectivité est comprise, en tout cas par la phénoménologie, comme tel :

[...] chaque conscience est intentionnalité, visée d'autre chose qu'elle-même, elle est d'abord et avant tout constituée par et dans l'intersubjectivité, c'est-à-dire par cette altérité essentielle qui fait de tout être humain un *alter ego* pour autrui, mais aussi pour lui-même. Cette possibilité d'entrer, par le dialogue notamment, dans une relation avec autrui où les positions soient à la fois différentes et interchangeables est ce qui donne au monde son épaisseur, puisqu'il s'enrichit des points de vue différents du mien, mais aussi son objectivité, au moins à titre d'exigence idéale d'un monde commun.¹

Cette notion n'est évidemment pas apparue avec les phénoménologues. Dès la fin du XVIII^{ème} siècle, le philosophe Immanuel Kant, dans sa *Critique de la faculté de juger*, parlait d'un « sens commun » qui permettrait aux hommes de partager un certain jugement de goût. Ainsi, en parlant du « plaisir que l'on prend au beau » :

Ce plaisir doit nécessairement reposer en chacun sur les mêmes conditions, parce qu'elles sont les conditions subjectives de la possibilité d'une connaissance en général, et la proportion de ces pouvoirs de connaître, qui est exigée pour le goût, est aussi requise pour le bon sens ordinaire que l'on doit supposer en chacun. C'est précisément la raison pour laquelle aussi le sujet qui juge avec goût (pourvu simplement qu'en sa conscience du beau il ne se trompe pas et ne prenne pas la

¹ CLÉMENT, Elisabeth et DELATTRE, Michel. *La philosophie de A à Z*. Paris : Hatier, 2009, p. 227.

matière pour la forme, l'attrait pour de la beauté) peut attendre de tout autre qu'il éprouve la finalité subjective, c'est-à-dire la satisfaction qu'il prend à l'objet, et considérer son sentiment comme universellement communicable, et cela sans la médiation des concepts.¹

Cette communicabilité des sentiments est au cœur de la notion d'intersubjectivité, et elle occupera de ce fait une place essentielle dans la phénoménologie, plus d'un siècle plus tard. Un des points essentiels de cette discipline philosophique, proposé par son créateur Edmund Husserl, est que le monde n'existe que pour une conscience, ne peut être saisi que par une conscience : « l'existence naturelle du monde – du monde dont je puis parler – présuppose, comme une existence en soi antérieure, celle de l'*ego* pur et de ses *cogitationes* »². Or, le but d'Husserl a été de réinterroger l'héritage de Descartes concernant la conscience, quitter le célèbre « *cogito ergo sum* » pour un nouveau paradigme, comprenant justement l'intersubjectivité. Sa cinquième « Méditation Cartésienne » est l'occasion pour nous d'explicitier un peu plus encore ce concept clé pour notre propos. Le rapport à l'autre proposé par l'auteur est essentiel sur ce point :

Par exemple, je perçois les autres – et je les perçois comme existant réellement – dans des séries d'expériences à la fois variables et concordantes ; et, d'une part, je les perçois comme objets du monde. Non pas comme de simples « choses » de la nature, bien qu'ils le soient d'une certaine façon « aussi ». Les « autres » se donnent également dans l'expérience comme régissant psychiquement les corps physiologiques qui leur appartiennent. Liés ainsi aux corps de façon singulière, « objets psycho-physiques », ils sont « dans » le monde. Par ailleurs, je les perçois en même temps comme sujets pour ce même monde : sujets qui perçoivent le monde, -ce même monde que je perçois- et qui ont par là l'expérience de moi, comme moi j'ai l'expérience du monde et en lui des « autres ».³

En somme, l'intersubjectivité, c'est considérer que les autres ne sont pas seulement des objets, des choses, mais aussi des *sujets*, c'est-à-dire qu'ils possèdent une conscience similaire à la mienne et perçoivent et ressentent de la même façon que moi. On comprend vite en quoi cette notion peut servir dans le cadre des études cinématographiques, et plus précisément des études du spectateur. Nous constatons

¹ KANT, Immanuel. *Critique de la faculté de juger suivi de Idée d'une histoire universelle au point de vue cosmopolitique, et de Réponse à la question: Qu'est-ce que les Lumières?* Paris : Folio Essais, 2011 [1790], p. 243.

² HUSSERL, Edmund. *Méditations cartésiennes introduction à la phénoménologie*. Paris : Librairie Philosophique J. Vrin, 1953, p. 47.

³ *Ibid.*, p. 76.

souvent l'effet de masse que peuvent produire les réactions visibles et audibles des spectateurs dans une salle bondée : un film comique sera bien plus drôle, hilarant dans une salle de cinéma éclatant de rire à chaque gag que dans son salon, lors d'un visionnage en solitaire. Il en est de même pour les films d'horreur dans le cadre de la peur et de l'angoisse, et les spectateurs véhiculant entre eux leurs émotions, s'entre influençant circulairement - si les spectateurs réagissent positivement au film bien évidemment, c'est-à-dire n'annulent pas ses effets en riant ou perturbant la séance d'autrui par exemple.¹ L'expérience commune d'une séance de cinéma, tout comme de n'importe quel art du spectacle en général incluant une représentation devant un public, est une image parfaite de ce qu'est l'intersubjectivité : des spectateurs partageant presque simultanément des perceptions, des émotions, des sensations, des pensées qui, si elles ne sont évidemment pas identiques, n'en sont pas moins généralement similaires. Mais ce qui nous intéresse ici est un autre type de partage, celui qui s'installerait potentiellement entre le spectateur et le personnage de l'autre côté de l'écran. Nous n'avons eu de cesse de parler d'une stupéfaction qui frapperait les personnages puis contaminerait le public par des mécanismes d'identification, que celle-ci concerne le personnage ou son corps. Une découverte relativement récente en sciences cognitives a depuis peu relancé le débat sur ce type précis d'intersubjectivité, sur lequel nous allons revenir succinctement.

On l'a vite remarqué dans de nombreux exemples par le passé, les découvertes scientifiques majeures ne proviennent que rarement de résultats recherchés et étudiés, mais d'erreurs, de hasard. Un nom existe même pour qualifier ces trouvailles : la sérendipité. On pensera notamment à la découverte de la pénicilline, ou encore au four micro-onde. Très récemment, au courant des années quatre-vingt-dix, la découverte des neurones-miroirs et de leur fonctionnement a été considérée comme une des plus importantes en sciences cognitives, et une quantité extrêmement importante de textes scientifiques ou autres ont été publiés à son sujet, parfois porteurs de beaucoup de fantasmes. Une équipe italienne, sous la direction de Giacomo Rizzolatti, étudiait plusieurs aires cérébrales chez des singes macaques dont les neurones sont spécialisés dans les mouvements, en l'occurrence ceux des mécanismes de la nutrition (fermeture de la main, déplacement de la main vers la bouche et ouverture et fermeture de la

¹ Mettons toutefois un bémol par souci d'honnêteté intellectuelle, la vision d'un film d'horreur en groupe est aussi une manière d'atténuer son effet, alors que celui-ci peut parfois être bien plus violent sur un spectateur solitaire plongé dans le noir par exemple. Mais ces deux propositions contradictoires ne s'annulent pourtant pas selon nous, et se complètent même si le film est réussi.

bouche). Mais par la suite, « ils ont découvert par hasard (*serendipity*), ayant laissé les capteurs branchés pendant une pause, que des neurones de F5 du macaque continuaient à décharger lorsque l'expérimentateur prenait un biscuit et le portait à sa bouche »¹. Ces neurones-miroirs portent ainsi ce nom par leur capacité à s'activer, décharger lorsque l'action à laquelle ils réagissent est effectuée par le singe, mais aussi lorsque celle-ci est seulement vue chez autrui, sans que ce signal n'intègre le circuit moteur. De là à dire qu'un lien physiologique existe entre un individu et ceux qui l'entourent, il n'y a qu'un pas, franchi en 2010 lorsque des neurones similaires ont été identifiés chez l'être humain. Et c'est uniquement sur ce lien sensori-moteur que nous nous baserons, tant le débat est en ce moment brûlant autour des neurones-miroirs. Comme tant d'autres récentes découvertes, celle-ci a vite fait l'objet d'un nombre important de théories, plus ou moins documentées, et de fantasmes, comme nous l'avons déjà souligné. La tentation est grande de parler d'empathie et d'intersubjectivité, à l'instar de Daniel Stern, qui la définit comme un « partage de l'expérience vécue entre deux personnes. Cette expérience peut être quelque chose d'affectif, de cognitif, une sensation de mouvements, mais il faut que cela soit partagé au niveau mental »². Les neurones-miroirs expliqueraient alors cette relation mentale entre les individus d'une manière scientifique, et non plus psychologique :

Nous possédons bien sûr des neurones moteurs qui déterminent ce que nous allons faire. Mais il y a en plus les neurones-miroirs. Quand je fais un geste, ces derniers déchargent aussi, même s'ils ne font rien du point de vue du mouvement. Mais ils donnent au corps une certaine sensation d'avoir fait ce mouvement. Il n'y a là rien de surprenant. Ce qui l'est, c'est que si vous me regardez attentivement quand je fais un geste, ce sont vos neurones-miroirs qui vont décharger, et décharger selon le pattern exact de mon mouvement, comme si vous aviez fait ce mouvement vous-même. Cela revient à dire que vous faites l'expérience virtuelle de participer à mon action. C'est extraordinaire si l'on pense aux implications relatives à l'empathie. De plus, nous avons des neurones-miroirs non seulement pour les actes que nous voyons, mais aussi pour ce que nous entendons. Quand je parle, vous pouvez sentir derrière mes mots ce que je sens, mon expérience non verbale et paraverbale, la force, l'intensité, les nuances temporelles que je mets derrière mes mots.³

¹ JORLAND, Gérard. Empathie et thérapeutique. *Recherche en soins infirmiers*. Mars 2006, Vol. 84, n° 1, p. 62.

² STERN, Daniel. Le désir d'intersubjectivité. Pourquoi ? Comment ? *Psychothérapies*. Décembre 2005, Vol. 25, n° 4, p. 215.

³ *Ibid.*, p. 216.

Pourtant, cette théorie crée des débats houleux entre ses partisans et ses détracteurs, débat amplifié par chaque nouvelle découverte à ce sujet. Des chercheurs comme Bruno Wicker et Christian Keysers ont ainsi mené des expériences dont les résultats semblent aller dans le sens d'un rapport entre les neurones-miroirs et l'empathie, sans pour autant trop s'avancer. Cette expérience voyait des participants sentir une série d'éléments odorants, certains agréables, d'autres écœurants. Par la suite, ils sont mis face à des images d'acteurs jouant les mêmes sensations. L'expérience montra en conclusion que la simple vision des acteurs déclenchait chez les participants les mêmes zones neuronales que lorsqu'ils éprouvaient eux-mêmes ces émotions.

Le système des neurones-miroirs découverts chez les singes et les humains nous montre que notre système de représentation interne est activé durant l'observation ou l'écoute des actions de quelqu'un d'autre. Cette présente découverte démontre qu'un mécanisme similaire peut s'appliquer aux émotions : voir les expressions faciales d'émotions active une activité neuronale typique de notre propre expérience de notre propre émotion – même quand, comme dans notre expérience, il n'est pas demandé à ceux-ci de ressentir de l'empathie face aux acteurs qu'ils voient. ¹

Si cette découverte est capitale, comme l'ont très vite remarqué de nombreux chercheurs, elle n'est pas pour autant originale, dans le sens où un certain nombre de philosophes, particulièrement dans le champ de la phénoménologie, avaient déjà proposé une théorie similaire. Les neurones-miroirs n'en sont en quelque sorte qu'une confirmation du point de vue cognitif. La lecture de ces lignes tirées de *Phénoménologie de la perception* de Maurice Merleau-Ponty prend ainsi un tout autre sens aux vues des avancées actuelles en neurosciences :

On sait depuis longtemps qu'il y a un « accompagnement moteur » des sensations, que les stimuli déclenchent des « mouvements naissants » qui s'associent à la sensation ou à la qualité et forment un halo autour d'elle, que le « côté perceptif » et le « côté moteur » du comportement communiquent. Mais on fait la plupart du temps comme si cette relation ne changeait rien aux termes entre lesquels elle s'établit.²

C'est le fonctionnement même de ces neurones sensori-moteurs si particuliers : ils déchargent à la simple vue d'une action, ou pensée d'une action sans que les muscles

¹ WICKER, Bruno, KEYSERS, Christian, PLAILLY, Jane, et al. Both of Us Disgusted in My Insula: The Common Neural Basis of Seeing and Feeling Disgust. *Neuron*. Octobre 2003, Vol. 40, n° 3, p. 661 (nous traduisons).

² MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard, 2009 [1945], p. 254.

n'accomplissent le mouvement esquissé neurologiquement. Cette théorie s'est donc vue confirmée par les scientifiques des années deux-mille-dix, et cet « accompagnement moteur » dont parle Merleau-Ponty pourrait même être à l'origine de l'empathie selon certains auteurs, ou en tout cas en être une base potentielle parmi d'autres mécanismes, pour être plus précis.

Prises ensembles, ces données suggèrent que nous comprenons les sentiments des autres via un mécanisme de représentation d'action qui modifie le contenu émotionnel (*mechanism of action representation shaping emotional content*), plaçant la source de notre résonance empathique (*such that we ground our empathic resonance*) dans l'expérience de notre corps agissant et des émotions associées avec des mouvements spécifiques. Comme le notait Lipps, « Quand j'observe un acrobate de cirque en équilibre sur un fil, je sens que je suis à l'intérieur de lui (*I feel I am inside him*) ». Pour empathiser, nous devons invoquer la représentation des actions associées avec les émotions dont nous sommes témoins. Dans le cerveau humain, cette résonance empathique intervient via des communications entre les réseaux d'action-représentation et les zones limbiques fournies par le lobe (*insula*). Des lésions dans ce circuit peuvent déterminer un handicap (*an impairment*) dans la compréhension des émotions des autres et l'incapacité à « empathiser » avec eux.¹

Lipps, le « père de la première théorie scientifique de l'*Einfühlung* », avait donc déjà relevé cette imitation psychologique nécessaire à l'apparition de l'empathie. Le terme allemand utilisé est d'ailleurs éloquent, il se traduit grossièrement par « se sentir dans », laissant suggérer la place conséquente d'identification dans ce mécanisme :

L'*Einfühlung*, pour Lipps, comprend une fusion entre l'observateur et son objet (*entails fusion between the observer and his or her object*). Pour Lipps, le processus inconscient de l'*Einfühlung* est basé sur un « instinct naturel » et sur une « imitation intérieure » (*inner imitation*). Il utilisa l'exemple de la vision d'un funambule sur un fil (*an acrobat on a tightrope*) et suggéra que les mouvements perçus et les expressions affectives sont « instinctivement » et simultanément réfléchies par la cinesthésie (*mirrored by kinesthetic*).²

Il convient de modérer dès à présent l'idée que les neurones-miroirs sont une composante essentielle, sinon principale selon les auteurs, du mécanisme d'empathie.

¹ CARR, Laurie, IACOBONI, Marco, DUBEAU, Marie-Charlotte, et al. Neural mechanisms of empathy in humans: A relay from neural systems for imitation to limbic areas. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. Avril 2003, Vol. 100, n° 9, p. 5502 (nous traduisons).

² MONTAG, Christiane, GALLINAT, Jürgen et HEINZ, Andreas. Theodor Lipps and the Concept of Empathy: 1851–1914. *American Journal of Psychiatry*. Octobre 2008, Vol. 165, n° 10, p. 1261 (nous traduisons).

C'est bien l'impression qui transparaît à la lecture des lignes quasi euphoriques de Daniel Stern, mais cette proposition n'a toutefois pas encore été réellement validée par la science, pour des raisons évidentes de complexité du cerveau humain qui empêchent des expériences aussi poussées et précises que celles opérées sur les macaques (par exemple une étude d'un seul neurone). Nous nous permettrons donc de consacrer un peu de temps encore sur cette question qui soulève d'importants débats, sans toutefois nous attarder plus que de raison. Donnons donc à présent la parole à des auteurs qui doutent du rôle que peuvent jouer les neurones-miroirs dans le mécanisme de l'empathie, ou le modèrent tout du moins. Ainsi, ces quelques lignes de Gérard Jorlan font apparaître un bien autre état d'esprit que l'optimisme qui caractérisait le texte de Stern, étant presque une réponse à ce dernier.

(...) l'empathie serait une imitation des états émotionnels ou sensibles d'autrui que rendent possible les neurones-miroirs pourvu que ces états fassent partie d'un registre commun. [...] Cette explication me semble pour le moins spéculative. La découverte des neurones-miroirs est sans aucun doute fondamentale, peut-être bien, comme on l'a dit, la plus importante de ces vingt dernières années en sciences cognitives. Mais elle est limitée à un type de mouvement, biologiquement essentiel en termes d'évolution, celui qui consiste à prendre un objet avec la main pour le mettre dans la bouche, éventuellement décomposé en différents modules (prendre un objet à pleine main, entre deux doigts, etc., approcher la main de la bouche, etc.). Ce mouvement assure en effet la survie des individus dont il assure l'alimentation. Il serait à cet égard intéressant de savoir si les écureuils disposent eux aussi d'un système de neurones-miroirs. Observer ce mouvement chez un congénère ou un individu d'une autre espèce active les mêmes neurones visumoteurs tout simplement parce que cette observation induit un mouvement de capture des aliments d'autrui ou, selon l'expression populaire, incite à lui « voler le pain de la bouche ». Par conséquent, le répertoire de mouvements intentionnels relevant du système miroir est bien trop restreint, même s'il est biologiquement fondamental, pour que l'empathie en procède.¹

Pour Jorlan, il n'y a donc aucune preuve que le système de neurones-miroirs soit responsable ou partie importante de l'empathie, puisqu'il concerne très concrètement l'alimentation et rien d'autre. L'argument est judicieux, puisque la distance est très grande entre des actions motrices simples liées à l'alimentation et un complexe mécanisme d'imitation, d'identification et de compréhension et réinterprétation qui forme la base de l'intersubjectivité. Néanmoins, nous ne trancherons pas aussi

¹ JORLAND, Gérard. *Empathie et thérapeutique. op.cit.*, p. 61-62.

clairement la question comme Jorlan, puisque le texte de celui-ci est antérieur à de nouvelles études qui le contredisent sans pour autant valider totalement le rôle des neurones-miroirs. Ainsi, l'article de Marco Iacoboni paru dans l'ouvrage collectif *Empathy, Philosophical and Psychological Perspectives*, véritable somme sur la question de l'empathie et de l'intersubjectivité, laisse entendre un développement des zones de neurones-miroirs bien plus important que ne le laisse suggérer Jorlan pour qui ces neurones n'ont qu'un but précis et très simple :

[...] les neurones-miroirs ont été invoqués en appui aux théories de lecture de pensée (*in support of theories of mindreading*) et d'empathie qui placent le processus de simulation au premier plan. Les données concernant les humains (*human data*) démontrant une corrélation entre une activité dans les zones de neurones-miroirs et une tendance à empathiser avec autrui ont certainement renforcé cette hypothèse. Une objection classique à cette idée serait que les neurones-miroirs auraient des propriétés qui semblent « trop simples » pour être prises en compte (*to account*) dans des formes complexes de lecture de pensée et d'empathie, puisque ces cellules semblent vraiment être des cellules de type « le singe voit, le singe fait » (*these cells seems really « monkey see, monkey do » cells*). Cette objection semble ignorer que deux tiers des neurones-miroirs chez les macaques sont « largement compatibles » (*broadly congruent*), et que, s'ils codent des actions qui achèvent le même but, ils ne sont pas nécessairement identiques. De plus, les nouvelles données pour les humains montrent que les neurones-miroirs ont des propriétés plus complexes et flexibles que nous le pensions. Les neurones-miroirs chez les humains (et peut-être aussi chez les singes) sont de même bien plus répandus anatomiquement que nous le pensions. Toutes ces caractéristiques physiologiques et anatomiques suggèrent un système neural très sophistiqué qui pourrait soutenir des formes complexes de lecture de pensée et d'empathie.¹

Sans toutefois attester d'une relation concrète entre empathie et neurones-miroirs, cette conclusion laisse donc entendre que celle-ci est néanmoins envisageable et plausible, et saura être découverte le cas échéant avec l'avancée des technologies de neuro-imagerie qui permettront une aussi grande précision que celle des tests sur des primates. Les auteurs Ferrari et Rizzolatti sont revenus eux aussi sur cette question dans un article qui se veut une somme et un résumé des avancées sur la question des neurones-miroirs :

¹ IACOBONI, Marco. *Within Each Other: Neural Mechanisms for Empathy in the Primate Brain*. 2011, p. 45-57 in ; COPLAN, Amy et GOLDIE, Peter. *Empathy: philosophical and psychological perspectives*. New York : Oxford University Press, 2011, p. 55 (nous traduisons).

Même s'il n'y a pas de doutes que l'on puisse comprendre les émotions d'autrui via des processus mentaux déductifs (*inferential*) (comme durant l'observation des émotions), il est clair que les structures cérébrales impliquées dans l'intégration et le contrôle des émotions, comme le lobe ou le cingulaire antérieur (*like the insulate and the anterior cingulate*), répondent ensemble quand l'on ressent une émotion (comme la douleur ou le dégoût) due au stimuli naturels, ou quand l'on observe cette émotion chez l'autre. Ce mécanisme permet une compréhension directe à la première personne de l'émotion d'autrui. « Ta douleur est ma douleur ».¹

Les structures cérébrales associées à des émotions (particulièrement des émotions négatives, nous y reviendrons) s'activent donc aussi bien lorsque l'on ressent ces émotions de première main que lorsque l'on les voit chez quelqu'un d'autre. Il est intéressant de remarquer les choix d'exemple d'émotions, car il revient très souvent au cours de ces différentes études. L'empathie « neuronale » apparaîtrait bien plus explicitement lorsque des émotions négatives, justement comme la douleur ou le dégoût, sont impliquées. Cet élément ne manquera pas d'appuyer notre proposition cinématographique, tant les films étudiés font constamment appel à ce type d'émotions et basent une grande partie de leur identification sur celles-ci. Ne serait-ce que concernant ce type d'émotions en particulier : « les réseaux cérébraux qui sont impliqués dans les transformations sensorimotrices peuvent être recrutés pour venir en aide à des fonctions additionnelles comme l'action de compréhension et d'imitation »².

Dans une prudence calculée du même type, les auteurs d'un article nommé « Mirror neurons and their function in cognitively understood empathy » concluent en soulignant le manque d'études pour résoudre ce problème, qui départagerait deux camps : celui d'une théorie du sujet, nommé première personne (imitation) et celui de l'empathie.

La recherche empirique sur le système des neurones-miroirs est sûrement un indice important à la validité de la thèse de l'empathie, au moins si l'on considère l'empathie comme une capacité basique. Néanmoins, des travaux supplémentaires sont toujours à réaliser des deux côtés.³

¹ FERRARI, Pier Francesco et RIZZOLATTI, Giacomo. Mirror neuron research: The past and the future. *Philos. Trans. R. Soc. B Biol. Sci. Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*. 2014, Vol. 369, n° 1644, p. 1 (nous traduisons).

² *Ibid.*, p. 2 (nous traduisons).

³ CORRADINI, Antonella et ANTONIETTI, Alessandro. Mirror neurons and their function in cognitively understood empathy. *YCCOG Consciousness and Cognition*. 2013, Vol. 22, n° 3, p. 1160 (nous traduisons).

Nous concluons avec un dernier article peut-être plus sceptique, qui souligne l'importance de l'expérience, de la culture et de la socialisation dans l'empathie, ce que quelques chercheurs enthousiastes semblent oublier au profit d'une explication purement cognitive.

Prises ensemble, les considérations théoriques et les preuves empiriques suggèrent que l'empathie ne peut ni être exhaustivement expliquée, ni ne requiert une faculté des « neurones-miroirs ». Dans notre opinion il est crucial de prendre un point de vue plus judicieux – à la fois dans la communauté scientifique et dans la communication des médias populaires. Non seulement l'hypothèse que les neurones-miroirs sont les fondements (*underpinnings*) de l'empathie est incorrecte ; mais les implications d'une telle opinion sont même indésirables. Par exemple, et ce à cause des propriétés bien définies des neurones miroirs étudiés chez les macaques, il est souvent présumé que les neurones-miroirs sont programmés dans leurs couplages sensori-moteurs (*hard-wired in their sensorimotor couplings*), et que les réponses des neurones-miroirs sont induites d'une manière automatique et inflexible (*induced in an automatic, inflexible fashion*). Ces présomptions sont incorrectes si elles sont appliquées aux neurones-miroirs (qui semblent grandement malléables par le processus d'apprentissage [...]) et même donc à des affirmations également fausses si appliquées à la construction de l'empathie – par exemple, que nous avons une prédisposition biologique programmée à répondre automatiquement par l'empathie aux autres (*biologically hard-wired predisposition to automatically respond empathically to others*). Si cette opinion qu'il y a de fortes origines dans l'évolution (*strong evolutionary roots*) et des forces d'automatisme dans la réponse empathique (*forces of automaticity in empathic responding*) est valide, il semble plus probable que l'automatisme et la prédisposition apparente à une résonance empathique peut être attribuée aux (précoces) expériences d'apprentissage, la culture et la socialisation plus qu'à une imitation programmée (*hard-wired mirroring*).¹

Alors qu'en conclure et surtout que dire de l'importance de ces neurones dans notre étude, dans une compréhension des relations psycho-physiologiques qui interviennent entre un spectateur de cinéma et le personnage qu'il voit à l'écran ? Cet intermède cognitiviste ne sera pas déployé plus longuement, car nous n'avons certainement pas pour but d'expliquer d'une manière positiviste l'empathie ou l'intersubjectivité entre un personnage et un spectateur d'un point de vue neurologique. Il nous semblait néanmoins important de revenir sur cette question épineuse des neurones-miroirs qui

¹ LAMM, Claus et MAJDANDŽIĆ, Jasminka. The role of shared neural activations, mirror neurons, and morality in empathy - A critical comment. *Neuroscience Research*. 2015, Vol. 90, p. 20 (nous traduisons).

a connu un véritable effet de mode et de nombreux abus, venant des deux camps comme nous l'avons vu. En conclusion, nous nous placerons dans une position qu'on pourrait qualifier de sceptique modérée : les neurones-miroirs existent, que ce soit chez les macaques comme chez les humains. Il est prouvé qu'ils réagissent aussi bien à la vue d'une action qu'à l'exécution de cette action. Néanmoins, il n'est pas possible pour l'instant de pousser plus loin les expériences chez l'humain, ou en tout cas lesdites expériences n'ont pas encore été effectuées. Il convient donc de garder une certaine retenue quant à l'idée que ces neurones expliqueraient l'empathie, d'autant plus qu'il faut garder à l'esprit la part cruciale d'éducation et de socialisation que rappelait à juste titre le dernier article cité dans la construction de l'intersubjectivité. Néanmoins, il existe pourtant un lien neurologique entre les hommes, ne serait-ce que du point de vue strictement sensori-moteur. Ainsi, sans expliquer les mécanismes d'identification (qui sont avant tout narratifs au cinéma) par ces neurones-miroirs, nous remarquons néanmoins que ceux-ci sont impliqués dans la vue de mouvements, et potentiellement d'états de corps. Nous voyons bien l'apport possible de cette idée à notre proposition d'identification sensitive, d'identification à un corps. Dans le cas idéal, une réponse neurologique existerait à la simple vue d'un corps stupéfié, qui pourrait évoluer jusqu'à toucher au système sensori-moteur et déployer une véritable stupéfaction chez le spectateur à son tour.

Ainsi, si les résultats actuels sont insuffisants à expliquer l'empathie en elle-même, ils montrent toutefois une réponse au mouvement et à certains types d'émotions comme la peur ou le dégoût. Dans le cadre d'un cinéma traditionnel, ces émotions sont véhiculées par l'identification secondaire et font d'ailleurs partie intégrante de la catharsis que devait viser la tragédie selon Aristote. Mais il semblerait donc qu'agissent en sous-sol ces neurones-miroirs, qui amplifieraient l'identification et la permettrait même dans le cadre de films comme *Ju-On* où l'identification secondaire traditionnelle est compliquée par les choix de mise en scène et de construction chronologique. Ceci est bien évidemment une théorie et ne doit pas être pris pour argent comptant, d'autant plus que si cette implication des neurones-miroirs dans ce cadre est possible, elle n'en resterait pas moins minoritaire et insuffisante à elle seule à expliquer tout le spectre des émotions d'un spectateur au cinéma. Nous retiendrons donc qu'un lien existe, ne serait-il que sensori-moteur, et qu'il s'ajoute à bien d'autres mécanismes permettant l'implication du spectateur dans le film et surtout vis-à-vis des personnages. Ainsi, sans pour autant être le fondement de l'empathie, ou même instaurer une réaction automatique à la vision de personnages terrorisés (pour ne

prendre qu'un exemple), il n'en reste pas moins que quelque chose se produit de l'ordre d'une imitation préconsciente et surtout prémotrice chez le spectateur, que sans même être stupéfié lui-même à la vue d'un personnage stupéfié, une stupéfaction purement virtuelle serait pourtant déjà provoquée par les neurones-miroirs, sans que celle-ci ne doit automatiquement, rappelons-le, devenir réellement motrice et consciente.

2. Le triangle des corps, la stupéfaction comme contamination

Quittons à présent les laboratoires pour rejoindre à nouveau les salles obscures, autre forme de sommeil si l'on suit les études traditionnelles sur la question de Metz, Baudry ou Kuntzel. Nous avons vu que les questions touchant à l'identification sont complexes, et même souvent problématiques face à des films qui ne lui laissent justement que peu de place. Nous nous contenterons pour le moment de films traditionnels, au sens où ils comprennent des personnages et laissent quand même ouverte la possibilité à une identification secondaire ; laissons pour plus tard une autre catégorie de cinéma qui s'en passe ouvertement. Prenons donc pour l'instant un cas de figure bien précis : celui d'un spectateur idéal, réceptif, qui accepterait la position pensée pour lui par la mise en scène ; par exemple face au segment de la mort de Kazumi dans le premier *Ju-On, The Grudge*. Rappelons-le brièvement, la scène nous montre pour la première fois une PS d'un point de vue extérieur : nous sommes du côté du mari Katsuya, et ne voyons que les apparitions le concernant lui, c'est-à-dire celles de Toshio, et non pas le spectre entrain de contraindre le corps de son épouse. Ce que montre très pertinemment cette scène, c'est en somme l'expérience troublante d'un mari qui surprendrait la nuit sa femme en pleine expérience de PS, et tenterait de l'en sortir. Scène angoissante que répétera d'ailleurs plusieurs fois le réalisateur Mike Flanagan dans la série *The Haunting of Hill House* (2018). À l'exception qu'un simple contact et quelques mots suffiraient dans la réalité à interrompre le trouble, bien sûr. La position du mari dans la mise en scène est double à notre avis. En effet, il est courant dans le cadre du cinéma d'horreur d'utiliser un tel personnage pour faciliter une identification, et permettre ainsi au public de pénétrer une maison hantée, une scène de crime par exemple avec la même attitude de découverte que celui-ci ; et partager dans certains cas ses émotions, dégoût et peur par exemple. Toutefois, l'identification d'un spectateur avec Katsuya ne peut-être que ténue : nous ne connaissons presque rien de lui, il est déjà donné pour disparu au début du film (se situant donc

chronologiquement après cette séquence) ; aucun doute ne subsiste quant à son hypothétique importance dans l'intrigue ou sa survie. Certes, un spectateur réceptif pourra toujours s'identifier, même avec si peu de place laissée à ce mécanisme par la mise en scène ; la pure empathie subsiste toujours face à l'image d'un mari terrifié par la vision de sa femme dans une posture incompréhensible et angoissante puis par sa mort, il n'y a pas besoin ici d'avoir plus d'informations pour partager avec Katsuya cette peur. Nous conviendrons toutefois que cette empathie n'est pas aussi puissante dans le film qu'une identification bien plus importante, avec un personnage que nous connaissons, dont nous partagerions bien plus ardemment les émotions et affects. C'est pourquoi nous pensons que Katsuya cumule les deux types d'identification possibles, aussi paradoxale que puisse paraître cette théorie. Ce personnage sert en effet aussi de relais au spectateur, en proposant un point de vue extérieur sur le corps stupéfié de Kazumi, point de vue en tous points similaires à celui du spectateur qui découvre la situation et ne voit pas les spectres contre lesquels lutte sa femme. Le spectateur s'identifie donc aussi ici à lui-même comme sujet percevant dans une identification à la caméra : l'identification primaire. C'est notre premier corps de ce que nous avons choisi de nommer « triangle des corps » : un spectateur assis dans une salle de cinéma, s'identifiant dans un premier temps à lui-même comme sujet percevant le film, comme acte de perception. La posture de ce corps est toutefois importante ; la disposition traditionnelle d'une salle de cinéma l'a plongé dans l'obscurité, et attend de lui une immobilité presque complète, et un certain silence.¹ Rappelons la proposition de Baudry qui comparait l'expérience du spectateur de cinéma à celle de la fameuse allégorie de la caverne de Platon², théorie certes dépassée. Force est de constater que le point de départ n'est pas pour autant à invalider, et nous servira même d'argumentaire : le corps sans mouvement, qu'il soit contraint par des liens chez Platon ou stupéfié par l'image dans un cinéma.

Rappelons dès à présent deux points essentiels : le corps du spectateur n'est évidemment pas littéralement bloqué, paralysé par le film ou quelque autre dispositif,

¹ Il convient de noter ici que cette expérience du cinéma est en train d'évoluer : si l'on s'en tient aux films d'horreur récents, notamment sortis des studios *Blumhouse*, on voit qu'une grande partie de leur communication est basée sur l'effet physique spectaculaire que provoquent leurs *jump-scars* (on se souviendra d'une des bandes annonces de *Paranormal Activity* qui fut une des premières à mettre l'accent sur la salle, en montant plusieurs images de réactions de spectateurs en caméra vision nocturne). Le public, s'il est toujours tenu de ne pas s'agiter dans la salle de cinéma ou même de parler, trouve une sorte d'espace de liberté dans une projection de film d'horreur, et est même invité par la mise en scène et surtout la communication des grands studios à exprimer sa peur de manière verbale et corporelle (un peu de la même manière qu'il est bien sûr toléré de rire aux éclats dans le cadre d'un film comique).

² BAUDRY, Jean-Louis. Le dispositif. *Communications*. 1975, Vol. 23, n° 1, p. 56-72.

et, au risque de nous répéter, la stupéfaction n'est pas absolue et obligatoire, et n'apparaît que si le spectateur accepte le contrat du film, devient le spectateur pensé et espéré par la mise en scène, le spectateur idéal. Chaque spectateur est libre de ses mouvements dans la salle de cinéma (à un certain degré socialement convenu), et n'est jamais forcé de rester, ni même de regarder le film. Son corps peut néanmoins parfois être laissé de côté temporairement, dans le cas d'une forte stupéfaction, et c'est bien ce cas limite qui nous intéresse. Une métaphore visuelle intéressante serait à trouver dans le célèbre *Orange Mécanique* (1971) de Stanley Kubrick, dans lequel l'anti-héros Alex est maintenu de force face à un écran de cinéma les paupières contraintes à l'ouverture par un dispositif métallique, ses yeux étant humidifiés par des scientifiques. Il est en effet le cobaye d'un traitement (le traitement Ludovico) visant à l'écoeurer de la violence et de son obsession pour le viol en associant les douleurs et nausées provoquées par les injections aux images projetées. Le pouvoir de fascination exercé par l'image cinématographique, sinon même son pouvoir hypnotique pouvons-nous dire avec Bellour, est ici directement mis en scène de manière amplifiée par Kubrick. Une stupéfaction puissante produit des effets relativement similaires : le corps refuse de bouger, les yeux ne se détachent pas des images sur l'écran, d'autant plus que celles-ci peuvent être similaires à celles d'*Orange Mécanique* ; de violence et de sexe, soit deux cas particuliers d'images visant précisément à développer un effet physique sur leur spectateur. Mais la stupéfaction, comme nous l'avons dit, n'est pas unanime, et n'est en aucun cas identique à une camisole de force, son effet est moins puissant sur le corps, bien que semblable. Pour résumer, le premier angle de notre proposition de « triangle des corps » est donc un spectateur, faisant face à des images qu'il ne maîtrise pas et dont il n'est pas le créateur (c'est bien là toute la différence avec le rêve), et tétanisé à un degré variable par la puissance desdites images.

Notre second corps, c'est celui du personnage, et dans un certain degré de l'acteur qui l'a incarné. Nous parlons toujours ici d'un cas de figure précis, synthétisé par l'extrait précédemment décrit de *Ju-On, The Grudge*. Le personnage, s'il est parfois surpris au début de ces scènes de hantise, fait à présent face à quelque chose d'un tout autre rythme : une présence menaçante qui se contente parfois simplement d'être là, et parfois s'approche lentement de lui. Contrairement à la surprise qui, toute violente qu'elle est, autorise généralement un contrôle sur le corps une fois le choc passé, la stupéfaction tétanise le sujet qui ne peut détourner son regard du danger imminent. C'est bien pour cela que nous avons fait le lien avec J.A.Cheyne, entre stupéfaction et immobilité tonique. Un triangle n'est pas composé que de ses angles, il faut des côtés pour les lier entre eux : cet état de corps a une incidence sur celui du spectateur. Qu'il s'agisse d'identification narrative, dans le cas où le film a travaillé précédemment une certaine empathie avec le personnage et invite donc le spectateur à prendre sa place ; ou d'identification sensitive, où le spectateur s'identifie avant tout à un corps (avec ou non l'aide des neurones-miroirs donc), le spectateur perceptif¹ est amené à partager la stupéfaction du personnage. Or, nous avons vu que même sans être stupéfié, le spectateur est invité à être immobile (à défaut d'être paralysé), et d'accorder son attention à l'écran (à défaut d'être fasciné). Il semblerait que l'immobilité du spectateur entre en écho avec celle du personnage, et peut devenir une véritable stupéfaction si l'effet visé par le film est atteint. Ainsi, si les scènes de hantise stupéfiée sont si impressionnantes, c'est bien parce que le spectateur est dans un état de corps similaire à celui du personnage : il est immobile et fait face à un être menaçant qu'il ne maîtrise pas.

Tout ceci s'amplifie encore bien plus avec l'adjonction de notre troisième angle, et donc de notre troisième corps : celui du sujet expérimentant une PS bien évidemment. Nous constatons à nouveau un lien entre les trois corps : la paralysie, l'attention extrême accordée à la vision, au regard, et la menace imminente, généralement sous la forme d'une ombre ou d'une silhouette sombre et humanoïde. Ainsi, reprenons notre proposition : un spectateur ordinaire regarde le film *Ju-On, The Grudge* dans une salle de cinéma. Il est réceptif au film, et devient donc un spectateur perceptif. Son immobilité entre en résonance avec celle des corps des personnages présents à l'image ; l'effet devient plus important et le film véritablement angoissant. Or, l'avancée du spectre, si souvent mise en scène dans la saga japonaise, notamment la

¹ Spectateur perceptif, selon la terminologie proposée par Jean-Pierre Esquenazi dans *Film, Perception, Mémoire*, c'est-à-dire un spectateur qui accepte la place que lui propose le film.

scène paradigmatique et récurrente de la descente des escaliers (qui doit peut-être son inspiration à *L'exorciste*), amène avec elle un autre écho : celui de la PS. Ainsi, trois corps immobiles se répondent, et tout converge pour amplifier l'effet de stupéfaction du spectateur, qui ne serait peut-être pas si important si la scène ne rappelait pas tant la PS et ses fantômes. Nous avons vu que la survivance des motifs esthétiques propres au trouble du sommeil vient moduler l'appréhension qu'a le spectateur du film, sans même qu'il ne s'en rende compte. Tous ces éléments forment, avec d'autres encore bien sûr, le cœur de l'expérience de la stupéfaction telle que nous la concevons, c'est-à-dire à l'aune de la PS. C'est que, comme le propose si poétiquement Jean-Michel Durafour, il existe une véritable *éconologie*, c'est-à-dire une écologie des images, un mode de vie propre aux images qui nous échappe en partie. Ainsi, il existerait une « *entre'expression des images les unes par les autres*. Ce que sont les images s'étend au-delà de ce que nous en percevons : dans cet au-delà, elles sont en contact néanmoins les unes avec les autres, elle se perçoivent les unes les autres."¹ Par ce concept, Durafour fait ressurgir les spectres du figural et de la survivance par l'intermédiaire de l'écologie et de la biologie, et donne à voir les images comme des organismes vivants qui peuvent entretenir des relations entre eux sans que cela ne soit forcément visible par l'homme. Toute la beauté du concept réside dans la relecture de Warburg, en rappelant que cette communication des images entre elles peut traverser les siècles et les cultures :

[...] des images peuvent se percevoir et s'entr'exprimer, qui sont parfois très distantes les unes des autres selon le temps, la culture, le matériau, le mode d'expression médiatique... puisque le tout (de l'univers) est d'abord une touche (de l'infinité des versions dans l'uni). Ce n'est pas – encore une fois – parce qu'une image est voisine *spatialement* d'une autre, *stricto* ou *lacto sensu*, par exemple parce qu'elle se tiendrait à côté d'elle dans un inventaire ou qu'elle lui ressemblerait par l'aspect extérieur, qu'elle en est pour cela *iconiquement* proximale. Comme les remarquait Warburg, les images se perçoivent par *constellations*.²

Cette *nachleben* ou survivance explique pourquoi nous retrouvons dans *Orange Mécanique*, un film qui n'aborde jamais frontalement la thématique du cauchemar ou même du rêve (il comporte tout juste quelques rêveries érotico-sadiques d'Alex) touche de si près des états de corps si emblématiques de la PS. Cette proximité

¹ DURAFOUR, Jean-Michel. *L'étrange créature du lac noir de Jack Arnold: aubades pour une zoologie des images*. Aix-en-Provence : Rouge profond, 2017, p. 70.

² *Ibid.*, p. 70.

plastique trouve une explication évidente dans *Ju-On*, pour garder notre exemple fétiche, puisque les différents films de la saga puisent une source d'inspiration assumée dans différentes représentations du cauchemar, dont bien sûr le tableau de *Füssli*, et jouaient avec une temporalité et une spatialité toute onirique de par leur malléabilité. Il n'en est rien dans le cas du film de Kubrick, et pourtant, la PS hante le film sans même que son auteur ne s'en aperçoive (ceci reste une supposition, faute de témoignages permettant de la contredire). Et bien sûr, le spectateur à l'autre bout du dispositif ne se rend pas compte, en tout cas consciemment, de ce sous-texte qui habite l'image. Pourtant, celui-ci a une incidence sur son corps. C'est que le souvenir de nuits agitées, de cauchemars, de PS pour les malheureux spectateurs en ayant déjà vécu une ou bien tout simplement son esthétique qui est malgré tout connue, comme nous l'avons montré précédemment, vient sans cesse ajouter du sens aux images. Le spectateur s'identifie certes au personnage de la scène, de même qu'il s'identifie à son propre acte de vision ; mais il s'identifie aussi sans même le savoir au corps de quelqu'un vivant une PS, corps lui aussi en sous-motricité et tout-percevant, fondations de l'expérience spectatorielle pour Christian Metz.

C'est bien l'enjeu de toute cette recherche : démontrer que la PS peut devenir un outil d'analyse esthétique à part entière, sinon une véritable ontologie du cinéma, dans le cadre de la stupéfaction en tout cas. Pour faire un bref rappel du débat (toujours en cours) sur ces problématiques, Metz, Baudry, Kuntzel et d'autres encore ont proposé l'idée d'un cinéma comme expérience onirique, c'est-à-dire basée sur des mécanismes de rêve tels qu'étudiés par Sigmund Freud et Carl Gustav Jung. Nous nous retrouvons donc face à une analyse de l'essence du cinéma qui doit beaucoup à la psychanalyse et notamment aux concepts de Lacan, comme le stade du miroir par exemple, ou la métaphore et la métonymie, qui forment le cœur du *Signifiant Imaginaire* de Christian Metz. Or, un problème se présente : si l'on peut effectivement considérer le spectateur comme un rêveur, au sens littéral du terme, il ne faut pas moins garder à l'esprit que le rêve vient de son propre inconscient, et non pas d'une instance extérieure.¹ C'est la brèche dans laquelle s'est glissé Raymond Bellour et son imposant livre, tant sur le plan théorique qu'en terme de volume, *Le Corps du Cinéma*. L'auteur propose pour sa

¹ Certes, ceux-ci ont besoin de l'extérieur, c'est-à-dire des pensées, perceptions et souvenirs principalement vécus la veille du rêve. De même, le rêve peut se moduler à cause de différents stimuli de l'environnement du dormeur (sonores principalement, on pense aux rêves très bruyants qui interprètent les bruits de la matinée et permettent au dormeur de ne pas se réveiller dès le silence rompu). Mais le rêve n'en reste pas moins un processus interne, qui vient du rêveur et non pas de quelqu'un d'autre.

part une autre ontologie du cinéma en le voyant cette fois-ci comme une expérience hypnotique. Le corps hypnotisé est lui aussi dans un état de sous-motricité et de perception très aigüe dirigée par l'hypnotiseur (vers le son de la voix, ou des stimuli visuels répétitifs généralement) ; on voit bien la proximité avec l'expérience du cinéma. Mais la réponse qu'apporta Bellour aux auteurs précédents est encore plus pertinente : ce que voit et vit l'hypnotisé n'est cette fois plus endogène mais exogène, c'est l'hypnotiseur et pas son esprit qui dirige la séance et les images qui lui parviennent. Le cinéma est donc bien plus proche de cette conception, puisque le spectateur ne maîtrise pas les images qui lui apparaissent, se voit fasciné par celles-ci et les conditions de projection cinématographique en général. Ce nouveau point de vue sur la question est largement appuyé par de nombreux exemples et une théorie à toute épreuve faisant cette fois-ci appel au corpus scientifique de l'hypnose. Notre position n'est pas celle d'une réfutation de cette histoire de la philosophie du cinéma. Nous ne pouvons prétendre de même à exposer une nouvelle ontologie du cinéma dans son ensemble, puisque seul un état de corps et l'esthétique le déclenchant nous intéressent. Néanmoins, nous pensons, comme nous avons tenté de le démontrer jusqu'à présent, que dans certains cas précis relevant de la stupéfaction, le cinéma ne serait pas d'essence onirique ou hypnotique, mais d'une essence se nourrissant des deux précédentes ; une essence cauchemardesque, au sens ancestral du terme, donc nourri de la PS.

Notre théorie serait plus proche de celle de Bellour que des précédentes, puisque la PS entretient certains liens avec l'autohypnose. Ce qui est important dans la correspondance entre les états de corps du spectateur et du sujet de la PS, c'est que la perception de l'environnement est bien réelle. Dans le cadre du rêve, l'environnement n'est qu'un stimulus venant potentiellement moduler le rêve, mais celui-ci n'est jamais perçu directement ; les sons par exemples sont toujours travaillés par le processus du rêve. Or, à cette perception purement endogène du rêve s'oppose celle exogène du cinéma : les images projetées sur l'écran sont extérieures au spectateur, rappelons-le. Dans le cas de l'hypnose, la distance entre les deux états est moindre : la perception de l'hypnotisé est bien réelle, si toutefois l'hypnotiseur lui permet bien évidemment. C'est bien ici que réside la légitimité de l'idée de Bellour ; le spectateur de cinéma est lui aussi fasciné mais continue de percevoir l'environnement réel. Que dire alors de la PS ? Celle-ci est-elle plus proche du rêve ou de l'hypnose ? Elle se situe dans un entre-deux, et ne concerne que certains cas types de stupéfaction. Il arrive un moment en effet dans l'expérience spectatorielle où la fascination est dépassée, que ce soit par le

trop plein émotionnel de l'image (généralement donc dans l'horreur) ou par d'autres procédés que nous décrirons plus tard. À ce moment, le corps est stupéfié face au film, il est donc paralysé, et l'attention est toute portée vers un élément de l'image (un spectre par exemple), obnubilée par cet élément. Le mot stupeur partage la même racine que l'adjectif stupide, la stupéfaction est bien ce cas précis où le corps échappe au sujet, et où son intellect est dépassé par les événements plastiques et se voit réduit à la simple obsession pour l'image, dans un mécanisme atavique proche de l'immobilité tonique. Il ne faut pas pour autant penser que le spectateur stupéfié est un spectateur stupide ; dans la PS, le sujet est constamment en train de réfléchir, de penser à son état, à ce qu'il perçoit, aux possibilités de le quitter etc. Il en est de même au cinéma, mais cette réflexion intense est dirigée vers un point unique. Nous le constatons, l'état paralytique partage bien des proximités avec l'état hypnotique ; le sujet perçoit le monde qui l'entoure, et est fasciné, au point que le lien avec son propre corps lui échappe, à des degrés variés selon l'implication du spectateur.

Une objection pourra être faite : qu'en est-il des HHH, ces hallucinations qui accompagnent la paralysie, et auxquelles nous avons consacré les pages précédentes ? Celles-ci ne proviennent-elles pas du dormeur lui-même, comme dans le travail du rêve classique ? Oui et non. Certes, le cerveau étant en plein sommeil paradoxal, ces hallucinations sont en tout point similaires au rêve. Mais elles ne sont pas pour autant purement endogènes ; les HHH ont besoin d'une surface sur laquelle apparaître. Le sujet de la PS n'hallucine pas seuls les cris, les chuchotements, bruits de pas si angoissants, ceux-ci sont des interprétations de bruits réels l'entourant. De même, les sorcières et spectres venant hanter ses nuits apparaissent avec les ombres, les objets permettant leur apparition à ses yeux. Or, le spectateur de cinéma n'hallucine pas, des fantômes sombres ne viennent pas à sa rencontre en traversant l'écran, en tout cas pas pour un spectateur dans un état normal et une projection sans relief bien entendu. Néanmoins, ces fantômes sont pourtant bien présents, mais plus insidieux ; il s'agit des spectres de la survivance bien entendu. La perception réelle de l'écran et du son n'est pas l'intégralité de l'expérience cinématographique, une grande part du ressenti du spectateur est un processus intellectuel qui est propre à chaque individu. Les différentes thématiques et procédés filmiques n'auront jamais un effet unitaire, puisque leur appréhension est modifiée par la psyché du spectateur, son passé, ses souvenirs, et même son imaginaire et ses fantasmes. Pour prendre un exemple trivial, un spectateur catholique et pieux aura une tout autre impression des blasphèmes et modifications corporelles de la jeune Regan dans *L'exorciste* qu'un spectateur athée

convaincu venu se divertir avec un film d'horreur du samedi soir... C'est pourquoi nous pouvons proposer une idée du cinéma comme expérience cauchemardesque, en opérant une comparaison entre les deux types d'expériences corporelles, le figural prenant le pas sur les hallucinations réelles dans ce cas de figure. Insistons au risque de nous répéter : ce n'est pas une ontologie du cinéma dans son intégralité qui est théorisée ici avec l'outil PS, mais bien une ontologie de l'expérience de la stupéfaction, même si nous élargirons cette proposition en conclusion. Voici donc notre triangle des corps qui forme selon nous la base de la stupéfaction du spectateur, ou en tout cas une de ses bases. Il conviendrait d'ailleurs d'imaginer ici pour être plus précis un triangle inversé, c'est-à-dire avec un de ses angles saillant vers le bas, et non vers le haut comme est couramment représenté un triangle isocèle. Les deux angles du haut reliés par un trait formeraient la *surface* de l'identification, qu'elle soit primaire ou secondaire, la relation entre le corps du spectateur et le corps du personnage dans le film. Le troisième angle, situé donc en dessous des deux autres, formerait le sous-sol de l'image et de son effet sur les deux corps précédents ; il s'agit du corps paralytique, du corps cauchemardesque qui vient alimenter le niveau de surface sans jamais y parvenir concrètement lui-même. Comme dans le cas des icebergs, cette partie immergée forme pourtant il nous semble une part très importante, sinon essentielle de la stupéfaction, voire de l'expérience spectatorielle en général. Cet inconscient de l'image est de même ce qui lie nos deux corps dans cette expérience si particulière de la stupéfaction, en devenant un lien physique aussi bien que mythologique, de par l'ampleur de l'imaginaire lié au cauchemar. Derrière chacune de ces stupéfactions sommeille le souvenir inconscient de la PS et de ses nuits agitées à tenter de briser le charme qui semble avoir pris le contrôle du corps, et ainsi fuir les fantômes s'approchant du dormeur... Voici bien ce que nous avons choisi de nommer « contamination » ; le passage de la stupéfaction d'un corps à l'autre, ou devrions-nous dire son partage plutôt que son passage. Et cette contamination se produit aussi dans le public, c'est-à-dire d'un corps réel à l'autre. Nous avons vu que les effets de cinéma se voient décuplés par la foule, par un public nombreux qui réagit ensemble aux différents appels que lui lance le film. Le spectateur est donc isolé par l'obscurité et ramené à son propre corps, ses propres sensations et affects par le dispositif cinéma, mais fait quand même partie d'une véritable communauté filmique le temps d'une séance, comme le remarquait déjà Edgar Morin dans *Le cinéma ou l'homme imaginaire* en 1956 :

Le voilà donc isolé, mais au cœur d'un environnement humain, d'une grande gélatine d'âme commune, d'une participation collective, qui amplifie d'autant sa participation individuelle. Être à la fois isolé et en groupe : deux conditions contradictoires et complémentaires favorables à la suggestion.¹

L'auteur souligne de même la passivité du spectateur, sa place bien différente de celle qu'il pourrait occuper dans une représentation théâtrale ou opératique où il pourrait avoir une incidence sur le spectacle en se levant, criant, voire montant sur scène par exemple. Il n'en est rien au cinéma, et si un comportement non retenu peut déranger la projection pour les autres spectateurs, il n'a aucune incidence sur le film lui-même. La passivité à laquelle est invité le spectateur devient alors la base de l'identification et surtout de l'action du film sur ce dernier, de sa « magie » pour Morin :

Le spectateur des « salles obscures » est, (...) sujet passif à l'état pur. Il ne peut rien, n'a rien à donner, même ses applaudissements. Patient, il pâtit. Subjugué, il subit. Tout se passe très loin, hors de sa portée. En même temps et du coup, tout se passe en lui, dans sa cœnesthésie psychique, si l'on peut dire. Quand les prestiges de l'ombre et du double fusionnent sur un écran blanc dans une salle nocturne, pour le spectateur, enfoncé dans son alvéole, monade fermée à tout sauf à l'écran, enveloppée dans le double placenta d'une communauté anonyme et de l'obscurité, quand les canaux de l'action sont bouchés, alors s'ouvrent les écluses du mythe, du rêve, de la magie.²

Ces dernières lignes de poésie résument bien la situation du spectateur, être anonyme dans une foule anonyme mais entièrement replié sur son corps, sa « cœnesthésie psychique ». Et quand les « canaux de l'action sont bouchés », alors le rêve débute, la magie opère : quelque chose d'autre que la pure perception du film se produit, quelque chose vient toucher le spectateur, se rappeler à lui, sans même qu'il ne s'en rende forcément compte.

3. Un cinéma de la contrainte : paralyser le spectateur

Nous avons jusqu'à présent analysé des films ayant une relation directe avec la PS - que celle-ci soit assumée ou inconsciente - et des films ayant une relation beaucoup moins évidente avec le trouble mais gardant néanmoins une proximité avec l'univers du cauchemar et certaines caractéristiques de la PS, comme la simple impression de

¹ MORIN, Edgar. *Le cinéma, ou, L'homme imaginaire, essai d'anthropologie sociologique*. Paris : Les Éditions de minuit, 1985 [1956], p. 102.

² *Ibid.*, p. 103.

présence par exemple. Nous nous tournerons à présent vers une caractéristique que nous n'avons pas encore analysée sous l'angle de la kinesthésie : la paralysie elle-même. Les trois films qui nous serviront d'exemple pour l'occasion n'entretiendront plus du tout de lien avec le cauchemar, la nuit ou le sommeil en général, mais proposeront néanmoins une configuration permettant un transfert d'un état de corps paralytique d'un côté à l'autre de l'écran, une contamination de la stupéfaction de la réalité à la fiction et dans un mouvement inverse de la fiction à la réalité (corps paralytique – corps du personnage – corps du spectateur). Car comme nous l'avons déjà montré précédemment, il n'est pas nécessaire de faire appel à toutes les caractéristiques de la PS pour la faire entrer dans le film, et une scène diurne n'ayant rien à voir avec le cauchemar, l'apparition hallucinée de fantômes ou la suffocation peut parfaitement évoquer le trouble nocturne. En recentrant ici notre questionnement sur la simple paralysie d'un corps, sa contrainte, qu'elle provienne du corps lui-même ou d'une instance extérieure, nous pouvons par la même occasion interroger à nouveau le corps du spectateur et constater les processus filmiques mis en œuvre dans le but d'externaliser cette contrainte, et de l'appliquer dans certaines conditions au public lui-même. Il s'agit toujours de stupéfaction bien évidemment, mais celle-ci aura à voir à présent avec la fixité du corps, avec la contrainte imposée à celui des personnages et non plus par des mécanismes de peur et d'angoisse visant à mettre le spectateur dans un univers cauchemardesque. Elle ne passera ici plus que par une correspondance posturale entre les corps et par une identification aussi bien narrative que sensitive. Nous continuerons notre analyse de l'adaptation controversée d'*Orange Mécanique* en guise de premier exemple, puisque ce film semble emblématique d'une démarche de contrainte du spectateur.

Il convient de le présenter un peu plus longuement à présent : le film est une adaptation du livre *A Clockwork Orange* écrit par Anthony Burgess en 1962. L'histoire en est célèbre : un monde dystopique dans lequel les jeunes se retrouvent en gang et opèrent de véritables orgies criminelles la nuit tombée. Nous suivons Alex, dont la voix vient décrire l'univers diégétique et les exactions commises par lui et ses *drougs*¹. Le jeune homme est un véritable sociopathe, et enchaîne les passages à tabac, rixes avec d'autres groupes et viols collectifs (à bien plus forte raison dans le livre) avant

¹ Rappelons qu'un des grands intérêts du livre, puis du film dans une moindre mesure, est que Burgess a inventé un langage (le *nadsat*), mélange principalement de russe et d'argot cockney, que le lecteur est amené à apprendre au fur et à mesure de la lecture, et qui a pour principal but d'atténuer la violence du livre, en remplaçant des mots connotés, comme combat, viol et autres par des équivalents inconnus du lecteur.

d'être trahi par son gang pour être trop autoritaire avec lui, et capturé par la police. Suite à un homicide involontaire dans sa cellule (dans le livre), il est utilisé pour servir de cobaye à un nouveau traitement relevant du behaviorisme : le traitement Ludovico, qui associe des images de sexe et de violence à un sérum déclenchant de terribles nausées. Alex ressort « guéri » de deux semaines de traitement intense et insupportable pour lui (le point de rupture se produit lorsque sont associées l'image de l'Allemagne nazie, de tortures japonaises qu'on imagine provenir du tristement célèbre camp 731 dans le livre ; et la musique de Beethoven qu'adorait Alex), c'est-à-dire que ses pulsions sexuelles et violentes sont instantanément accompagnées d'une violente nausée l'empêchant d'accomplir l'acte et le forçant à penser à son opposé pour qu'elle disparaisse. L'ouvrage et le film virent alors au conte moral, puisque le jeune homme va successivement recroiser la route de chacune de ses victimes précédentes qui vont se venger de ses méfaits, profitant de son impossibilité à réagir, de même qu'il sera lynché par un de ses ex-drogue et un ancien ennemi, reconvertis en policiers d'un état virant au totalitarisme au fur et à mesure du livre / film. La guérison d'Alex est au cœur du questionnement d'*Orange Mécanique*, et donne d'ailleurs son titre à l'œuvre : celui-ci n'est par suite du traitement plus qu'une orange mécanique, c'est-à-dire organique à l'extérieur mais dont l'intérieur n'est plus que rouages construits pour n'agir que d'une seule manière possible. La critique contre la psychologie comportementale est féroce, et ancrée dans son époque (on pense notamment au projet MKULTRA, dans lequel la CIA tentait de développer des procédés de contrôle mental par différents moyens - notamment drogues et électrochocs - dont le traitement Ludovico est étrangement proche). La morale semble être le point crucial de l'ouvrage de Burgess, dont l'opinion semble reflétée par l'aumônier de la prison : un homme qui ne choisit pas d'être bon mais qui y est forcé est-il réellement meilleur qu'un homme ayant choisi délibérément le mal ? La narration dans le livre est entièrement relayée par Alex, à partir de ce langage si particulier inventé par l'auteur. Ce qui implique une place de lecteur pour le moins problématique, puisque celui-ci est pris pour témoin et traité comme un proche par le jeune sociopathe, voire comme un complice.

Au cinéma, un choix de mise en scène précis va venir renverser cette constante, et nous intéresser particulièrement. Kubrick a légitimement choisi de donner à entendre les pensées d'Alex en voix-off, parfois au mot près, comme dans le célèbre premier plan du film au milk-bar. À nouveau, celle-ci prend à partie le spectateur et fait de lui un véritable voyeur au cours de la première partie du film, lors des exactions de l'anti-héros et de son gang. Kubrick ira jusqu'à placer sa caméra au ras du sol lors de

la scène dans la maison de l'écrivain pour simuler le point de vue de ce dernier, contraint à regarder sa femme se faire violer par le groupe, impuissant. C'est la première caméra subjective que ce film propose, et elle est d'emblée marquée par l'impuissance, l'impossibilité de bouger. Mais les prochaines sont encore plus marquantes, puisqu'elles sont désormais du côté d'Alex, et non plus de ses victimes.

Le renversement se fait lors de l'arrestation du jeune homme, et celui-ci perd sa position dominante pour devenir dans un premier temps une sorte de prisonnier modèle absolument hypocrite (dans le film de Kubrick) en se rapprochant notamment de l'aumônier et en feignant devenir un bon chrétien ; puis dans un second temps un cobaye pour le traitement Ludovico, alors entièrement aux mains des scientifiques. On s'en souvient, et c'est d'ailleurs l'image la plus célèbre, le fauteuil dans lequel il est installé pour subir les images de plus en plus intenablement contraint le moindre de ses mouvements : en plus d'être attaché fermement, il est dans une camisole de force, son corps est bardé d'électrodes pour avoir un retour visuel sur les modifications qui s'opèrent en lui et un dispositif lui maintient violemment les yeux ouverts, un médecin étant chargé d'humidifier sa cornée.¹ Dans un jeu de champ-contrechamp très classique, le montage alternera entre les images projetées sur l'écran de cinéma, le visage d'Alex de plus en plus mal à l'aise et les médecins prenant des notes et le narguant. Or, les images sont données à voir du point de vue d'Alex et occupent l'intégralité de l'écran, sans que celui-ci n'apparaisse, par exemple en premier plan. Il s'agit donc à nouveau d'un plan subjectif, qui a le même but que le précédent : forcer l'identification du spectateur au personnage. Nous n'insisterons jamais trop sur ce terme de « forcer » dans ce cas précis : les plans subjectifs que nous allons voir dans ce film sont tous liés au principe de soumission, d'humiliation, de contrainte physique. Kubrick joue donc un jeu pervers avec son spectateur : si celui-ci était un voyeur au courant de la première partie du film, pris pour témoin des différents crimes du personnage principal, le point de vue de l'écrivain a renversé la donne en forçant le public à voir un viol avec les yeux de sa victime collatérale, ce qui amplifie très fortement la violence déjà paroxystique de la scène. Or, la mise en scène est après l'arrestation du côté d'Alex et les plans subjectifs ne concerneront plus ses victimes, mais bien lui-même. Le spectateur est donc forcé de partager le point de vue du jeune homme, et surtout de partager les contraintes qui s'exercent sur son corps pour

¹ Nous remarquerons en anecdote le réalisme de la scène, qui est dû au fait que celle-ci n'est que très peu jouée. L'acteur principal (Malcolm McDowell) subit réellement ce dispositif, et le médecin n'est ici pas un acteur, les gouttes sont bien là pour l'empêcher d'être blessé. Malgré ces précautions, sa cornée sera touchée, ce qui engendrera plusieurs jours de cécité pour l'acteur.

l'humilier. Quelques minutes plus tard dans le film, le professeur en charge du projet décide de mettre en place une mise en scène spectaculaire visant à prouver le bienfondé de sa méthode au public, dont les officiels de la prison d'Alex et le ministre de l'intérieur appuyant le traitement. Sur une scène de théâtre, à grand renfort de spots de lumière et de musique, un homme s'approche de l'ex-criminel et commence à l'insulter sans qu'il ne puisse y répondre, avant de le frapper. Une fois Alex au sol, l'acteur le forcera à lui lécher les bottes, et le jeune homme s'exécutera pour empêcher la nausée de l'envahir.

Figure 46- KUBRICK, Stanley, *Orange Mécanique* (1971) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

La deuxième « scène » de cette représentation mettra en avant une femme ne portant qu'une culotte, se tenant debout, inactive, à côté d'Alex. La voix-off de celui-ci ne fait aucun doute : il n'a qu'une envie, celle de violer cette femme devant son public. Pourtant, cette simple idée déclenchera évidemment une violente nausée, et ses bras tendus vers la poitrine dénudée devront se détendre et s'éloigner pour qu'il ne souffre plus. À nouveau, le corps d'Alex est soumis et humilié : physiquement dans un premier temps par la violence de l'acteur, puis psychologiquement par l'action du traitement, qui tétanise son corps dans sa lancée et le force à prendre une décision contraire pour s'épargner le malaise qui l'envahit. Le choix de mise en scène de Kubrick est absolument éloquent : il décide à nouveau de privilégier deux plans subjectifs aux moments clés, les moments de rupture, du déclenchement de la réaction pavlovienne d'Alex ; mais surtout les moments précis de soumission, de lâcher prise. Ainsi, un plan du point de vue du jeune homme nous montrera le premier acteur dans une contre-plongée totale, occupant l'intégralité de l'écran et surplombant ainsi le spectateur. Nous parlions juste avant de la perversité de la mise en scène : le moment où l'homme décide de forcer Alex à lécher sa botte est donné à voir lui aussi en plan subjectif ; une

botte entre ainsi dans le cadre et vient lentement le recouvrir. Le même procédé est reproduit une minute plus tard avec l'actrice ; la caméra subjective est située à ses pieds, et les mains d'Alex pénétreront le cadre en direction de la poitrine comme s'il s'agissait de nos propres mains.

Figure 47- KUBRICK, Stanley, *Orange Mécanique* (1971) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Par la suite, sauvé par hasard par l'écrivain, Alex sera placé par celui-ci dans un appartement en étage totalement verrouillé, et soumis à la symphonie de Beethoven - la même qui fut assimilée au traitement précédemment - de manière à le torturer en vengeance du viol (ayant entraîné bien plus tard la mort) de sa femme. Alex choisit de se défenestrer, sans en mourir pour autant. Néanmoins, sa chute aura laissé le temps à un plan très court (2 secondes) : un nouveau plan subjectif, donnant à voir cette chute à travers ses yeux. Si la contrainte n'est ici plus présente, on ne saurait que souligner l'obsession de la mise en scène à identifier de force le spectateur à son personnage dans des conditions extrêmes et déplaisantes. Comme nous l'avons dit, Alex n'aura pourtant pas réussi son suicide, et se réveillera dans une chambre d'hôpital couvert de plâtres. Avons-nous encore besoin de préciser que par conséquent, celui-ci est entièrement paralysé ? C'est alors un défilé de différents personnages venant le voir (ses parents) et tenter de récupérer politiquement l'événement (le ministre venu faire un pacte avec le jeune homme), qui nous est donné en caméra subjective à nouveau, avec les deux jambes plâtrées en premier plan.

Ces choix de mise en scène ne sont donc certainement pas anodins, encore moins lorsque l'on connaît la perfection recherchée par Kubrick, qui travaille ses cadrages et son montage avec une minutie d'horloger. Le retournement de situation situé environ au premier tiers du film est très intéressant, mais finalement pas si étonnant ; au lieu

d'attribuer le plan subjectif à un seul personnage (ce serait celui d'Alex), la mise en scène l'attribue à un type de situation de l'ordre de la soumission et de la contrainte. Le spectateur passe donc du statut de témoin impuissant, identifié contre son gré au personnage d'Alexander l'écrivain, à celui de cobaye en passant d'Alexander à Alex, de la victime à l'ancien bourreau devenu victime. Nous mettrons toutefois un bémol dans le processus d'identification, qu'avait déjà constaté Jean Mitry lors de la vision du film *La dame du lac* (*Lady of the Lake*, 1947) de Robert Montgomery. Ce film noir avait la particularité de proposer une mise en scène uniquement en plan subjectif de son personnage principal, et ainsi de donner à voir apparaître ses mains dans certaines scènes, ou bien son reflet. Mitry avait alors souligné le problème inhérent à ces apparitions :

En aucune circonstance, je ne reconnais *l'image de mon corps*. Ce n'est donc pas moi, assurément, qui marche et qui agis de la sorte, bien que j'éprouve des sensations semblables à celles qui seraient miennes s'il en était ainsi. Je marche donc *avec* quelqu'un, je partage ses impressions.¹

L'identification, pierre angulaire du cinéma traditionnel et narratif, se verrait donc amoindrie lorsqu'elle serait forcée par ce type de choix esthétiques. L'apparition d'une main ou d'un reflet en plan subjectif est certes un effet intéressant, sinon audacieux dans le cadre du film de Montgomery, mais provoque une certaine disjonction entre le corps du spectateur et le corps que lui impose la mise en scène. Nous pourrions même aller jusqu'à dire que l'identification est plus effective lorsque celle-ci n'est pas imposée par une caméra subjective ; elle est en tout cas moins perceptible pour le spectateur, et donc plus naturelle. Nous ne voulons pas dire ici que le procédé ne fonctionne pas dans *Orange Mécanique*, bien au contraire ; simplement que l'apparition des membres d'Alex à l'écran amoindrit à nos yeux l'effet viscéral recherché par Kubrick, qui fonctionne ainsi beaucoup mieux dans les plans uniquement visuels (celui de la botte par exemple). Quoi qu'il en soit, nous faisons face à un parfait exemple de contrainte du spectateur par la mise en scène, en visant à son tour la stupéfaction par un autre type de choix que dans le film d'horreur. Le renversement opéré dans la philosophie du plan subjectif est en ce sens admirable ; celui-ci est généralement utilisé comme le point de vue du tueur ou du monstre dans le cinéma type thriller ou horreur. On pense aux plans filmés de derrière un arbre montrant un jeune couple avant son meurtre dans les *slashers* comme *Friday the 13th*

¹ MITRY, Jean. *Esthétique et psychologie du cinéma*. Paris : Éditions du Cerf, 2001 [1965], p. 290.

(1980, Sean S. Cunningham) par exemple, ou les plans modifiés à renfort d'effets spéciaux dans les films de loups-garous, ou encore les visions criblées d'indications numériques de *Terminator* (1984, James Cameron) ou *Predator* (1987, John McTiernan). En somme, le plan subjectif est généralement, en tout cas dans ce type de films, assimilé au prédateur et non à sa proie. Kubrick a donc délibérément choisi de retourner l'équation, ce qui annule le suspense inhérent à ce type de plans (que va-t-il se passer, les personnages observés vont-ils remarquer la menace pesant sur eux ?), et le remplace par une impression d'impuissance très forte.

Ajoutons à nouveau que les plans d'*Orange Mécanique* fonctionnent si bien grâce à l'immobilité du corps du spectateur inhérente au dispositif cinéma. À la paralysie d'Alex provoquée par le traitement ou par les différentes contraintes exercées sur son corps répond celle du corps du public, lui aussi soumis au film sans pouvoir l'influencer. La PS n'est pas loin, mais dans des circonstances différentes. Pourtant, un lien troublant existe au sein même du film, au travers d'une réplique qui n'existait d'ailleurs pas dans le livre. Le docteur Brodsky chargé du traitement Ludovico l'explique en effet dans ces termes à ses collègues, et surtout à l'attention du spectateur : « Très vite, le sérum va provoquer chez le sujet la paralysie ainsi qu'un vif sentiment de terreur et d'impuissance. (...) Un de nos premiers cobayes le disait semblable à la mort, une sensation d'étouffement ou de noyade ». Nous sommes bien trop coutumiers des descriptions des récits de la PS pour ne pas la reconnaître ici. Les termes employés sont d'ailleurs très forts, alors que l'effet premier constaté visuellement relève plus de la nausée et du malaise. Néanmoins, Alex devient ce corps paralytique soumis à une pression violente et à une terreur incontrôlable très similaire à celle qui emporte le sujet vivant une PS. Du côté du spectateur, la mise en scène subjective amplifie l'impuissance ontologique du spectateur, qui n'a pour choix que de subir le film ou bien de quitter la salle (avec en intermédiaire détourner le regard bien évidemment, ce que parfois le corps stupéfié refuse d'ailleurs de faire à cause de la violence fascinante des images). Certes, la stupéfaction d'Alex est mécanique et forcée par le dispositif du traitement, mais elle ne fait que représenter symboliquement la situation corporelle du spectateur, dépassé par les émotions que provoque le film. Il en est de même pour les plans subjectifs plus évidents¹ ; l'humiliation forcée ne fait qu'amplifier celle qui préexiste déjà dans des mises en scènes plus traditionnelles,

¹ Le doute est encore permis en effet lors de la scène de la projection. Les images du film sont souvent projetées en intégralité, occupant entièrement le cadre ; on ne sait alors pas s'il s'agit d'un véritable plan subjectif, ou uniquement des dites images révélées à l'attention du spectateur. Les deux possibilités ne s'excluent d'ailleurs pas, et il est très difficile de trouver une réponse à cette question de point de vue.

comme l'impression d'impuissance liée à l'identification à un personnage en train de se faire torturer par exemple. Avant de prendre d'autres exemples eux aussi éloquents de cette circulation de la paralysie, penchons-nous quelques instants sur la question qui nous intéresse ici : la kinesthésie.

Il serait en effet difficile d'aborder le corps du spectateur et surtout la transmission d'un état de corps à travers l'écran sans faire appel à la kinesthésie. Nous devons pour se faire définir succinctement ce qu'est la synesthésie, mode de perception assez méconnu ou généralement relégué au pathologique, alors même que nous le partageons tous à des degrés divers. Ouvrons le Littré : « Mode de perception selon lequel, chez certains individus, des sensations correspondant à un sens évoquent spontanément des sensations liées à un autre sens ». Dans ses degrés réellement pathologiques - mais dont la poésie a su marquer vivement de nombreux artistes - nous pouvons penser aux personnes créant un lien entre telle lettre et telle couleur, ou bien entre un goût et une couleur etc. Ces expériences peuvent être d'ailleurs produites artificiellement ou amplifiées à l'aide de drogues, comme dans ce célèbre et poétique exemple donné par Maurice Merleau-Ponty dans *Phénoménologie de la perception* :

En fait, sous mescaline, un son de flûte donne une couleur bleu vert, le bruit d'un métronome se traduit dans l'obscurité par des taches grises, les intervalles spatiaux de la vision correspondant aux intervalles temporels des sons, la grandeur de la tache grise à l'intensité des sons, sa hauteur dans l'espace à la hauteur du son. Un sujet sous mescaline trouve un morceau de fer, il frappe sur l'appui de la fenêtre, et « Voilà la magie », dit-il : les arbres deviennent plus verts. L'aboïement d'un chien attire l'éclairage d'une manière indescriptible et retentit dans le pied droit.¹

Aussi impressionnant que peut apparaître cet extrait, la synesthésie n'en est pas moins largement répandue et nous en faisons tous l'expérience, parfois même quotidiennement. Les musiciens et mélomanes le savent bien : un son peut être décrit comme rond et chaleureux, mais aussi froid et aigu, acéré, tout comme une couleur. Il en est de même pour le goût, et Vivian Sobchack rappelle l'omniprésence de la synesthésie par cet exemple :

Nous pouvons ajouter que nous ignorons (*unaware of*) les perceptions synesthésiques parce que c'est la règle, et nous sommes devenus tellement habitués aux constantes translations trans-modales (*cross-modal translations*) de nos expériences sensorielles qu'elles nous sont transparentes à l'exception des

¹ MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la perception. op.cit.*, p. 274.

instances les plus extrêmes. Exemple pour sa qualité commune (*exemplary here for its ordinary quality*) est l'expérience commune de ceux parmi nous qui aiment cuisiner – et manger – de goûter un ingrédient pendant que nous le lisons.¹

Nous ne semblons donc remarquer de la synesthésie que ses cas les plus extrêmes, relevant de l'hallucination sous l'emprise de la drogue ou d'une certaine pathologie, alors même qu'elle existe dans notre vie quotidienne. La kinesthésie est le second terme qui va nous intéresser. Il s'agit des sensations corporelles ayant trait au mouvement ou à la mobilité en général. En voici la définition : « Perception sensitive et nerveuse du mouvement des muscles du corps. La kinesthésie ne constitue pas un sens unitaire comme la vision, l'audition » (Littré). Pour prendre un exemple que nous avons tous expérimenté, nous pouvons parler d'hallucination kinesthésique lorsque nous avons un haut le cœur, l'impression de tomber parfois lorsque nous nous endormons (sursaut hypnique). L'idée générale est qu'une perception, principalement visuelle ou sonore, peut générer une sensation physique ou une impression de sensation physique. Il s'agit donc d'un cas précis de synesthésie concernant directement le corps. Il faut préciser que le terme de kinesthésie est bien plus général, mais que nous ne l'utiliserons ici que dans ce type de cas, se rapportant à cette variante de synesthésie donc. L'approche kinesthésique du cinéma n'est pas nouvelle, et est d'ailleurs largement entrée dans le langage commun de manière inconsciente, principalement pour parler du cinéma de type Hollywoodien : un « montagne-russe émotionnel », un film qui « cloue le spectateur à son siège », une course poursuite « haletante, épuisante », un spectateur qui ressort de la salle « sonné, choqué » etc. Autant de terminologies qui laissent entendre que l'expérience du film n'est pas seulement visuelle et sonore, mais aussi physique. Cette expérience est très aisément constatable dans une salle de cinéma (la vision d'un film sur un écran de télévision ou d'ordinateur à volume sonore réduit produit légitimement un moins grand effet), où le montage d'un film Hollywoodien est pensé pour être violent sur le spectateur, le perdre lors des courses poursuites, violenter son corps dans un film de guerre, le tout appuyé par un son spatialisé diffusé à un tel volume que chaque détonation fait trembler les sièges. Mais nous pouvons penser aussi plus simplement au cinéma d'horreur, dont la vocation est bien évidemment de faire peur au spectateur, à travers un certain nombre et types de sensations, ou aussi au cinéma érotique et pornographique, dont l'intention est d'exciter sexuellement le spectateur. Nous ne saurons néanmoins nous contenter

¹ SOBCHACK, Vivian Carol. *Carnal thoughts: embodiment and moving image culture*. Berkeley : University of California Press, 2004, p. 70 (nous traduisons).

de ces considérations sommes toutes assez banales sur l'aspect kinesthésique du cinéma, et retournerons donc vers notre corps paralytique.

Notre proposition nécessite un certain retournement dialectique de la kinesthésie, puisque le film analysé précédemment ne vise pas à provoquer des mouvements dans le corps du spectateur mais au contraire à les annuler, à les brimer tout comme ceux de son personnage. D'autres films ont eux aussi proposé ce type de dispositifs contraignants, dans des propositions variées mais ramenant toutes à une stupéfaction infusée de PS. Raymond Bellour a déjà analysé les deux films que nous allons aborder dans son ouvrage *Le corps du cinéma*, pour les mêmes raisons de questionnement sur la représentation de la paralysie et sa transmission au spectateur. Néanmoins, l'auteur n'avait pas à l'esprit cette donnée qui nous semble capitale pour aborder ce problème qu'est la PS, et c'est pourquoi nous nous permettons ici de reprendre ces deux exemples pour approfondir l'intuition de Bellour. Notre premier exemple ne sera donc pas un film, mais un épisode de la série télévisée *Alfred Hitchcock's Presents : Breakdown*, le 7^{ème} de la première saison pour être précis, diffusé le 13 novembre 1955, et réalisé par « le maître du suspense » lui-même. L'histoire est assez simple, et rappellera par son aspect de fable la seconde partie d'*Orange Mécanique* ; un chef d'entreprise, Callew (Joseph Cotten) licencie un employé par téléphone lors d'un voyage, et se montre écœuré par ses sanglots. Alors qu'il rentre à New-York en voiture, une déviation le force à prendre une route de terre-battue dans laquelle il a un accident avec un camion servant au transfert de prisonniers. Callew est paralysé par le choc, et ne bougera plus de l'épisode, seules ses pensées seront données au spectateur par la voix-off. De multiples rencontres l'humilieront alors, comme une punition pour son comportement avec son ex-employé : sa voiture sera démontée, ses bagages et habits volés par les prisonniers échappés, le croyant mort. Uniquement capable de bouger le petit doigt, il tente d'avertir les policiers arrivant sur le lieu de l'accident, mais le bruit des moteurs les empêche d'entendre son tapotement trop léger. Amené à l'hôpital, il espère attirer l'attention des médecins présents, mais sa main s'est malencontreusement retrouvée bloquée sous son corps, l'empêchant de communiquer avec les hommes présents. Alors que ceux-ci concluent à sa mort et s'appêtent à le transférer à la morgue, les larmes qui coulent de ses yeux finissent enfin par leur indiquer qu'il est en vie, et l'épisode se conclut sur cette note enfin positive.

Passé l'aspect moral de l'épisode, qui est d'ailleurs souligné lors de la présentation d'Hitchcock avant celui-ci, il convient de noter son originalité. Sa quasi-intégralité est consacrée à un corps paralysé, donné pour mort mais dont le flux de pensée occupe la

bande-son. Si le personnage principal est présenté comme absolument détestable dès la première scène, le spectateur est tout de même amené à s'identifier à lui, ne serait-ce que par pure empathie pour l'accident terrible qu'il a vécu. Tout ceci n'a rien d'étonnant, puisque nous avons déjà vu l'identification forcée que proposait Kubrick avec un sociopathe. C'est une véritable magie du cinéma qui permet ce tour étonnant, de s'identifier malgré tout à des personnages qui nous sont opposés et insupportables de prime abord. Mais là où la mise en scène de Kubrick se voulait volontairement contraignante dans quelques scènes clés données en plan subjectif, celle d'Hitchcock est un peu plus audacieuse, puisque la paralysie est constante, et non plus forcée par des événements intérieurs ou extérieurs. Quelques plans subjectifs parsèment toutefois le montage, mais sont parfaitement intégrés à la succession des images ; ils ne produisent plus le choc esthétique que pouvaient déclencher ceux d'*Orange Mécanique*. Leur réalisme participe toutefois à l'identification, à l'empathie que le film invite à ressentir : les premières ouvertures des yeux après l'accident montrent un paysage flou, et Callew sera soulagé de constater qu'il n'est pas bloqué les yeux directement tournés vers le soleil. De même, une grande part de l'émotion à la fin de l'épisode passe par un plan subjectif des médecins qui se couvre d'un liquide déformant l'image ; l'infortuné personnage principal est en train de pleurer, et cette larme le sauvera d'une inhumation précipitée. Si ce soulagement est de même volontiers partagé par le spectateur, c'est que celui-ci partage ontologiquement une situation, un état de corps assimilable à celui de Callew, que le film ne vient que redoubler, rendre prégnant comme le soulignait Bellour dans le paragraphe accordé à *Breakdown* :

Impuissant comme Callew, le spectateur assiste aux forfaits dont celui-ci devient l'objet (on vide le contenu de sa voiture, on le dépouille même de ses vêtements). Le spectateur voit ou croit voir par l'intermédiaire épuré des yeux fixes du héros chaque vue subjective attestant la réalité d'une situation à laquelle la sienne s'apparente, puisque la fiction l'y entraîne, rivé comme il l'est à son fauteuil dans l'obscurité de la salle.¹

Nous avons vu que cette explication, si elle est bien sûr pertinente et parfaitement suffisante en soi, n'en est pas moins incomplète. C'est que la PS nous semble manquer à cette idée dès lors que nous parlons d'une fixité du dispositif filmique, d'une immobilité du corps, en somme d'une sous-motricité et d'une sur-perception forcée,

¹ BELLOUR, Raymond. *Le corps du cinéma: hypnoses, émotions, animalités*. Paris : P.O.L, 2009, p. 241.

appuyée par le film plus que d'ordinaire. Si cet épisode de la série ne se passe pas de nuit ou dans une chambre à coucher, il n'en reste pas moins à nouveau plastiquement proche de la PS, d'autant plus grâce à l'insistance dans la voix-off du « poids sur la poitrine » qui dérange Callew ; réellement causé par le volant ayant écrasé sa cage thoracique, mais métaphoriquement si semblable à celle de l'*incubus*, qui a occupé toute notre deuxième partie. Nous aimerions néanmoins rajouter encore un élément, qui semble primordial dans la compréhension de l'émotion que veut provoquer *Breakdown*. Nous avons utilisé précédemment les termes « inhumation précipitée » à dessein ; il s'agit d'une peur largement répandue depuis la renaissance, et qui semble elle aussi hanter cet épisode et par conséquent l'inconscient du spectateur. De nombreuses personnes ont et ont eu en effet peur d'être enterrées vivantes. Même si cette peur n'est pas aussi omniprésente que certains auteurs ont bien voulu le croire, elle n'en reste pas moins réelle, comme peuvent en témoigner plusieurs testaments sur lesquels figurent des demandes bien particulières, comme par exemple réaliser plusieurs incisions sous la plante des pieds au scalpel avant l'inhumation.¹

Une célèbre scène a d'ailleurs fait de cette peur précise son moteur principal : la mise en tombeau de David Grey dans *Vampyr* (1932) de Carl Theodor Dreyer. Le héros vit d'ailleurs à ce moment situé un peu avant la fin du film une autre expérience psychologique parfois liée à la PS, la décorporation. Nous choisissons à dessein ce terme et non voyage astral, bien trop connoté à nos yeux pour décrire cette expérience, rappelons-le, de l'ordre de l'hallucination sensitive et visuelle. Il s'agit d'un état de dissociation dans lequel le sujet ne perçoit plus les douleurs ou stimuli corporels, ce que le cerveau va interpréter d'une manière très particulière en générant une puissante hallucination de décorporation ; le sujet a l'impression de flotter en l'air, et peut se percevoir comme corps gisant sous lui (héautoscopie). Cet état pourrait expliquer les récits d'expériences de mort imminente, mais est parfois recherché à travers les drogues, principalement la kétamine, connue pour générer de telles hallucinations.² De nombreuses scènes de cinéma se sont emparées de cet imaginaire, généralement par

¹ Nous renvoyons ici le lecteur vers cette article sur la question : BOURGEON, Jean-Louis. La peur d'être enterré vivant au XVIIIe siècle: mythe ou réalité ? *Revue d'histoire moderne et contemporaine*. 1983, Vol. 30, n° 1, p. 139-153 L'auteur nuance l'omniprésence de cette peur en évoquant une autre possibilité, d'ordre religieuse à une longue attente avant l'inhumation du corps. Néanmoins, cette peur reste présente dans l'inconscient collectif, principalement après la période choisie dans l'article et jusqu'aujourd'hui, et elle nous semble donc pertinente pour étudier un objet comme le film analysé ici.

² Nous renverrons le lecteur curieux vers cet article sur la question, mais qui parle aussi plus généralement de la décorporation d'un point de vue clinique et neurologique : LE MALÉFAN, Pascal . Être décorporé sous kétamine : clinique et coïncidences. *Cliniques méditerranéennes*. Septembre 2017, n° 96, p. 205-217.

l'angle de l'occulte et de l'ésotérique (capacité d'un personnage à se décorporer et à voyager dans un « plan astral », base du film *Insidious* par exemple). Une belle scène de *Ju-On, The Grudge 2* en fera d'ailleurs son effet le plus convaincant ; alors qu'elle cherche à fuir la malédiction de Kayako, une jeune femme suivie par une amie dépassée par ce qui lui arrive trébuche, et tombe lourdement au sol. Lorsqu'elle se relève, elle constate qu'elle est décorporée, et voit son amie à genoux à côté de son propre corps, essayant de la réveiller. Elle s'élèvera alors vers le ciel, idée d'inspiration religieuse vite interrompue par le bras de Kayako émergeant de son dos pour l'enlacer... Mais clôturons cette parenthèse pour revenir à *Vampyr*.

Figure 48- DREYER, Carl Theodor, *Vampyr* (1932) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Un peu avant la scène qui nous intéresse, le personnage principal du film, David Grey, vit une décorporation ; il s'assoit sur un banc de pierre, mais lorsqu'il se relève son corps reste sur le banc et sa conscience nous est donnée à voir par un jeu de surimpression ; il apparaît alors comme un fantôme, légèrement transparent. Il pénètre le repaire des complices de la vampire, pour découvrir un cercueil au milieu de la pièce. En l'ouvrant, il constate avec effroi que son propre corps est dedans. Il se cache alors dans le sous-sol de la pièce à l'arrivée des complices. À partir de là, la mise en scène gravitera presque entièrement autour du corps de Grey, et nous assisterons à son inhumation, à grand renfort de détails. Ce qui va nous intéresser ici est un choix de mise en scène particulièrement audacieux, véritable point d'orgue du film : il s'agit à nouveau de la caméra subjective. Si les exemples précédents plaçaient le spectateur dans le point de vue d'un corps paralytique, il s'agit ici d'un mort, l'effet est donc bien plus violent pour le public. La scène, assez longue, verra dans un premier temps des bougies placées sur la vitre laissant voir le visage du mort à travers le couvercle, puis le cercueil porté vers le cimetière. Mais la procession passera à côté du banc de pierre, où sommeille encore un Grey transparent, qui redeviendra solide et s'éveillera à ce

passage. Était-ce un rêve ? La narration entière travaillée par Dreyer relève du vaporeux, de l'évanescent et bien évidemment du rêve, il est donc difficile d'explicitier cette scène, et ce serait d'ailleurs sans grand intérêt. Nous ne pouvons que relever son audace et sa beauté étrange. La peur de l'inhumation précipitée est ici au cœur de la séquence, et le réalisateur a choisi le moyen le plus radical de la faire expérimenter au spectateur. Toute la scène de la procession oscillera donc entre deux plans : un plan sur le visage mort de Grey, et un contre-champ donnant à voir la perception de celui-ci, depuis l'intérieur de la vitre du cercueil. Dans un mécanisme similaire à ce que nous verrons des années plus tard chez Kubrick dans *Orange Mécanique* mais aussi la scène de fin de *2001, L'Odyssée de l'Espace* (*2001, A Space Odyssey*, 1968), il nous est donné à voir la perception du personnage principal, et l'effet de cette perception sur son corps. Ainsi, nous serons témoins de l'horreur puis de l'envahissante nausée chez Alex dans *Orange Mécanique*, et de la contrainte physique qui déforme le visage de Bowman dans *2001*. On pense aux expériences menées sur le photogramme du visage neutre de Mosjoukine par Koulechov et Poudovkine pour montrer la puissance du montage, même si bien évidemment les visages sont ici éminemment éloquents. Ces contre-champs sur les visages donnent un cadre émotionnel aux perceptions précédentes et suivantes ; les constructions géométriques mobiles du voyage final de *2001* relèvent du psychédélisme, de l'expérience visuelle avant que le visage de Bowman ne nous montre leur effet sur un corps humain. De même pour les images projetées à Alex, qui deviennent de plus en plus intolérables, au moins pour lui en tout cas. L'originalité de *Vampyr* est que ces images ne produisent justement aucun effet sur le visage de Grey, celui-ci étant mort. Or, la mise en scène vise le même effet que chez Kubrick : l'identification. On comprend bien le trouble que le public peut ressentir à s'identifier à un mort, ce qui fait ressortir cette peur ancestrale de l'inhumation précipitée. Quand bien même le personnage de David Grey est particulièrement lunatique et halluciné, il représente tout de même le point d'entrée identificatoire dans le film, et cette scène a tout pour choquer le spectateur, et le contraindre très violemment dans un corps à l'opposé du sien. La virtuosité technique et la beauté de cette scène ne seraient donc pas les seuls éléments expliquant sa mention quasi constante lorsque quelqu'un parle de *Vampyr*.

Nous prendrons un dernier exemple, et non des moindres, pour notre questionnement sur les contraintes du spectateur : l'unique film de Dalton Trumbo *Johnny Got His Gun* (1971). Dans cette adaptation de son propre roman de 1939, le personnage principal est un jeune homme abominablement blessé durant la première

guerre mondiale par un tir d'obus. Il découvre progressivement qu'il est aveugle, sourd et muet, mais aussi amputé de ses bras et de ses jambes. Son visage même n'existe plus. Le héros du film est donc un corps-tronc incapable de bouger plus que la tête (et encore, légèrement), entièrement couvert d'un drap blanc et d'un masque de tissu cachant le cratère qui lui sert de visage. Si le spectateur ne voit jamais aucune de ses blessures directement, il sera néanmoins vite amené à découvrir qui était ce Joe Bonham, puisque le film alterne sans cesse entre le présent en noir et blanc et des souvenirs ou fantasmes du jeune homme maintenu dans un état second par des tranquillisants filmés en couleur, ce qui rend sa situation actuelle bien plus tragique. Le lien avec *Breakdown* et avec *Vampyr* est évident : Joe est incapable de bouger, mais il est aussi incapable de s'exprimer, de communiquer de quelque façon que ce soit avec son environnement. Mais cette incommunicabilité va encore bien plus loin que dans le film d'Hitchcock, puisque le héros de *Johnny Got His Gun* n'est même plus un sujet percevant, il ne voit et n'entend plus rien, ne peut que ressentir avec ce qu'il lui reste de corps, ce qui constituera d'ailleurs un des enjeux du film. Comme chez Hitchcock, la voix-off relatera la pensée de Joe, mais entrera en collision avec la bande-image dans ce film, puisque celui-ci interprètera tout ce qui se passe dans sa chambre uniquement par le contact et les vibrations du sol (il devine par exemple combien de personnes sont présentes, ce qu'elles font, essaye d'imaginer leur sexe etc.). Le tragique est encore amplifié par ce procédé : le spectateur en sait plus que Joe, mais est tout de même amené à s'identifier à lui, d'autant plus que l'empathie est très forte avec cet innocent martyrisé par l'horreur de la guerre. Le jeune homme est donc presque entièrement coupé du monde, et les événements successifs seront autant de sabotages de toute tentative de créer un contact, ce qui aurait pour effet de prouver aux infirmières et médecins qu'il n'est pas un légume mais encore un être conscient. Ainsi, l'ordre donné d'enfin ouvrir les fenêtres de sa chambre par l'infirmière principale sera vite empêché par les impératifs de discrétion, l'empêchant de profiter des changements de chaleur du au soleil sur son corps. De même, une infirmière particulièrement touchée par son état crée un lien avec lui, qui ira jusqu'à une masturbation du corps meurtri. Elle n'arrive pas à croire que Joe n'est pas conscient de ce qui l'entoure, et on peut penser qu'elle comprend l'incommunicabilité inhérente de l'homme. Elle dessinera alors sur sa poitrine les lettres formant les mots « Merry Christmas » permettant à Joe de savoir qu'elle souhaite communiquer avec lui d'une part, mais aussi lui permettant enfin de se situer dans l'année. Celui-ci trouvera enfin une astuce pour pouvoir lui parler à son tour : il peut bouger la tête de manière à faire un bruit

avec lequel il pourra lui communiquer un S.O.S. en morse. Mais alors que la jeune femme ne comprend pas encore ce nouveau comportement, un médecin lui dit de droguer Joe, ces mouvements étant de l'ordre du réflexe et n'étant pas à prendre en compte.

Figure 49- TRUMBO, Dalton, *Johnny Got His Gun* (1971) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

On le constate, *Johnny Got His Gun*, même si des pointes d'humour (certes grinçant) apparaissent de ci de là, est un film à la tonalité extrêmement sombre, et d'une grande pénibilité physique pour son spectateur, ce qu'appuiera encore plus la fin à l'opposé total du happy-end. Si le livre était un plaidoyer farouche contre la seconde guerre mondiale naissante, la sortie du film coïncide pour sa part avec l'enlèvement des Etats-Unis dans le conflit vietnamien. L'antimilitarisme de l'œuvre est frappant : à l'épique de la guerre, au patriotisme et à l'impérialisme des interventions mondiales incessantes s'oppose un film statique, replié sur lui-même et faisant peu de cas des valeurs précédentes. Le jeune Joe est un patriote, partant et laissant seule une jeune femme avec laquelle il venait de vivre une première nuit d'amour pour rejoindre les tranchées en France, ce qu'il fait avec une fierté non dissimulée que ne parviendra pas à étouffer les peurs justifiées de sa future compagne. Mais que vaut cette fierté face à l'horreur absolue de n'être plus qu'un corps plongé dans une solitude éternelle ? Incommunicabilité, impossibilité de bouger, vulnérabilité angoissée ; autant de thèmes qui nous ramènent encore une fois à la PS, et un dialogue du film résonnera de nouveau étrangement aux oreilles exercées. Joe est victime d'une terrible hallucination d'un rat montant sur son front et le mordant, interprétation fantasmée de points de suture appliqués dans la réalité. Dans un rêve, il croise alors un personnage étrange, déjà vu auparavant : le Christ (Donald Sutherland). Le dialogue qui suit est à nouveau chargé de double sens inconscient, où l'on peut reconnaître la

PS derrière chaque mot. Joe demande donc au Christ dans une scierie comment faire pour savoir si le rat était réel, et comment déterminer ce qui est réel de ce qui est faux en général. Celui-ci lui propose alors plusieurs techniques pour sortir d'un cauchemar : se forcer à ouvrir les yeux, crier etc. qui seront bien sûr toutes impossibles pour Joe. Il propose alors une nouvelle conception, imaginer que tout n'est qu'un rêve : « Nous contrôlons nos rêves éveillés, alors que ce sont les rêves nocturnes qui nous contrôlent ». Joe conclut qu'il n'avait pas de contrôle sur le rat montant sur son visage, et c'est pour le Christ le signe du rêve ; il l'aurait repoussé s'il avait été éveillé. Aux quelques secondes d'allégresse succède le retour à la réalité du corps : Joe n'aurait pu le repousser même dans la réalité, faute de bras pour le faire. Cette sensation d'impuissance absolue invite à nouveau la PS dans l'inconscient du film, comme dans celui de ceux cités précédemment.

Ces films radicaux dans leur approche de l'identification et de la fixité d'un corps paralysé entretiennent une relation perverse et fascinante avec leur spectateur. Ils travaillent à une identification corporelle, et invitent à une empathie quand bien même les personnages seraient à première vue antipathique. Mais comme nous l'avons soulevé, la fixité ici imposée par la mise en scène et les corps des personnages ne fonctionnerait pas si bien si elle n'entraînait pas en écho, en dialogue avec celle du spectateur lui-même, sa position de sous-motricité et d'impuissance face au film. Ces films décident, par leurs situations extrêmes, de se placer aux antipodes de l'identification traditionnelle. Dans le cadre d'un certain cinéma d'action, d'aventure, policier ou même d'horreur, l'identification s'effectue presque toujours à un personnage (généralement masculin et blanc) soumis à différents obstacles à l'accomplissement de son but, mais les surpassant un à un. Les tentatives d'empêchement ne sont là que pour rendre plus brillante sa puissance une fois déjouées, et par extension un sentiment de puissance naissant chez le spectateur accompagnant ce personnage. À ce corps dominant, détruisant les barrières dressées devant lui s'oppose le corps paralytique, le corps impuissant et dominé des films de contrainte. Ils placent le spectateur dans une position tout empathique et très délicate à vivre, parfois même insupportable. Il conviendrait par exemple de se demander ce qui a tellement choqué à la sortie d'*Orange Mécanique* ; était-ce l'ultra-violence du film, majoritairement regroupée dans la première partie ? ou bien au contraire le fait que le spectateur est amené à empathiser puis s'identifier à un sociopathe, et à vivre avec lui une succession d'humiliations ? De même pour *Johnny Got His Gun*, qu'est ce qui rend le film si difficile à regarder, encore aujourd'hui ? Est-ce le spectacle

(toujours suggéré) d'un corps intégralement mutilé, qui n'a presque plus rien d'humain ? ou bien le fait que le spectateur est cantonné à suivre sa perception et l'horreur de sa condition au moins du point de vue de la fixité, puisque le spectateur, lui, voit et entend...

Ces films s'opposent au principe même du cinéma commercial. Tout est fait dans le cinéma hollywoodien, qu'il soit états-unien ou d'ailleurs, pour faire oublier au spectateur son corps, son flux de pensée ; bref, qu'il s'abandonne au film ou plutôt à l'histoire que lui propose la fiction. Si le public s'ennuie à un moment, c'est l'échec de la mise en scène : une longueur, une incohérence, un montage invisible devenant soudain visible. Certes, beaucoup de réalisateurs et de mouvements ont combattu ce dogme hollywoodien par divers moyens (les avant-gardes, la nouvelle-vague, le dogme 95 etc.), et nous aborderons cette question dès la prochaine partie. Mais il semblerait que le cinéma de contrainte soit bien plus insidieux et subtil. Il ne travaille pas par exemple une distanciation brechtienne qui aurait un effet direct sur la conscience du spectateur. Les films présentés, tout révolutionnaires qu'ils soient à leur manière, restent classiques (même si certaines scènes de *Johnny...* tendent vers le cinéma expérimental, en accélérant par exemple abruptement le rythme du montage), ils ne sont pas abstraits, et l'histoire qu'ils racontent est encore plus importante que la réalisation. C'est donc par leur radicalité concernant l'immobilité qu'ils se distinguent du cinéma classique. Si cette fixité est en opposition totale avec l'idée du cinéma dominant, c'est parce qu'elle résonne avec celle du spectateur, et lui rappelle donc qu'il est lui aussi un corps paralytique, soumis au flux d'images et de son qui vient à lui, et qu'il ne peut maîtriser. La PS n'est jamais bien loin, et il n'est alors pas étonnant que les trois exemples cités fassent appel sans même s'en rendre compte à son imaginaire. Ces situations corporelles extrêmes se répondent à nouveau, tout comme les corps stupéfiés des films de fantômes. Car derrière le corps paralytique du film de contrainte, il y a à nouveau celui du paralysé du sommeil.

C. Une autre stupéfaction : dépassement de la perception par le cinéma expérimental

1. Expérimentations

Le lecteur l'aura sans doute remarqué : nous n'avons pour l'instant qu'abordé des exemples tirés de films narratifs, commerciaux pourrions-nous dire. La narration semble d'ailleurs essentielle, puisqu'il faudrait un personnage, ou au moins un corps sur lequel se fixer pour que se produise la stupéfaction, qu'elle soit donc narrative ou corporelle. Nous employons ici le conditionnel, puisqu'il n'en est bien évidemment rien. Tout un pan du cinéma, souterrain lui aussi, parfois même littéralement dans le cas du cinéma expérimental américain dont nous parlerons principalement, a œuvré pour quitter ce cadre narratif, ou en tout cas en proposer une nouvelle variante, jouer avec la tradition. Ce que nous désignerons ici par le terme de « cinéma expérimental », car c'est bien de lui qu'il s'agit, a connu de nombreuses appellations plus ou moins judicieuses. Nous aimerions donc à présent quitter le cadre du cinéma narratif pour nous pencher vers cet autre cinéma, avançant et évoluant en simultané avec son frère de surface, mais lui aussi travaillé par la question de la stupéfaction. En effet, le cinéma expérimental accorde une place sans précédent à la question du spectateur dans son dispositif, parfois même centrale. Le but même de ces expérimentations est d'ailleurs bien souvent de chercher à produire un effet sur celui-ci, qu'il soit physique ou émotionnel, mais sans en passer pour autant donc par la narration, des personnages et autres ressorts tirés du cinéma traditionnel.

Sans nous attarder trop sur l'histoire de ce mouvement multiple et d'une grande complexité, nous aimerions revenir succinctement sur quelques points essentiels, de manière à mieux comprendre les œuvres assez radicales que nous aborderons. Car comme toute œuvre d'art, les films prochainement analysés font partie de l'histoire du 7^{ème} art, et font donc écho, réponse ou opposition au reste du cinéma dans son intégralité. L'origine du cinéma expérimental serait peut-être dans un premier temps à trouver dans les avant-gardes artistiques ayant parsemé les années vingt en Europe, et bien évidemment les célèbres avant-gardes cinématographiques (en URSS, Allemagne et France principalement). Certains auteurs inscriront d'ailleurs le cinéma expérimental dans cette histoire et ne distingueront par réellement les termes entre eux (comme par exemple Bellour qui simplifie à travers l'acronyme EXAG, pour expérimental-avant-garde). Nous préférons nuancer un peu plus ces deux types de

cinéma, puisque leurs intentions ne sont pas les mêmes, quand bien même de nombreuses passerelles existent entre eux. Le but général des avant-gardes cinématographiques des années vingt a été de contrer l'arrivée progressive de ce que les formalistes russes nommaient alors « ciné-roman », c'est-à-dire un film où tout l'intérêt passe par la narration. L'instauration de cette norme annulait de nombreuses découvertes de filmage et de montage, puisqu'il s'agit généralement d'une « vue » au sens de vue Lumière du terme, c'est-à-dire d'un plan fixe dans lequel l'action s'effectue. Les vues montées les unes avec les autres ne sont pourtant pas des plans, l'intérêt est, nous l'avons dit, non cinématographique mais narratif. Les avant-gardes ont donc œuvré contre cette réduction du cinéma, en proposant des films beaucoup plus audacieux dans leur réalisation, et surtout faisant passer la narration au second plan. C'est en tout cas l'intention théorique, la plupart des auteurs du courant dit « Impressionniste » en France ne parvenant à quitter le narratif que lors de certaines séquences, ou de rares films. Mais l'idée générale était néanmoins présente, et le but était de transformer le cinéma en cinéma « pur », c'est-à-dire se dédouanant des autres arts pour devenir enfin un art à part entière n'ayant de compte à rendre ni à la littérature, ni au théâtre, ni à l'opéra etc. Cela passa dans un premier temps par l'abandon progressif des cartons, d'abord ceux explicatifs qui finalement ne font que redoubler ce que l'image seule devrait signifier, puis même les cartons de dialogue, comme dans *L'invitation au Voyage* (1927) de Germaine Dulac par exemple. Il fallait bien évidemment un nouveau langage cinématographique pour accompagner ce changement de conception des potentialités du cinéma, et de nombreux effets de plateau ou de montage ont été étudiés et travaillés dans les films des avant-gardes. S'ils étaient rarement nouveaux (les surimpressions, coupure « à la manivelle », mouvements de caméra, ralenti et accéléré etc.), ils n'en étaient pas moins boudés par les films dits de « ciné-roman », et par opposition donc marquèrent le cœur du cinéma pur.

Certains auteurs allèrent encore plus loin, principalement en Allemagne à la fin des années vingt, et proposèrent des films encore plus radicaux, bien plus proches de ce que nous appelons aujourd'hui « cinéma expérimental », Hans Richter, Walter Ruttmann ou encore Viking Eggeling pour ne citer que les plus célèbres. Ces derniers proposèrent un cinéma d'animation, dans le sens où ils ne travaillaient pas avec des caméras mais à même la pellicule, en peignant au pochoir, à la main ou en collage de véritables compositions géométriques mobiles et parfois en couleur, généralement montées en rythme avec une musique l'accompagnant. Ces auteurs émigrèrent vers les

Etats-Unis durant la seconde guerre mondiale (à l'exception de Ruttmann qui devint assistant de la réalisatrice de propagande Leni Riefenstahl), et continuèrent leurs recherches esthétiques dans leur pays d'adoption. Ils influencèrent largement les réalisateurs indépendants ayant vu leurs films ou venant assister à leurs cours, réalisateurs qui deviendront pour la plupart ce qui sera nommé « New American Cinema », puis « Cinéma Underground ». Si l'on se tourne vers les réalisateurs(trices) américains(aines), l'enjeu est de taille : ceux-ci cherchent à produire des films expérimentaux qui se distinguaient de l'héritage européen, qui leur seraient absolument personnels, tout comme les réalisateurs européens cherchaient eux aussi à s'émanciper de ce qui les précédaient. Cette distinction ne se fit toutefois pas instantanément, mais mis plusieurs années et de nombreux films à s'opérer. Un des premiers films totalement expérimentaux des Etats-Unis, *Life and Death of 9413, a Hollywood Extra* (1928), de Robert Florey et Slavko Vorkapić, quand bien même parfaitement intégré dans l'imaginaire américain et absolument original, n'en reste pas moins très fidèle au cinéma expressionniste allemand et s'en inspire dans toutes ses scènes. Cette histoire de figurant réduit à un matricule cherchant à tout prix à devenir acteur est donc construite largement en ombre chinoise pour un budget absolument dérisoire (97\$), mélange des prises de vue avec acteurs, dans un jeu en provenance directe du cinéma expressionniste, et des prises de vue sur des maquettes réalisées en carton, boîtes de conserve et autres objets domestiques dans un clair-obscur très travaillé. Il faudra attendre les années quarante pour que le cinéma expérimental américain commence à s'émanciper de son prédécesseur européen, et trouve ses inspirations et surtout son esthétique propre. Tout ceci se synthétisera largement en une réalisatrice occupant un statut légendaire dans l'histoire de ce cinéma alors naissant : Maya Deren.

Emigrée d'Ukraine, Eleanora Derenkowskaia a changé à jamais le cinéma de son nouveau pays, et ce dès son premier film *Meshes of the Afternoon* (1943) coréalisé avec son mari Alexander Hammid pour un budget lui aussi dérisoire (à peu près 275\$), « pour le prix qu'Hollywood met dans ses rouges à lèvres », d'après elle. Ce court-métrage aura une importance de premier plan sur tout le cinéma à venir, et ce même hors du cinéma expérimental (on en retrouvera de nombreuses traces et références chez David Lynch par exemple). Le film est une relecture cyclique d'une scène initiale revisitée en de multiples rêves. On le constate vite à la vision, et quoi que veuille bien en dire son auteur elle-même, de multiples symboles très freudiens (la fleur, le couteau, le visage remplacé par un miroir) sont parsemés un peu partout. Il y a encore ici volonté

de donner à voir une histoire, même si celle-ci se veut évanescence, floue et difficilement intelligible par sa déconstruction. Quand bien même le film est d'une qualité exceptionnelle, surtout compte tenu de son budget, il n'en reste pas moins encore très référencé au cinéma européen, principalement à un certain cinéma surréaliste. On pense bien sûr ici au célèbre *Chien Andalou* (1921) de Bunuel et Dali, mais aussi et surtout au *Sang d'un Poète* (1930) de Cocteau, qui fonctionnait lui aussi par cycles de scénettes oniriques, et dont nous retrouvons plusieurs effets de mise en scène (le décadrage de la caméra et le jeu d'acteur instable pour laisser imaginer une gravité changeante par exemple, dans la déambulation dans l'hôtel chez Cocteau et les montées de l'escalier chez Deren). Les films futurs de la jeune réalisatrice, notamment après son divorce, changeront pour un minimalisme plus appuyé, une réduction progressive de l'aspect narratif pour une hybridation entre danse et cinéma. Le surréalisme n'en restera pas moins présent, aisément constatable dans les changements de lieu intempestifs très oniriques donnés dans un raccord de mouvement, généralement sur un pied (différents paysages traversés à chaque pas par exemple). Ainsi, cette très belle scène d'*At Land* (1946), où l'héroïne (toujours interprétée par Deren elle-même), se hisse sur une souche dans le sable d'une plage, émergeant alors sur la table d'un dîner mondain qu'elle traversera en renversant assiettes et verres.

Mais l'importance de Maya Deren dans le cinéma expérimental américain alors à ses balbutiements n'est pas qu'esthétique, elle est aussi économique et politique. Ces films faits avec rien nécessitent un autre type de distribution, ne doivent pas être pensés comme des films de type commerciaux traditionnels. Elle eut l'idée de créer une coopérative qui permettrait aux réalisateurs en devenir de rencontrer leurs congénères, d'apprendre les techniques et surtout de montrer et voir leurs films, d'en débattre et à terme de les archiver. Elle ne parviendra jamais à créer cette structure de son vivant. Il faudra attendre 1962 pour que Jonas Mekas, Gregory Markopoulos, Stan Brakhage, Shirley Clarke et d'autres donnent forme à ce rêve dans la *Film-Maker's Cooperative* et la *Film Makers Cinematheque* de New-York. Les films à partir des années cinquante et surtout des années soixante produits aux Etats-Unis parvinrent enfin à s'autonomiser, dans tous les sens du terme. Leurs bas budgets permettaient de les auto-produire, parfois au détriment de toute autre commodité (Brakhage mettait parfois des années à réunir assez d'argent pour le développement de ses films, et toutes ses économies passaient dans son cinéma). Les évolutions technologiques très rapides en matière de caméra permirent l'acquisition de matériel toujours moins coûteux, et surtout plus léger, plus adapté aux mouvements très rapides et au filmage intempestif

(de quelques photogrammes seulement parfois) travaillé par les réalisateurs (notamment Mekas grâce à ses caméras Bolex 16mm). Il est intéressant de constater que ces avancées techniques dans la miniaturisation a permis l'émergence de tout un cinéma qui ne relève pas de la fiction, le cinéma expérimental bien sûr mais aussi le documentaire (le cinéma direct notamment), qui s'affranchissent d'un grand nombre de conventions en pouvant à présent être réalisés en indépendance, et donc sans les pressions des studios. Cette liberté a donc été un véritable miracle pour les réalisateurs de cinéma indépendant, et est apparu alors le *New American Cinema*, largement encensé par Jonas Mekas dans ses chroniques et critiques d'alors, sorte de réponse américaine à la Nouvelle-Vague française.

Mais ce que Mekas compris bien vite, comme le rappelle largement Dominique Noguez dans son indispensable ouvrage sur le cinéma underground¹, c'est que les réalisateurs indépendants de ces films, comme John Cassavetes pour citer le plus célèbre, n'ont réalisé des films à bas budgets et à formes originales qu'en attente d'une porte d'entrée pour le cinéma traditionnel. La lecture des chroniques de Mekas dans *Village Voice*, publiées par Paris Experimental² est éloquente ; s'il ne porte qu'un intérêt distrait au cinéma expérimental durant les premières années, sinon franchement négatif, la découverte de certains réalisateurs et films lui fait vite changer d'avis (notamment Gregory Markopoulos, et surtout Stan Brakhage). Il devient alors progressivement un farouche défenseur de ce qui deviendra le cinéma underground, et oublie par la même occasion son idée d'une nouvelle-vague américaine par suite de la « trahison » des réalisateurs indépendants débauchés par Hollywood, lui préférant l'idée d'un cinéma expérimental authentiquement américain. Pour donner une idée de cet investissement, il sera arrêté plusieurs fois et passera plusieurs nuits en garde à vue pour avoir projeté des films interdits, en totale opposition au code Hays encore en vigueur et n'ayant pas demandé de visa de censure (*Flaming Creatures* de Jack Smith, réalisé en 1963, et *Un Chant d'Amour* de Jean Genet, réalisé en 1950).

Voilà donc le cinéma underground lancé, vite accompagné d'une réputation sulfureuse à cause entre autre des événements précédents, et en démarcation cette fois-ci totale du cinéma européen. Nous arrêterons ici notre historique, mais renverrons le lecteur curieux vers les ouvrages de Dominique Noguez (voir note 1) et de P. Adams

¹ NOGUEZ, Dominique. *Une renaissance du cinéma: le cinéma underground américain*. Paris : Paris expérimental, 2002 [1985].

² MEKAS, Jonas. *Ciné-journal: un nouveau cinéma américain (1959-1971)*. Paris : Paris Expérimental, 1992.

Sitney *Le cinéma visionnaire : l'avant-garde américaine 1943-2000*¹ pour plus de détails, et d'abondantes descriptions des films chez ce dernier. Resserrons donc le cadre vers quelques réalisateurs en particulier, et surtout vers notre thématique de stupéfaction. Car un cinéma qui dédie une grande part de sa théorie à l'effet qu'il produira sur son spectateur ne peut qu'être amené à croiser la problématique de la stupéfaction à un moment ou à un autre. Il nous sera néanmoins difficile de donner des descriptions aussi poussées qu'auparavant, sinon même des analyses de séquence, étant donné la forme radicale des films que nous aimerions étudier ici. Nous décrivons donc bien plus les procédés filmiques employés, les méthodes utilisées que ce qu'il se passe réellement à l'image, car la narration vient bien au second plan, et passe après la réalisation. D'ailleurs, il serait difficile ou en tout cas très volumineux de décrire des films parfois montés à raison d'un plan par 1/25^{ème} de seconde, mais nous allons toutefois faire au mieux pour que le lecteur puisse tout de même s'imaginer les films, avoir une idée au moins de leur atmosphère. Nous quitterons par la même occasion l'ordre chronologique de création des films, et c'est pourquoi nous commencerons par un réalisateur tardif, et ne faisant d'ailleurs pas partie intégrante du cinéma expérimental américain.

2. Clignotements

Nous l'avons vu, le cinéma expérimental américain est bien déployé dans les années soixante et comprend de nombreux réalisateurs, contributeurs et autres bienfaiteurs. De même, à la cohérence esthétique des débuts, disons post-surréaliste, succède un éparpillement des styles allant grossièrement de l'ultra-rapidité du montage d'un Brakhage ou Markopoulos à l'ultra-lenteur des premiers films de Warhol. Il n'y a donc pas d'élément distinctif d'une avant-garde américaine, en tout cas pas du point de vue esthétique, même si de nombreux jeux de montages peuvent circuler entre les films. Néanmoins, certains sous-genres de cinéma peuvent apparaître au sein même de cette constellation qu'est le cinéma expérimental, et devenir une forme de sous-avant-garde, faite d'une théorie commune. C'est ainsi qu'apparut à la fin des années soixante ce que P.Adams Sitney choisit de nommer « cinéma structurel » :

Depuis le milieu des années soixante, un certain nombre de réalisateurs ont émergé dont l'approche est assez différente, même si en relation dialectique à la

¹ SITNEY, P. Adams. *Le cinéma visionnaire: l'avant-garde américaine 1943-2000 : troisième édition revue et augmentée*. Paris : Editions Paris Expérimental, 2002.

sensibilité de leurs prédécesseurs. Michael Snow, George Landow, Hollis Frampton, Paul Sharits, Tony Conrad, Ernie Gehr et Joyce Wieland ont produit un nombre de films remarquables (*a number of remarkable films*) apparemment dans la direction opposée à cet élan formel (celui plus condensé et formel dont parlait Sitney pour les réalisateurs précédents). Le leur est un cinéma de la structure dans lequel la forme du film entier est prédéterminée et simplifiée, et c'est cette forme qui est l'impression primaire du film (*the primal impression of the film*). Le film structurel insiste sur sa forme, et ce qu'il contient est minimal et secondaire par rapport à son contour (*outline*).¹

Ce nouveau mouvement au sein même du cinéma expérimental américain a en effet eu un succès retentissant (dans ce milieu bien entendu), comme en témoigne le grand prix remis à Michaël Snow au festival de Knokke-le-Zout en 1967 pour son film *Wavelength*, un des premiers films de ce cinéma structurel qui en forme presque une sorte de manifeste par sa simplicité et son dévouement à un seul procédé. Un réalisateur semble avoir particulièrement inspiré ce nouveau type de conception de la mise en scène et du montage, et il nous semble, avec Dominique Noguez, que P. Adams Sitney a commis une erreur en ne lui reconnaissant pas cette place de précurseur : Peter Kubelka.

Ce réalisateur autrichien n'est pas connu pour sa productivité ; à l'inverse de quelqu'un comme Brakhage, sa filmographie comprend sept films originaux et deux remontages, travaux sur des films précédents. Or, ce nombre restreint de films est l'arbre qui cache la forêt : c'est le temps passé sur chacun d'eux qu'il faut prendre en compte. Pour ne prendre qu'un seul exemple, son *Unsere Afrikareise* (1966), condensation de trois heures d'images et douze de son a nécessité un montage de cinq années durant lesquelles Kubelka mémorisa par cœur chaque photogramme et chaque centimètre de bande son. Cet élitisme, ce travail d'orfèvre accompagne une forme radicale, d'une précision si millimétrée que son créateur choisit justement d'appeler « cinéma métrique ». Ce terme n'est pas à prendre à la légère, la « métrique » est le cœur même du film et le moindre photogramme manquant la briserait, au point que Kubelka, habitué à ce genre d'anecdotes croustillantes, décida lors de la rupture de la pellicule de son film *Adebar* (1957), de la couper en multiples courts fragments et de les accrocher à des piquets de bois plantés autour de la salle tyrolienne où était projeté son film. La plupart de ses œuvres suivantes seront d'ailleurs présentées non seulement en projection, mais aussi étendues sur le mur, de manière à ce que ses spectateurs

¹ SITNEY, P. Adams. *Visionary film: the American avant-garde, 1943-2000*. 3rd ed. Oxford ; New York : Oxford University Press, 2002, p. 347-348 (nous traduisons).

puissent les toucher, mais aussi voir le travail de montage au photogramme près que propose Kubelka. Mais dans ce cas, à quoi ressemblent ces films une fois projetés ? Il est très difficile de les décrire, mais nous allons tenter d'en donner un bref aperçu. *Adebar*, commande pour un club de nuit viennois (celui-ci et ses trois successeurs ont tous été des films de commande, et ont souvent occasionné des problèmes à leur réalisateur), est fait de plans de personnes dansant dans un contrejour si contrasté que ne semblent apparaître que du noir et du blanc. Le film est dialectiquement composé de répétitions entre ces plans et leurs négatifs, dans un ordre prédéfini et selon des règles précises.¹ Le film suivant, *Schwechater* (1958), est l'objet d'une histoire haute en couleur, encore une fois liée à son statut de film de commande. La marque de bière éponyme avait demandé une publicité à Kubelka. Celui-ci proposa de nombreuses idées, qui furent toutes refusées, justement parce que jugées trop expérimentales. Après de nombreux mois ainsi et plusieurs de véritable harcèlement de la part de l'entreprise (envoyant des employés réveiller Kubelka chaque matin et le harceler sur le film), celui-ci céda et se présenta dans un restaurant viennois réputé dans lequel devait être tournée cette publicité. Rien de très innovant à première vue : des jeunes gens riant, buvant, jouant et un plan final sur le logo éponyme. Mais c'est sans compter sur le réalisateur qui amena une caméra scientifique des années vingt sans viseur (c'est-à-dire sans possibilité de retour visuel immédiat sur ce qui est filmé), permettant un contrôle précis de la vitesse de défilement de la pellicule. Celle-ci est en noir et blanc (le contrat stipulant que le film devait être en couleur), mais surtout, Kubelka n'en amena qu'assez pour filmer... deux minutes, ce qui le fit tourner dans le vide la manivelle de la caméra une journée entière pour éviter des ennuis immédiats. Après plusieurs mois de montage, il proposa le film à la brasserie, qui fut bien évidemment horrifiée du résultat, au point que Kubelka s'exila en Suède un certain temps, ne pouvant plus travailler en Autriche de par la publicité négative que lui fit cette affaire.² Ce résultat, c'est un montage en plans en noir et blanc teintés parfois de rouge, construits avec une méthode à nouveau minutieusement calculée, dans un travail de copies du peu de matériau dont il disposait de son court tournage, et un montage de répétition, de variations de contrastes dont « l'entrelacement est parfois si rapide qu'on

¹ Le lecteur curieux pourra se reporter à ces pages pour une description complète du processus de création d'*Adebar* : NOGUEZ, Dominique. *Une renaissance du cinéma: le cinéma underground américain. op.cit.*, p. 277-278.

² Les descriptions de tournage des films précédents et suivants proviennent de Kubelka lui-même dans le documentaire *Fragments of Kubelka* réalisé en 2012 par Martina Kudláček.

approche du film à clignotements et que le contenu de l'image, difficilement saisissable, perd de l'importance au profit du rythme d'ensemble du film »¹.

Il est difficile de ne pas rapprocher cette dernière phrase de ce qui sera l'essence du cinéma structurel : sa forme, sa structure autrement dit. En créant sous contrainte, qu'elle soit extérieure avec l'attente du producteur, mais surtout physique avec la caméra et le manque de pellicule, ou intérieure avec les règles strictes de montage à suivre qu'il s'impose lui-même, Kubelka donne à voir un film de rythme, au minimalisme tel qu'il est à peine figuratif. Si *Adebar* était déjà attiré par l'abstraction, mais donnait tout de même à voir des silhouettes dansantes visibles et intelligibles, le potentiel figuratif de *Schwechater* (généralement de visages de jeunes femmes, portant parfois un verre à leurs bouches) est anéanti presque entièrement par la rapidité extrême du montage, le travail (à nouveau) sur un contraste très fort qui enlève tout détail à l'image et ne laisse souvent apparaître que des contours et des inversions au négatif des plans. Ce qui est ici important n'est plus du tout le propos du film - que l'on peut toujours d'ailleurs considérer comme une publicité aussi expérimentale soit-elle, nous voyons tout de même des jeunes boire dans un restaurant et la marque apparaît durant 30 photogrammes - mais bien sa forme et sa structure. La texture très forte des images due à la lumière très crue qui émane du film en fait une véritable expérience visuelle pour le spectateur, à plus forte raison sur grand écran. Il est en cela un des précurseurs de même du sous-genre de film dits « Flicker film », ou films à clignotements, dont *Arnulf Rainer* (1960), le prochain film de Kubelka, sera un des représentants les plus célèbres.

À nouveau, le film est accompagné d'une histoire qui construit elle aussi son « mythe ». Une nouvelle fois film de commande, Kubelka devait réaliser un documentaire sur le peintre autrichien Arnulf Rainer, financé par ce dernier. Non convaincu par les matériaux assez classiques qu'il filma dans son atelier, il décida de remettre à plat toute la théorie du film (il finira une dizaine d'années plus tard par filmer une performance du peintre, qui donnera le film *Pause !* en 1977). Ce qui l'intéressait alors était ce qui formait l'essence du film. Un travail successif de réduction vers un minimalisme de plus en plus poussé l'amena, un peu à la manière d'un Kasimir Malevitch, à réduire le film à son plus petit élément ontologique : de la lumière ou non, du son ou non. Le film est donc composé d'une pellicule alternant transparence et amorce noire, c'est-à-dire laissant la lumière la traverser ou non,

¹ NOGUEZ, Dominique. *op.cit.*, p. 114 Voir de même les pages précédentes pour une autre description minutieuse du procédé de montage.

accompagnée en bande son de bruit blanc ou de silence, parfois synchronisés, parfois sans aucun lien. Une nouvelle fois, le film fut minutieusement pensé en amont, avec des collages de papier avant que Kubelka ne puisse acheter la pellicule nécessaire, et toute brisure dans le film mènerait à sa destruction pure, toute la métrique n'aurait plus aucun sens selon son auteur. Ce vers quoi *Schwechater* tendait est donc accompli ici, la réduction du contenu à la forme du film, et l'expérience est la plus radicale et extrême qu'il soit possible, aucune réduction plus poussée n'est envisageable puisque nous sommes aux limites absolues de ce qu'est encore le cinéma. Mais en plus d'être un extraordinaire travail de réduction du médium, *Arnulf Rainer* est de même un film expérimental au sens quasiment scientifique du terme cette fois-ci. C'est que cette expérimentation ne touche pas que la création, mais aussi et bien sûr la projection du film. Celle-ci fit souvent fuir les spectateurs, quand bien même la durée totale n'est que de six minutes, et des réactions très particulières apparurent chez les courageuses personnes restantes. En effet, le clignotement atteint de telles vitesses, principalement dans la dernière partie du film, que l'œil n'a plus le temps de les distinguer, et des hallucinations visuelles commencent souvent à apparaître dans les plans blancs, et parfois continuer sous la forme d'éblouissements dans les longues plages noires ménagées à divers endroits. Ce rapport à la vision, et plus particulièrement à la vision troublée, accompagnera une grande partie des réalisateurs de cinéma expérimental américains, et nous les retrouverons sous d'autres modalités chez Brakhage qui en a fait la clef de voûte de son œuvre, et de même chez Michaël Snow. Mais ce questionnement sur les possibilités de l'œil a rarement été poussé dans des retranchements aussi minimalistes que dans *Arnulf Rainer*, avec aussi peu de moyens déployés.

Il faudra attendre 1966 pour que le réalisateur Tony Conrad entre lui aussi dans l'histoire du *flicker film* avec un court métrage de 30 minutes justement baptisé *The Flicker*. Le principe du film est similaire à celui de Kubelka, seule la méthode de création change ; Conrad décida non pas de créer une pellicule transparente ou non transparente, mais de filmer image par image une feuille blanche ou l'obturateur fermé (emploi donc d'une caméra prêtée par Jonas Mekas, qui était inexistante chez Kubelka). De même, le son n'est plus basé sur du bruit blanc mais sur des fréquences générées par un synthétiseur conçu par Conrad, assez lentes pour pouvoir être perçues à la fois comme une note et comme un rythme (aux alentours de 20hz). Si *Arnulf Rainer* était déjà en soi assez violent pour son spectateur, il l'était beaucoup moins que *The Flicker* qui a plus que triplé la durée de ce dernier et propose des fréquences encore plus brutales pour les yeux et les sens. Car Conrad, au contraire de Kubelka, n'a pas une approche empirique mais au contraire quasi scientifique, puisqu'il se base sur des fréquences précises pour le défilement des photogrammes noirs et blancs, spécialement pensées pour générer de puissantes hallucinations psychédéliques. Mais cette expérience quasi transcendante du film n'est possible qu'au spectateur qui accepte le pacte du film, encore une fois, et surtout qui le supporte ; un carton au début prévient le spectateur que les spectateurs épileptiques ne doivent pas rester devant *The Flicker*, et que ni le cinéma ni le réalisateur ne sauront être tenus pour responsables en cas de malaise. Un médecin est censé être présent à chaque séance, à disposition du public, présence confirmée par Mekas dans son interview du 24 mars 1966 dans le *Village Voice*.¹ Évidemment, un film à clignotement est véritablement dangereux pour un spectateur épileptique et le film a réellement eu des effets négatifs chez de nombreux spectateurs (malaises, maux de têtes, vomissements). Mais il faut reconnaître que ce carton a aussi un but spectaculaire en plus de son aspect purement légal et médical ; il prépare à ce qui suivra, et crée un suspense dans le public en plus d'accentuer le caractère dangereux du clignotement, d'en faire une sorte d'expérience interdite.

Car le film a aussi et bien évidemment à voir avec le psychédélisme, sujet ayant traversé les années soixante et marqué profondément les créations artistiques de l'époque. Là où l'approche de Kubelka était purement artistique, une sorte d'aboutissement absolu et ultime de son système de cinéma métrique, Conrad a lui un tout autre but en tête lorsqu'il conçoit *The Flicker*. L'entretien avec Mekas saura nous

¹ MEKAS, Jonas. *Ciné-journal: un nouveau cinéma américain (1959-1971)*. op.cit., p. 208.

éclairer sur ce point, d'autant plus qu'il représente une forme d'antithèse aux théories de Brakhage :

Pendant longtemps, j'ai été intéressé par le type de choses qu'on voit les yeux fermés. Des gens ont essayé de peindre ça – mais de telles peintures ne peuvent être que de très mauvaises imitations de ce qu'on voit. La vue les yeux fermés est un type d'expérience sensorielle très différente des impressions visuelles qu'on a les yeux ouverts, quand les yeux sont fixés sur un objet. La seule manière d'avoir de telles impressions est d'utiliser un appareil qui les produit – non pas qui les projette, mais qui les produit réellement dans l'œil.¹

La « vue les yeux fermés » est en effet le cœur de la théorie et de la filmographie de Brakhage, qu'il aborde d'une toute autre manière, mais nous aurons l'occasion d'y revenir plus en détail. On constate en tout cas à la lecture de ces lignes que le rapport au spectateur est essentiel dans la démarche de Conrad, ce que prouvera une autre de ses réponses :

Je ne pense pas à *The Flicker* comme à un film au sens où on l'entend aujourd'hui. C'est un morceau de film dont un groupe de gens fait l'expérience de façons diverses – en fonction de la manière qu'ils choisissent pour l'appréhender. Il y a une variété d'effets que je suis en train de recenser, d'effets qui agissent sur les yeux et produisent les images réelles directement en l'observateur plutôt que de la façon normale qui consiste pour l'œil à interpréter les schémas de la lumière à l'écran.²

Ainsi, là où *Arnulf Rainer* était une réflexion sur l'essence du cinéma, *The Flicker* est plutôt une expérience de la perception. En utilisant le même matériau de base, Tony Conrad crée un film très particulier, où ledit film n'est qu'un intermédiaire pour atteindre l'effet souhaité ; c'est l'œuvre qui se forme sur la rétine et surtout dans l'esprit du spectateur qui l'intéresse, et celle-ci est radicalement personnel et unique. Chaque spectateur aura donc une vision différente de *The Flicker*, les clignotements produiront à chaque fois des hallucinations différentes. S'il ne s'agit en général que de formes floues, géométriques, de couleurs ou d'impressions de mouvements générés par l'éblouissement et la fréquence particulière du défilement de la lumière, certains spectateurs dans certaines conditions de projection particulières et optimales peuvent expérimenter des hallucinations proches de celles provoquées par des psychotropes. Le film se situe alors dans un espace très particulier d'entre-deux, que décrit

¹ *Ibid.*, p. 209.

² *Ibid.*, p. 209.

admirablement Scott C. Richmond dans son livre *Cinema's Bodily Illusions: Flying, Floating, and Hallucinating* :

En regardant *The Flicker*, je peux voir (*i may experience*) des couleurs (vert, violet) ou voir des roues (*catherine wheels*) des « buckyballs », de complexes figures en spirale ou des visages démoniaques. Ou, comme rapporté par plusieurs sujets dans une expérience de psychologie au NYU à la fin des années soixante qui ont participé à une projection privée du film et rempli un questionnaire après, je peux voir « plusieurs formes d'insectes (mouches, blatte, cafard), un grand œil qui roule sa pupille, et même “une femme et un enfant en vieille tenue de frontière (*garb of old frontier*), au bord d'un ruisseau (*standing by a stream*), séparés par un wagon de train“. Dans toutes ces situations, la question d'où ces images sont apparues (*where these images occur*) n'est même pas ambivalente : la distinction entre intérieur et extérieur est désordonnée au point d'être indécidable. Ce n'est pas, comme dans le cas de psychoses ou même d'hallucinations provoquées par les drogues, réellement *dans ma tête*, puisque ce que je vois est, d'une manière impénétrable (*in some inscrutable way*), causé par le film. Mais ce n'est de même pas *dans le film*, puisque ce qu'il y a dans le film n'est en fait et réellement *que* du clignotement.¹

Ce film synthétise d'une manière extrême l'expérience cinématographique type, où la perception pour le spectateur est un mélange de perception réelle, optique et sonore, et de construction mentale sur cette base. La seule différence est que le minimalisme de l'œuvre de Conrad force cet effet, le force même au spectateur qui n'a littéralement rien de plus à voir dans le film, faute d'images figuratives ou même abstraites. L'expérience de *The Flicker* se produit ainsi à mi-chemin, ou plutôt est produite à la fois par ce qui se produit sur l'écran et ce qui se produit dans l'esprit du spectateur : le véritable écran de projection, c'est la rétine. L'analogie avec la vision peut d'ailleurs être encore plus poussée : selon l'âge de la pellicule, de nombreuses poussières s'accumulent, qui viennent tacher les plans blancs en plus des rayures habituelles de pellicule, et ainsi créer de véritables phosphènes, ces « images lumineuses produites par une compression qui, pratiquée sur l'œil, se transmet à la rétine », cette « impression lumineuse restant quelques minutes dans le champ visuel après avoir fixé une lumière vive », qui « se manifeste sous la forme de taches, éclairs ou zigzags plus ou moins brillants et mobiles alors qu'on a les yeux fermés » (Litré). Alors même que Conrad cherche avec son film à recréer cette « vision des yeux fermés » d'une autre

¹ RICHMOND, Scott C. *Cinema's bodily illusions: flying, floating, and hallucinating*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2016, p. 148 (nous traduisons).

méthode que celle employée par Brakhage, les artefacts visuels purement optiques se trouvent déjà sur la pellicule même, d'une manière bien évidemment aléatoire et incontrôlable. Mais si ceux-ci participent à l'expérience particulière proposée par *The Flicker*, c'est le clignotement et surtout sa fréquence qui reste le principal moteur des perturbations visuelles dans l'œil du spectateur.

Ainsi, le film de clignotement est un exemple parfait du minimalisme le plus radical, mais parvenant tout de même à générer un effet physique sur le spectateur. Car il va sans dire que si de nombreuses choses se produisent d'un point de vue optique, les films travaillent une immobilité du corps en étant entièrement dévoués à l'œil. Il s'agit ici de l'aboutissement radical de ce que Deleuze nommait « situation optique et sonore pure », mais d'une pureté telle qu'elle serait abstraite de toute possibilité de figuration, de son reconnaissable, réduite à sa forme la plus primitive ; de la lumière ou de l'obscurité, du bruit ou du silence. Néanmoins, ce minimalisme de la forme, on l'a vu, ne doit pas nous laisser penser que l'effet physique est amoindri, bien au contraire. Nous pouvons même dire que les hallucinations visuelles et l'immobilité physique travaillées par le film sont décuplées par l'abstraction que force le clignotement, il n'y a absolument rien à quoi s'identifier, rien à comprendre ni même rien sur quoi poser son regard ; le spectateur est seul avec lui-même. Il est intéressant de noter qu'il n'est d'ailleurs même pas possible de détourner son regard, dans le cas d'une projection dans une salle sur grand écran et à luminosité convenable (une salle dans l'obscurité et une projection telle que les blancs soient éblouissants). Comme le rappelle Richmond, le film est fait pour qu'il ne puisse échapper à son public d'aucune manière, seulement modulé par les tentatives du spectateur ; la seule manière concrète étant bien évidemment de quitter la salle de projection. Et s'il n'est pas possible d'échapper, c'est aussi parce que le film n'est pas simplement sur l'écran, il est aussi et bien sûr dans l'esprit et l'appareil optique du spectateur :

Il faut dire que ce que nous voyons lorsque nous regardons *The Flicker* n'est pas simplement sur l'écran (*onscreen*). À un premier niveau, le film rend impossible de déterminer (*the film makes it impossible to arrive at a determination*) ce qui est dans ma tête ou dans le film. De plus, le clignotement n'est pas confiné à l'écran. Réfléchi hors de l'écran, il remplit l'intégralité de l'espace : les murs et le plafond clignotent aussi. Je pourrais détourner mon regard de l'écran, mais je serais toujours sujet à la manipulation technique du film. Si la projection est assez lumineuse, je ferme mes yeux, je vois *toujours* le clignotement. De surcroît, les effets de clignotement à travers les yeux fermés sont souvent plus intenses. À part si je quitte la pièce, je ne peux lui échapper : le clignotement continue. *The flicker*,

qu'importe la surface de l'écran qu'il *utilise* comme surface réfléchive, n'y est pas lié d'une manière cinématographique ordinaire (*not bound to it in any ordinarily cinematic way*). Il se répand dans l'espace ; il pénètre ses spectateurs (*It suffuses the space ; it gets in its viewers*).¹

The flicker est un film d'une intensité telle qu'il demande un effort physique remarquable à son spectateur, quand bien même cet effort est justement celui de se laisser aller, de se laisser marquer par le film. Celui-ci n'est d'ailleurs pas anodin, et est souvent accompagné d'autres sensations bien moins agréables, comme la nausée ou la migraine par exemple ; mais il s'agit d'une sorte de prix à payer pour profiter de l'expérience psychédélique que propose Conrad.

Nous faisons donc face ici à un type d'objet provoquant une intense stupéfaction, puisqu'il catalyse le cœur même du cinéma (la sous-motricité et la sur-perception) pour en faire son expérience unique. Le spectateur d'*Arnulf Rainer* ou de *The Flicker* doit repenser sa place : il n'y a pas d'histoire ici, rien à voir, et ce minimalisme l'invite à se tourner vers son propre corps, à découvrir un nouveau paradigme visuel et même à jouer avec celui-ci, à l'expérimenter de diverses manières (ainsi, les yeux fermés teinteront du rouge des paupières le champ visuel, et les veines réagissent au clignotement et génèrent à leur tour d'autres images sur la pupille par exemple). Nous quittons donc le domaine de la PS, sans quitter celui de la stupéfaction qui est ici provoquée par d'autres procédés bien plus radicaux, mais d'une efficacité autre. Ainsi, en réduisant à ses limites extrêmes l'être du cinéma, Kubelka et Conrad ont de même réduit l'expérience du spectateur à ses propres retranchements : une expérience de la vision et du mouvement dans une salle sombre, immobile sur un fauteuil. Il n'est pas étonnant que Kubelka conçut et réalisa une salle de cinéma pour la *Film Maker's Cinematheque* de New-York, qu'il appela « cinéma invisible » : cette salle est construite pour elle aussi réduire au maximum l'expérience du spectateur au film seul. Ainsi, les fauteuils sont placés en escalier, de manière à ne pouvoir voir que l'écran et non pas la tête de la personne devant soi ; sur les côtés supérieurs sont de même placés des divisions empêchant de voir son voisin. Même le son est traité de cette manière et ne provient que d'un haut-parleur monophonique placé derrière l'écran : le son est ainsi strictement relié à l'image projetée et n'est pas spatialisé pour augmenter artificiellement la taille de l'espace diégétique, comme dans un système Dolby par exemple.

¹ RICHMOND, Scott C. *op.cit.*, p. 148 (nous traduisons).

La stupéfaction ici a aussi à voir avec l'hypnose : l'écran et le son ou bruit de ces deux films se comportent comme des « foyers centraux d'excitation » hypnotiques, pour reprendre Bellour, qui sont composés de deux éléments : « une immobilisation relative du corps » et « une isolation perceptive partielle »¹. À nouveau, le dispositif proposé par Kubelka et Conrad touche au minimum absolu requis pour générer un effet chez le spectateur, mais celui-ci est contradictoirement amplifié par ce minimalisme, l'effet est littéralement condensé dans le clignotement lumineux ; ces « vibrations lumineuses des images, projetées et transmises par le nerf optique au cerveau, à qui on prête ici la vertu d'induire une hypnose singulière »². Les deux films étudiés dans ce chapitre ne sont pas si éloignés de la représentation traditionnelle des dispositifs hypnotiques au cinéma. Nous pensons ici à la spirale telle qu'on pourrait la retrouver dans l'*Anemic Cinema* de Marcel Duchamp (1926), qui partage d'ailleurs certaines capacités hallucinatoires avec le clignotement par exemple ; un élément répétitif et éblouissant en somme, prompt à réduire au maximum la mobilité du corps du spectateur et l'amener dans un état proche du sommeil hypnotique.

De même, dire que le *flicker film* n'est pas lié à la PS comme nous l'avons fait n'est pas exactement vrai, en tout cas si l'on se concentre sur les HHH qui l'accompagnent, et que nous retrouvons ici sous une forme artificiellement déclenchée. Les phosphènes et autres motifs visuels travaillés principalement par Conrad avec ses fréquences calculées de clignotement se retrouvent dans l'expérience nocturne de la PS, ou plus généralement de l'insomnie et de l'expérience de la vision dans la nuit. Cette possibilité du médium est particulièrement intéressante dans le fait qu'elle ne cherche pas à *reproduire* toutes ces expériences optiques particulières, comme le fera Brakhage nous le verrons, mais à les *produire* avec un dispositif pensé à cet effet. De même, du côté du corps du spectateur, l'immobilité n'est plus provoquée par la narration ou des images réminiscentes du cauchemar ou de la PS, ni même d'une similarité dans l'attitude corporelle, d'une correspondance entre le triangle des corps ; l'immobilité est ici uniquement produite par le dépassement du système perceptif du spectateur, par un trop plein d'images prompt à le tétaniser et à le placer dans une situation de pure perception le temps du film. Cette question du dépassement de la perception est très importante, et elle formera le fil rouge des futurs chapitres. Ce que nous pouvons pour l'instant garder à l'esprit, c'est qu'il arrive un moment où la rapidité et la violence des images proposées est telle qu'elle réduit à son maximum le mouvement du spectateur ;

¹ BELLOUR, Raymond. *Le corps du cinéma: hypnoses, émotions, animalités. op.cit*, p. 60.

² *Ibid.*, p. 49.

le mouvement semble littéralement aspiré par l'excès de mouvement à l'écran, métaphoriquement comme la couleur noire absorbe la lumière environnante. Ne reste plus que le spectateur seul avec lui-même, grand œil entièrement tourné et consacré à l'écran face à lui, grand œil soumis aux clignotements incessants l'amenant à découvrir un nouveau type de vision, ou plutôt à redécouvrir une vision nocturne qu'il a oubliée, parce qu'elle ne fait pas partie de ce qui est attendu dans la vie de tous les jours, trop hallucinée, trop rêveuse... Derrière la violence apparente des *flicker films* se cache donc une véritable générosité, celle d'aborder la stupéfaction sous un angle certes potentiellement désagréable, mais aussi ludique et psychédélique, et non plus cauchemardesque.

3. Inhumain

Le cinéma proposé par Kubelka au courant des années cinquante et soixante est donc devenu une sorte de matrice visuelle et théorique de ce qui sera nommé cinéma structurel, nouveau type de cinéma expérimental apparu à la fin des années soixante, et poussant scrupuleusement la radicalité du réalisateur autrichien à de nouvelles réflexions. Comme le résumait P.Adams Sitney, l'idée principale du cinéma structurel est de réduire le film à sa structure, c'est-à-dire de le construire autour d'un concept et de développer ce concept, de le pousser dans ses retranchements et rien de plus (il n'y a ainsi presque jamais de narration, ou alors extrêmement évasive). Un auteur en particulier - émergeant en fanfare à la fin des années soixante et s'apprêtant à marquer la décennie à venir et influencer des générations de cinéastes expérimentaux - va nous intéresser ici : Michaël Snow. Nous ne quittons pas la problématique de la vision, même si elle va se présenter d'une toute autre manière. Essayons de décrire son film le plus célèbre *Wavelength* (1967). Il est composé d'un très grand nombre de photographies qui, une fois assemblées en montage, forment un zoom de 45 minutes traversant une pièce d'un appartement pour finir par un gros plan sur la photographie de vagues accrochée sur le mur du fond. La luminosité change sans cesse, des filtres et autres surimpressions sont ajoutés à l'image et un embryon d'histoire se produit, quasiment exclusivement bord cadre sinon franchement hors-champ (un déménagement, une conversation autour d'un café, quelqu'un qui semble mourir, vite rendu invisible par l'avancée du zoom...). On le constate, tout l'intérêt du film est centré sur ce zoom inexorable et un jeu constant sur le champ et l'hors-champ

mobile créé par celui-ci. Il s'agit de même d'un nouvel exercice de vision pour le spectateur, invité à explorer les moindres recoins de l'appartement filmé grâce au rythme très lent du film. Plus proche d'une installation d'art contemporain ou même d'une peinture, ce nouveau type de cinéma propose au spectateur une expérience du regard de l'ordre de la contemplation, où les informations à l'écran sont si réduites par rapport au cinéma traditionnel qu'il a amplement le temps de balader son regard dans l'image, et cette errance fait partie intégrante de la proposition du cinéma structurel. Un spectateur inaverti sera d'ailleurs très vite ennuyé par ces films, faute d'une action propre à le tenir en haleine : l'action ici est le film lui-même.

Deux ans plus tard, Snow proposera une œuvre dans la continuité de *Wavelength*, mais qui posera de même les bases mécaniques de ce qui deviendra son chef-d'œuvre quelques années plus tard : \longleftrightarrow (*Back and Forth*, 1969). Comme son titre graphique en donne un indice éloquent, ce nouveau film est consacré aux panoramiques, d'abord horizontaux puis verticaux. À nouveau, le décor a peu d'importance : nous sommes ici dans la salle de classe d'une université, et rien ne se distingue réellement dans cet endroit, à l'exception de la célèbre équation $E=MC^2$ inscrite sur le tableau noir. Celle-ci a d'ailleurs une importance de premier choix, puisqu'elle représente la structure du film :

Dans une lettre à Peter Gidal de mars 1972, Snow se réfère à *Back and Forth* comme un « film éducatif » (*educational film*) qui serait la démonstration visuelle de la théorie de la relativité : $E=MC^2$; en d'autres termes, la représentation d'un corps solide (la salle de classe qui devient la masse) est transformée en énergie (lumière) par les moyens de la vitesse (de la caméra, qui exécute des panoramiques horizontaux et verticaux à des vitesses variables).¹

Contrairement au film précédent, même s'il était déjà marqué par les filtres entre autres, l'image dans *Back and Forth* devient de plus en plus abstraite, les panoramiques très rapides finaux donnant à voir une image se déformant dans l'intensité, n'étant plus composée que de traînées de couleur. Mais surtout, un micro-événement d'une importance cruciale se produit : le passage du panoramique horizontal au panoramique vertical. Il ne faudrait pas sous-estimer la puissance de ce changement assez simple. Alors que le mouvement horizontal a atteint sa plus haute

¹ GOYETTE, Louis. Master Class With Michael Snow. *Off-Screen* [en ligne]. Novembre 2002, Vol. 6, n° 11. [Consulté le 11 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://offscreen.com/view/master-class-with-michael-snow>.

vitesse, rendant le lieu presque totalement abstrait et se rapprochant quasiment du film de clignotement par l'alternance ultra-rapide du mur et des deux sources de lumière, porte et fenêtre, alors même donc que ce mouvement est intégré par le spectateur depuis une trentaine de minutes, s'est installé dans son appréhension du film, le plan coupe brusquement et passe en montage cut au panoramique vertical, lui aussi très rapide. Il est difficile de décrire avec des mots le choc que provoque ce changement brutal, qui vient interrompre une sorte d'habitude installée du spectateur, sinon le faire sursauter, en tout cas le déranger *physiquement*. À nouveau, une sorte d'hypnose naît de la répétition d'un mouvement simple et appréhendable par le spectateur, dans une unique direction, et l'on apprend vite à connaître les différents éléments de la salle de classe, même si des personnes l'emplissent parfois au gré des séquences. Le film est même assez prévoyant pour préparer progressivement le spectateur à la vitesse démesurée qui l'attend, un peu à la manière de l'augmentation progressive de la fréquence du clignotement de *The Flicker*. Le mouvement l'emporte alors, avec ou sans sa volonté dans le mouvement régulier, s'amplifiant et le guidant petit à petit vers l'abstraction. Quant alors survient après cette longue préparation le basculement vers le vertical, qui plus est à pleine vitesse, le choc est dur à encaisser, et on peut dans les premiers instants en ressortir étourdi. Et nous ne parlons ici que d'un seul effet de montage, que de deux photogrammes placés délibérément côte à côte qui produisent un effet physique considérable sur le corps du spectateur. Nous ne pouvons qu'imaginer l'investissement que demande le film à venir, *La Région Centrale* à son spectateur, puisqu'il est cette fois-ci composé de mouvements à 360° sur une durée de 3 heures.

Film structurel oblige, il nous faut à nouveau décrire la genèse et le fonctionnement du film pour parler de cet objet singulier, où la forme est à nouveau son fond. Michaël Snow eut besoin de l'aide d'un ami ingénieur pour la fondation de ce projet monumental, Pierre Abbeloos, qui l'aida à développer un trépied unique en son genre. Celui-ci, placé sur un unique pied lesté, permet des rotations dans l'ensemble des directions, donc des panoramiques horizontaux et verticaux, mais aussi une rotation de la caméra sur elle-même, ainsi que d'un contrôle du zoom de l'appareil. Toutes les combinaisons de mouvements sont possibles. Alors que ce dispositif devait à l'origine répondre aux commandes sonores déclenchées par un synthétiseur (chaque type de son amenant un autre mouvement), la complexité des moyens demandés força Snow à revoir ses ambitions à la baisse, et se contenter d'une télécommande servant à diriger le trépied. La bande sonore témoignera de cette intention première mais fût finalement

réalisée dans un second temps de manière souvent asynchrone. Les trois heures du film ne laissent donc pas supposer ce hors-champ assez burlesque : Snow accroupi derrière le rocher qui passe constamment à l'image, dirigeant sans avoir aucun retour visuel les mouvements qui formeront le corps de son film. C'est ici que l'expérience du musicien Snow est essentielle ; pianiste de jazz, le contrôle de la caméra de *La Région Centrale* s'apparente à une sorte d'improvisation à partir de quelques gammes (les séquences de mouvements), sans avoir idée de ce qu'il adviendra.

Figure 51- Michael Snow et le trépied conçu pour *La Région Centrale* [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Ce procédé est travaillé pour être inhumain : les mouvements, s'ils sont déclenchés ou programmés par Snow, restent imprévisibles dans le sens où l'absence de retour visuel ne permet pas de connaître à l'avance le rendu à l'écran, ni même de simplement imaginer à quoi ressemblera la séquence en train d'être tournée. Cette inhumanité du film n'est pas anodine, elle a dirigé le lieu même du tournage. La caméra a été installée sur un sommet près de Sept-Îles, dans la région centrale du Québec. Snow choisit ce lieu pour son absence radicale de construction humaine : rien à l'écran n'est humain, aucune route, aucun chemin, aucun avion n'en survole l'emplacement. Il n'y a qu'une nature vierge d'humanité, que la caméra va explorer d'une manière elle aussi non-humaine. Le film est donc constitué d'un montage de différentes séquences, chacune proposant un mouvement ou une combinaison de mouvements du même emplacement. À l'image de *Back and Forth*, ceux-ci ne sont pas trop intenses au début du film. Ils sont généralement prévisibles (panoramiques réguliers, allers-retours, diagonales par l'addition des deux types de panoramiques etc.), et surtout ménagent le spectateur : la gravité n'est pas encore trop perturbée, le sol est en bas et le ciel en haut. Mais très vite, les mouvements vont devenir de plus en plus violents et surtout, ils vont faire abstraction de l'orientation habituelle du regard humain et ne pas hésiter à inverser les

plans. Une très grande partie du film sera ainsi entièrement à l'envers, ou ne filmera que le ciel, quelques nuages ou rares bouts de terre passant rapidement permettant de vaguement situer le type de mouvements opérés.

On peut, d'une certaine manière, considérer *La Région Centrale* comme une forme de documentaire poussée à l'extrême, un cinéma paysagiste où le dispositif servirait à documenter un environnement de toutes les manières possibles et imaginables, dans toutes les combinaisons de mouvements et orientations envisageables. Mais nous aimerions insister encore une fois sur l'inhumanité qui permet cette exploration : pas de traces d'humains ni devant l'objectif, ni derrière, et les rares résidus possibles d'intervention du réalisateur (conception et programmation en direct des mouvements) sont amoindris sinon annulés par l'aléatoire inhérent au dispositif et l'impossibilité d'avoir une idée du rendu avant le montage. Snow accomplit peut-être ici une sorte de radicalisation de l'idée du « ciné-œil » de Vertov, et son manifeste de 1923 pourrait bien être lu comme une sorte de note d'intention poétique de Michaël Snow pour son propre film :

Je suis un œil. Un œil mécanique. Moi, c'est-à-dire la machine, je suis la machine qui vous montre le monde comme elle seule peut le voir. Désormais je serai libéré de l'immobilité humaine. Je suis en perpétuel mouvement. Je m'approche des choses, je m'en éloigne. (...) Voilà ce que je suis, une machine tournant avec des manœuvres chaotiques, enregistrant les mouvements les uns derrière les autres les assemblant en fatras. Libérée des frontières du temps et de l'espace, j'organise comme je le souhaite chaque point de l'univers. Ma voie, est celle d'une nouvelle conception du monde. Je vous fais découvrir le monde que vous ne connaissez pas.¹

Si ces lignes sont troublantes par leur proximité avec la proposition visuelle de Snow, il faut tout de même modérer cette filiation. Vertov proposa ce manifeste pour synthétiser la conception de son propre cinéma, un cinéma documentaire anti dramatique, dans l'intention de filmer la vie de tous les jours, c'est-à-dire l'activité et l'inactivité humaine. Il a été pensé dans une optique Brechtienne de dénonciation de l'illusion de l'art bourgeois, et propose d'exploiter toutes les possibilités du médium de manière frontale, en montrant les modes de fabrication ; la réalisation, le montage sont aussi des métiers, et il n'est pas étonnant de voir une séquence sur la monteuse même du film dans *L'homme à la caméra* (*Chelovek s kino-apparatom*,

¹ DZIGA VERTOV. Manifeste ciné-œil (1923). Dans : *Dérives autour du cinéma* [en ligne]. 13 juillet 2007. [Consulté le 12 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://derives.tv/manifeste-cine-oeil/>.

1929). Quoi qu'il en soit, le cinéma expérimental entretient une filiation, même ténue, avec les pionniers des avant-gardes des années vingt, et Snow ne fait pas exception ici.

Maintenant que nous avons une idée du fonctionnement du dispositif, il faut avancer du tournage à la projection, et effectuer nous aussi une rotation vers le public. Nous nous retrouvons ici face à un cas épineux de rapport au spectateur. L'expérience n'est plus aussi abstraite que dans le cas du *flicker film*, où le minimalisme invitait déjà à considérer le film comme une pure expérience optique et sensitive au sens presque scientifique du terme, et où de toute manière la durée n'excédait pas la trentaine de minutes. Ici, celle-ci est six fois plus importante, et surtout le spectateur a cette fois-ci quelque chose à regarder, et ce quelque chose est d'ailleurs (en tout cas au début) parfaitement intelligible, puisqu'il s'agit d'un paysage aride. Si l'on reprend les propositions de Christian Metz dans *Le signifiant imaginaire*, le *flicker film* était une forme d'identification primaire absolue, une identification à sa propre perception sans même d'identification à l'œil de la caméra, puisqu'il n'existait pas. *La Région Centrale* est moins extrême puisqu'il s'agit, malgré tout, d'un film figuratif. Mais pourtant, il n'y a à nouveau pas de corps auquel s'identifier dans l'image, et Metz n'a pas oublié ce cas de figure. Il fait ainsi mention à ces séquences qualifiées de « cosmomorphiques », qui « n'offrent aucune forme humaine à l'identification spectatorielle »¹ : identification donc à l'œil de la caméra, à l'acte même de perception. Ce qui est intéressant dans le cas de Snow, c'est que cette identification se fait à un corps qui n'est pas humain, et surtout qui n'en a même pas les caractéristiques. Rappelons que Metz parle principalement, sinon presque exclusivement du cinéma narratif traditionnel, et qu'une translation de ses théories au cinéma expérimental deviennent vite problématiques. Une simple plongée appuyée (dans un film noir par exemple) pose problème au spectateur dans une fiction, en tout cas à son identification, même si très vite interprétée comme un choix artistique ou même métaphorique et réintégrée dans le flux narratif du film. En somme, si l'identification à la caméra et à sa capacité de perception est possible, c'est souvent parce que cette caméra adopte un point de vue humain, c'est-à-dire posé sur le sol, à une hauteur proche de celle de la perception humaine. Et même dans les mouvements d'appareil complexes, par exemple un plan à la grue, la gravité n'est presque jamais perturbée, et c'est une référence que le spectateur garde à l'esprit et qui lui permet le maintien d'un repère physique. Dans le film de Snow, l'identification se fait à un objet radicalement non-

¹ METZ, Christian. *Le signifiant imaginaire: Psychanalyse et Cinéma. op.cit.*, p. 67.

humain, puisqu'il est mécanique et propose des points de vue absolument impossibles et inattendus. On peut penser notamment aux plans en 8 particulièrement éprouvants construits autour d'une addition des deux possibilités de panoramiques et d'une rotation complète de la caméra sur elle-même.

Comme nous l'avons dit, le film n'hésite pas à renverser la perspective, et le spectateur est forcé de s'habituer à un film en apesanteur, dans le sens où les coordonnées spatiales n'ont aucune importance pour la machine à laquelle il est lié de force. Snow travaille dans *La Région Centrale* un véritable procédé de *désanthropomorphisation*, la place qui lui est proposée est à l'opposé des possibilités de perception auxquelles il est habitué. Cette identification est éprouvante pour le corps du spectateur, et une anecdote éclairera bien cette difficulté à visionner le film. Dans un colloque où il fut invité en France, Snow parlait des gens qui, lors de la projection de son film, tournaient au début de la projection leurs têtes pour essayer de garder une image droite, à niveau pour l'œil humain. Nous pouvons mettre cette tentative de maintien de stabilité - très vite balayée par la rapidité et la complexité des mouvements à venir - en opposition aux propos de Christian Metz, qui expliquait que le spectateur n'aurait « pas eu besoin de (la) tourner (la tête) vraiment, il l'a tournée en tant que tout-voyant, en tant qu'identifié au mouvement de la caméra »¹. Les mouvements d'appareils proposés par Snow sont si déstabilisants, sinon vertigineux, que le sujet n'est pas totalement « transcendantal » pour garder les mots de Metz, il reste même légèrement « empirique », en ce que l'identification proposée est très difficile d'accès, et le spectateur ne cesse d'être ramené à sa propre corporalité humaine en tant que corps immobile dans une salle de cinéma, en total opposition aux mouvements robotiques et incessants à l'écran. Snow se réjouira d'ailleurs de cet effet redoutable que possèdent ses films sur le spectateur, de cette identification primaire qui provoque des réactions kinesthésiques chez son public :

De son côté, Snow n'était pas mécontent de constater, des années plus tard, le malaise ressenti par certains spectateurs à la vision de *La Région Centrale*, malaise qui tendait à prouver que le dispositif d'identification fonctionnait à merveille et que les mouvements de la caméra, assez insensés il faut bien l'avouer, suffisaient à faire tanguer la salle de projection toute entière : « J'ai réellement envie de faire des œuvres physiques, qui affectent le corps, de telle sorte que l'expérience est une véritable expérience, et n'engage pas seulement une saisie conceptuelle. Bien sûr, on trouve des idées dans ces films, mais ils provoquent aussi des affects

¹ *Ibid.*, p. 71.

violents liés au corps, comme ce panoramique dans *Back and Forth*. J'ai vu des gens vomir et d'autres qui s'évanouissaient devant *La Région Centrale*... Force est de croire que ce que je fais possède une certaine efficacité. »¹

Néanmoins, l'expérience est absolument incomparable pour le spectateur s'étant adapté au film, étant préparé aux visions que lui propose *La Région Centrale* et s'oubliant dans le film. Prenons pour exemple la description donnée par Stéfani de Loppinot au début de son ouvrage consacré au film :

Au tout début du film, la caméra commence à filmer le sol, puis s'élève jusqu'à un panoramique horizontal, lentement, très lentement, très longuement aussi. Les premiers signes de détente se font alors sentir : les battements de cœur ralentissent, la tête se vide de toutes considérations inutiles. Le corps entre dans le photogramme comme dans un plan d'eau, on s'immerge, et l'on ressent chaque microvariation d'image, à mesure que le panoramique s'élève dans l'espace, comme un événement indispensable au fonctionnement de l'univers. On atteint un état d'hypersensibilité aux moindres variations lumineuses et sonores. Les mouvements de la caméra sont les nôtres, chaque renversement d'appareil est un défi aux lois de la gravité, puis la nuit tombe peu à peu, la lune se lance dans une brillante chorégraphie, le noir total se fait, une pointe d'angoisse monte mais le jour apparaît à nouveau, premiers éclats de soleil et la machine s'emballe, toute à plein régime, longtemps, très longtemps, et le corps n'est plus que mouvement, le rythme du cœur s'accélère, de plus en plus vite, jusqu'à l'éblouissement final.²

Voir *La Région Centrale* dans des conditions adéquates, c'est faire l'expérience de l'apesanteur, c'est oublier son propre corps immobile dans son fauteuil et devenir quelques trois heures durant le corps mécanique d'une caméra qui n'est pas régie par les mêmes modalités physiques que nous. C'est expérimenter une sorte d'ivresse due à cette liberté de mouvement, bien plus encore que dans les quelques exemples s'en approchant qui parsèment le cinéma commercial, dans *Enter The Void* (2009, Gaspard Noé), ou *Gravity* (2013, Alfonso Cuarón) par exemple. C'est, à la fin de la séance, refaire l'expérience de son propre corps, avoir du mal à marcher, tituber, perdre un peu l'équilibre, voire même avoir du mal à réassocier ses propres mains à son corps. Tout ceci est possible grâce au fait que nous faisons face à un film structurel, donc un film bâti sur une idée et la développant sur toute sa durée. Ladite durée permet justement d'inscrire le spectateur dans un rythme bien particulier et d'intégrer lentement le regard de la caméra. En effet, le début du film est problématique pour l'identification, et il

¹ DE LOPPINOT, Stéfani. *La région centrale de Michael Snow voyage dans la quatrième dimension*. Crisnée : Yellow now, 2010, p. 77,78.

² *Ibid.*, p. 10-11.

faudra un certain temps d'adaptation au spectateur pour s'adapter à cette expérience et finalement s'oublier dans le film, devenir cette instance de pure perception décorporée que lui propose le film.

La stupéfaction est à nouveau ici bien différente, mais fonctionne sur les mêmes bases théoriques que les films précédents ; corporalité amoindrie ou annulée, voire tétanie d'un côté, et hypersensibilité visuelle de l'autre. Cette hypersensibilité, comme dans les autres films de Snow, est de même amenée par l'aridité du film, en ce point toute similaire à celle de son paysage ; elle force le spectateur à fouiller l'image de son regard, à apprendre littéralement l'environnement, et ce de manières qu'il ne peut même pas imaginer. *La Région Centrale* est une expérience du regard, mais il faut pour cela en passer par un *apprentissage* du regard, réapprendre à voir différemment, ou même réapprendre à voir tout court. C'est le fil rouge qui unit nos différents exemples tirés du cinéma expérimental, et il s'agira d'ailleurs à nouveau du cœur de la pensée de Stan Brakhage, que celle-ci soit théorique ou intégrée dans ses films. Mais avant d'y parvenir, tirons à nouveau un lien entre la PS et *La Région Centrale* cette fois-ci. Nous le savons, ce trouble du sommeil, tout comme dans le cas d'expériences bien moins effrayantes d'HHH, peut permettre d'expérimenter des hallucinations kinesthésiques : généralement chute, ascension, glissement etc. Or, le film de Snow est si fort qu'il est possible dans sa durée d'avoir réellement l'impression de bouger avec la caméra, d'avoir le vertige ou même la nausée face aux rotations. L'effet est en cela comparable aux hallucinations qui apparaissent le soir une fois le corps détendu après une journée chargée d'émotions fortes (montagne-russe, escalade, aviation, voiture à haute vitesse etc.), où le dormeur a l'impression de toujours être dans ce mouvement ; le corps est immobile, et pourtant le mouvement est ressenti, peut-être dans une sorte de réminiscence venant de l'oreille interne. Nous retrouvons ici une correspondance physique nouvelle entre le corps paralytique et le spectateur de *La Région Centrale* : une translation du mouvement du corps vers l'esprit, une immobilité ou même une tétanie en opposition à un cerveau en ébullition, générant de puissantes impressions de mouvement.

Posons-nous la question en guise de conclusion : quel est le but du cinéma structurel ? S'agit-il réellement d'une exploration des possibilités du médium cinéma, ou y a-t-il une autre intention derrière ces réalisations ayant parsemé les années soixante-dix ? Il semblerait que si la volonté d'exploiter toutes les configurations possibles de la caméra et du dispositif cinéma dans son ensemble reste au cœur de la problématique du cinéma structurel, la place du spectateur y occupe aussi un rôle de

premier choix. Michaël Snow lui-même a avoué apprécier les états corporels générés par la vision de ses films dans l'interview citée plus haut, et il semblerait que la grande majorité des films structurels ont un potentiel effet physique. C'était déjà l'intuition de Siegfried Kracauer, qui avait relevé cette possibilité du cinéma de s'adresser non plus à l'intellect mais au corps de son public :

Le film ne se contente pas d'enregistrer la réalité matérielle mais en révèle des régions qui nous restent normalement cachées, notamment les configurations spatiales et temporelles que font apparaître certains procédés et dispositifs propres au cinéma. Ce qui nous importe ici, c'est que ces découvertes auxquelles le cinéma nous invite (...) exercent une sollicitation accrue sur la constitution physiologique du spectateur. Les formes inconnues auxquelles il est confronté mettent en jeu davantage ses facultés viscérales que sa capacité de raisonner. Elles excitent sa curiosité innée et l'entraînent ainsi dans des domaines dans lesquels les impressions sensorielles occupent la première place.¹

Ces impressions sensorielles qui l'emportent sur l'intellect sont amplifiées par le fait que le point de vue est strictement non-humain, le spectateur est donc amené à voir d'une manière inhumaine, mais aussi en quelque sorte à *penser* de manière inhumaine, s'il s'oublie dans le film.

C'est encore plus frappant chez un des « descendants » esthétiques de Snow, Chris Welsby, dans son film *Seven Days* (1974). *La Région Centrale* a été une inspiration avouée pour ce film structurel, qui propose à son tour des rotations basées sur un mécanisme théorisé et rigide : la caméra a été placée sur un trépied équatorial utilisé en astronomie pour les télescopes, et tourne donc dans un mouvement de rotation inverse à la rotation terrestre. De même, l'orientation de la caméra change selon la luminosité : si le ciel est couvert, elle sera tournée vers le soleil, en transparence des nuages, et inversement vers le sol lorsque celui-ci sera ensoleillé, dans une inversion du mécanisme organique des tournesols. Le film est projeté en accéléré, et couvre comme son titre l'indique une semaine du lieu montagnard proposé. La stupéfaction semble diriger cette œuvre, puisque le spectateur est à nouveau confronté à un dépassement de sa perception, et fait à nouveau face à un film non-humain. Mais si la perception proposée par Snow relevait de l'aléatoire et du mécanique, elle est ici astronomique et organique : il est littéralement proposé au spectateur une perception

¹ KRACAUER, Siegfried. *Théorie du film: la rédemption de la réalité matérielle*. Paris : Flammarion, 2010 [1960], p. 237.

de l'ordre de la plante, ou de l'arbre. Cette identification impossible tend à nouveau à paralyser le corps du spectateur, à le stupéfier.

4. Phosphènes

Imaginez un œil non régi (*Imagine an eye unruled*) par les lois de la perspective créées par l'humain (*man-made laws of perspective*), un œil impartial à la logique de composition (*unprejudiced by compositional logic*), un œil qui ne répondrait au nom de quoi que ce soit mais qui devrait connaître chaque objet rencontré dans la vie à travers une aventure de la perception. Combien de couleurs y a-t-il dans un champ d'herbes pour le bébé rampant non conscient du « Vert » ? (*unaware of « Green »*) ? Combien d'arcs en ciel peut créer la lumière à l'œil peu naïf (*untutored eye*) ? De combien de variations dans les ondes de chaleur peut être conscient cet œil ? Imaginez un monde vivant avec des objets incompréhensibles et scintillants (*shimmering*) avec une variété sans fin de mouvements et d'innombrables gradations de couleurs (*innumerable gradations of color*). Imaginez un monde d'avant le « au commencement était le mot ».¹

Figure 52- BRAKHAGE, Stan, *Eye Myth* (1967) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Les premières lignes de l'important ouvrage théorique de Stan Brakhage, *Metaphors on Vision* publié en 1963 - livre clé pour comprendre la théorie alimentant la production incessante de l'auteur du côté du cinéma (plus de trois-cents courts et longs-métrages réalisés entre 1952 et 2003, date de sa mort) - sont d'une importance cruciale. La question de la vision est en effet à nouveau la pierre angulaire de ce réalisateur et travailla la quasi-totalité de ses films. Ce questionnement sur la vision

¹ BRAKHAGE, Stan. *Essential Brakhage: selected writings on filmmaking*. 1st ed. Kingston, N.Y : Documentext, 2001, p. 12 (nous traduisons).

est total ; il comprend bien évidemment la perception ordinaire mais aussi toutes les possibilités de vision alternative, vision brouillée, vision onirique, vision perturbée (par l'absence de lumière ou au contraire une trop forte lumière par exemple), et surtout vision « les yeux-fermés ». C'est bien pour cette raison que Brakhage dira à Robert Gardner, dans l'émission *Screening Room* où il fut invité pour présenter ses films en 1977, qu'il se considère comme une sorte de réalisateur de documentaire, mais que ses films documentent la vision en elle-même. L'épisode de cette émission consacrée au cinéma et ayant permis la découverte et la diffusion d'un grand nombre de réalisateurs expérimentaux américains au grand public commence avec le plus court film de Brakhage, *Eye Myth* (1967), reprenant par la suite les neuf secondes qui le composent au ralenti de manière à pouvoir le décortiquer. Ce film très étrange au premier abord s'éclaire vite par l'explication donnée lors de l'entretien.

Eye Myth est lui aussi un film très complexe à décrire verbalement, comme d'ailleurs tout le cinéma de son auteur, mais nous tenterons d'en donner au moins une idée générale. Il est composé d'une sorte de fourmillements de traits, de formes abstraites réalisées en peinture, généralement composées de deux couleurs principales qui vont varier dans la durée du film (vert, rouge, orange, bleu etc.). Une figure humaine se découpe de ces couleurs mobiles et clignotantes, et nous en verrons une deuxième apparaître en fin du film. Il faut noter que ces silhouettes sont très éthérées, il est difficile d'en distinguer des détails sans voir le film image par image, et elles apparaissent presque comme une hallucination à la première vision. C'est bien l'effet que recherchait Brakhage dans ce film, qui est un des premiers de sa longue filmographie à aborder frontalement la problématique de la vision les yeux fermés. Il a en effet, par la peinture, cherché à représenter les phosphènes, les clignotements et mouvements colorés qui apparaissent derrière les paupières, notamment avec une pression des doigts sur les yeux. En ce qui concerne les figures presque subliminales, Brakhage décrivait donc son aspiration à Gardner de la façon suivante : de ce fond purement abstrait du cadre de la vision les yeux fermés émergent parfois des figures, des silhouettes de son choix liées à ses pensées, et c'est ce qu'il a essayé de créer dans *Eye Myth* qui, comme son nom l'indique, est une mythologie optique, une création de l'œil. Penchons-nous quelques instants sur le fondement physiologique de ce film, qui sera donc celui d'une majeure partie de l'œuvre à venir de Brakhage, les phosphènes. Dans sa conférence nommée *Le Rêve*, publiée par la suite dans son livre *L'énergie Spirituelle*, Bergson donne de ces expériences visuelles nocturnes la description suivante :

Mais d'abord, n'y a-t-il rien du tout ? Une certaine matière sensible n'est-elle pas offerte à la vue, à l'ouïe, au toucher, etc., dans le sommeil comme dans la veille ?

Fermons les yeux et voyons ce qui va se passer. Beaucoup de personnes diront qu'il ne se passe rien : c'est qu'elles ne regardent pas attentivement. En réalité, on aperçoit beaucoup de choses. D'abord un fond noir. Puis des taches de diverses couleurs, quelquefois ternes, quelquefois aussi d'un éclat singulier. Ces taches se dilatent et se contractent, changent de forme et de nuance, empiètent les unes sur les autres. Le changement peut être lent et graduel. Il s'accomplit aussi parfois avec une extrême rapidité. D'où vient cette fantasmagorie ? Les physiologistes et les psychologues ont parlé de « poussière lumineuse », de « spectres oculaires », de « phosphènes » ; ils attribuent d'ailleurs ces apparences aux modifications légères qui se produisent sans cesse dans la circulation rétinienne, ou bien encore à la pression que la paupière fermée exerce sur le globe oculaire, excitant mécaniquement le nerf optique. Mais peu importe l'explication du phénomène et le nom qu'on lui donne. Il se rencontre chez tout le monde, et il fournit, sans aucun doute, l'étoffe où nous taillons beaucoup de nos rêves.¹

Ces taches, couleurs, fourmillements sont donc la vision de l'intérieur de nos paupières soumise à différents paramètres qui viennent les moduler, luminosité et pression par exemple. Qu'en est-il alors de ces images donc parle Brakhage, qui sont de même suggérées par Bergson (« l'étoffe où nous taillons beaucoup de nos rêves ») ? Ce dernier remarquera par la suite de la conférence que ces « tâches colorées aux formes mouvantes peuvent se consolider au moment où l'on s'assoupit, dessinant ainsi les contours des objets qui vont composer le rêve »². La pensée de l'auteur est celle d'un homme de 1901, et les outils en neuro-imagerie ont bien évolués jusqu'à aujourd'hui pour nous permettre de mieux comprendre cette intuition. Celle-ci semblait d'ailleurs problématique à Bergson, qui fait référence aux textes d'Alfred Maury et d'Hervey de Saint-Denis sur la question, problématiques puisqu'ils émanaient « de psychologues à moitié endormis »³. Or, des découvertes récentes ont donné de nouvelles clefs de lecture à la question, impliquant notamment le cortex visuel, qui joue un rôle primordial dans la vision. Dans un condensé d'un article nommé *L'origine neurogéométrique de la géométrie*, Gabriel Catren donne un résumé et critique l'ouvrage de Jean Petitot *Neurogéométrie de la vision*, ouvrage de

¹ BERGSON, Henri. *L'énergie spirituelle essais et conférences*. Chicoutimi : Bibliothèque Paul-Émile Boulet de l'Université du Québec à Chicoutimi, 2003 [1919], p. 50. [Consulté le 13 septembre 2018]. Disponible à l'adresse :

http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/energie_spirituelle/energie_spirituelle.html.

² *Ibid.*, p. 50.

³ *Ibid.*, p. 50.

mathématique consacré aux questions de la vision et de l'interprétation des signaux visuels par le cerveau. Nous préférons cette vulgarisation permettant d'éviter les nombreuses équations et autres termes techniques hermétiques de l'ouvrage d'origine. Ainsi, voici le descriptif qui est fait du mécanisme naturel de la vision et le traitement fait des signaux par le cortex visuel :

On sait que, schématiquement, les photorécepteurs de la rétine transforment les signaux lumineux en signaux électro-chimiques (neurotransmetteurs), lesquels sont à leur tour convertis en signaux électriques circulant à travers les réseaux neuronaux. Dans le premier chapitre de son ouvrage, Petitot décrit de façon très minutieuse les opérations de filtrage du signal optique correspondant à ce premier niveau de formatage neurologique, au terme duquel les « entrées » lumineuses « sortent » sous forme de cascade de signaux électriques. Les fibres du nerf optique conduisent cette cascade vers la partie du cerveau chargée de traiter les informations visuelles, à savoir le cortex visuel. À partir de ce flux temporel de signaux électriques, le cortex visuel « implémente » un deuxième formatage neurologique, lequel permet de (re)construire toute la richesse perceptive des représentations spatiales (images tridimensionnelles, colorées, en mouvement, etc.). En termes husserliens, on pourrait dire que les représentations spatiales « noématiques » résultent d'un formatage « noétique » effectué par le cortex visuel lorsque ce dernier agit sur la matière « hylétique » qu'est le flux des photons.¹

Pour faire simple, les signaux lumineux sont convertis en signaux électriques qui seront conduits vers le cortex visuel, qui va traiter cette information et l'interpréter, ce qui donnera ce que nous percevons communément, en l'occurrence une image nette et intelligible. En effet, c'est le cortex visuel qui est chargé de travailler les contours de ce qui est vu et permettre ainsi une meilleure compréhension des formes, principalement en mouvements, au sujet. Or, il agit de la même manière dans les cas particuliers, comme lors de la vision les yeux-fermés. C'est ce qui produit la vision de motifs géométriques mobiles, et aussi de formes voire de formes familières dans le cas ayant inspiré Brakhage : les multiples taches et fourmillements de lumière et de couleurs sont traités par le cortex visuel qui essaye d'interpréter ces signaux informes et de faible puissance pour permettre leur assimilation plus facilement pour le sujet.

Eye Myth serait donc le film d'une expérience d'hallucination hypnagogique, une hallucination qui proviendrait des pensées modulant le flux continu de phosphènes nocturnes, juste avant de devenir un rêve à part entière. On le constate, l'approche de Brakhage des phosphènes et phénomènes optiques est différente, sinon radicalement

¹ CATREN, Gabriel. L'origine neurogéométrique de la géométrie. *Critique*. 2011, n° 767, p. 332-333.

opposée à celle de Conrad. Dans *The Flicker* il n'y a rien de visible, le visible est justement l'apparition dans l'esprit du spectateur des éblouissements et hallucinations visuelles générées par le film, mais elles ne sont pas comprises dans le film comme objet, elles sont comprises dans le film comme *expérience visuelle*. Brakhage prend lui l'autre chemin pour parvenir au même résultat, qui est de retranscrire un mode de vision à travers le médium cinéma. Il décide pour se faire de représenter à travers la peinture et le montage ce qu'il perçoit dans son champ visuel les yeux fermés, et non plus de chercher à les générer chez le spectateur. L'approche est donc plus artistique que sensitive et scientifique, mais le cinéma de Brakhage n'en est pas moins stupéfiant. Car l'imagerie proposée par le réalisateur et surtout le rythme extrêmement soutenu du montage de la majorité de ses films visent une nouvelle fois le même effet, un amoindrissement de la mobilité du corps et une sensibilité accrue, sinon une hypersensibilité face à l'image. L'image est d'ailleurs prioritaire sur tout ici puisque Brakhage ne réalise presque qu'exclusivement des films muets. Comme il l'explique (toujours dans l'émission *Screening Room*), ce choix permet de déployer toute l'attention du spectateur du côté de l'image, de le rendre bien plus sensible aux détails qui parsèment ses films, à la construction rythmique et visuelle.

Brakhage est pour cela un parfait représentant d'un des deux pôles du cinéma expérimental dont Jean-François Lyotard regroupe une partie seulement sous le terme d'*acinéma*. Ainsi, après avoir proposé un premier pôle d'extrême lenteur (on pense aux premiers films d'Andy Warhol par exemple) qu'il appelle « tableau vivant », le philosophe se penche sur « l'abstraction » :

Or qu'arrive-t-il si c'est au contraire sur le support lui-même qu'on porte des mains perverses ? Voilà que c'est la pellicule, les mouvements, les éclairages, les mises au point, qui vont se refuser à produire l'image reconnaissable d'une victime ou d'un modèle immobile, et prendre sur eux, sans plus le laisser au corps fantasmé, le prix de l'agitation et de la dépense pulsionnelles. La pellicule (pour la peinture, la toile) se fait corps fantasmé. Toute l'abstraction lyrique en peinture tient dans un tel déplacement. Il implique la polarisation non plus vers l'immobilité du modèle, mais vers la mobilité du support. Cette mobilité est tout le contraire du mouvement cinématographique : elle relève de tout procédé défaisant les belles formes que suggère ce dernier, à quelque degré, élémentaire ou complexe, que ce procédé travaille. Elle fait barre aux synthèses d'identification et déjoue les instances mnésiques. Elle peut ainsi aller très loin

dans le sens d'une *ataraxie* des constituants iconiques, qu'il faut comprendre encore comme mobilisation du support.¹

Cet extrait retranscrit très bien ce transfert de vitalité et de mobilité dont nous parlions pour le cinéma de Snow et qui s'applique aussi bien à celui de Brakhage: une telle mobilité du support (dans le montage, le clignotement, le trop-plein d'informations dans le cadre du cinéma) qu'elle réduit à son minimum celle du public, tétanisé face à l'œuvre. Quelques lignes plus loin, nous trouvons cette description de la stupéfaction face aux tableaux de peintres relevant de l'abstraction lyrique, qualificatif largement utilisé pour qualifier de même le cinéma de Stan Brakhage :

Devant les infimes frissons qui ourlent les régions de contact ajointant les plages chromatiques de toiles de Rothko, ou devant les déplacements presque imperceptibles des petits objets ou organes de Pol Bury, c'est au prix de renoncer à sa totalité de corps et à la synthèse des mouvements qui le fait exister, que *le corps du spectateur lui-même* peut en jouir : ces objets-là exigent la paralysie non plus de l'objet-modèle mais du « sujet »-client, la décomposition de son organisme à lui, la restriction des voies de passage et de décharges libidinales à de très petites régions partielles (œil-cortex), la neutralisation du corps presque entier dans une tension bloquant toute évacuation des pulsions vers d'autres voies que celles nécessaires au détection de très fines différences. Il en va de même, selon d'autres modalités, des effets des excès de mouvement d'un Pollock en peinture ou d'un Thompson (travail sur l'objectif) au cinéma. Le cinéma abstrait comme la peinture abstraite en opacifiant le support renverse le dispositif, et fait du client la victime.²

Ces lignes accompagnent parfaitement la question de l'hypersensibilité que Brakhage attend de ses spectateurs - notamment en annulant la bande sonore -, concentrant toute la tension du côté du visuel. Nous retrouvons de même à nouveau une sorte de réinterprétation de Metz dans cette « neutralisation du corps » tétanisante au profit de « l'œil-cortex ». Mais il est ici question de « décharges libidinales », car le cinéma expérimental est un art de la jouissance.

Pour mieux comprendre cette composante essentielle de l'acinéma selon Lyotard, il nous faut remonter dans son texte à l'opposition entre un cinéma que Durafour appelle justement *Kinema* (en écho au Kapital) et un cinéma dit *pyrotechnique*. Dans une belle parabole, Lyotard propose deux versions d'un même acte, le frottement d'une allumette et sa consommation. D'un côté, l'allumette sert à allumer le gaz pour chauffer

¹ LYOTARD, Jean-François. *Des dispositifs pulsionnels*. Paris : Éditions Galilée, 1994, p. 67-68.

² *Ibid.*, p. 68-69.

l'eau du café, pour aller travailler et ainsi de suite, « la consommation n'est pas stérile, elle est un mouvement qui appartient au circuit du capital : marchandise-allumette —> marchandise-force de travail —> argent-salaire —> marchandise-allumette »¹. De l'autre côté, Lyotard imagine un enfant, qui gratterait cette allumette *pour rien* : « Mais quand l'enfant frotte la tête rouge *pour voir*, pour des prunes, il aime le mouvement, il aime les couleurs qui se muent les unes en les autres, les lumières qui passent par l'acmé de leur éclat, la mort du petit bout de bois, le chuintement. Il aime donc les différences stériles, qui ne mènent à rien »². Voici les deux bords du cinéma, ses deux camps antagonistes. D'un côté un cinéma intégré au circuit du capital, communément compris comme le cinéma commercial, hollywoodien, « narratif-représentatif-industriel » si l'on prend l'acronyme de Claudine Eizykman, qui fonctionne par et pour l'argent : production, marketing, sérialisation des films, objets détournés etc. De l'autre, nous aurions un cinéma qui échapperait à ce fonctionnement de type capitaliste et qui serait créé pour rien, dans une forme d'art pour l'art. La grande partie du cinéma expérimental est effectivement de ce type, produit avec rien (budgets inexistantes ou très réduits, auto-financements), très peu diffusé en dehors de cercles privilégiés, et surtout ne cherchant pas à s'étendre ; les films sont juste là. Il y a selon Lyotard une véritable jouissance dans cette pyrotechnie, ces films qui ne sont plus que consommation extraite du circuit du capital. Il suffit de regarder du côté des auteurs dont nous avons parlé, ayant passé une grande partie de leur vie dans des conditions de misère, et dépensant souvent leurs moindres économies dans l'achat de quelques mètres de pellicule pour créer, parfois durant de longues années (qu'on pense à Kubelka, ou même à *Eye Myth*, qui nécessita une année entière de peinture et de montage).

La jouissance chez Brakhage, c'est celle de la beauté pure, d'un travail constant sur les lumières, les couleurs et autres possibilités visuelles du cinéma sans tenir compte d'histoire ou de quoi que ce soit d'autre. Même ses œuvres figuratives sont tellement emportées par le lyrisme de l'image que leur contenu passe après la forme elle-même. Prenons par exemple *The Act of Seeing with One's Own Eyes* (1971). Le film est un des plus difficiles à voir de Brakhage, puisqu'il s'agit d'un film réalisé dans une morgue lors d'autopsies, n'épargnant aucun détail au spectateur. Pourtant, le travail sur la texture de la peau et surtout de la chair ouverte et du sang est ce qui motive toute l'entreprise de ce film. L'auteur rassurera d'ailleurs son public avant

¹ *Ibid.*, p. 59.

² *Ibid.*, p. 59.

projection : « Il n'y a rien qui doit vous effrayer ici, ce n'est qu'à propos de la lumière qui frappe les objets et rebondit puis est vue par vos yeux »¹. Un de ses films les plus célèbres, *Window Water Baby Moving* (1959), est consacré à la naissance de son premier enfant, et alterne d'abord chronologiquement puis en jeu de question-réponse des plans de caresses, tendresse et amour dans une baignoire où sa femme Jane prend son bain, et des plans de son accouchement. Dans un registre bien plus joyeux que le film précédemment cité mais tout aussi choquant pour l'œil non averti, Brakhage n'hésitera pas à filmer la naissance en gros plan, avec force détails, de dilatations en coulées de sang et cris de douleurs. Mais à nouveau, le travail visuel prédomine, quand bien même le film est majoritairement figuratif. Ainsi, tout le film sera baigné dans une atmosphère rougeoyante, chaleureuse qu'on pourrait qualifier d'intra-utérine. L'eau de la première partie venant couvrir le ventre gonflé de la mère en devenir entre en écho avec le sang s'écoulant de sa vulve dans la seconde partie, dans des jeux de reflets de lumières incessants sur les liquides. En dernier exemple, son *Short Film #9* (1975) pourrait être qualifié de pornographique au premier abord, puisqu'il s'agit de ce que l'on pourrait appeler une « captation » de l'acte d'amour (*lovemaking*) de deux amis de Brakhage dans une forêt. Mais l'entretien donné dans le cadre de son retour dans l'émission *Screening Room* en 1980 est clair : il déteste la représentation qu'a fait la pornographie du sexe. Quand bien même il est question dans ce film d'un acte sexuel filmé, souvent en gros plan, il n'est pourtant pas pornographique et est une nouvelle fois à considérer comme une représentation lyrique de l'amour et de l'acte d'amour en lui-même, lyrisme appuyé par l'environnement sylvestre qui entoure les amants. De même, les gros plans sont autant de travail sur la peau, les poils, les réactions de cette peau aux caresses qui sont travaillées comme autant de figures visuelles par Brakhage, et non pas comme de motifs potentiellement excitants ou voyeuristes comme dans la pornographie. On le constate, la vision est toujours la priorité du réalisateur et ses films, qu'ils soient abstraits ou figuratifs, seront toujours des expérimentations visuelles en premier lieu.

¹ BRAKHAGE, Stan. *op.cit.*, p. 156.

Figure 53- BRAKHAGE, Stan, *Window Water Baby Moving* (1959) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Il va de soi que cette intensité visuelle a une action sur le corps du spectateur, qui relève à nouveau de la stupéfaction dans la majeure partie des cas. Se basant sur les deux extrêmes constituant de l'acinéma Lyotardien, Jean-Michel Durafour utilise Brakhage comme exemple de l'excès de mobilité qualifié de « film d'agitation », prompt à immobiliser le public en faisant passer le mouvement de la salle au support lui-même, comme le rappelle l'auteur dans son ouvrage *Jean-François Lyotard, questions au cinéma* :

L'examen des relations qui unissent le film *aux spectateurs*, dans le cadre du dispositif de projection traditionnellement usité, le confirmerait : les films d'immobilisation provoquent « l'agitation la plus intense » (trépignement, impatience, agacements, quolibets, sifflets), disloquant l'unité du corps organique spectatorial par la fixité du *modèle* (référentiel) filmé (corps-victime figuré) ; les films d'agitation suscitent un effondrement similaire en intervenant, quant à eux, sur le *support* filmique, laissant le spectateur coi, désemparé (corps-victime percevant), interdit devant une image détraquée, affolée, pour laquelle l'identification n'est plus de secours (concentration de l'attention, passivité des facultés).¹

L'observation d'une salle de cinéma projetant un film commercial face à un public traditionnel est effectivement éloquente sur cette question : des lenteurs dans le film, un développement qui prend trop de temps, des scènes d'actions déceptives ou contrées, des dialogues à rallonge et le film est catalogué d'ennuyeux, les gens

¹ DURAFOUR, Jean-Michel. *Jean-François Lyotard, questions au cinéma: ce que le cinéma se figure*. Paris : Presses universitaires de France, 2009, p. 38.

s'agiteront, parleront, s'énerveront etc. À l'opposé, le montage dans le cinéma d'action à grand public, et plus généralement dans les *blockbusters* n'a cessé de s'accélérer, pour atteindre une rapidité proche de celle que travaillait Eisenstein, la théorie politique en moins. Le montage épileptique, les mouvements de caméra rapides, les effets de flou, d'éblouissements (*lens-flare*) ont une fonction précise, concernant le public. Narrativement, ces effets tendent à rendre la scène moins lisible, et ainsi augmenter le suspense et l'engouement du public : que se passe-t-il ? Est-ce la voiture du héros ou d'un de ses poursuivants qui vient de tomber dans le ravin ? Qui a la main dans le combat ? etc. Or, cette illisibilité couplée à l'excès de mouvement est aussi là pour river le spectateur à son siège. Ne parle-t-on pas d'un film qui « cloue sur place » ? C'est en quelque sorte l'aboutissement ultime d'un travail théorique constant sur le cinéma dominant : tout faire pour faire s'oublier le spectateur, pour lui faire oublier qu'il est devant un film, et par extension oublier son corps. Mais cet oubli n'est pas le même que celui de la stupéfaction. Cet oubli-ci est narratif, il vise à désincarner le spectateur pour qu'il puisse mieux s'identifier aux personnages du film, et l'intention est insidieusement politique selon le type de messages véhiculés par le héros. Quoi qu'il en soit, ces scènes d'actions ont phagocyté d'année en année des procédés développés par les cinéastes expérimentaux dans d'autres buts, et leur effet est immédiat ; le regard est rivé à l'écran, personne ne bouge ni ne parle, le spectacle est total (d'autant plus avec l'augmentation de la taille des écrans de projection tout comme l'augmentation du volume sonore, proprement assourdissant dans une salle de type multiplexe, nous l'avons déjà évoqué).

Dans le cadre du cinéma expérimental dont viennent ces possibilités de montage, de flous et d'illisibilité en général, l'effet est similaire à l'exception du fait qu'il ne suit bien évidemment plus une logique narrative mais au contraire une logique purement visuelle, pyrotechnique dirait Lyotard. Les films de Brakhage tournant tous autour d'un questionnement incessant sur ce qu'est « voir », ils sont donc réminiscences à leur tour d'expériences passées du spectateur. Là où les films précédemment abordés faisaient écho au cauchemar, à la paralysie du sommeil et ce souvent inconsciemment et créaient l'effet stupéfiant en se rappelant figuralement aux souvenirs du spectateur, ceux de Brakhage font appel à une expérience d'une vie entière de la vision qu'a forcément vécue son spectateur ; aux phosphènes, à ses potentielles hallucinations hypnagogiques, en somme à tous ces moments où la vision se faisait *voir*, n'était pas juste un automatisme. De même, le cinéma de Brakhage fonctionne aussi de manière rétroactive. Non content de créer un effet à partir de souvenirs, il aiguise aussi le regard

du spectateur, et tend à changer sa vision future sur ce qui l'entoure, à le rendre conscient de toutes les beautés de la vision de nuit, la vision les yeux-fermés, les iridescences de couleurs lorsque la lumière traverse les cils etc. Comme l'indique très bien l'incipit de *Meditations on Vision*, ces films cherchent une vision d'avant le verbe, une vision qui ne serait pas dirigée par le mot, mais existerait pour elle-même. En cela, Durafour pourra dire la chose suivante :

Stan Brakhage voulait un cinéma des données sensibles pures n'ayant plus rien à voir avec la dramaturgie et le récit, c'est-à-dire la mimésis ; cinéma qui ouvre à l'efflorescence de la perception, in statu nascendi, à une perception d'avant le je, d'avant la parole, d'avant les figures, originaire, perception de la matière elle-même, coïncidant avec ce qu'il appelle la « vision intérieure » : celle, par exemple, des « mouches », qui apparaissent dans le champ visuel par la pression des doigts sur les paupières, celle encore des phosphènes, des scotomes ou des éblouissements. Le film doit introduire à un autre monde que le donné phénoménal organisé par les facultés d'un sujet pensant, un monde d'avant la disjonction sujet voyant / objet vu. Il ne doit pas enregistrer le visible, mais rendre visible ce qui n'est pas visible ordinairement parce qu'il rend tout le reste visible : la vision elle-même. (...) Le cinéma, dissociant la perception d'un sujet conscient pour nous mettre en rapport avec l'interaction des images entre elles, sans passer par un centre humain extérieur, est capable d'opérer un tel strabisme perceptif d'une perception qui se percevrait elle-même.¹

Brakhage ira de plus en plus loin dans cette direction, et finira par réaliser une grande partie de ses films en peinture pure dans la dernière partie de sa carrière, à partir des années quatre-vingts et surtout dans les années quatre-vingt-dix. La pellicule est alors utilisée de manière totalement différente que dans le cinéma traditionnel, en accueillant peinture, colles et autres produits chimiques (qui seront probablement la cause du cancer qui emporta le réalisateur en 2003), pour donner une nouvelle possibilité de représenter l'irreprésentable, pour permettre de *voir* la vision elle-même. Il a d'ailleurs été l'un des auteurs à avoir le plus expérimenté le support lui-même. En remontant de manière antichronologique dans sa carrière, ce sera par exemple *Song Of The Mushroom* (2002), réalisé en collaboration avec Joel Haertling. Ce dernier imprima directement sur une pellicule 16mm non exposée une spore de champignon, pellicule que peindra en ajout Brakhage pour en faire le film final.² Auparavant déjà, Brakhage colla des feuilles directement sur la pellicule, créant ainsi des films à la fois

¹ *Ibid.*, p. 38-39.

² *Light Cone - SONG OF THE MUSHROOM* [en ligne]. [Consulté le 17 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://lightcone.org/fr/film-9296-song-of-the-mushroom>.

on ne peut plus figuratifs, dans le sens où il ne s'agit même plus d'une représentation d'un objet mais de l'objet lui-même, et à la fois abstraits par la rapidité du défilement et les formes mouvantes que créent ces collages. Ce sera donc *Garden of Earthly Delights* (1981), au titre bien évidemment inspiré des toiles de Hyeronimus Bosch, et surtout *Mothlight* (1963), film le plus important théoriquement de cette « série », et peut-être un des plus importants du cinéma expérimental.

Figure 54- BRAKHAGE, Stan, *Mothlight* (1963) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Ce dernier est composé lui aussi de feuilles collées sur une pellicule 16mm, mais aussi d'ailes de papillons de nuit. Le titre est en cela déjà programmatique : il s'agira d'un jeu entre un phalène et de la lumière, et ce physiquement. Mais aussi de la lumière qui révèle ses ailes à l'écran. Et encore une brève de narration, aussi évasive et abstraite soit-elle, sur un phalène irrésistiblement attiré par une lumière et finissant par s'y brûler. Mais essayer de greffer une histoire, ou même un sens à ce film (si tant est qu'on puisse encore appeler une telle expérience un « film ») serait le réduire dramatiquement. Le photogramme, une fois exposé ou photographié comme tel et hors du dispositif de projection, est une sorte de frise de feuilles, de toiles, d'ailes et autres objets naturels se succédant. Or, la projection change totalement le matériau premier ; elle rend ces objets pourtant concrets abstraits par la rapidité du défilement et la violence des contrastes provoqués par la lumière qui les traverse. Nous retrouvons la bien aimée vision les yeux fermés, mais générée cette fois-ci d'une nouvelle manière. Brakhage a de même été inspiré pour ce film par la triste observation de phalènes venant la nuit graviter autour d'une ampoule jusqu'à s'y brûler. Une première lecture est donnée par l'auteur lui-même, qui prend la parole dans le commentaire audio sur

le dvd *By Brakhage : An Anthology Volume 1* paru chez Criterion et comprenant *Mothlight* :

Nous avons ici un film que j'ai fait à partir d'un profond chagrin (*made out of a deep grief*). Le chagrin est mon affaire (*business*) d'une certaine façon, mais le chagrin a été utile à presser (*squeezing*) le petit film hors de moi, et j'en ai dit (*that i said*) : « Ces phalènes fous volent dans la lumière d'une chandelle (*flying into the candlelight*), et se brûlent eux-mêmes à mort, et c'est ce qui m'arrive à moi. Je n'ai pas assez d'argent pour faire des films, et... je ne nourris pas mes enfants correctement, à cause de ces foutus films, vous savez. Et je brûle ici... Que puis-je faire ? » Je ressens l'horreur absolue (*full horror*) d'une sorte d'immolation, d'une certaine façon.

Un film aussi abstrait et minimaliste que *Mothlight* comprend une explication sombre et personnelle. Mais celle-ci n'est bien sûr qu'une seule interprétation possible du film, la moins narrative étant la simple jouissance d'un fourmillement végétal et animal. Entre les deux interprétations, *Mothlight* peut aussi être une expérience de la vision de l'insecte ; les nombreuses herbes et branches défilant à l'image peuvent aussi grâce à la vitesse de la projection être vues comme un défilement non plus vertical (celui de la pellicule), mais au contraire en profondeur, c'est-à-dire la perception qu'aurait l'insecte volant d'une traversée d'herbes et de branchages. Et la construction du film va dans ce sens ; il y a ainsi dans la dernière trentaine de secondes du film une accumulation de cadavres d'insectes et d'ailes, puis la pellicule est de moins en moins chargée jusqu'à ne laisser apparaître que la lumière du projecteur, cette fameuse lumière qui brûle aussi bien les papillons de nuit que Brakhage lui-même.

Ce film réalisé sans caméra représente un véritable jalon dans l'histoire du cinéma, et sa vision est toujours aussi stupéfiante, quelques soixante-dix ans après sa création. C'est que l'expérience esthétique et surtout optique proposée par Brakhage est très troublante pour le spectateur, et l'on pourrait d'ailleurs considérer les tentatives d'interprétations précédentes comme autant de manières d'atténuer le choc que représente *Mothlight*, de rationaliser un film d'une grande violence visuelle et rythmique. Si celui-ci est aussi éprouvant, c'est aussi parce qu'il est, d'une autre manière que chez Snow, fondamentalement non-humain. Il semble ne pas être conçu pour un regard humain, ou propose en tout cas une expérience qui s'en éloigne tant qu'elle en devient inhumaine et produit une disjonction chez le spectateur qui fait face à un trop plein d'informations, que son esprit ne peut pas traiter dans son intégralité.

C'est la clef pour interpréter l'effet de stupéfaction que produisent les films de Brakhage, et les films d'ultra-rapidité en général.

Considérons l'effet d'une montagne-russe sur le corps humain : la vitesse est telle que la perception visuelle de ce qui se produit arrive parfois en retard par rapport à la perception kinesthésique du parcours. C'est alors l'apparition de sensations que certaines personnes recherchent et d'autres fuient pour les mêmes raisons ; vertige, malaise, haut-le-cœur, impression d'impuissance, décharges d'adrénaline, euphorie etc. L'effet d'un film de Brakhage est assez similaire, à la différence bien sûr que la mobilité extrême du corps n'est plus du côté de celui du spectateur, mais au contraire s'est déplacé dans le corps de la pellicule. Le déroulement est bien trop rapide pour être perçu par l'œil humain, il faudrait pour cela observer la pellicule elle-même avec une loupe ou une visionneuse permettant la manipulation de la cadence. C'est dans l'infinité de détails projetés dans *Mothlight* ou tout autre film d'extrême mobilité que se produit la stupéfaction, en ce qu'elle dépasse la perception et immobilise le corps, l'absence de son venant surenchérir cet effet. Durafour aura bien relevé cet effet sous le terme de sidération, qui nous semble trop fort, puisque la sidération tient plus du choc violent et surtout ponctuel, mais l'idée n'en est pas moins la même :

Les films de Brakhage sont caractéristiques de l'exo-cinéma, qui font de la perception, de la « matière chaude datant d'avant les hommes » (lumières, couleurs, etc.) leur matière première, et qui impliquent un certain état de *sidération* chez le spectateur venant perturber sa perception ordinaire (depuis son extérieur) en *la désastrant*.¹

Mais le cinéma de Brakhage n'est pas que vision, il est aussi fortement kinesthésique. Nous avons vu qu'il n'hésitait pas à filmer des situations extrêmes, comme l'accouchement de sa femme qu'il a mis en relation dialectique avec l'attente, toute en tendresse et en douceur. Un de ses plus grands films, peut-être son chef d'œuvre fonctionnera aussi par la kinesthésie et prendra une dimension mythologique considérable : *Dog Star Man*, composé d'un prélude et de quatre parties réalisées entre 1961 et 1964. Chaque partie est composée d'un certain nombre de surimpressions (deux pour le prélude, puis chaque numéro indique de même le nombre de surimpressions), ce qui donne une densité croissante au film jusqu'au climax que représente la partie 4, sorte de condensation des motifs déployés précédemment et d'une grande intensité visuelle. Le film compris dans son ensemble atteint une durée

¹ DURAFOUR, Jean-Michel. *op.cit.*, p. 40-41.

de 74 minutes. Brakhage ira plus loin en reprenant les pellicules utilisées pour la conception de *Dog Star Man* et en les dépliant de toutes les manières possibles dans un film fleuve de quelques 260 minutes, *The Art of Vision* (1965). Ce dernier film est un remontage de toutes les combinaisons possibles de surimpressions de *Dog Star Man*, le prélude seul fera par exemple 75 minutes, et comprendra la projection de la bobine A, puis de la bobine B, et enfin la bobine A superposée à la B, et ainsi de suite pour chaque partie, jusqu'à l'intense travail sur la partie 4, comprenant quinze projections. Ces deux films représentent un aboutissement très important à ce moment de la carrière de Brakhage, de par la sophistication du montage qui regroupe toutes les techniques abordées par le réalisateur dans ses films précédents, mais rarement utilisées en même temps, et surtout par la relecture qu'est *The Art of Vision*, qui fait à la fois figure de film-analyse, de synthèse, de film à part entière et permet de « mieux » voir *Dog Star Man*, de rendre attentif aux innombrables détails que cachent les surimpressions.

Maintenant décrite la genèse de ces films, nous nous concentrerons sur l'expérience qu'est *Dog Star Man*. De quoi est-il alors question dans ce film si particulier, moment de bascule dans la carrière de son auteur ? Une description narrative ne pourra qu'être déceptive, comme en témoigne celle qu'en donne Fred Camper, originellement paru dans *Film Culture* :

Un bûcheron entreprend de gravir une montagne. Il lutte contre un arbre blanc mort, le jette et le coupe en morceaux. Ceci est presque littéralement la narration de *The Art of Vision*.¹

On comprend bien que *Dog Star Man* et *The Art of Vision* ne doivent à leur tour pas être considérés comme des films narratifs ; ils sont avant tout des expériences du regard tout comme des expériences proprement kinesthésiques. De même, ce synopsis cache l'ampleur du sous-texte derrière chaque image, car *Dog Star Man* est aussi un film sur la création du monde, sur le cosmos. Le prélude mettra ainsi en relation - que ce soit par montage ou simultanément en surimpressions - des images astronomiques (étoiles, éruptions solaires) et des images microscopiques (circulation du sang dans les veines). Le personnage de bûcheron (Brakhage lui-même) prend une dimension mythologique, et on peut interpréter le titre de cette façon. Il serait littéralement « l'homme de l'étoile du chien », le créateur du monde. On pense ici à la manière dont

¹ CAMPER, Fred. *Article on Stan Brakhage's « The Art of Vision, »* [en ligne]. 1966. [Consulté le 18 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://www.fredcamper.com/Film/Brakhage7.html> (traduction personnelle).

James Joyce dans *Finnegan's Wake* faisait d'un ouvrier du bâtiment lubrique une sorte de dieu créateur égyptien tout en restant un simple homme accidenté. En chutant de son échelle, il introduit à la fois la fiction et l'origine du monde diégétique entier. Cette création du monde dans *Dog Star Man* se retrouve notamment dans la partie 3, très sensuelle, où les corps nus de Brakhage et de sa femme Jane sont filmés sous tous les angles, parfois surimprimés de mains venant créer des caresses virtuelles, qui semblent être une sorte de flash-back vis-à-vis de la partie 2, centrée sur la figure du nouveau-né, l'enfant étant mis en relation par montage aux éruptions solaires, qui peuvent elles-mêmes à la fois être vues comme un phénomène physique, une métaphore du commencement de la vie, une éjaculation etc. Notre référence précédente à Joyce n'était pas anodine ; *Dog Star Man*, s'il ne partage pas les multiples allusions, jeux de mots sexuels et le ton parodique du roman-fleuve (ce serait la Liffey en l'occurrence) de l'auteur dublinois, n'en conserve pas moins un goût prononcé pour la création d'un univers personnel et cohérent et surtout ouvert à d'innombrables interprétations, chaque image pouvant être comprise pour elle-même, pour sa relation avec les surimpressions qui la couvrent mais aussi avec l'ensemble des autres images du film. C'est tout l'intérêt de l'analyse presque scolaire et méthodique que représente *The Art of Vision* par rapport à *Dog Star Man*. C'est ce qui a fait P. Adams Sitney parler de *mythopoïétique*, de création mythologique pour qualifier entre autres le cinéma de Brakhage. De même, la simple souche blanche que vient couper le bûcheron est comprise - notamment grâce aux peintures venant couvrir ce motif récurrent du film - comme Yggdrasil, le fameux arbre monde de la mythologie nordique, que nous retrouverons des années plus tard dans un film qui lui est consacré : *Yggdrasill: Whose Roots Are Stars in the Human Mind* (1997).

Du côté du spectateur, cette multiplicité d'interprétations n'enraye en rien l'aspect physique travaillé par *Dog Star Man*, qui fonctionne aussi sur un plan kinesthésique. Dans un premier temps, certaines séquences particulièrement rapides et complexes (notamment dans les parties 3 et 4) peuvent se rapprocher des films de clignotement. Même si elles restent principalement figuratives, ou en tout cas ont au moins des formes et des couleurs à proposer à leur spectateur, elles n'en provoquent pas moins elles aussi des hallucinations visuelles, dues aux clignotements et surtout contrastes importants que le montage utilise parfois. Mais surtout, la figure humaine principale du film, Brakhage lui-même incarnant cet « homme de l'étoile du chien » est en difficulté face à l'ascension, chaque pas semble de plus en plus difficile, et la caméra est souvent décentrée de manière à amplifier artificiellement la déclivité de la pente

qu'il gravit. La pénibilité de ce chemin vers l'arbre a pour but premier d'appuyer la dimension mythique de ce trajet mais devient éprouvante pour le spectateur lui-même, potentiellement identifié à cette figure humaine reconnaissable au sein d'un film fait de fourmillements, d'aplats de couleurs et d'images de corps déshumanisés, séparés de leur intégrité.

Figure 55- BRAKHAGE, Stan, *Dog Star Man* (1961-1964) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Mais c'est sans compter sur une dimension cruciale du cinéma de Brakhage, rendue visible dans les expériences de film sans caméra comme *Mothlight* : la dimension tactile. Car si ses films sont ontologiquement consacrés à la vision et à ses mécanismes, ils sont de même un cinéma qui parle au toucher, si bien qu'il est possible de parler de dimension *haptique*, en opposition mais aussi en addition à sa dimension *optique*. Comprenons ce terme tel que défini par Laura Marks dans un livre justement nommé *The Skin of the Film* :

De telles images offrent une telle prolifération de figures que le spectateur perçoit les textures autant que les objets imagés. Alors que la perception optique privilégie la puissance représentationnelle des images, la perception haptique privilégie la présence matérielle de l'image. Faisant appel à d'autres formes d'expérience sensible, principalement le toucher et la kinesthésie, la visualité haptique implique le corps plus que la visualité optique. Le toucher est un sens localisé sur la surface du corps : penser le cinéma comme haptique est seulement une invitation à considérer les manières dont le cinéma fait appel au corps comme un tout.¹

¹ MARKS, Laura U. *The skin of the film: intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham : Duke University Press, 2000, p. 162 (nous traduisons).

La texture occupe une place considérable dans le cinéma de Brakhage, jusqu'aux expériences limites dont nous avons parlé précédemment qui font de la texture d'objets réels l'objet même du film. On peut penser de même à nouveau à la partie 3 de *Dog Star Man*, ou à toutes les variations autour de la sexualité qui parsèment la filmographie du réalisateur, du masturbatoire *Flesh of the Morning* (1956) aux *Sexual Meditation* (1970-1972), en passant par le polémique *Lovemaking* (1968), tous pouvant être considérés comme des films pornographiques, mais proposant au contraire des expériences visuelles sur la peau et le contact plus que des images cherchant à exciter sexuellement leurs spectateurs. Les gros plans sur la peau et le toucher sont prompts à générer une réponse haptique, c'est d'ailleurs une des méthodes les plus simples pour créer de la texture dans le film. Mais c'est oublier la peau du film, la pellicule ; il n'est alors pas étonnant de voir Brakhage se tourner vers le 8mm lorsqu'il se fait voler son matériel en 1964, d'abord faute d'argent pour réinvestir dans une caméra 16mm, mais bientôt surtout pour le grain bien plus présent et visible de la pellicule, qu'il accentuera parfois en gonflant ses productions en 16mm lors du tirage. Un véritable relief se dégage de ces films très granuleux, qui n'est heureusement en rien atténué par les récentes restaurations et sorties bluray des films, contrairement à d'autres travaux sur des films anciens.

On pourrait penser qu'en devenant kinesthésique, en faisant appel au sens du toucher chez le spectateur, le film en perdrait ses facultés stupéfiantes, verrait atténuer sa capacité à paralyser le spectateur perturbant son statut de sujet tout percevant. Il n'en est rien, puisque c'est paradoxalement la vue qui est à nouveau sollicitée ici, « l'effet de cette densité est d'inviter cette sorte de vision à se répandre sur la surface de l'image au lieu de la pénétrer en profondeur »¹. La texture de ce qui est filmé, mais aussi du film lui-même n'est donc pas à regarder mais à ressentir à travers la vision, ce dont Laura Marks pouvait témoigner notamment en regardant une cassette vidéo de ce type d'images haptiques : « J'ai réalisé que la cassette a utilisé ma vision comme s'il s'agissait d'un sens de toucher ; j'ai brossé l'image (...) avec la peau de mes yeux, au lieu de la regarder »². L'image haptique, si elle fait donc appel à un autre sens que celui de la vision, n'en reste pas moins une expérience optique ; elle passe par la médiation de la vue pour parler à d'autres sens, d'une manière similaire à la kinesthésie. Ainsi, quand bien même les films de Brakhage sont emplis de textures mobiles et granuleuses et font écho à des états de corps fatigués ou douloureux, ils

¹ *Ibid.*, p. 137 (nous traduisons).

² *Ibid.*, p. 127 (nous traduisons).

utilisent pour atteindre ces résultats l'image seule. L'expérience n'en est même que plus stupéfiante, puisque le spectateur est amené à considérer des sensations physiques qu'il n'expérimente pas réellement ; il est assis, immobile, n'est pas essoufflé, n'accouche pas ni ne touche les peaux présentes à l'écran, mais il est pourtant invité par le film à ressentir toutes ces expériences virtuellement.

On comprend bien derrière la ligne directrice qui régit ses différents films pourquoi Brakhage a pu s'opposer parfois féroce­ment à d'autres courants du cinéma expérimental, le cinéma structurel en première ligne. Son style lyrique n'a en effet rien à voir avec la théorie rigide et implacable derrière les films de Snow, Gehr et autres, chaque choix de montage semble être opéré de manière empirique, d'où l'impression de fluidité qui jaillit de toute sa filmographie. Nous ne faisons plus face au machinique, mais bien à un cinéma radicalement organique, parlant à tous les sens à travers la vision. La puissance des expériences optiques menées par Brakhage est telle que le spectateur emporte à chaque fois un peu du film avec lui ; certes ce constat est une sorte de lieu commun pour parler de l'appréciation du spectateur, mais elle a ici un sens bien plus fort : le film invite directement ce spectateur dans un premier temps à redécouvrir des modes de visions minoritaires dans la vie quotidienne, puis de manière rétroactive à retrouver ces perturbations optiques, et somme toute à rendre abstrait le quotidien, à profiter de la beauté de la vue perturbée, de la vue derrière les paupières... Nous sommes entièrement dans la description lyotardienne de l'acinéma. D'une manière similaire à celle de Deleuze, Lyotard conçoit le cinéma comme un ensemble de mouvements. Or, certains seront problématiques dans le cadre du cinéma commercial, et « l'apprentissage des métiers cinématographiques vise(ra) à savoir éliminer, lors de la production du film, un nombre important de ces mouvements possibles »¹. On retrouve ici la métaphore du « bel animal » de la *Poétique* d'Aristote, qui a régi le théâtre puis le cinéma après lui jusqu'aujourd'hui, dans leurs variantes dominantes. Le cinéma expérimental, ou acinéma donc, sera l'occasion d'une reconquête, celle de ces mouvements rejetés parce que dangereux à la belle forme du film, parce qu'ils empêchent la sacro-sainte identification, la *catharsis*, qu'ils « sortent » le spectateur de la fiction en le ramenant à sa propre place de sujet. Le cinéma de Stan Brakhage semble parfaitement représentatif des lignes suivantes de Lyotard : « Si l'on ne sélectionne aucun mouvement, on accepte le fortuit, le sale, le trouble, le mal réglé, louche, mal cadré, bancal, mal tiré... »². La forme du cinéma

¹ LYOTARD, Jean-François. *Des dispositifs pulsionnels. op.cit.*, p. 57.

² *Ibid.*, p. 57-58.

expérimental serait donc l'exacte opposée, le négatif de celle développée et utilisée depuis tant d'années par Hollywood. Nous avons vu qu'il existe toutefois une circulation entre ces deux pôles du 7^{ème} art, et que le cinéma commercial ne cessera de revoir sa liste de mouvements acceptables, pour reprendre les conceptions de Lyotard, et d'intégrer de nouveaux effets de mise en scène, de montage, de scénario qui ont été testés dans le cinéma expérimental.

Mais il est possible de relire ce descriptif du côté du spectateur ; la vie quotidienne est faite de cette sélection impitoyable de mouvements, en faisant abstraction de tout ce qui perturberait la vue purement utilitaire, c'est le principe même des corrections optiques. Ce que propose Brakhage dans ses films, c'est donc d'oublier ce constant travail inconscient sur sa perception visuelle, et d'apprécier à valeurs égales toutes les possibilités de nos yeux et de l'interprétation de ce qui leur parvient par notre esprit. De pouvoir donc profiter d'un éblouissement subi en se laissant surprendre par un rayon de soleil à travers les branches d'un arbre. De redécouvrir les véritables arcs-en-ciel se formant sur nos cils lorsque les yeux sont plissés. De s'auto-stupéfier lorsque, seul dans un lit, sans mouvement, l'on ferme les yeux et profite du spectacle offert par les vaines interprétations des lumières créées par le cortex visuel...

D. La dormeuse

Le célèbre tableau de Füssli, fil conducteur de notre recherche, ne représente pas un cauchemar, comme son nom le laisserait penser. Comme l'a remarqué Pontalis, nous voyons à la fois le « cauchemar » et la dormeuse dont il émerge. Il ne s'agit donc pas d'un mauvais rêve, il s'agit de la contamination d'un environnement réel par des hallucinations hypnagogiques, hallucinations dont le caractère kinesthésique est sous-entendu par la pression imposée par l'incube sur le corps de la jeune femme. Cette subtilité invoque tout un imaginaire de la PS, puisque c'est bien ce trouble qui est mis en image par le peintre ici. Des trois éléments que nous avons distingués et analysés dans chaque partie (L'intrus, l'incube et la dormeuse), le corps est la composante la plus essentielle des représentations à travers les temps et les arts. Nous en avons vu de nombreuses variantes, mais il faut quasiment toujours un corps sur lequel vient peser la tension pour que l'héritage de l'histoire du trouble suinte de l'œuvre. Que ce soit la tension d'une sombre présence menaçante comme la tension plus extrême d'un poids sur la poitrine, la dormeuse est l'élément qui sert de point commun à la survivance. De l'autre côté du dispositif, c'est donc aussi le corps du spectateur qui est en jeu. Et, nous l'avons vu, ces représentations cherchent majoritairement à provoquer un état similaire à celui représenté chez son public, d'opérer une circulation des paralysies à travers ce que nous avons choisi de nommer « triangle des corps ». Le cinéma est l'objet principal de cette recherche pour cette raison, c'est que le triangle des corps y semble bien plus fort que dans les autres arts et ceci est en partie due à la configuration même de la projection cinématographique. Le corps du spectateur est déjà dans une disposition propice à l'apparition de la stupéfaction ; il est dans une situation nocturne, évoquant bien sûr celle du sommeil, et toute son attention est dirigée vers l'écran, unique source de lumière. Il est de même invité par l'obscurité à oublier ce qui l'entoure, qu'il s'agisse des autres personnes dans la salle tout comme de son propre corps ; tout est fait pour que sa seule perception soit sollicitée, et le reste oublié le temps de la projection.

Il est d'ailleurs essentiel de noter que la stupéfaction n'est pas uniquement liée à la PS, notre dernier chapitre est entièrement dédié à d'autres modalités susceptibles de la voir apparaître, et bien d'autres que nous n'avons pas évoquées existent. Ce trouble a néanmoins été, nous l'avons dit, une porte d'entrée de premier ordre pour comprendre la stupéfaction et ses mécanismes d'apparition. Il a créé un lien évident entre le cinéma et la stupéfaction, puisque la PS partage avec lui de même qu'avec la stupéfaction un

sujet en sur-perception et en sous-motricité, un déplacement de toute la mobilité du corps à l'acte de vision (et dans une moindre mesure d'audition). Après en avoir vu les modalités esthétiques (présence puis oppression), il convenait de voir quel était l'effet kinesthésique qui émergeait de ces images, qui venait contaminer le corps du spectateur comme les modalités avaient contaminé l'histoire de l'art. En utilisant les possibilités de l'identification, narrative bien sûr mais aussi et surtout sensitive, ces films tétanisent le spectateur réceptif et le poussent à expérimenter un état proche de celui des personnages, dans cette amplification que génère le triangle des corps. L'identification sensitive et corporelle se fait, rappelons-le, à plusieurs niveaux. Le spectateur s'identifie dans un premier temps au personnage, puis à son corps et enfin au sous-texte figural du film : le sujet paralytique qu'évoque le corps tétanisé. Gardons à l'esprit, au risque de nous répéter, que le spectateur n'est jamais *forcé* par le film à être stupéfié, il peut ne rien ressentir du tout, et c'est d'ailleurs une grande partie des expériences de vision au cinéma. Nous parlons bien ici d'un spectateur qui accepte le pacte que lui propose la mise en scène, qui est réceptif aux effets qui ont été pensés (ou même inconsciemment pensés) par le réalisateur. Notre but est d'interroger l'esthétique et sa relation au corps du spectateur, non de plonger dans les neurosciences et de *prouver* cet effet, ce qui serait absolument impossible. Chaque spectateur est différent, doué d'une sensibilité, de souvenirs, de fantasmes et surtout d'un corps singulier, et réagit donc d'une autre façon aux stimuli du film, à l'imaginaire convoqué par la réalisation.

Mais dans le cas d'une parfaite réponse à ces appels de l'image, l'expérience est transcendante, le spectateur est amené à quitter son corps quelques instants au pire, le temps de la projection au mieux, et de revêtir celui qui lui est proposé par le film. Déjà en 1945, Merleau-Ponty relevait ces possibilités de la perception, lorsqu'il décrivait des expériences proposant de faire chausser à un sujet des lunettes dont les verres sont des miroirs reflétant l'espace situé devant lui, mais de manière inversée, ou renversée à 45°. L'enjeu pour Merleau-Ponty - qui est le nôtre aussi dans un tout autre dispositif - est de montrer que le sujet s'adapte après un certain temps à cette perturbation de son champ visuel, ou plutôt adapte son corps et le fait corrélérer avec celui que lui propose cette nouvelle vision. Nous soulignerons bien évidemment la correspondance remarquable que l'on peut tirer rétroactivement entre ces lignes et l'expérience proposée non plus dans un cadre clinique mais bien dans celui d'un spectacle cinématographique :

L'image du miroir lui donne d'abord une chambre autrement orientée, c'est-à-dire que le sujet n'est pas en prise avec les ustensiles qu'elle renferme, il ne l'habite pas, il ne cohabite pas avec l'homme qu'il voit aller et venir. Après quelques minutes, et à condition qu'il ne renforce pas son ancrage initial en jetant les yeux hors du miroir, cette merveille se produit que la chambre reflétée évoque un sujet capable d'y vivre. Ce corps virtuel déplace le corps réel à tel point que le sujet ne se sent plus dans le monde où il est effectivement, et qu'au lieu de ses jambes et de ses bras véritables, il se sent les jambes et les bras qu'il faudrait avoir pour marcher et pour agir dans la chambre reflétée, il habite le spectacle. C'est alors que le niveau spatial bascule et s'établit dans sa nouvelle position. Il est donc une certaine possession du monde par mon corps, une certaine *prise* de mon corps sur le monde. Projeté, en l'absence de points d'ancrage, par la seule attitude de mon corps, comme dans les expériences de Nagel, - déterminé, quand le corps est assoupi, par les seules exigences du spectacle, comme dans les expériences de Wertheimer, - *il apparaît normalement à la jonction de mes intentions motrices et de mon champ perceptif, lorsque mon corps effectif vient à coïncider avec le corps virtuel qui est exigé par le spectacle et le spectacle effectif avec le milieu que mon corps projette autour de lui.*¹

Alors même qu'il parlait d'un tout autre champ d'étude et d'un autre type de perception, Merleau-Ponty vient de décrire admirablement bien l'expérience cinématographique, en ce qui concerne la corporalité en tout cas. Il y a d'un côté le corps *virtuel* pensé par le film, espéré par celui-ci pourrions-nous dire, et de l'autre celui du spectateur, le corps *effectif* dont parle le phénoménologue. La stupéfaction, dans notre cas précis, se produit lorsque les deux corps se rencontrent, lorsque le spectateur se laisse aller et « habite le spectacle ». C'est bien ce qui explique l'effet si particulier et parfois même violent que des films comme ceux de Conrad, Snow ou Brakhage peuvent exercer sur leur spectateur, en l'invitant à rejoindre un corps virtuel diamétralement opposé au sien, corps animal, corps mécanique etc. Cet effet est d'autant plus radical lorsqu'il concerne des films comme ceux-ci où l'identification primaire est la base même de leur fonctionnement. Souvenons-nous des lignes de Mitry en ce qui concerne le problème à l'identification que posait *La dame du lac*, où un reflet, des mains apparaissant dans une vue subjective balayait toute possibilité d'identification parce que bien trop corporels, trop proches du corps du spectateur et par conséquent trop éloignés.

Cette stupéfaction est donc travaillée par les films que nous avons analysés au cours de cette recherche, et ce de diverses façons. La PS a pu servir de porte d'entrée, mais

¹ MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la perception. op.cit.*, p. 298 (nous soulignons).

nous avons vu dans cette partie qu'il n'y avait même pas besoin de déployer toutes ses modalités pour qu'un effet sur le spectateur soit possible. Les films les plus puissants sur la question sont bien évidemment ceux qui utilisent les trois figures que nous avons distinguées, comme *Ju-On* ou *Insidious IV*, mais un simple corps paralysé suffit à forcer le spectateur à cette identification complexe et désagréable. Pour démontrer que la stupéfaction ne reposait pas sur la PS et son esthétique, nous avons de même ouvert le dernier chapitre à un tout autre corpus, celui du cinéma expérimental, ce qui nécessita de nouvelles grilles de lectures et d'autres méthodes d'analyse. L'effet sur le spectateur est néanmoins similaire, il ne s'agit que des moyens de l'atteindre qui divergent. Mais gardons à l'esprit que ce n'est qu'un exemple que nous avons proposé, une grande quantité d'autres étant bien sûr possibles. Et quand bien même ce lien est très mince, les films de ce dernier corpus entretiennent une très légère relation avec la PS, en ce qu'ils font appel à des phénomènes connexes, comme les phosphènes et les hallucinations hypnagogiques, ou les hallucinations d'ordre vestibulaire-moteur dans le cadre du cinéma kinesthésique de Michaël Snow. Une chose est sûre : si l'on parle de stupéfaction, c'est que le réalisateur et le film ont pensé à un moment ou à un autre la place du spectateur, et ont pensé cette possibilité, sciemment ou inconsciemment (dans le cadre de survivances non prévues). Voici notre tour d'horizon terminé, et nous devons de le clore sur le corps du spectateur, qui occupe la place centrale de cette question esthétique. Quand bien même les films ne seraient réalisés que d'une manière cathartique, ou pour un nombre très réduits de spectateurs « moi-même et quelques proches amis » disait Jonas Mekas, il y aura toujours un corps de l'autre côté de l'écran, un corps sensible et prompt à réagir aux figures que lui propose le film.

IV. Conclusions

D'un côté, un trouble du sommeil relativement peu connu qui a modulé toute l'histoire de l'art, et ce depuis l'Antiquité. Ce trouble est la paralysie du sommeil, un état de corps terriblement effrayant dans lequel le sujet est paralysé et fait face à des hallucinations angoissantes de différents types et intensités. Il représente en quelque sorte une forme de stupéfaction parfaite et totale : le corps ne réagit plus du tout aux impulsions envoyées par l'esprit, et celui-ci est obnubilé par un nombre réduit de perceptions, généralement une impression de présence dans la pièce, un poids sur la poitrine empêchant de respirer, les deux combinés dans la figure de l'éphialtès dans les cas limites... Durant de longues années, la PS n'a pas été comprise, et de nombreuses interprétations sont apparues, des interprétations physiologiques de type gastrique de l'Antiquité et du Moyen-Âge jusqu'aux interprétations de type psychanalytique au tournant du XIX^{ème} siècle. Il faudra attendre de considérables avancées dans le champ des sciences cognitives pour que l'étiologie du trouble puisse être détaillée et que les modes de fonctionnement et d'apparition de celui-ci soient compris. Les interprétations les plus farfelues comme les plus pragmatiques sont alors balayées : la PS voit son origine être purement physiologique, en ce qu'elle provient d'une perturbation du sommeil paradoxal. Le rythme de vie en général et la fatigue en particulier sont des facteurs favorables à son apparition, et seule l'imagerie des hallucinations est d'ordre psychologique et personnelle. Pourtant, et c'est bien ce qui a constitué le cœur de cette recherche, des figures communes ont vite été remarquées, et celles-ci ont traversé les âges, alors même qu'on pourrait imaginer de véritables changements selon les époques. Seuls les termes utilisés changent, mais l'idée générale des silhouettes hallucinées est toujours la même ; une forme sombre et menaçante, généralement du sexe opposé à celui du sujet. La langue anglaise tirera même un lien éloquent entre les siècles en donnant aux apparitions le nom d'*Old Hag*, c'est-à-dire vieille sorcière, comme dans de nombreux cas relatés du Moyen-Âge. Sous le nom de cauchemar, puis enfin au XX^{ème} siècle de paralysie du sommeil pour le distinguer du simple mauvais rêve, le trouble est dans l'esprit d'une majeure partie de la population, tous sexes, âges, nationalités et croyances confondus, sans même être réellement connu ou vécu. C'est ce qui explique le sinistre intérêt que provoque *Le Cauchemar* de Füssli sur son spectateur ; il y a là quelque chose de connu, de presque familier, d'étrangement familier en l'occurrence, sans que l'on n'arrive à mettre le doigt dessus.

De l'autre côté, le cinéma et plus particulièrement une certaine catégorie de films. Le 7^{ème} art a sans cesse fait appel aux six précédents pour s'étoffer, et un des grands enjeux de ses premières années a justement été de chercher à s'en éloigner, de trouver ses spécificités propres. Il est néanmoins porteur d'un véritable héritage millénaire, et de nombreux motifs traités dans le cinéma sont de véritables survivances, identiques à celles que traquait durant toute la fin de sa vie Aby Warburg, dans son *Atlas Mnemosyne*. Un genre aussi visuel et corporel que le cinéma d'horreur ne pouvait donc que profiter de ces survivances, même à son corps défendant, et ainsi faire appel aux souvenirs conscients ou non du spectateur. De nombreuses adaptations notamment finirent d'inscrire le cinéma dans la lignée des romans d'horreurs, notamment du roman gothique qui connut une belle postérité dans ce nouvel art naissant. Les images en mouvement ont de même tenté un exploit que ne parvenaient que bien mal à accomplir avant elles les autres arts : représenter le rêve. Certes, personne n'a vraiment réussi et le rêve, et par extension le cauchemar, ont fini par n'être que des sources d'inspirations thématiques ou esthétiques. Le contenu onirique reste néanmoins impossible à représenter, et les films s'y étant risqué, comme le cinéma surréaliste, restent malgré tout trop concrets, trop logiques par rapport à la construction du rêve. Il en est de même pour le cauchemar, qui est d'ailleurs bien souvent assez anodin une fois raconté, la charge d'effroi et d'angoisse provenant de l'inconscient, donc de quelque chose qui habite sous la surface du rêve et se matérialise de cette manière à l'esprit du dormeur. Mais il ne fallait qu'une question de temps pour que le Cauchemar, c'est-à-dire la PS, infuse son esthétique dans le cinéma, en l'occurrence dès les années vingt avec *Nosferatu*, et peut-être même avant. Ce fond visuel mais aussi figural était déjà bien vivace dans les autres arts, et il suffisait à nouveau de s'y référer et de l'adapter aux images en mouvement.

Il y avait comme une évidence à ce que ce médium s'intéresse et surtout utilise la PS tant celui-ci est hanté de fantômes, vampires, ombres mobiles et autres doubles maléfiques. Les différentes caractéristiques du trouble du sommeil (présence, oppression et paralysie, hallucinations vestibulaires-motrices) sont la plupart du temps exploitées seules, dans de rares cas tous ensembles, pour une expérience au plus près de la PS (*Ju-On* par exemple, ou *Insidious IV*). Toutefois, rappelons que cette utilisation des différents motifs du trouble est souvent inconsciente, les auteurs se réfèrent plus volontiers à l'histoire de l'art ou à une vague idée de cauchemar qu'à un événement nocturne plutôt confidentiel. Et c'est peut-être ce qui crée toute la puissance figurale de ce sujet se faisant forme. La survivance de toute cette histoire de la PS -

ayant finalement très peu évolué avec les siècles - est ancrée dans l'esprit de la plupart des spectateurs, quelle que soit leur origine. Quelque chose va donc agir sous la surface de l'image et venir la hanter, devenir cet inconscient au même titre qu'un mauvais rêve si peu impressionnant et pourtant terrifiant pour le dormeur parce que chargé de multiples sens au-delà de son sens apparent. La perception de l'image n'est qu'une fraction de ce qu'elle deviendra dans l'esprit du sujet. C'était déjà l'intuition de Bergson à ce sujet :

En fait, il n'y a pas de perception qui ne soit imprégnée de souvenirs. Aux données immédiates et présentes de nos sens nous mêlons mille et mille détails de notre expérience passée. Le plus souvent, ces souvenirs déplacent nos perceptions réelles, dont nous ne retenons alors que quelques indications, simples « signes » destinés à nous rappeler d'anciennes images.¹

Si l'image perçue est réellement ce qu'elle est, elle sera la même pour tous ses spectateurs, si l'on ne tient pas compte des particularités optiques de chacun bien évidemment. L'image mentale est quant à elle constamment altérée, modulée par une myriade de paramètres impossibles à prendre en compte ; c'est d'ailleurs une des raisons de l'impossibilité d'une étude cognitive réellement approfondie.

Si le premier lien entre le trouble du sommeil et le cinéma est esthétique, il est aussi physique, kinesthésique, c'est tout l'enjeu de cette recherche. Car la PS n'a été qu'un moyen, une voie royale pour parler de la stupéfaction, qui est, nous semble-t-il, le lien principal entre l'expérience nocturne personnelle et cette forme d'expérience nocturne partagée et d'une durée déterminée qu'est la séance de cinéma. En nous inspirant du tableau *Le Cauchemar* de Füssli et des écrits de J.Allan Cheyne², nous avons distingué trois figures, trois modalités de la PS qui interagissent entre elles et nous avons décidé d'interroger les films avec cette grille de lecture. La PS peut être un nouvel outil d'analyse esthétique, en tout cas pour interpréter un certain nombre de figures à l'écran et un état de corps, la stupéfaction, du côté de la salle. C'est qu'un trouble du sommeil si puissant, si terrifiant qu'il a traversé et travaillé l'ensemble de l'histoire de l'art a un effet sur le corps de son spectateur, que celui-ci ait expérimenté la PS elle-même, ou ait été uniquement exposé à ses images multiples dans un livre ou sur une toile. Si nous

¹ BERGSON, Henri. *Matière et mémoire: essai sur la relation du corps à l'esprit*. Chicoutimi : J.-M. Tremblay, 2003 [1896], p. 19. [Consulté le 27 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : http://www.uqac.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/classiques/bergson_henri/matiere_et_memoire/matiere_et_memoire.html.

² Cf. CHEYNE, James Allan. *Sleep Paralysis and the Structure of Waking-Nightmare Hallucinations*. *DREAMING. op.cit.*, p. 164.

avons principalement parlé de la stupéfaction du spectateur dans les cas limites, notamment à travers l'idée de triangle des corps dans *Ju-On* et *Insidious* ou des corps tétaniques dans *Orange Mécanique*, *Breakdown* et *Johnny Got his Gun*, il faut garder à l'esprit que c'est l'ensemble des exemples invoqués dans cette recherche, et bien d'autres encore, qui sont susceptibles de stupéfier leur spectateur. Nous l'avons dit, les objets comprenant les trois modalités de la PS en même temps sont très rares, ils sont donc une exception. Mais il n'y a aucunement besoin de ces cas extrêmes pour que la stupéfaction apparaisse. Une simple présence, un devenir-fantôme comme dans un des *Tôkaidô Yotsuya Kaidan*, et le spectateur est déjà obnubilé par cette forme sombre qui hante l'image, et son corps ne lui répond déjà presque plus.

Prenons un unique exemple, une scène très étrange de *Real* de Kiyoshi Kurosawa, (2015). Le film relève d'une forme d'hybride en science-fiction (les personnages entrent dans l'esprit de leurs conjoint(e)s dans le coma par l'intermédiaire d'une machine) et du fantastique (ce monde interne est perturbé par l'imagination et les souvenirs, des fantômes et autres zombis les parcourent). La scène qui va nous intéresser semble pourtant bien anodine à première vue. Le couple principal est dans la chambre à coucher en train de parler. Premier élément gênant pour le spectateur : le sol est inondé d'une eau noire, assombrissant la pièce et évoquant les rêves humides du *Miroir* (*Zerkalo*, 1978, Andreï Tarkovski). Le spectateur est toutefois habitué à ces perturbations dans les décors, ayant déjà été témoin de plusieurs dérèglements de l'espace depuis le début du film. C'est autre chose qui va attirer son attention en même temps que la nôtre : un drap blanc, qu'on pourrait presque qualifier de linceul, suspendu à un crochet sur un des murs de la pièce. Il est difficile de décrire cet élément visuel, puisque souvent plongé dans le flou de l'arrière-plan, toujours est-il qu'il est possible d'y voir une sorte de tête couverte à son extrémité supérieure, et deux excroissances sous le drap qui ressemblent à deux pieds à l'extrémité inférieure. Il s'agit peut-être là d'hallucinations visuelles ou de souvenirs altérés, mais cela ne change rien à l'existence de cette forme blanche qui contamine l'image du dialogue du couple. Ce qui est particulièrement intéressant, c'est que cette présence ne sera jamais élucidée, ni par un cadrage direct sur elle, ni par le dialogue, ni par la suite du film ; il s'agit littéralement d'une forme « juste là », d'une présence similaire à celle de la PS. La perception réelle n'est pourtant pas extraordinaire, il n'y a pas là de mouvement, et les détails dont nous parlions précédemment qui laissent à penser à une figure humaine cachée par le tissu sont très subtils dans la mise en scène. Pourtant, cette image est stupéfiante par la présence de cette sorte de corps suspendu au mur. La perception de

ce simple drap est vite étayée par l'esprit, des images de la mémoire du spectateur sont venues « complè(ter) l'expérience présente en l'enrichissant de l'expérience acquise »¹. Comme nous l'avons suggéré à travers le terme de *linceul*, c'est toute l'imagerie du fantôme et de ses représentations qui vient à l'esprit, d'autant plus lorsqu'on connaît le goût de ceux habitant les films de Kurosawa Kiyoshi pour la simple présence malveillante. Rappelons que le blanc est la couleur du deuil au Japon, ce qui ajoute un nouveau niveau de lecture, allant dans le sens de l'histoire du film (l'histoire est la quête de la vérité sur un meurtre accidentel refoulé par le héros).

Cet exemple traduit bien la puissance potentielle d'une image dont la perception réelle n'est qu'anodine, cette puissance de l'inconscient de l'image qui modifie légèrement sa surface et a un effet physique sur son spectateur, de la même manière que l'inconscient est donné de manière détournée à la perception onirique. Seule une impression de présence subsiste, troublante parce que justement restée au stade d'impression, dans le sens où personne ne semble remarquer cette présence ; il n'y a aucune autre caractéristique de la PS dans cette scène. Les personnages ne réagissent pas à cette forme, ils n'en parlent pas, ne la voient même pas et par conséquent ne sont pas tétanisés par cette vision. Et pourtant, la scène est potentiellement stupéfiante, si toutefois le spectateur a bien sûr été attentif à cette figure étrange, et qu'il s'y soit intéressé. L'effet peut d'ailleurs être contre-productif dans le cadre de la narration du film, puisqu'il détourne l'attention du dialogue sensé être l'élément important de la scène. Remarquons que si la stupéfaction fonctionne dans cette scène, c'est en partie parce que ce jeu de connexions iconologiques auquel nous venons de nous livrer n'est pas opéré lors de la vision du film, mais bien après à tête reposée. De même, il n'y a pas d'intersubjectivité qui expliquerait la stupéfaction, puisque les personnages font littéralement comme si cette présence n'existait pas pour eux. Nous pouvons certes en être effrayés et être plongés dans une forme de suspense sur la possible menace que représente ce qu'il y a sous ce drap pour eux, mais nous ne réagissons pas à leurs émotions, c'est l'objet seul qui produit la stupéfaction, en ce qu'il s'inscrit dans une iconographie de la présence, qui a allègrement puisé dans la PS. Nous ne faisons donc pas face ici à une représentation de la PS, ou même d'une scène qui en serait inspirée et pourtant, ce drap l'évoque malgré lui, ce qui l'emplit d'une puissance qu'il ne possède pas en lui seul.

¹ BERGSON, Henri. *L'énergie spirituelle essais et conférences. op.cit.*, p. 38.

Notre nouvel outil esthétique, forgé au cours de cette recherche et amené à encore évoluer et s'enrichir, permet donc de donner un nouveau sens à ce type d'image de hantise, de présence. Souvenons-nous de *Pas de Printemps pour Marnie*, où le trouble semblait à première vue moins légitime que dans le cadre d'un film de fantômes. Nous avons vu que sous le vernis de type psychanalytique qui forme la surface du film habitait la PS, qu'elle avait déterminé l'esthétique du film alors même qu'il n'en est une nouvelle fois pas question directement. Cet outil permet également de réinterpréter la tétanie et la paralysie des personnages, d'autant plus que cet état de corps intervient dans un environnement nocturne, accompagné d'une compression thoracique par un spectre ou non. C'est tout une tradition du cinéma qui se voit explicitée d'une nouvelle façon ; l'immobilisation des personnages à l'écran face à un être malveillant ou au danger, figure classique du cinéma d'horreur ou du thriller, n'est donc plus uniquement une habitude de scénariste pour montrer de manière graphique la peur, elle trouve son origine profonde dans l'immobilité tonique tout comme la PS, dont Cheyne a bien montré à quel point ces deux attitudes corporelles étaient liées.¹ Combien de films parodiques montrent des spectateurs hurler face à l'écran de télévision ou de cinéma : « Ne reste pas planté là ! Bouge ! », sans comprendre que cette immobilité, même si elle est effectivement un tour de passe-passe scénaristique, est aussi une évocation figurale de la PS. La scène précédente n'aurait plus du tout le même impact si le personnage prenait instantanément ses jambes à son cou, nous ne serions alors plus face à une scène d'angoisse évoquant le cauchemar, mais à une plus simple scène de course-poursuite et de suspense.

Le spectateur interagissant avec le film est le cœur de cette étude. Toute esthétique, toute configuration spatiale ou figurale de l'image a pour destination la perception d'un sujet, et nous avons vu que cette perception tend à s'enrichir avec ses expériences propres, et ainsi à modifier son attitude corporelle en l'atténuant, en la bridant au profit de la vision. C'est tout l'enjeu de la stupéfaction, et nous avons justement choisi ce terme car il correspond à la fois à l'expérience de la PS et celle d'un spectateur de cinéma dans ces cas types. Mais nous pourrions aller plus loin encore, en considérant que l'expérience cinématographique est en elle-même une forme de stupéfaction. Lorsque le spectateur, comme dans l'exemple proposé par Merleau-Ponty, accepte de se *faire le corps* qu'a pensé pour lui la mise en scène, il dérive doucement vers un état proche de la stupeur ; son attention est tout entière dirigée vers l'écran, sensible aux

¹ CHEYNE, James Allan. Animal "Hypnosis" and Waking Nightmares. *op.cit.*, p. 307–343.

moindres détails par la configuration même de la salle, où l'écran est conçu en général pour occuper tout le champ visuel du public. C'est bien en cela que Metz a pu parler de sur-perception et en contrepartie de sous-motricité ; l'attention entièrement tournée vers la perception se fait au détriment du tonus musculaire, accentué par un dispositif proche du sommeil, de la nuit et du rêve. Le corps est en effet plongé dans le noir, invité par les fauteuils en principe confortables et surtout par les conventions sociales occidentales du cinéma à ne pas bouger, à ne pas faire de bruit, bref à rester immobile et inexpressif. Tout le travail des réalisateurs de cinéma commercial est dirigé vers ce but, tout le montage invisible développé au fur et à mesure des années est conçu pour que le spectateur ne quitte jamais la fiction, ne s'ennuie pas, ne se détourne pas de l'écran pour observer la salle ou parler à ses voisins. Le spectateur doit littéralement s'oublier le temps que dure la projection, et le générique de fin apparaît alors comme une forme de réveil venant interrompre cette rêverie diurne et consentie.

C'est le même effet recherché par certains types de films expérimentaux, alors même que ceux-ci semblent en général partager une certaine distanciation, attendre du spectateur une activité intellectuelle sinon critique. Nous avons vu combien la violence d'un défilement d'images très rapides provoque elle aussi la stupéfaction du corps, alors même que l'intention est chez les réalisateurs diamétralement opposée au cinéma commercial. Ce qui peut sembler contradictoire ne l'est pourtant pas tellement, lorsqu'on sait qu'Hollywood, pour ne prendre que l'exemple le plus emblématique de l'industrie cinématographique, a utilisé un grand nombre de procédés développés par les réalisateurs expérimentaux parce qu'ils étaient impressionnants visuellement et surtout efficaces à générer des sensations et des états de corps particuliers. Une fois réintégrés dans une narration traditionnelle, le cinéma commercial a gagné sur deux plans ; son « emprunt » devient une marque d'audace, de virtuosité et de renouvellement et l'effet kinesthésique initial est contenu dans une histoire, n'est donc plus distanciateur et ne représentera par conséquent pas de risque pour l'identification du spectateur. Qu'on prenne pour exemple *2001, l'Odyssée de l'Espace* de Stanley Kubrick (1968). Si le film est bien évidemment novateur et très audacieux par son rythme et sa narration ouverte, il n'en reste pas moins un blockbuster, ayant coûté douze millions de dollars, produit par un grand studio (la Metro-Goldwyn-Mayer) et classé numéro un au box-office de l'année de sa sortie. Pourtant, la célèbre scène du voyage intersidéral de Bowman, louée pour son imagerie psychédélique très en vogue alors en 1968, a déjà été vue des années auparavant chez les frères Whitney, réalisateurs expérimentaux parmi les premiers à avoir travaillé sur les possibilités de

réaliser des œuvres animées avec des ordinateurs.¹ Porosité entre les types de cinéma, James Whitney a de même collaboré avec Saul Bass pour la création du célèbre générique de *Vertigo* (1958) d'Alfred Hitchcock... Cette réutilisation de motifs expérimentaux sera courante, et proviendra d'ailleurs souvent de réalisateurs cherchant à outrepasser les limites du cinéma commercial, comme Kubrick en son temps. Plus récemment, l'épisode 8 de la troisième saison de *Twin Peaks*, intitulé *Got a Light ?* (2017) a fait beaucoup parler de lui pour sa radicalité et sa narration complètement perturbée, bien plus encore que dans le reste de la série. Pourtant, les frères Whitney sont encore une inspiration probable, de même que Stan Brakhage durant toute une séquence rappelant ses films de vue les yeux fermés, ou même de Patrick Bokanowski qui semble quasiment cité ici dans les constantes répétitions en forme de saute d'image et de jeux de lumière clignotantes, même si son influence semble hanter tout le cinéma de David Lynch.

Or, si la séquence du voyage de *2001* a autant marqué ses spectateurs, ce n'est pas uniquement parce qu'elle s'inscrivait dans une imagerie psychédélique et a su parler à la jeune génération en quête d'hallucinations. Elle marque de même une rupture narrative quasi complète, ou du moins un grand relâchement, le spectateur est laissé à lui-même plus d'une dizaine de minutes avant que le montage ne ralentisse et le film ne bascule dans sa dernière scène, tout autant ésotérique, dans la chambre Louis XVI. Certes, la scène est toujours moins radicale que ses inspirations du côté du cinéma expérimental dans le sens où il y a toujours l'œil de Bowman qui sert de relais au spectateur, invité à vivre ce voyage *avec* lui. De même, l'effet serait bien différent si des plans fixes du visage de l'astronaute déformé par la vitesse n'étaient intercalés entre les plans abstraits en mouvement. Tout ceci est là pour déstabiliser le spectateur, pour rudoyer son corps, et l'expérience de cette scène après deux heures de film en cinémascope est effectivement stupéfiante. Alors qu'un film Hollywoodien traditionnel aurait ménagé ses dernières minutes pour expliciter son histoire, pour élucider les mystères disséminés auparavant, Kubrick choisit au contraire d'opérer un véritable virage ésotérique, et de flirter avec l'abstrait. L'effet n'aurait d'ailleurs pas été le même si la séquence avait été plus courte, c'est bien la durée qui surprend le public et le force à s'adapter à ce qui lui est proposé, de nouveau à *se faire le corps* que lui propose ce voyage interstellaire. C'est la même chose qui se produit avec notre

¹ L'anecdote est d'ailleurs croustillante, les films *zens*, bercés de *ragas* indiens et d'une imagerie lentement mobile et loin de toute violence ont été réalisés dans un premier temps sur un ordinateur servant à programmer le ciblage de missiles pour l'armée.

second exemple dans *Twin Peaks* : si la violence de l'épisode – notamment l'ingestion finale d'une sorte d'insecte-crapaud digne d'un film d'horreur par une jeune femme endormie - est évidemment responsable des nombreux commentaires qui ont suivi sa diffusion, le délitement de la narration (certes déjà très éthérée) et les multiples séquences abstraites (séquence de la bombe atomique, scènes des étoiles et poussières ...) ont justement pour but de stupéfier le spectateur. Ce recours au cinéma expérimental est donc légitimé par la recherche d'un effet que celui-ci est capable de produire bien plus facilement que le cinéma narratif, dans sa possibilité de violenter le spectateur et de réduire sa capacité motrice parce qu'obnubilé par la violence des images, qu'elle soit figurative ou figurale.

Répétons-le, il ne faudrait pas croire que la stupéfaction n'est possible au cinéma que dans le cadre de films utilisant une esthétique propre à la PS. L'effet y est simplement plus évident, et c'est bien pourquoi nous nous sommes principalement concentrés sur ces exemples. Nous l'avons vu avec le dernier chapitre et les lignes précédentes, le cinéma expérimental est parfaitement capable de générer un effet corporel sur le spectateur, d'amplifier en somme sa posture traditionnelle dans une salle de cinéma en la poussant à ses extrêmes. Souvenons-nous des théories sur l'acinéma de Jean-François Lyotard ; nous n'en avons exploré qu'un seul aspect, l'extrême rapidité, l'autre étant l'extrême immobilité. On se souvient des lignes de Lyotard et de Durafour où la mobilité du corps se déplace dans l'œuvre, par exemple un film où l'excès de mouvement dépasse la perception et tétanise le corps. De l'autre côté, rappelons que le film d'immobilité tendrait au contraire vers l'opposé. C'est effectivement le cas lors des projections prises pour exemple des premiers films d'Andy Warhol, où l'absence de mouvement à l'écran durant de très longues durées (quatre ou huit heures pour certains de ses films) provoque du mouvement du côté de la salle :

Sur *Sleep*, Warhol s'absentait souvent lors du tournage tandis que la machine continuait d'enregistrer, et le spectateur, à l'autre extrémité de la chaîne, peut également sortir (puis revenir), pendant qu'une autre machine projette. À leur retour, *peu* se sera passé. La place du spectateur est centrale dans le dispositif, qui est invité à *remuer*, à *se détourner physiquement du film*. Warhol aimait à dire que de tels films étaient faits pour *rapprocher* les gens : quand on s'ennuie, on a tendance à s'intéresser à ce qui arrive à notre voisin, ne serait-ce que pour comparer ses réactions aux nôtres. Voilà qui crée des liens, et qui donne, rétroactivement, raison à l'inquiétude des ligués de vertu du début du siècle qui

voulaient interdire les *nickelodeons* aux jeunes femmes respectables parce qu'on y faisait dans le noir des rencontres louches...¹

Rappelons que ces films sont centrés autour d'un objet unique (l'Empire State Building, un homme qui dort, les fesses de l'acteur Taylor Mead etc.), en un montage de plans fixes d'une durée équivalente à celle de la pellicule, le tout tourné en 24 images/secondes et projeté en 16 images/seconde, ce qui ralentit encore les images. Ce type de cinéma est pensé pour créer une expérience différente, qui se situerait dans la salle. L'ennui force la conversation, les rencontres, bref invite à se détourner du film.

Mais qu'en est-il pour d'autres types de films de très grande lenteur, qui ménagent toutefois une place pour le spectateur, de manière bien moins hermétique que celle pensée par Warhol ? Les films d'Andrei Tarkovski, de Béla Tarr, d'Apichatpong Weerasethakul ou encore de Marguerite Duras provoquent-ils eux aussi un excès de mobilité dans le public par leur immobilité ? Il nous semble que ces quelques exemples - mais nous aurions pu en prendre bien d'autres - exercent une telle fascination en grande partie par leur rythme très dilaté et le temps laissé au spectateur de s'intéresser au moindre détail de l'image qu'une stupéfaction semble tout à fait envisageable, alors même que le dispositif proposé se situe à l'opposé complet du cinéma expérimental de l'ultra-rapidité. Il s'avère que, sans toutefois contredire Durafour, la temporalité de ces films est bien moins extrême que celle du cinéma de Warhol, et peut par conséquent prétendre à d'autres effets de corps. Le sentiment de sublime qui peut se dégager de ces films, principalement chez les trois premiers réalisateurs cités où les personnages sont constamment dépassés par la nature, est à même de stupéfier le spectateur. Nous pensons ici au sublime comme « esthétique du choc », comme d'un dépassement de la raison par quelque chose, souvent un monument, un paysage ou une situation extrême, qui fait naître ce sentiment trouble entre le plaisir et la crainte, ce « plaisir négatif »² comme l'appelait Immanuel Kant. Celui-ci le décrivait de la manière suivante, en prenant cet exemple :

Ce qui suffit à expliquer le désarroi ou cette sorte d'embarras qui, à ce que l'on raconte, saisit le spectateur lorsqu'il pénètre pour la première fois dans la basilique Saint-Pierre de Rome. Il éprouve alors en effet le sentiment que son imagination est impuissante à présenter l'idée d'un tout ; cette inadéquation de l'imagination

¹ DURAFOUR, Jean-Michel. *Jean-François Lyotard, questions au cinéma: ce que le cinéma se figure. op.cit.*, 2009, p. 42.

² KANT, Immanuel. *Critique de la faculté de juger suivi de Idée d'une histoire universelle au point de vue cosmopolitique, et de Réponse à la question: Qu'est-ce que les Lumières? op.cit.*, p. 182.

est l'indice qu'elle atteint alors son maximum ; dans l'effort pour en repousser les limites elle retombe en elle-même, mais est ainsi transposée en une satisfaction émouvante.¹

Lyotard, se rapportant au concept Kantien, en parle comme d'une tentative de représentation d'un *absolu*, par essence impossible à l'esprit humain :

Mais si quelque chose *d'absolu* doit être représenté, donc donné, alors la puissance de représenter, qui est de relier ou relater, relative, ne peut pas suffire. (...) Quand le sublime est « là » (où ?), l'esprit n'y est pas. Tant qu'il y est, il n'y a pas de sublime. Sentiment incompatible au temps, comme l'est la mort. Il y a pourtant un sentiment sublime, et Kant le qualifie même, comme la combinaison d'un plaisir et d'une peine, comme le tremblé (« sur place », à l'instant) d'une motion à la fois attractive et répulsive, comme une sorte de spasme. Selon une dynamique qui inhibe et excite à la fois. Ce sentiment témoigne que du « trop » a « touché » l'esprit, trop pour ce qu'il peut en faire. C'est pourquoi le sublime n'a nulle considération pour la forme, est « informe ». Car la forme est ce qui donne la donnée, même imaginative. Dans le refoulement originaire, l'appareil ne peut rien faire pour lier, investir, fixer et représenter la terreur (dite originaire, mais sans origine, et qu'il ne saurait situer), et c'est pourquoi cette terreur reste « dans » l'appareil comme son dehors, infuse et diffuse, en tant qu'« affect inconscient ». Dans le sentiment sublime, l'imagination non plus ne peut en rien collecter de l'absolu (en grandeur, en force) pour le représenter, et cela veut dire que le sublime n'est pas localisable dans le temps. Mais du moins quelque chose reste là, ignoré de l'imagination, répandu dans l'esprit comme plaisir et peine à la fois, que Burke nommait terreur précisément, terreur d'un « il n'y a rien » qui menace sans se faire connaître, qui ne se réalise pas.²

Ce sentiment de sublime rappelle le dépassement de la perception par l'ultra-rapidité, puisqu'il est lui aussi un trop-plein qui ne peut être appréhendé dans son entièreté par l'esprit humain. Toutefois, il ne s'agit cette fois plus d'un excès de mouvements ou d'informations, mais d'un excès d'émotion face à l'objet. Ce sera notamment la nature de la *Zone* dans *Stalker* (1979) d'Andrei Tarkovski qui reprend ses droits au point de phagocyter des chars d'assaut laissés à l'abandon, et de devenir à nouveau dangereuse pour l'homme, au point où chaque pas doit être préalablement calculé et testé à l'aide du boulon lancé pour sonder les possibles pièges. Ses visiteurs doivent être humbles pour atteindre leur but final qui semblait pourtant à quelques pas seulement du point de départ. Ce sera de même quelques années plus tard dans

¹ *Ibid.*, p. 192.

² LYOTARD, Jean-François. *Heidegger et « les juifs »*. Paris : Éditions Galilée, 1988, p. 60-61.

Nostalghia (1983) le vent ne cessant de souffler la bougie qu'essaye de transporter le poète à travers le bassin italien dans le dernier plan séquence du film. Ce sera chez Béla Tarr cette Hongrie désolée, semblant rudoyer les corps des paysans (*Satantango*, 1994), ou cette réflexion sur l'éternel retour Nietzscheen qu'est *Le Cheval de Turin* (2011), où la nature entourant la petite maison du père et de sa fille est littéralement indépassable, les contraignant à la répétition pour l'éternité. Ce sera la forêt d'*Oncle Boonmee* (*Loong Boonmee raleuk chat*, 2010) d'Apichatpong Weerasethakul, où elle devient le lieu de tous les possibles, en même temps qu'un lieu encore à l'état sauvage, où les hommes redeviennent singes, ou la grotte naturelle dans laquelle vient le personnage éponyme avant de mourir. Ce sera enfin l'Inde fantasmée de Marguerite Duras, qu'elle soit filmée à Trouville-sur-Mer (*La femme du gange*, 1974) ou dans le château Rotschild à Boulogne-Billancourt (*India Song*, 1975 ; *Son Nom de Venise dans Calcutta Désert*, 1976), et les corps aux voix désincarnées qui les hantent.

Tous ces films ménagent une temporalité particulière pour le spectateur, un rythme vaporeux et lent où celui-ci est laissé à lui-même, laissé à la contemplation, en un parfait accomplissement de *l'image temps* Deleuzienne. Ce temps étiré, long et parfois compliqué pour le spectateur (les répétitions du *Cheval de Turin* sont pensées pour exaspérer le spectateur, pour lui faire ressentir un nihilisme indépassable) est ce qui permet un autre regard qui relève du sentiment sublime. La nature joue un rôle essentiel dans les films cités précédemment, et est toujours située en opposition aux corps humains ; c'est à ceux-ci de s'adapter, et il n'y a pas de dépassement possible, comme autrefois dans le *western* où la victoire de la civilisation sur la nature sauvage (*wilderness*) était une thématique courante. Cette nouvelle relation à l'environnement, au paysage est totalement différente des films traditionnels ; la nature n'est pas dangereuse dans un but spectaculaire comme dans le cinéma d'aventure ou le cinéma d'horreur par exemple, elle n'est pas un obstacle à surpasser dans le road movie ou le film initiatique ; elle est juste là, et sa puissance est réminiscente d'un temps où les hommes ne la dominaient pas encore. Elle est une finalité dans ce cinéma, et le spectateur peut être stupéfié par cette interprétation visuelle du sublime. Le rythme même du déroulement des plans ménagera à son tour une torpeur chez le spectateur, certains films travaillant même un état proche du sommeil fiévreux. Nous pensons par exemple à *Cemetery of Splendor* (2015), où des soldats éternellement endormis, peut-être surnaturellement (il est dit que leur esprit combat pour les fantômes de rois déchus sur le lieu même de l'hôpital de fortune du film), sont calmés à l'aide de sortes de néons dont les couleurs changent comme un liquide ascendant, lumières qui viendront

contaminer certaines scènes du film dont la réalité est de cette manière mise en question.

Tout ceci n'est qu'un nouvel exemple d'une autre modalité de la stupéfaction au cinéma, et ce sujet mériterait des analyses bien plus détaillées, mais nous nous contenterons d'indiquer sa possibilité et guise d'ouverture. Nous avons préféré nous en tenir à un corpus plus proche de la PS - exception faite du détour final par le cinéma expérimental - pour parler de cet état de corps si particulier et de ses conditions d'apparition. Et ce choix s'est avéré justifié avec le temps, en ce sens que le trouble, comme à son habitude, a continué à se propager et se déployer. Lorsque cette recherche a été entreprise, seul *Ju-On* semblait réellement faire appel aux trois parties constituantes de la PS au sein du même film ; les choses ont bien changé depuis. En effet, la saga *Insidious* à elle seule est d'un grand intérêt sous cet angle de recherche, puisque son évolution l'a vue passer de références visuelles subtiles (décorporations, vieille femme venant hanter l'image, corps perdu dans un sommeil surnaturel...) à des motifs de plus en plus précis. Ainsi, souvenons-nous de l'analyse du troisième épisode, où la paralysie venait toucher la jeune femme sous la forme de plâtres sur ses jambes l'empêchant de quitter son lit, et surtout de se défendre de l'intrus venu la tourmenter, intrus souvent représenté comme une forme sombre et malveillante... Nous avons vu que le quatrième épisode ira encore plus loin, et ne cessera de jouer sur la tétanie de ses personnages faisant face impuissants à l'avancée du démon qui finira par peser de son poids sur leur poitrine... Il est difficile de savoir si la saga fait référence directe à la PS, comme souvent. Mais ce qui est sûr, c'est que l'esthétique du trouble s'en est emparée, et que l'horreur du film joue à présent sur cette survivance bien plus que sur d'autres procédés scénaristiques. Quelque chose d'autre a changé depuis le début de cette recherche : la PS est bien plus connue du grand public, notamment grâce ou à cause du fourmillement de messages humoristiques et de billets sur des forums et autres sites internet en parlant parfois en relation avec des méthodes de rêve lucide, parfois de manière occulte et préventive. Cet engouement autour du trouble est probablement à l'origine de cette mutation du cinéma d'horreur mais encore une fois, répétons-le, il est très difficile d'en être persuadé. En revanche, plusieurs films sont eux apparus depuis, et font référence très directe à la PS. *The Nightmare* bien sûr, avec les problèmes qui en découlent dont nous avons pu parler, mais aussi des fictions, comme *Sleep Paralysis* (2004, Nikolaos), *Shadow People* (2013, Matthew Arnold), *Dead Awake* (2016 ; Phillip Guzman), *Slumber* (2017, Jonathan Hopkins) et *Mara* (2018, Clive Tongue), et même occuper une place de choix dans l'excellente série *The*

Haunting of Hill House (2018, Mike Flanagan), dernier en date mais sûrement suivi par de nombreux autres. Certes, la quasi-totalité de ces films ne se servent de la PS que comme d'un prétexte pour lancer la fiction, dérivant vite vers des films de possession ou de fantômes très classiques. Le trouble devient même l'occasion de renouer avec la classique interrogation de l'origine psychologique ou paranormale des événements de l'histoire, que l'on trouvait bien sûr déjà dans *The Entity* et dans bien d'autres films d'horreur de cette catégorie, où la rationalité ne cesse d'être opposée à l'occulte.

Si ces films sont souvent étonnements moins stupéfiants que les exemples de notre corpus, ils n'en sont pas moins une preuve que la PS commence à intéresser les producteurs, malheureusement plus attirés par les possibilités lucratives d'une telle mode plutôt qu'une esthétique qui n'est que rarement utilisée à bon escient. Le trouble fonctionne en effet bien mieux lorsqu'il est insidieux, ces réalisations récentes tombant quasiment toutes dans le travers des effets de sursauts alors même que nous avons vu que c'est au contraire la lenteur qui lui donne tout sa teneur terrifiante. Cette même lenteur qui a traversé le cinéma d'horreur japonais durant de nombreuses années, et semble l'avoir quitté lui aussi. Qu'on pense aux nouveaux *remakes*, *reboots*, et autres *spin-off* des séries *Ring* et *Ju-On*, qui sont devenus, pardonnons-nous ce jeu de mot, que l'ombre d'elles-mêmes, comme peut en témoigner l'aboutissement final de ce processus : l'édifiant *Sadako vs Kayako* (2016, Shiraishi Kôji), où les deux fantômes éponymes sont insérés dans une unique diégèse et amenés à se combattre...

Comme nous l'avons dit, la PS est un choix, elle n'est qu'une possibilité d'interprétation des mécanismes de la stupéfaction au cinéma parmi bien d'autres, nous avons commencé à l'esquisser dans ces dernières lignes. Nous l'avons toutefois choisi pour ses qualités de synthèse, puisqu'elle est une forme de stupéfaction poussée dans ses retranchements. De la même manière, l'expérience cinématographique même est une forme de stupéfaction légère, que certains films vont rechercher, travailler et appuyer pour accentuer cette disposition corporelle préexistante. Et l'effet est atteint lorsque le spectateur accepte, plus ou moins consciemment, de se faire le corps virtuel qui lui est proposé. Ce corps virtuel est particulièrement saillant lorsqu'il s'agit de l'esthétique propre à une des modalités de la PS, dans le sens où ces motifs sont déjà présents inconsciemment dans l'esprit du spectateur et viennent enrichir la stupéfaction par tout un jeu de survivance figurale. La posture habituellement prise au cinéma est un point de départ, un état de corps qu'il suffit de pousser à son paroxysme. Nous avons vu un certain nombre de films qui visent à atteindre ce paroxysme et y

parviennent de différentes manières, mais il y en a une infinité d'autres, plus douces et bien moins terrifiantes que la PS.

Nous espérons néanmoins avoir contribué modestement à la compréhension de la stupéfaction en proposant un nouvel angle d'approche, développé sous la forme d'un outil d'analyse esthétique qui ne demande qu'à être appliqué à de nouveaux corpus, voire à l'ensemble du cinéma. Car si cette proposition n'a pas le caractère ontologique que pouvaient avoir celles d'auteurs passés (Christian Metz, Raymond Bellour entre autres), elle n'en est pas moins potentiellement utilisable pour décrire l'expérience cinématographique même. Car après tout, nous sommes en tant que spectateur un corps immobile face à des images qu'il ne maîtrise pas, comme le soulignait poétiquement Jean-Louis Schefer dans ce long poème qu'est *L'homme ordinaire au cinéma* :

Une machine tourne, représente des actions simultanées à l'immobilité de notre corps, produit des monstres ; tout cela pourrait apparaître délicieux plutôt que terrible. Ou bien cela, si terrible soit-il en effet, est-il d'abord un incontestable plaisir. Mais c'est peut-être le lien inconnu, incertain ou changeant de ce plaisir, cette parenté nocturne du cinéma qui pose une question à la fois à la mémoire et à la signification ; celle-ci, dans le souvenir du film, reste attachée à l'expérience de cette nuit expérimentale dans laquelle quelque chose vient bouger, s'animer et parler devant nous.¹

Sans même s'en rendre compte, Schefer parle dans ces mêmes lignes tout aussi bien de la paralysie du sommeil, si l'on abstrait la dimension de plaisir. Il n'est alors pas étonnant de voir que des réalisateurs font appel au trouble, puisque celui-ci est déjà si proche d'une expérience spectatorielle. Bien heureusement, la stupéfaction, si impressionnante puisse-t-elle être, est consentie, sinon désirée au cinéma. Il n'y a pas de présence menaçante dans un coin de la salle, cette présence n'est que l'absence de la lumière projetée sur l'écran. Si le souffle est coupé, il ne l'est pas par un mécanisme physiologique (ou par une présence démoniaque dans les hallucinations) mais par une fascination pour les images en mouvement. C'est cette même fascination qui immobilisera le corps, dépassé par les émotions. De tous les arts contaminés par la paralysie du sommeil, c'est bien le cinéma qui est le plus qualifié pour la représenter, et par extension la faire ressentir, le temps d'une séance, au spectateur en quête de sensations fortes, et sans le savoir en quête d'une expérience nocturne atavique, inoffensive mais d'apparence mortelle, morbide et érotique, aussi terrifiante qu'irrésistiblement attirante et fascinante.

¹ SCHEFER, Jean Louis. *L'homme ordinaire du cinéma. op.cit.*, p. 10.

Figure 56- FLANAGAN, Mike, The Haunting of Hill House (2018) [Supprimée car soumise au droit d'auteur]

Glossaire

L'abondance de termes non directement liés aux études cinématographiques et pouvant poser un problème au lecteur profane, ainsi que les différents acronymes parsemant ce texte ont motivé l'élaboration d'un glossaire. Il comprendra de même les définitions tirées du dictionnaire *Littré*¹ (édition 2007) de différents termes rencontrés fréquemment dans cette recherche et dont les subtiles différences seront ici plus sensibles : le champ sémantique de la peur.

- **Angoisse** : « Sentiment de resserrement à la région épigastrique, avec difficulté de respirer et grande tristesse. Grande affliction avec inquiétude, manque de repos, agitation. » Notons la difficulté de respirer qui rapproche l'angoisse de la paralysie du sommeil, et sa différence principale par rapport à la peur : l'absence d'objet qui la caractérise. L'angoisse est associée à une atmosphère, une ambiance et non pas à un élément précis, ce serait alors de la peur.
- **Crainte** : « Sentiment générique pour toutes les nuances de cette sorte de sentiment ; elle peut être raisonnée et lointaine. La peur est instinctive et présente. » Terme assez proche de l'angoisse donc, en ce qu'il n'est pas dirigé vers un élément concret.
- **Étiologie** : « Étude sur les causes des choses. » L'étiologie, telle que nous l'employons, est l'étude et l'analyse de l'ensemble des symptômes et conditions d'apparition d'un trouble comme la paralysie du sommeil par exemple.
- **Frayeur** : « La frayeur ressemble à la peur, si ce n'est qu'elle est toujours plus forte, et moins dépendante du caractère de celui qui la ressent que des apparences de ce qui menace. » La frayeur est donc concrète, elle est liée à un stimulus direct comme la peur, pour celui qui la ressent. Nous pouvons penser par exemple à un sursaut, en ce sens que la frayeur est brusque et n'est pas en lien avec la personnalité du sujet la ressentant (comme dans le cas de phobies par exemple).
- **Hallucinations Hypnagogiques ou Hypnopompiques (HHH)** : Hallucinations généralement visuelles (elles peuvent aussi être auditives et

¹ LITTRÉ, Émile et BLUM, Claude. *Le Littré: le dictionnaire de référence de la langue française*. Paris : Le Figaro, 2007.

kinesthésiques) apparaissant respectivement lors de l'endormissement ou lors de l'éveil. Elles font partie intégrante de l'expérience de la paralysie du sommeil, et sont probablement liées elles aussi à une activité cérébrale de type sommeil paradoxal alors que le sujet est éveillé. (Voir **Paralysie du sommeil, Sommeil Paradoxal**).

- **Immobilité tonique** : « L'immobilité tonique (IT) est un état de profonde mais temporaire paralysie des muscles principaux (*major muscles*). La condition d'apparition basique (*basic initiating condition*) de l'IT est la contrainte (*restraint*) et les sensations tactiles et proprioceptives qui s'en suivent (*attendant*). L'IT est significativement déclenchée (*potentiated*) par la peur. (...) Les animaux restent immobiles durant la paralysie, souvent en position couchée sur le dos et après une période de temps variable, ou quand les signes de menaces disparaissent, s'en remettent rapidement ».¹ Cet extrait est tiré d'un article fondamental de J.Allan Cheyne faisant le lien entre cet état naturel de la vie animale et la PS chez l'être humain. L'enjeu est important pour nous, en ce que l'immobilité tonique permet elle aussi d'expliquer des comportements de personnages au cinéma, notamment dans le cadre du film d'horreur.
- **Panique** : « Terreur subite et sans fondement. » Il s'agit d'un sentiment de lâcher-prise corporel face à la peur, face à la terreur, et d'une telle violence qu'elle en touche les facultés intellectuelles. À la différence toutefois de la stupéfaction, qui tétanise le sujet, la panique l'amène plutôt à avoir des comportements désordonnés et irréfléchis.
- **Paralysie** : « Diminution ou privation soit à la fois du sentiment et du mouvement volontaire, soit du mouvement volontaire seul, soit du sentiment seul. »
- **Paralysie du Sommeil (PS)** : « La paralysie du sommeil (PS) est un état conscient d'immobilité involontaire ayant lieu juste avant l'endormissement ou avant le réveil. (...) La PS est phénoménalement un état d'entre-deux (*borderline state*) au croisement de l'éveil et du rêve. (...) Les victimes sont conscientes de leur état et peuvent décrire plus tard l'expérience de manière saisissante (*vividly*) et rapporter des évènements apparus dans

¹ CHEYNE, James Allan. Animal "Hypnosis" and Waking Nightmares. *Zeitschrift für Anomalistik Band*. 2016, Vol. 16, p. 308,309 (nous traduisions).

l'environnement durant l'épisode. Les gens rapportent fréquemment une impression de présence qui est souvent décrite comme malveillante, menaçante ou maléfique (*malevolent, threatening or evil*). (...) À certaines occasions la présence va sembler attaquer, parfois étrangler la victime en s'agenouillant et exerçant une pression sur la poitrine. Les victimes ont de même rapporté des hallucinations auditives, visuelles, proprioceptives et tactiles, tout comme des sensations de flottement et des expériences de décorporation. (...) Après quelques secondes ou minutes le sujet quitte soudain la paralysie, mais une anxiété persistante l'accompagne (*will be left with a lingering anxiety*). »¹ Cette citation de Cheyne est assez précise vis-à-vis du ressenti de l'expérience d'une PS, mais ajoutons quelques mots sur l'origine physiologique du trouble. Il trouve sa racine dans un éveil involontaire en plein sommeil paradoxal, ce qui fait que les muscles sont encore paralysés par l'action de la glycine. De même, le cerveau fonctionne encore selon ses habitudes de sommeil paradoxal, et interprète alors de manière hallucinatoire les différents stimuli visuels, auditifs et sensitifs qu'il reçoit. (voir **Sommeil Paradoxal, Hallucinations Hypnagogiques et Hypnopompiques**).

- **Peur** : « Passion pénible qu'excite en nous ce qui paraît dangereux, menaçant, surnaturel ». La peur est un des termes les plus génériques autour duquel viendront graviter et se comparer les autres mots de ce champ sémantique.
- **Sommeil Paradoxal (SP, ou Rapid-Eye-Movement en anglais)** : Période du sommeil durant laquelle le corps est paralysé par la glycine, perturbant le transfert d'impulsions du cerveau vers les muscles, de manière à éviter les mouvements spontanés. Les yeux bougent néanmoins, comme le laisse entendre le terme anglais de cet état, et il s'agit du moment principal du sommeil où les rêves apparaissent. Ces rêves peuvent provenir de stimuli externes, comme les bruits, changements de lumière ou sensations corporelles par exemple. Il est étroitement lié à la PS, celle-ci étant une forme de sommeil paradoxal incomplet et perturbé. (Voir **Paralysie du Sommeil et Hallucinations Hypnagogiques et Hypnopompiques**)

¹ CHEYNE, James Allan. *Maupassant's Le Horla and the Cultural-Historical Transformation of the Alien*. 2015, p. 7-8 (nous traduisons).

- **Stupéfaction** : « Engourdissement d'une partie du corps. Diminution de l'activité des facultés intellectuelles. » La stupéfaction semble être l'accomplissement des différents termes associés à la peur ; nous sommes à présent dans le domaine de la sensation, de l'effet qui peut être provoqué par les stimuli évoqués ici.
- **Sursaut** : « Mouvement brusque, occasionné par quelque sensation subite et violente ». Il ne s'agit plus là d'un état mais d'une sensation ponctuelle, souvent déclenchée par la surprise. Au cinéma, ce sera par exemple l'apparition de quelque chose d'inattendu dans le cadre, généralement accompagné d'un effet sonore strident et violent (coup d'archet de violon dans *Psycho* d'Alfred Hitchcock et ses successeurs).
- **Terreur** : « État d'excitabilité anormale des nerfs et des muscles ». La terreur est elle aussi accompagnée d'une immobilité, assez similaire à celle ressentie par une proie face à un prédateur. (Voir **Immobilité Tonique**)

Filmographie

A

ASCHER, Rodney, *The Nightmare*, 2015, 91 min

ASSAYAS, Olivier, *Personal Shopper*, 2016, 105 min

B

BRAKHAGE, Stan, *Act of Seeing with One's Own Eyes*, 1971, 32 min

BRAKHAGE, Stan, *Dog Star Man*, 1961-1964, 78 min

BRAKHAGE, Stan, *Eye Myth*, 1967, 9 sec

BRAKHAGE, Stan, *Garden of Earthly Delights*, 1981, 2 min

BRAKHAGE, Stan, *Mothlight*, 1963, 4 min

BRAKHAGE, Stan, *Short Film #9*, 1975, 6 min

BRAKHAGE, Stan, *Song of the Mushroom*, 2002,

BRAKHAGE, Stan, *The Art of Vision*, 1965, 240 min

BRAKHAGE, Stan, *Window Water Baby Moving*, 1959, 13 min

C

CLAYTON, Jack, *Les Innocents (The Innocents)*, 1964, 100 min

CONRAD, Tony, *The Flicker*, 1966, 30 min

D

DEL TORO, Guillermo, *Crimson Peak*, 2015, 119 min

DEREN, Maya, *At Land*, 1946, 15 min

DEREN, Maya, *Meshes of the Afternoon*, 1943, 14 min

DREYER, Carl Theodor, *Vampyr*, 1932, 83 min

F

FLANAGAN, Mike, *The Haunting of Hill House*, 2018, 10x50 min

FRIEDKIN, William, *L'exorciste (The Exorcist)*, 1973, 122 min

FURIE, Sidney, *L'emprise (The Entity)*, 1981, 125 min

H

HITCHCOCK, Alfred, *Alfred Hitchcock's Presents: Breakdown*, 1955, 26 min

HITCHCOCK, Alfred, *Pas de Printemps pour Marnie (Marnie)*, 1964, 130 min

K

KINOSHITA, Keisuke, *Yotsuya Kaidan*, 1949, 85 min + 73 min

KOBAYASHI, Masaki, *Kwaidan (Kaidan)*, 1965, 183 min

KUBELKA, Peter, *Adebar*, 1957, 2 min

KUBELKA, Peter, *Arnulf Rainer*, 1960, 7 min

KUBELKA, Peter, *Schwechater*, 1958, 1 min

KUBRICK, Stanley, *2001, Odyssée de l'espace (2001, A Space Odyssey)*, 1968, 149 min

KUBRICK, Stanley, *Orange Mécanique (A Clockwork Orange)*, 1968, 136 min

KUBRICK, Stanley, *The Shining*, 1980, 146 min

KUROSAWA, Akira, *Dreams (Yume)*, 1990, 119 min

KUROSAWA, Kiyoshi, *Jellyfish (Akarui Mirai)*, 2002, 115 min

KUROSAWA, Kiyoshi, *Kairo*, 2001, 119 min

KUROSAWA, Kiyoshi, *Vaines Illusions (Oinaru Genei)*, 1999, 95 min

M

MORI, Masaki, *Yotsuya Kaidan*, 1956, 86 min

MURNAU, Friedrich Wilhelm, *Nosferatu*, 1922, 94 min

N

NAKATA, Hideo, *Ring*, 1998, 96 min

R

ROBITEL, Adam, *Insidious: la dernière clé (Insidious : The Last Key)*, 2018, 103 min

S

- SHIMIZU, Takashi, *4444444444*, 1998, 3min
- SHIMIZU, Takashi, *Ju-On, The Grudge 2*, 2003, 95 min
- SHIMIZU, Takashi, *Ju-On, The Grudge*, 2002, 92 min
- SHIMIZU, Takashi, *Katatsumi*, 1998, 3 min
- SHIRAISHI, Koji, *Ju-Rei*, 2004, 76 min
- SHIRAISHI, Koji, *Noroï*, 2005, 115min
- SNOW, Michael, ← → (*Back and Forth*), 1969, 52 min
- SNOW, Michael, *La Région Centrale*, 1971, 180 min
- SNOW, Michael, *Wavelength*, 1967, 45 min

T

- TANAKA, Tozuko, *Kaidan Yukijorô*, 1968, 80 min
- TOYODA, Shinrô, *Illusions of Blood (Yotsuya Kaidan)*, 1965, 105 min
- TRUMBO, Dalton, *Johnny Got His Gun*, 1971, 111 min
- TSURUTA, Norio et Konaka Chiaki, *Scary True Stories (Honto ni atta kowai hanashi)*, 1992, 50 min

W

- WAN, James, *Insidious*, 2010, 103 min
- WELSBY, Chris, *Seven Days*, 1974, 20 min
- WHANNEL, Leigh, *Insidious, Chapter 3*, 2015, 97 min

Bibliographie

Articles

BARATTA, Alexandre, WEINER, Luisa et HALLEGUEN, Olivier. Le cauchemar : histoire du concept, données cliniques et implications sociétales. *L'information psychiatrique*. Janvier 2010, Vol. 86, n° 1, p. 73-78

BAUDRY, Jean-Louis. Le dispositif. *Communications*. 1975, Vol. 23, n° 1, p. 56-72

BOURGEON, Jean-Louis. La peur d'être enterré vivant au XVIIIe siècle: mythe ou réalité ? *Revue d'histoire moderne et contemporaine*. 1983, Vol. 30, n° 1, p. 139-153

BRAGANTI, Thierry. Changer de point de vue et prendre position. *Le sociographe*. Juin 2015, n° 50, p. 115-122

CARR, Laurie, IACOBONI, Marco, DUBEAU, Marie-Charlotte, MAZZIOTTA, John C. et LENZI, Gian Luigi. Neural mechanisms of empathy in humans: A relay from neural systems for imitation to limbic areas. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. Avril 2003, Vol. 100, n° 9, p. 5497-5502

CATREN, Gabriel. L'origine neurogéométrique de la géométrie. *Critique*. 2011, n° 767, p. 329-338

CHEYNE, James Allan. Animal "Hypnosis" and Waking Nightmares. *Zeitschrift für Anomalistik Band*. 2016, Vol. 16, p. 307-343

CHEYNE, James Allan. *Maupassant's Le Horla and the Cultural-Historical Transformation of the Alien*. 2015

CHEYNE, James Allan. Sleep Paralysis and the Structure of Waking-Nightmare Hallucinations. *DREAMING*. 2003, Vol. 13, n° 3, p. 163-179

CHEYNE, James Allan, NEWBY-CLARK, Ian R. et RUEFFER, Steve D. Relations among hypnagogic and hypnopompic experiences associated with sleep paralysis. *Journal of Sleep Research*. Trad. par Nancy MATIS. 1999, Vol. 8, n° 4, p. 313-317

CHEYNE, James Allan, RUEFFER, Steve D et NEWBY-CLARK, Ian R. Hypnagogic and Hypnopompic Hallucinations during Sleep Paralysis: Neurological and Cultural Construction of the Night-Mare. *Consciousness and Cognition*. 1999, Vol. 8, n° 3, p. 319-337

CORRADINI, Antonella et ANTONIETTI, Alessandro. Mirror neurons and their function in cognitively understood empathy. *YCCOG Consciousness and Cognition*. 2013, Vol. 22, n° 3, p. 1152-1161

DAVIES, Owen. The Nightmare Experience, Sleep Paralysis, and Witchcraft Accusations. *Folklore*. 2003, Vol. 114, n° 2, p. 181-203

- FERRARI, Pier Francesco et RIZZOLATTI, Giacomo. Mirror neuron research: The past and the future. *Philos. Trans. R. Soc. B Biol. Sci. Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*. 2014, Vol. 369, n° 1644
- FIRESTONE, Melvin. The « old hag »: Sleep paralysis in newfoundland. *Journal of Psychoanalytic Anthropology*. 1985, Vol. 8, n° 1, p. 47-66
- FUKUDA, Kazuhiko, MIYASITA, Akio, INUGAMI, Maki et ISHIHARA, Kaneyoshi. High prevalence of isolated sleep paralysis: kanashibari phenomenon in Japan. *Sleep*. 1987, Vol. 10, n° 3, p. 279-86
- GORKI, Maxime. *Au royaume des ombres*. 1896
- HIJIKATA, Tatsumi et KURIHARA, Nanako. From Being Jealous of a Dog's Vein. *The Drama Review*. Mars 2000, Vol. 44, n° 1, p. 56-59
- IACOBONI, Marco. *Within Each Other: Neural Mechanisms for Empathy in the Primate Brain*. 2011, p. 45-57
- JORLAND, Gérard. Empathie et thérapeutique. *Recherche en soins infirmiers*. Mars 2006, Vol. 84, n° 1, p. 58-65
- LAMM, Claus et MAJDANDŽIĆ, Jasminka. The role of shared neural activations, mirror neurons, and morality in empathy - A critical comment. *Neuroscience Research*. 2015, Vol. 90, p. 15-24
- LE MALÉFAN, Pascal. Être décorporé sous kétamine : clinique et coïncidences. *Cliniques méditerranéennes*. Septembre 2017, n° 96, p. 205-217
- MONTAG, Christiane, GALLINAT, Jürgen et HEINZ, Andreas. Theodor Lipps and the Concept of Empathy: 1851–1914. *American Journal of Psychiatry*. Octobre 2008, Vol. 165, n° 10, p. 1261-1261
- PAGÈS, Sylviane. Au risque de l'intime : le butô, une poétique de l'infime. *Repères, cahier de danse*. 2012, n° 29, p. 24-27
- PAROT, Françoise. De la neurophysiologie du sommeil paradoxal à la neurophysiologie du rêve. *Sociétés & Représentations*. Mai 2007, Vol. 23, n° 1, p. 195-212
- RABEYRON, Thomas. Les expériences exceptionnelles : entre neurosciences et psychanalyse. *Recherches en psychanalyse*. 2009, n° 8, p. 282-296
- SCHENCK, Carlos H, ARNULF, Isabelle et MAHOWALD, Mark W. Sleep and Sex: What Can Go Wrong? A Review of the Literature on Sleep Related Disorders and Abnormal Sexual Behaviors and Experiences. *Sleep*. Juin 2007, Vol. 30, n° 6, p. 683-702. PMC
- SHARPLESS, Brian A., MCCARTHY, Kevin S., CHAMBLESS, Dianne L., MILROD, Barbara L., KHALSA, Shabad-Ratan et BARBER, Jacques P. Isolated sleep paralysis and fearful isolated sleep paralysis in outpatients with panic attacks. *Journal of Clinical Psychology*. Décembre 2010, Vol. 66, n° 12, p. 1292-1306
- SCHEFER, Olivier. *Qu'est-ce que le figural ?* 1999, n° 630, p. 912-925

STERN, Daniel. Le désir d'intersubjectivité. Pourquoi ? Comment ? *Psychothérapies*. Décembre 2005, Vol. 25, n° 4, p. 215-222

WICKER, Bruno, KEYSERS, Christian, PLAILLY, Jane, ROYET, Jean-Pierre, GALLESE, Vittorio et RIZZOLATTI, Giacomo. Both of Us Disgusted in My Insula: The Common Neural Basis of Seeing and Feeling Disgust. *Neuron*. Octobre 2003, Vol. 40, n° 3, p. 655-664

YATABE, Kazuhiko. La société Japonaise et la modernité. Dans : DOURILLE-FEER, Evelyne, *Japon: le renouveau?* Paris : La Documentation française, 2002

Cinéma

AUMONT, Jacques. *Le montreur d'ombre: essai sur le cinéma*. Paris : J. Vrin, 2012. Essais d'art et de philosophie

AUMONT, Jacques. *Matière d'images, redux*. Paris : Éditions de la Différence, 2009

BANDA, Daniel et MOURE, José. *Le cinéma : naissance d'un art 1895-1920*. Paris : Flammarion, 2008. Champs Arts, 798

BELLOUR, Raymond. *Le corps du cinéma: hypnoses, émotions, animalités*. Paris : P.O.L., 2009. Trafic

BRAKHAGE, Stan. *Essential Brakhage: selected writings on filmmaking*. 1st ed. Kingston, N.Y : Documentext, 2001

DE LOPPINOT, Stéfani. *La région centrale de Michael Snow voyage dans la quatrième dimension*. Crisnée : Yellow now, 2010

DU MESNILDOT, Stéphane. *Fantômes du cinéma japonais: les métamorphoses de Sadako*. Pertuis : Rouge profond, 2011. Collection « Raccords »

DURAFOUR, Jean-Michel. *Jean-François Lyotard, questions au cinéma: ce que le cinéma se figure*. Paris : Presses universitaires de France, 2009

DURAFOUR, Jean-Michel. *L'étrange créature du lac noir de Jack Arnold: aubades pour une zoologie des images*. Aix-en-Provence : Rouge profond, 2017. Collection « Débords »

EPSTEIN, Jean. *Ecrits sur le cinéma 1*. Vol. 1. Paris : Seghers, 1974, 2 vol. Cinéma Club

ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Film, perception et mémoire*. Paris : L'Harmattan, 1994

GAUTHIER, Guy. *Le documentaire, un autre cinéma*. 3e éd. Paris : Nathan, 2008. Fac. Cinéma

KONAKA, Chiaki. *Horā eiga no miryoku: fāndamentaru horā sengen*. Tōkyō : Iwanami Shoten, 2003

- KRACAUER, Siegfried. *Théorie du film: la rédemption de la réalité matérielle*. Trad. par Daniel BLANCHARD. Paris : Flammarion, 2010 [1960]. Bibliothèques des savoirs
- KUROSAWA, Kiyoshi et SHINOZAKI, Makoto. *Mon effroyable histoire du cinéma*. Pertuis : Rouge Profond, 2008
- MARKS, Laura U. *The skin of the film: intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham : Duke University Press, 2000
- MEKAS, Jonas. *Ciné-journal: un nouveau cinéma américain (1959-1971)*. Trad. par Dominique NOGUEZ. Paris : Paris Expérimental, 1992
- METZ, Christian. *Le signifiant imaginaire: Psychanalyse et Cinéma*. Paris : Christian Bourgois éditeur, 2002 [1977]
- MITRY, Jean. *Esthétique et psychologie du cinéma*. Paris : Éditions du Cerf, 2001 [1965]
- MORICEAU, Jacline. *Figurer le rêve, Rêves d' Akira Kurosawa. Le rêve au cinéma*. Paris : Ligeia, 2014, p. 184-195
- MORIN, Edgar. *Le cinéma, ou, L'homme imaginaire, essai d'anthropologie sociologique*. Paris : Les Éditions de minuit, 1985 [1956]
- NINEY, François. *Le documentaire et ses faux-semblants*. Paris : Klincksieck, 2009
- NOGUEZ, Dominique. *Une renaissance du cinéma: le cinéma underground américain*. Paris : Paris expérimental, 2002 [1985]
- RICHIE, Donald et MELLEN, Joan. *The films of Akira Kurosawa*. Berkeley, California : University of California press, 2006
- RICHMOND, Scott C. *Cinema's bodily illusions: flying, floating, and hallucinating*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2016
- SCHEFER, Jean Louis. *L'homme ordinaire du cinéma*. Paris : Gallimard, 1980
- SITNEY, P. Adams. *Le cinéma visionnaire: l'avant-garde américaine 1943-2000 : troisième édition revue et augmentée*. Trad. par Pip CHODOROV et Christian LEBRAT. Paris : Editions Paris Expérimental, 2002
- SITNEY, P. Adams. *Visionary film: the American avant-garde, 1943-2000*. 3rd ed. Oxford ; New York : Oxford University Press, 2002
- SOBCHACK, Vivian Carol. *Carnal thoughts: embodiment and moving image culture*. Berkeley : University of California Press, 2004
- TESSIER, Max. *Le cinéma japonais: une introduction*. Paris : Nathan, 1997
- THIVAT, Patricia-Laure. *Le rêve au cinéma iconographie, procédés, partitions: l'onirisme filmique au prisme des autres arts*. Paris : Ligeia, 2014

THOMAS, Benjamin. *Le cinéma japonais aujourd'hui: cadres incertains*. Rennes : Presses universitaires, 2009

VANCHERI, Luc. *Les pensées figurales de l'image*. Paris : A. Colin, 2011

VEILLON, Olivier-René. Le paysage mental du cinémascope. Dans : MOTTET, Jean, *Les paysages du cinéma*. Seyssel : Champ Vallon (Pays, paysages), 1999

VERNET, Marc. *Figures de l'absence*. Paris : Éditions de l'Etoile, 1988. Cahiers du cinéma. Collection essais

Psychologie / Psychanalyse / Sciences cognitives

BILLIARD, Michel et DAUVILLIERS, Yves. *Les troubles du sommeil*. Issy-les-Moulineaux : Elsevier Masson, 2011

COPLAN, Amy et GOLDIE, Peter. *Empathy: philosophical and psychological perspectives*. New York : Oxford University Press, 2011

DUBOSQUET, Louis. *Dissertation sur le Cauchemar*. Paris : Paris, 1815

FAVEZ-BOUTONIER, Juliette. *L'angoisse*. Paris : Presses universitaires de France, 1949

FREUD, Sigmund. *Introduction à la psychanalyse*. Paris : Payot & Rivages, 2010 [1917]

FREUD, Sigmund. *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Paris : Gallimard, 1988 [1919]

FREUD, Sigmund. *L'interprétation du rêve*. Trad. par Jean-Pierre LEFEBVRE. Paris : Éditions du Seuil, 2013 [1900]

FREUD, Sigmund. *Œuvres complètes: psychanalyse. Volume XIII*. Paris : Presses universitaires de France, 2005

JONES, Ernest. *Le cauchemar*. Paris : Payot, 2002 [1963]

JUGON, Jean-Claude. *Phobies sociales au Japon: timidité et angoisse de l'autre*. Paris : ESF, 1998

MACARIO, Maurice-Martin-Antonin. *Des Rêves considérés sous le rapport physiologique et pathologique, par M. le Dr Macario*. Paris : impression de L. Martinet, 1847

PAGÈS, Claire. *Freud pas à pas*. Paris : Ellipses, 2014

ROSCHER, Wilhelm. Ephialtès, étude mytho-pathologique des cauchemars et démons du cauchemar dans l'Antiquité. Dans : *Le Cauchemar: mythologie, folklore, arts et littérature*. Leipzig : Abhandlungen der Königlich Sächsischen Gesellschaft der Wissenschaften, 1900

ROUDINESCO, Elisabeth et PLON, Michel. *Dictionnaire de la psychanalyse*. Paris : Librairie Arthème Fayard, 2011. Le livre de poche

SHARPLESS, Brian A. et DOGHRAMJI, Karl. *Sleep paralysis: historical, psychological, and medical perspectives*. Oxford ; New York : Oxford University Press, 2015

SIMON, Paul Max. *Le Monde des rêves. Deuxième édition*. Paris : J.B. Baillière et fils, 1888

Sociologie / Histoire / Théologie

AUGÉ, Marc. *La guerre des rêves: exercices d'ethno-fiction*. Paris : Seuil, 1997. La librairie du XXe siècle

AUGÉ, Marc. *Le temps en ruines*. Paris : Éditions Galilée, 2003

AUGÉ, Marc. *Non-lieux introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris : Éditions du Seuil, 1992

BAUDRILLARD, Jean. *La transparence du mal: essai sur les phénomènes extrêmes*. Paris : Éditions Galilée, 1990. Collection L'Espace critique

BAUDRILLARD, Jean et GUILLAUME, Marc. *Figures de l'altérité*. Paris : Descartes, 1994

DELASSUS, Jules. *Les incubes et les succubes*. Paris : Mercvve de France, 1897

HEARN, Lafcadio. *Pèlerinages japonais*; Trad. par Marc Cécile LOGÉ. Paris : Mercvve de France, 1932

HERBERT, Jean. *Aux sources du Japon: le shinto*. Paris : Albin Michel, 1964

LECOUTEUX, Claude. *Dictionnaire de mythologie germanique Odin, Thor, Siegfried & Cie*. Paris : Imago, 2014

LIPOVETSKY, Gilles. *L'ère du vide: essais sur l'individualisme contemporain*. Paris : Gallimard, 1993

LITTRÉ, Émile et BLUM, Claude. *Le Littré: le dictionnaire de référence de la langue française*. Paris : Le Figaro, 2007

MEYER, Matthew. *The night parade of one hundred demons: a field guide to Japanese Yokai*. Lexington : Creative Commons, 2012

Philosophie / Esthétique

ACQUARELLI, Luca (dir.). *Au prisme figural: le sens des images entre forme et force*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2015. Collection « Interférences »

- AUBRAL, François et CHATEAU, Dominique. *Figure, figural*. Paris : Harmattan, 1999
- CLÉMENT, Elisabeth et DELATTRE, Michel. *La philosophie de A à Z*. Paris : Hatier, 2009
- DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. *Capitalisme et schizophrénie: l'anti-oedipe*. Paris : Les Éditions de minuit, 1980
- DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. *Mille plateaux*. Paris : Les Éditions de Minuit, 1980
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'image survivante: histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paris : Les Éditions de Minuit, 2007. Paradoxe
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'oeil de l'histoire. 3, Atlas ou le gai savoir inquiet*. Paris : Les Éditions de Minuit, 2011. Paradoxe
- HUSSERL, Edmund. *Méditations cartésiennes introduction à la phénoménologie*. Trad. par M. Emmanuel LEVINAS. Paris : Librairie Philosophique J. Vrin, 1953
- KANT, Immanuel. *Critique de la faculté de juger suivi de Idée d'une histoire universelle au point de vue cosmopolitique, et de Réponse à la question: Qu'est-ce que les Lumières?* Paris : Folio Essais, 2011 [1790]
- LYOTARD, Jean-François. *Des dispositifs pulsionnels*. Paris : Éditions Galilée, 1994. Collection Débats
- LYOTARD, Jean-François. *Discours, figure*. Paris : Klincksieck, 1971
- LYOTARD, Jean-François. *Heidegger et « les juifs »*. Paris : Éditions Galilée, 1988
- MARCHESCHI, Jean-Paul. *Goya, les peintures noires. Voir l'obscur*. Nantes : Art 3 Galerie Plessis, 2012
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard, 2009 [1945]
- PONTALIS, Jean-Bertrand. *L'espace du rêve*. Paris : Gallimard, 2001
- SHARP, Jasper. *Historical dictionary of Japanese cinema*. Lanham, Md. : Scarecrow Press, 2011
- STAROBINSKY, Jean. *La vision de la dormeuse*. Paris : Gallimard, 1972
- STOICHIȚĂ, Victor I. *Brève histoire de l'ombre*. Genève : Droz, 2000
- TODOROV, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris : Éditions Points, 2015 [1970]
- WARBURG, Aby. *L'atlas Mnémosyne*. Paris : L'Écarquillé, 2012 [1921-1929]

Danse

ASLAN, Odette, AMAGATSU, Ushio et PICON-VALLIN, Béatrice (dir.). *Butō(s)*. Paris : CNRS Editions, 2002. Arts du spectacle. Spectacles, histoire, société

Romans

DE CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. *L'ingénieux hidalgo Don Quichotte de la Manche*. Paris : Éditions du Seuil, 2001 [1605]

DE FELITTA, Frank. *The entity*. London : Pan Books, 1979

DE MAUPASSANT, Guy. *Le Horla, et autres contes d'angoisse*. Paris : Flammarion, 1984 [1885]

FITZGERALD, F. Scott. *The Beautiful and the Damned*. New York : C. Scribner's Sons, 1950

HARDY, Thomas. *Withered arm*. New York : Penguin Books, 2016 [1888]

HEARN, Lafcadio. *Kwaidan, ou Histoires et études de choses étranges*. Trad. par Marc. LOGÉ. Paris : Mercvre de France, 1998 [1904]

JAMES, Henry. *Le tour d'érou*. Trad. par Janine LÉVY. Paris : Librairie générale française, 1995 [1898]

JOYCE, James. *Ulysse*. Trad. par Jacques AUBERT. Paris : Gallimard, 2013 [1922]

LE FANU, Joseph Sheridan. *Carmilla*. Arles : Actes Sud ; Leméac, 1996 [1872]

MELVILLE, Herman. *Moby Dick*. Trad. par Armel GUERNE. Paris : Phébus, 2011 [1851]

STOKER, Bram. *Dracula ; suivi de L'invité de Dracula*. Paris : Pocket, 2003 [1897]

TAKEDA, Izumo. *Kanadehon chushingura*. Tokyo : Iwanami Shoten, 1937 [1748]

TSURUYA, Namboku. *Les spectres de Yotsuya: drame en cinq actes*. Trad. par Jeanne SIGÉE. Paris : L'Asiathèque, 1979 [1825]

UEDA, Akinari. *Contes de pluie et de lune*. Paris : Gallimard, 1984 [1776]

Ressources électroniques

BERGSON, Henri. *L'énergie spirituelle essais et conférences*. Chicoutimi : Bibliothèque Paul-Émile Boulet de l'Université du Québec à Chicoutimi, 2003 [1919].

[Consulté le 13 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/energie_spirituelle/energie_spirituelle.html

BERGSON, Henri. *Matière et mémoire: essai sur la relation du corps à l'esprit*. Chicoutimi : J.-M. Tremblay, 2003 [1886]. [Consulté le 27 octobre 2018]. Classiques des sciences sociales. Disponible à l'adresse : http://www.uqac.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/classiques/bergson_henri/matiere_et_memoire/matiere_et_memoire.html

CAMPER, Fred. *Article on Stan Brakhage's « The Art of Vision, »* [en ligne]. 1966. [Consulté le 18 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://www.fredcamper.com/Film/Brakhage7.html>

DZIGA VERTOV. *Manifeste ciné-oeil* (1923). Dans : *Dérives autour du cinéma* [en ligne]. 13 juillet 2007. [Consulté le 12 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://derives.tv/manifeste-cine-oeil/>

ENGELS, Friedrich. *L'origine de la famille, de la propriété privée et de l'État*. Chicoutimi : Bibliothèque Paul-Émile Boulet de l'Université du Québec à Chicoutimi, 1884. [Consulté le 23 février 2018]. Disponible à l'adresse : http://classiques.uqac.ca/classiques/Engels_friedrich/Origine_famille/Origine_famille.html

FREUD, Sigmund. *Le moi et le ça*. Chicoutimi : J.-M. Tremblay, 2002 [1923]. Consulté le 27 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund_2/essais_de_psychanalyse/Essai_3_moi_et_ca/moi_et_ca.html

FREUD, Sigmund. *Nouvelles conférences sur la psychanalyse conférences dispensées au trimestre d'hiver 1915-16 et d'hiver 1916-17*. Chicoutimi : Bibliothèque Paul-Émile Boulet de l'Université du Québec à Chicoutimi, 2009. [Consulté le 21 février 2018]. Disponible à l'adresse : http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/nouvelles_conferences/nouvelles_conferences.html

GÖRRES, Johann Joseph von. *La mystique divine, naturelle et diabolique. Volume 5 / par Görres ; ouvrage trad. de l'allemand par M. Charles Sainte-Foi...* [S. l.] : Mme Vve Poussielgue-Rusand (Paris), 1854. [Consulté le 28 novembre 2017]. Disponible à l'adresse : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k69289h>

GOYETTE, Louis. *Master Class With Michael Snow. Off-Screen* [en ligne]. Novembre 2002, Vol. 6, n° 11. [Consulté le 11 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://offscreen.com/view/master-class-with-michael-snow>

HARTOG, François. *Présentisme et émancipation* [en ligne]. 2010. [Consulté le 2 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : www.vacarme.org/article1953.html

KOPPE, Martin. *Vantablack, le matériau le plus noir jamais fabriqué*. Dans : *Gentside Découverte* [en ligne]. 18 juillet 2014. [Consulté le 7 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.maxisciences.com/materiau/vantablack-le-materiau-le-plus-noir-jamais-fabrique_art33071.html

LEVINE, Edna S. et GREEN, William. THE COSMETIC MYSTIQUE OF OLD JAPAN. *Impressions* [en ligne]. 1980, n° 4. [Consulté le 13 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://www.jstor.org/stable/42597595>

MEYER, Matthew. Kanashibari. Dans : *Yokai.com* [en ligne]. 3 juillet 2013. [Consulté le 22 décembre 2017]. Disponible à l'adresse : <http://yokai.com/kanashibari/>

P. Chloé, La peur de téléphoner, un mal générationnel? Dans : *madmoiZelle.com* [en ligne]. 5 décembre 2016. [Consulté le 4 juillet 2017]. Disponible à l'adresse : <http://www.madmoizelle.com/peur-telephone-512717>

RAWLINGS, Helen E. *Goya's inquisition : from black legend to liberal legend* [en ligne]. Septembre 2012. [Consulté le 26 avril 2016]. Disponible à l'adresse : <https://ira.le.ac.uk/handle/2381/28709>

SCHEGOLEVA, Anna. Sleepless in Japan: the kanashibari phenomenon. Dans : *Electronic journal of contemporary japanese studies (ejcjs)*. Vol. 37 [en ligne]. Oxford Brookes University, 2001, p. 97–123. [Consulté le 6 décembre 2014]. Disponible à l'adresse : <http://www.japanesestudies.org.uk/kenkyu2002/Schegoleva.pdf>

ZOCHIOS, Stamatios. *Le cauchemar mythique : Etude morphologique de l'oppression nocturne dans les textes médiévaux et les croyances populaires*. [S. l.] : Grenoble, 6 décembre 2012. [Consulté le 28 mai 2016]. Disponible à l'adresse : <http://www.theses.fr/2012GRENL029>

Light Cone - SONG OF THE MUSHROOM [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://lightcone.org/fr/film-9296-song-of-the-mushroom>

Table des illustrations

Figure 1- SHIRAISHI, Kôji, Ju-Rei (2004)	11
Figure 2- FÜSSL, Johann Heinrich, Le cauchemar, 1781	33
Figure 3- FÜSSL, Johann Heinrich, Le Cauchemar (1790).....	43
Figure 4- Disposition de la scène de théâtre Kabuki	47
Figure 5- KINOSHITA, Keisuke, Yotsuya Kaidan (1949).....	55
Figure 6- TOYODA, Shinrô, Illusions of Blood (1965)	60
Figure 7- HOOPER, Tobe, Poltergeist (1982)	67
Figure 8- CLAYTON, Jack, Les Innocents (1962)	68
Figure 9- HITCHCOCK, Alfred, Pas de Printemps pour Marnie (1964)	78
Figure 10- Vantablack sur du papier aluminium.....	83
Figure 11- HODLER, Ferdinand, La Nuit (1890).....	84
Figure 12- GAUGUIN, Paul, Manao Tupapau (1892).....	86
Figure 13- FLANDRIN, Jean-Hyppolyte, Pietà (1842)	87
Figure 14- DE GOYA, Francisco, Le sommeil de la raison produit des monstres (1798)	89
Figure 15- DE GOYA, Francisco, Por casarse con quien quieso (1810-1811).....	92
Figure 16- BACON, Francis, Étude pour une figure dans un paysage (1952).....	94
Figure 17- MUNCH, Edvard, Le Jour d'Après (1895).....	95
Figure 18- MUNCH, Edvard, Vampire (1883)	96
Figure 19- MUNCH, Edvard, Puberté (1895).....	97
Figure 20- MUNCH, Edvard, La Mort de Marat (1907).....	98
Figure 21- MUNCH, Edvard, Clair de Lune (1893)	98
Figure 22- MUNCH, Edvard, Maison au Clair de Lune (1895).....	100
Figure 23- PICASSO, Pablo, L'Ombre sur la Femme (1953)	101
Figure 24- MUNCH, Edvard, Nuit à Saint-Cloud (1890)	102
Figure 25- MUNCH, Edvard, Deux Personnes, Les Solitaires (1899)	103
Figure 26- MURNAU, Friedrich Wilhelm, Nosferatu (1922)	106
Figure 27- MURNAU, Friedrich Wilhelm, Nosferatu (1922)	111
Figure 28- TSURUTA, Norio et KONAKA, Chiaki, Scary True Stories (1991)	113
Figure 29- SHIMIZU, Takashi, Ju-On, The Grudge (2002)	135
Figure 30- MASAKI, Kobayashi, Kwaïdan (1965)	162
Figure 31- KOBAYASHI, Masaki, Kwaïdan (1965)	169
Figure 32- TANAKA, Tokuzo, Kaidan Yukijorô (1968).....	173

Figure 33- KUROSAWA, Akira, Dreams (1990)	176
Figure 34- SHIMIZU, Takashi, Ju-On, The Grudge (2002)	192
Figure 35- SHIMIZU, Takashi, Ju-On, The Grudge (2002)	201
Figure 36- SHIMIZU, Takashi, Ju-On, The Grudge (2002)	203
Figure 37- ASCHER, Rodney, The Nightmare (2015)	209
Figure 38- ASCHER, Rodney, The Nightmare (2015)	214
Figure 39- KUROSAWA, Kiyoshi, Kairo (2001)	234
Figure 40- HIJIKATA Tatsumi dans Hôsetan	239
Figure 41- Murobushi Kô	242
Figure 42- FRIEDKIN, William, L'Exorciste (1979)	244
Figure 43- ROBITEL, Adam, Insidious : La Dernière Clé (2018)	245
Figure 44- ROBITEL, Adam, Insidious : La Dernière Clé (2018)	247
Figure 45- KUBRICK, Stanley, Orange Mécanique (1971)	262
Figure 46- KUBRICK, Stanley, Orange Mécanique (1971)	273
Figure 47- KUBRICK, Stanley, Orange Mécanique (1971)	274
Figure 48- DREYER, Carl Theodor, Vampyr (1932)	282
Figure 49- TRUMBO, Dalton, Johnny Got His Gun (1971)	285
Figure 50- Peter Kubelka devant Arnulf Rainer	297
Figure 51- Michael Snow et le trépied conçu pour La Région Centrale	307
Figure 52- BRAKHAGE, Stan, Eye Myth (1967)	314
Figure 53- BRAKHAGE, Stan, Window Water Baby Moving (1959)	322
Figure 54- BRAKHAGE, Stan, Mothlight (1963)	325
Figure 55- BRAKHAGE, Stan, Dog Star Man (1961-1964)	330
Figure 56- FLANAGAN, Mike, The Haunting of Hill House (2018)	353

Annexes

Tableau tiré de l'article « Animal “Hypnosis” and Waking Nightmares » de James Allan Cheyne (nous traduisons) :

Types d'expériences communes	Pourcentage durant : Une vie d'épisodes	Épisodes solitaires
INTRUS (MENACE)		
Présence ressentie	71	58
Hallucinations : Visuelles	63	43
Auditives	63	45
Tactiles	47	30
Mouvement des couvertures du lit	17	13
INCUBUS (Agression)		
Pensées morbides	64	37
Pression	62	53
Difficultés respiratoires	60	47
Étranglement / Suffocation	21	30
Douleur	29	22
VESTIBULAIRES-MOTEURS		
Mouvement	52	24
Apesanteur	44	21
Expériences de décorporation	43	22
Chute	38	8
Vol	24	4
Autoscopie	23	13
ÉMOTIONS		
Peur	95	85
Bonheur	13	12

Index des films

Symboles

- ← → (*Back and Forth*, 1969), Michael Snow · 305, 306, 307, 311
2001, Odyssée de l'espace (2001, A Space Odyssey, 1968) Stanley Kubrick · 283, 344, 345
4444444444 (1998), Shimizu Takashi · 132, 133

A

- À l'Ombre de King-Kong* (2003), Serge Viallet · 115
Act of Seeing with One's Own Eyes (1971), Stan Brakhage · 320
Adebar (1957), Peter Kubelka · 294, 295, 296
Alfred Hitchcock's Presents: Breakdown (1955), Alfred Hitchcock · 279, 280, 281, 284, 341
Alien (1979), Ridley Scott · 142
Anemic Cinema (1966), Marcel Duchamp · 303
Annabelle (2014), John Leonetti · 116, 219
Arnulf Rainer (1960), Peter Kubelka · 296, 297, 298, 299, 302
The Art of Vision (1965), Stan Brakhage · 328, 329
At Land (1946), Maya Deren · 291
Les Autres (The Others), 2001), Alejandro Amenabar · 68

C

- Le Cabinet du Dr Caligari (Der Cabinet des Dr Caligari*, 1920), Robert Wiene · 104, 105, 110
Cemetery of Splendor (Rak ti Khon Kaen, 2015), Apichatpong Weerasethakul · 349
Le Château de l'Araignée (Kumonosu-jô, 1957), Kurosawa Akira · 174
Le Cheval de Turin (A Torinói Ló, 2011), Béla Tarr · 349
Christine (1983), John Carpenter · 116
La Chute de la Maison Usher (1928), Jean Epstein · 235

Contes de la Lune Vague Après la Pluie (Ugetsu Monogatari, 1954), Mizoguchi Kenji · 46

Crest of Betrayal (Chushingura Gaiden: Yotsuya Kaidan, 1994), Fukasaku Shinki · 62

Crimson Peak (2015), Guillermo del Toro · 66, 68, 69

D

La Dame du Lac (Lady of the Lake, 1947), Robert Montgomery · 275, 336

Dark Water (Hongurai mizu no soko kara, 2003), Nakata Hideo · 48, 70, 131

Dead Awake (2016), Phillip Guzman · 350

Dodes'ka-den (Dodesukaden, 1971), Kurosawa Akira · 174

Dog Star Man (1961-1964), Stan Brakhage · 327, 328, 329, 330, 331

Dreams (Yume, 1990), Kurosawa Akira · 174, 175, 176, 181, 182

E

L'Emprise (The Entity, 1981), Sidney Furie · 183, 184, 185, 186, 189, 190

Enter the Void (2009), Gaspard Noé · 311

L'Exorciste (The Exorcist, 1973), William Friedkin · 71, 219, 243, 244, 245, 246, 264, 267

Eye Myth (1967), Stan Brakhage · 314, 315, 317, 318, 320

F

Flaming Creatures (1963), Jack Smith · 292

La Femme du Gange (1974), Marguerite Duras · 349

Flesh of the Morning (1956), Stan Brakhage · 331

The Flicker (1966), Tony Conrad · 298, 299, 300, 301, 302, 306, 318

Fragments of Kubelka (2012), Martina Kudláček · 295

Friday the 13th (1980), Sean Cunningham · 185, 275

G

- Gakkô no Kaidan G* (1998), Kurosawa Kiyoshi, Maeda Tetsu et Shimizu Takashi · 132
- Garden of Earthly Delights* (1981), Stan Brakhage · 325
- Ghostbusters* (1984), Ivan Reitman · 66,
- Gravity* (2013), Alfonso Cuarón · 311
- The Grudge* (2004), Shimizu Takashi · 220

H

- Hara-kiri (Seppuku)*, 1963), Kobayashi Masaki · 52
- The Haunting of Hill House* (2018), Mike Flanagan · 260, 351, 353
- L'homme à la caméra (Chelovek S Kino-apparatom)*, 1929), Dziga Vertov · 308
- Hostel* (2005), Eli Roth · 219, 248

I

- Illusions of Blood (Yotsuya Kaidan)*, 1965), Toyoda Shinrô · 59, 60, 61, 62
- India Song* (1975), Marguerite Duras · 349
- Les Innocents (The Innocents)*, 1964), Jack Clayton · 40, 68, 69, 70, 71, 112, 113, 145, 221
- Insidious* (2010), James Wan · 213, 216, 220, 247, 282, 350
- Insidious : la Dernière Clé (Insidious : the Last Key)*, 2018), Adam Robitel · 244, 245, 246, 247, 337, 339
- Insidious, Chapter 3* (2015), Leigh Whannel · 205, 206, 207
- L'Invitation au Voyage* (1927), Germaine Dulac · 289
- It Follows* (2015), David R. Mitchell · 206

J

- Jaganrei* (1988), Ishii Teruyoshi · 115
- Jellyfish (Akarui Mirai)*, 2002), Kurosawa Kiyoshi · 129
- Johnny Got His Gun* (1971), Dalton Trumbo · 283, 284, 285, 286, 341

Ju-On, The Grudge (2002), Shimizu Takashi · 85, 134, 135, 136, 137, 138, 192, 201, 202, 203, 204, 205, 260, 261, 263,

Ju-On, The Grudge 2 (2003), Shimizu Takashi · 202, 205, 282

Ju-Rei (2004), Shiraishi Koji · 11, 12, 13, 36, 38

K

Kaidan Yukijorô (1968), Tanaka Tozuko,

Kairo (2001), Kurosawa Kiyoshi,

Katatsumi (1998), Shimizu Takashi

King-Kong (1933), Merian Cooper et Ernest Shoedsack,

Kwaidan (Kaidan), 1965), Kobayashi Masaki · 163, 164, 165, 166

L

Laura (1944), Otto Preminger · 70

Life and Death of 9413, a Hollywood Extra (1928), Robert Florey et Slavko Vorkapic · 290

Lights Out (2016), David F.Sandberg · 222

Lovemaking (1968), Stan Brakhage · 331

M

Mara (2018), Clive Tongue · 350

Martyrs (2008), Pascal Laugier · 219

Meshes of the Afternoon (1943), Maya Deren · 290,

Le Miroir (Zerkalo), 1978), Andrei Tarkovski · 341

La Mort en Ligne (Chakushin ari), 2005), Miike Takashi · 48, 116, 167

Mothlight (1963), Stan Brakhage · 325, 326, 327, 330

N

The Nightmare (2015), Rodney Ascher · 31, 41, 142, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 216, 350

Nightmare Detective 2 (Akuma Tentei 2), 2008), Tsukamoto Shinya · 48

Noroi (2005), Shiraishi Koji · 12,

Nosferatu (1922), Friedrich Wilhelm Murnau · 40, 100, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 339

Nostalghia (1983), Andrei Tarkovski · 349

O

Oncle Boonmee, Celui qui se Souvient de ses Vies Antérieures (Loong Boonmee raleuk chat, 2010), Apichatpong Weerasethakul · 349

Orange Mécanique (A Clockwork Orange, 1968), Stanley Kubrick · 40, 262, 264, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 279, 280, 283, 286, 341

Over Your Dead Body (Kuime, 2014), Miike Takashi · 62,

P

Paranormal Activity (2007), Oren Peli · 201, 261

Pas de Printemps pour Marnie (Marnie, 1964), Alfred Hitchcock · 40, 76, 77, 78, 79, 80, 145, 148, 204, 343

Pause ! (1977), Peter Kubelka · 296

Personal Shopper (2016), Olivier Assayas · 119

Peter Pan (1953), Hamilton Luske et Clyde Geromini · 97

Poltergeist (1982), Tobe Hooper · 66, 67, 184

Predator (1987), John McTiernan · 276

Promenade sous les Feuillages (Momijigari, 1898), Tsukemichi Shibata · 45, 46

Psycho (1960), Alfred Hitchcock · 77, 145

R

Rashômon (1950), Kurosawa Akira · 161

Real (Riaru: Kanzen naru kubinagaryû no hi, 2014), Kurosawa Kiyoshi · 70

Rebecca (1940), Alfred Hitchcock · 69

La Région Centrale (1971), Michael Snow · 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313

Rétribution (Sakebi, 2007), Kurosawa Kiyoshi · 70, 204

Ring (Ringu, 1998), Nakata Hideo · 12, 48, 59, 61, 70, 116, 131, 137, 197, 198, 204, 237, 351

Room 237 (2013), Rodney Ascher · 207, 212

S

- Sadako vs Kayako* (2016), Shiraishi Kôji · 351
- Le Sang d'un Poète* (1930), Jean Cocteau · 291
- Satantango* (1994), Béla Tarr · 349
- Saw* (2004), James Wan · 219, 248
- Saw III* (2006), Daren Lynn Bousman · 218
- Scarface* (1932), Howard Hawks · 111
- Scary True Stories* (Honto ni atta kowai hanashi, 1994), Tsuruta Norio et Konaka Chiaki · 112, 113, 114, 131,
- Schwechater* (1958), Peter Kubelka · 295, 296, 297
- Se7en* (1996), David Fincher · 248
- Séance (Korei)*, (2001), Kurosawa Kiyoshi · 48, 204,
- Les Sept Samurais (Shichinin no samurai)*, (1964), Kurosawa Akira · 174
- Seven Days* (1974), Chris Welsby · 313, 314
- Sexual Meditation* (1970-1972), Stan Brakhage · 331
- Shadow People* (2013), Matthew Arnold · 350
- The Shining* (1980), Stanley Kubrick · 207, 221, 229
- Short Film #9* (1975), Stan Brakhage · 321
- Sleep Paralysis* (2004), Nikolaos · 350
- Slumber* (2017), Jonathan Hopkins · 350
- Son Nom de Venise dans Calcutta Désert* (1976), Marguerite Duras · 349
- Song of the Mushroom* (2002), Stan Brakhage · 324
- Stalker* (1979), Andrei Tarkovski · 348

T

- Terminator* (1984), James Cameron · 276
- Twin Peaks, saison 3* (2017), David Lynch · 345, 346

U

- Un Chant d'Amour* (1950), Jean Genet · 292,
- Un Chien Andalou* (1921), Luis Buñuel et Salvador Dali · 291,
- Unsere Afrikareise* (1966), Peter Kubelka · 294

V

Vaines Illusions (Oinaru Genei, 1999), Kurosawa Kiyoshi · 124, 125

Vampyr (1932), Carl Theodor Dreyer · 97, 281, 282, 283

Vertigo (1958), Alfred Hitchcock · 159, 171, 345

W

Wavelength (1967), Michael Snow · 294, 304, 305

Window Water Baby Moving (1959), Stan Brakhage · 321, 322

Y

Yggdrasill: Whose Roots are Stars in the Human Mind (1997), Stan Brakhage · 329

Yotsuya Kaidan (1949), Kinoshita Keisuke · 54, 55, 56

Yotsuya Kaidan (1956), Mori Masaki · 58, 59

Index des auteurs

A

AUGÉ, Marc · 117, 118, 120, 123, 126, 127, 130, 138

B

BACON, Francis · 94
BAUDRILLARD, Jean · 119, 126, 146
BAUDRY, Jean-Louis · 41, 260, 261, 265
BELLOUR, Raymond · 262, 265, 266, 279, 280, 288, 303, 352
BERGSON, Henry · 315, 316, 340
BRAGANTI, Thierry · 208
BRAKHAGE, Stan · 314, 321
BURGESS, Anthony · 270, 271

C

CAMPER, Fred · 328
CATREN, Gabriel · 316
CERVANTES, Saavedra · 16
CHEYNE, James Allan · 28, 30, 31, 35, 36, 38, 141, 142, 144, 148, 151, 153, 154, 155, 167, 177, 179, 187, 192, 263, 340, 343, 356, 357

D

DAMISCH, Hubert · 73
DE FELITTA, Frank · 190
DE WILDE, Frederick · 82
DELASSUS, Jules · 185
DELEUZE, Gilles · 226
DIDI-HUBERMAN, Georges · 75, 76, 90, 91, 94
DOGHRAMJI, Karl · 29, 153, 177
DU MESNILDOT, Stéphane · 49, 115
DUBOSQUET, Louis · 26

DURAFOUR, Jean-Michel · 264, 319, 322, 324, 327, 346, 347

E

ENGELS, Friedrich · 147, 226, 227
EPSTEIN, Jean · 104, 105, 235, 236

F

FAVEZ-BOUTTONIER, Juliette · 223, 225
FAVEZ-BOUTTONIER, Juliette · 222, 223, 227, 230, 231
FERRARI, Pier Francesco · 256
FLANDRIN, Jean-Hyppolyte · 87, 88, 99
FREUD, Sigmund · 24, 25, 57, 62, 63, 73, 74, 77, 80, 145, 152, 160, 165, 175, 216, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 236, 265
FÜSSL, Johann Heinrich · 33, 34, 35, 42, 80, 84, 85, 86, 88, 89, 95, 144, 147, 148, 149, 150, 167, 170, 173, 202, 203, 207, 265, 334, 338, 340

G

GAUGUIN, Paul · 86, 87, 89
GAUTHIER, Guy · 211
GORKI, Maxime · 105, 231
GÖRRES, Johann Joseph von · 186
GOYA, Francisco · 89, 90, 91, 92, 93, 94, 229
GUATTARI, Félix · 226
GUILLAUME, Marc · 119

H

HARDY, Thomas · 149
HARTOG, François · 123
HEARN, Lafcadio · 17, 51, 52, 157, 160, 161, 163, 164, 167, 168, 170, 171, 172, 174
HIJIKATA, Tatsumi · 238, 240

HODLER, Ferdinand · 84, 88, 207

HUSSERL, Edmund · 250

I

IACOBINI, Marco · 256

J

JAMES, Henry · 16, 43

JENSEN, Ben · 82

JONES, Ernest · 24, 25, 34, 44, 63, 64, 152, 153,
158, 177, 184, 185, 216, 226

JORLAN, Gérard · 255, 256

JOYCE, James · 16, 329

JUGON, Jean-Claude · 125, 127, 128, 129

K

KANT, Immanuel · 179, 249, 347, 348

KAPOOR, Anish · 82

KEYSERS, Christian · 253

KLEIN, Yves · 82

KRACAUER, Siegfried · 313

KUNTZEL, Thierry · 260, 265

KUROSAWA, Kiyoshi · 65

L

LE FANU, Sheridan · 104

LECOUTEUX, Claude · 108

LIPOVETSKY, Gilles · 120, 121, 122, 123, 124

LIPPS, Théodor · 254

LYOTARD, Jean-François · 73, 74, 79, 84, 318, 319,
320, 322, 323, 332, 333, 346, 348

M

MACROBE · 22, 23

MARKS, Laura · 330, 331

MARX, Karl · 147, 226

MAUPASSANT, Guy de · 16, 191, 202

MERLEAU-PONTY, Maurice · 253, 254, 277, 335,
336, 343

METZ, Christian · 14, 41, 247, 260, 265, 309, 310,
319, 344, 352

MITRY, Jean · 41, 275, 336

MONET, Claude · 101

MORIN, Edgar · 268, 269

MUNCH, Edvard · 42, 95, 96, 97, 99, 102, 103, 104,
147

MURAKAMI, Haruki · 18

N

NAMBOKU, Tsuruya · 48, 50, 52, 59, 62

NOGUEZ, Dominique · 292, 294

P

PAGÈS, Claire · 165, 225, 226

PAGÈS, Sylviane · 240

PETITOT, Jean · 316, 317

PICASSO, Pablo · 101, 102

R

RAWLINGS, Helen · 92, 93

RICHIE, Donald · 174

RICHMOND, Scott C. · 300

RIZZOLATTI, Giacomo · 251, 256

ROSCHER, Wilhelm · 21, 22

S

SCHEFER, Jean-Louis · 233, 352

SCHEFER, Olivier · 37

SHARPLESS, Brian · 29, 149, 153, 177, 178, 179

SHEGOLEVA, Anna · 75

SHINOZAKI, Makoto · 65

SITNEY, P.Adams · 293, 294, 304, 329

SOBCHACK, Vivian · 277

STAMATIOS, Zochios · 108

STERN, Daniel · 252, 255

STOKER, Bram · 109

T

TODOROV, Tzvetan · 71, 73

V

VANCHERI, Luc · 13, 75

VERNET, Marc · 67

W

WARBURG, Aby · 40, 75, 76, 83, 90, 91, 112, 264,
339

WICKER, Bruno · 253

WILSON, Kinnier · 20

Y

YATABE, Kazuhiko · 120, 121, 122, 123, 124

Jérémie VALDENNAIRE



LA STUPÉFACTION DU SPECTATEUR



ÉCOLE
DOCTORALE
DES HUMANITÉS
(ED 520)

Résumé

Un spectre hante l'histoire de l'art : « la paralysie du sommeil ». Ce trouble pourtant confidentiel a hanté l'esthétique des multiples représentations du cauchemar, de l'Antiquité jusqu'au cinéma contemporain. À travers de nombreux exemples tirés de films de fantômes japonais, puis de genres et de pays différents, cette étude se propose de traquer ce motif et d'analyser l'effet de stupéfaction qu'il peut provoquer sur le corps du spectateur. Cet état de corps particulier (sous-motricité et sur-perception) est en effet commun au cinéma et à la paralysie du sommeil, à des degrés et selon des modalités diverses. Le trouble du sommeil ne pourrait-il pas alors devenir un nouvel outil d'analyse esthétique permettant de comprendre l'un des modes d'apparition de la stupéfaction et de son effet kinesthésique sur le spectateur de cinéma ? Nous proposons d'inscrire cette hypothèse dans un contexte d'analyse où s'imposent les deux concepts du « figural » et de la « survivance ».

Mots-Clefs : cinéma, stupéfaction, paralysie du sommeil, figural, survivance

Résumé en anglais

A spectre is haunting the art history : the spectre of sleep paralysis. This confidential trouble has haunted the aesthetic of multiple nightmare representations, from Antiquity to contemporary cinema. Through various examples from Japanese ghost movies, then different genre and countries, this study tend to track down this figure and analyse the stupefaction effect it cause on its viewer. This particular body state (under-motricity and over-perception) is common to cinema and sleep paralysis, in diverse degrees and modes. The sleep trouble could be a new aesthetic analysis tool allowing to understand one of the appearance mode of the stupefaction and its kinesthetic effect on the cinema spectator. We suggest this hypothesis in an analysis context where the concepts of "figural" and "survivance" are essential.

Key-words : cinema, stupefaction, sleep paralysis, figural, survivance