

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

*A NIGHTMARE ON ELM STREET* ET *WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE* DE WES CRAVEN :  
SPÉCULARITÉ ET MÉTAHORREUR

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

---

PAR

AUDE WEBER-HOUDE

JUIN 2009

# UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Service des bibliothèques

## Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement n°8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

---

## REMERCIEMENTS

Je souhaite remercier Johanne Villeneuve, professeure au département d'études littéraires de l'UQAM, de m'avoir encouragée à persévérer durant toutes les étapes de la réalisation de ce projet. Son intuition, sa rigueur, son souci du détail et ses précieux conseils ont été d'un apport inestimable.

Je remercie mes amis Fabien Dumais, Catherine Laliberté et Hélène Taillefer pour leur lecture attentive des différentes versions de ce mémoire ainsi que leurs commentaires constructifs. Un merci tout particulier est destiné à Jacinthe Boivin-Moffet ainsi qu'à Françoise Major-Cardinal pour leurs révisions méticuleuses et leur générosité. Merci aussi à Xavier Dupont pour sa contribution à la présentation des éléments visuels de ce mémoire.

Je tiens également à exprimer ma gratitude envers mes parents, Ludwig et Nicole, qui m'ont offert un support constant, et Marc-André, qui a poursuivi l'aventure de la rédaction avec moi.

---

Danielle Aubry, professeure au département d'études littéraires de l'UQAM, nous a quittés au printemps 2008. Elle a été d'une grande inspiration pour ce projet. Grâce à ses cours passionnants, en particulier un séminaire exceptionnel portant sur les films et séries cultes, elle m'a donné le goût d'explorer l'avenue, à la fois inquiétante et palpitante, du cinéma d'horreur. Je lui en suis très reconnaissante.

Ce mémoire a pu être réalisé grâce à la participation financière du Conseil de Recherche en Sciences Humaines du Canada (CRSH) ainsi que celle de Power Corporation par l'entremise du Fonds à l'accessibilité et à la réussite des études (FARE) de la Fondation UQAM. Je remercie sincèrement les personnes responsables de ces organismes pour l'octroi de ces bourses.

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	v
LISTE DES TABLEAUX.....	vii
RÉSUMÉ.....	viii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
LES THÉORIES DE LA SPÉCULARITÉ.....	11
1.1 La spécularité et la mise en abyme : concepts.....	11
1.2 La réflexivité.....	19
1.3 La métafiction.....	20
1.4 La métalepse.....	21
1.5 Spécularité et cinéma.....	22
1.5.1 La réflexivité cinématographique.....	23
1.5.2 La réflexivité filmique.....	25
1.6 Le rêve comme dispositif spéculaire.....	28
CHAPITRE II	
LE GENRE COMME VECTEUR RÉFLEXIF.....	31
2.1 Le fantastique.....	31
2.2 L'horreur.....	35
2.3 Le <i>slasher film</i> .....	38
2.4 La métahorreur.....	44
CHAPITRE III	
<i>A NIGHTMARE ON ELM STREET</i> OU L'EMPRISE SPÉCULAIRE DES SONGES.....	48
3.1 Freddy Krueger : monstre ou héros ?.....	49
3.2 L'imbrication du rêve et de la réalité.....	53
3.3 L'esthétique onirique.....	56

3.4	La mise en abyme : une figure frontalière.....	59
3.4.1	Les <i>vedute</i> .....	59
3.4.2	Les surfaces écraniques .....	60
3.5	Les rêves réflexifs de Tina .....	63
3.6	La déchirure comme métaphore du viol.....	70
3.7	Spécularité et spectature.....	72
CHAPITRE IV		
	<i>WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE</i> : LE CINÉMA AU MIROIR DE L'HORREUR.....	79
4.1	<i>Wes Craven's New Nightmare</i> : un intitulé réflexif à caractère auctorial .....	82
4.2	Instabilité et contamination diégétiques .....	83
4.3	L'incipit réflexif de <i>Wes Craven's New Nightmare</i> .....	87
4.4	D'inquiétants jeux de miroir : métalepse et contre-métalepse.....	91
4.4.1	La métalepse d'acteur.....	92
4.4.2	La métalepse d'auteur.....	93
4.4.3	Freddy Krueger : un personnage métaleptogène .....	97
4.5	Critique d'un univers hors contrôle.....	101
	CONCLUSION .....	106
APPENDICE A		
	FILMOGRAPHIE DE LA SÉRIE <i>NIGHTMARE</i> .....	112
APPENDICE B		
	STRUCTURE DU FILM <i>A NIGHTMARE ON ELM STREET</i> .....	114
APPENDICE C		
	TRACES DE L'EXPRESSIONNISME ALLEMAND DANS <i>A NIGHTMARE ON ELM STREET</i> .....	116
APPENDICE D		
	STRUCTURE DU FILM <i>WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE</i> .....	118
APPENDICE E		
	EXEMPLES DE PRODUITS DÉRIVÉS DE LA SÉRIE <i>NIGHTMARE</i> .....	121
	BIBLIOGRAPHIE .....	123

## LISTE DES FIGURES

Figure		Page
1.1a et 1.1b	Jan Van Eyck, <i>Portrait des époux Arnolfini</i> (tableau et détail).....	13
1.2a et 1.2b	Diego Vélasquez, <i>Les ménines</i> (tableau et détail).....	14
1.3	Logo de la marque de fromage <i>La vache qui rit</i> .....	16
3.1a et 3.1b	Le visage très expressif de Freddy Krueger .....	50
3.2a et 3.2b	Les jeux d'éclairage expressionnistes de l'esthétique onirique.....	57
3.3a et 3.3b	La chambre à fournaises.....	58
3.4	Freddy fabrique son gant coutelé .....	60
3.5a et 3.5b	Une image récurrente : la déchirure .....	61
3.6	Tina dans le tunnel .....	64
3.7	Le bris de la fenêtre comme rupture de l'étanchéité entre les univers diégétiques .....	65
3.8	Les bras surdimensionnés de Freddy .....	66
3.9	Le « spectacle » du meurtre de Tina .....	69
3.10	Freddy sous les draps avec Tina.....	71
3.11a et 3.11b	Freddy au téléphone et dans le bain avec Nancy .....	71

3.12a et 3.12b	Un décor composé de <i>vedute</i> .....	74
3.13	Freddy brise le miroir.....	76
3.14	La voiture de Freddy.....	77
4.1	Diagramme des effets d'emboîtement dans <i>Wes Craven's New Nightmare</i> .....	86
4.2	Diagramme des effets d'emboîtement de l'incipit de <i>Wes Craven's New Nightmare</i> .....	90
4.3a et 4.3b	Heather lit le scénario du film à son fils.....	95
4.4	Processus de création intradiégétique de Wes Craven.....	96
4.5a et 4.5b	Freddy Krueger au <i>talk-show</i> de Sam Ruben.....	100
C.1a et C.1b	Les griffes de Nosferatu et de Freddy.....	116
C.2a et C.2b	Les chapeaux de M. le Maudit et de Freddy.....	116
C.3a et C.3b	Les silhouettes de Nosferatu et de Freddy.....	117
E.1a et E.1b	Jouet de type fusil à l'eau « Fright Squirter » et poupée à habiller en Freddy Krueger.....	121
E.2	Figurine « Cult Classics Series 2 ».....	121
E.3a et E.3b	Masque « Official <i>A Nightmare on Elm Street</i> Freddy Krueger Deluxe Latex Mask » et gant « Freddy's Glove ».....	122
E.4	Carte d'appel « Freddy's 10 <sup>th</sup> Anniversary Interactive Calling Card ».....	122

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau		Page
1.1	Types de réflexivité au cinéma.....	26
1.2	Types de mises en abyme au cinéma .....	27
3.1	Les univers diégétiques dans <i>A Nightmare on Elm Street</i> .....	55
4.1	Classification des différentes manifestations réflexives dans <i>Wes Craven's New Nightmare</i> .....	81
4.2	Les univers diégétiques dans <i>Wes Craven's New Nightmare</i> .....	85
B.1	Structure du film <i>A Nightmare on Elm Street</i> .....	114
D.1	Structure du film <i>Wes Craven's New Nightmare</i> .....	118

---

## RÉSUMÉ

Ce mémoire vise à démontrer de quelle manière les procédés spéculaires présents dans deux films du réalisateur américain Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street* (1984) et *Wes Craven's New Nightmare* (1994), révèlent et transgressent les conventions génériques du fantastique, de l'horreur et du *slasher film*. À ce jour, le travail réflexif de Craven demeure peu étudié par la critique. Bien que plusieurs travaux consacrés aux fictions d'épouvante se soient penchés sur l'œuvre de ce cinéaste, rares sont ceux qui mentionnent l'importance du motif spéculaire. Or, l'apport de Craven s'étend au-delà de la simple réutilisation des codes de l'horreur; le réalisateur bouleverse les conventions du genre.

Par le biais de l'onirisme, le film *A Nightmare on Elm Street* exploite la qualité réflexive du dispositif cinématographique. Le processus « fictionnalisant » du rêve imitant celui du cinéma, le film propose, au moyen des cauchemars de ses personnages, une réflexion sur la nature des images présentées à l'écran. Ce premier film se trouve enchâssé dans un second, *Wes Craven's New Nightmare*, dans lequel Craven brise les cadres convenus de la fiction d'horreur et démultiplie les univers diégétiques. Le réalisateur y opère un fantastique horrifiant qui rend explicitement compte de la dichotomie illusion/réalité inhérente au genre, ainsi que de l'incontournable question des frontières et de leur inquiétante perméabilité. Par le truchement de ses diverses manifestations spéculaires, *Wes Craven's New Nightmare* met en scène les thèmes chers au cinéma d'épouvante, mais propose en outre une critique iconoclaste de ce genre cinématographique.

Notre analyse se base principalement sur une hypothèse énoncée dans l'ouvrage fondateur *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, de Lucien Dällenbach, selon laquelle la mise en abyme constitue un code herméneutique à petite échelle permettant l'interprétation de l'œuvre qui la contient. Nous proposons une étude des divers jeux de miroir — tant esthétiques que narratifs — imbriqués dans ces films, afin d'expliquer de quelle manière ceux-ci déterminent une relecture des codes du cinéma d'horreur, mais également comment ils confrontent le spectateur à sa propre image. Ultimement, nous cherchons à prouver que la mise en abyme, par ses qualités frontalières, constitue une figure fantastique significative ainsi qu'un outil puissant pour la création d'effets horribles.

Mots-clés : *A NIGHTMARE ON ELM STREET*; *WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE*; WES CRAVEN; CINÉMA; HORREUR; SPÉCULARITÉ; MISE EN ABYME.

## INTRODUCTION

« How eerie! » said the girl, advancing cautiously. « — And what a heavy door! »  
She touched it as she spoke and it suddenly swung to with a click.  
« Good Lord! » said the man,  
« I don't believe there's a handle inside. Why, you've locked us both in! »  
« Not both of us. Only one of us, » said the girl,  
and before his eyes she passed straight through the door, and vanished<sup>1</sup>.

I. A. Ireland, « Climax for a Ghost Story » (1919)  
*Black Water: The Anthology of Fantastic Literature*

Spéculaire, le cinéma l'est avant tout par la nature même du médium; il offre au spectateur la réflexion, fixée sur pellicule ou sur support numérique, d'un fragment de « réel » en absence, que ce fragment soit fictif, illusoire et planifié ou purement fortuit, factuel et spontané. Traditionnellement, le spectateur de cinéma se trouvait face à un reflet lumineux projeté sur une toile blanche et dont la seule trace tangible demeurait imprimée en miniature sur un rouleau de pellicule. Avec l'avènement des nouvelles technologies cinématographiques, les images sont désormais encodées sous forme numérique avant d'être redéployées sur l'écran. Cette saisie du « réel », puis son inscription à échelle miniature ne sont pas sans rappeler la structure d'enchâssement de la figure qui nous intéressera dans ce mémoire, soit la mise en abyme.

Cette qualité spéculaire inhérente au médium cinématographique se trouve régulièrement évoquée au sein d'œuvres filmiques diverses et issues de toutes provenances. Tantôt apparue sans intention préalable, tantôt travaillée et soulignée avec insistance par les créateurs des films, la propriété réflexive du cinéma se manifeste de diverses manières dans

---

<sup>1</sup> I. A. Ireland, « Climax for a Ghost Story », in *Black Water: The Anthology of Fantastic Literature*, éd. de Alberto Manguel, Lester & Orpen Dennys, coll. « International Fiction List », n° 20, 1983, p. 49.

les œuvres et touche le récit, la mise en scène, les plans de caméra, le montage, le son, la musique, les qualités esthétiques, etc.

Il est un genre littéraire, artistique et cinématographique où la réflexivité est particulièrement efficace. L'ambiguïté du rapport existant entre illusion et réalité constitue l'une des problématiques fondamentales dans ce qu'il est si convenu d'appeler le régime fantastique, dont découle une série de genres connexes tels que l'horreur et la science-fiction; cette ambiguïté s'exprime par le biais d'une indétermination quant au statut « réel » ou illusoire (rêvé, inventé, imaginé) d'un personnage, d'un monde ou d'un événement particulier. Le fantastique procède en outre d'une poétique qui lui est propre, exploitant l'objet d'indétermination aux niveaux formel et esthétique, souvent de manière expressément réflexive. En faisant intervenir un questionnement sur les phénomènes représentationnels et perceptifs, les œuvres fantastiques mettent en abyme leur statut d'œuvre tout en exposant leurs propres codes de lecture. L'illusion, à la fois celle engendrée par le dispositif et celle de la fiction comme telle, se trouve ainsi inscrite à même le film ou le texte.

L'onirisme constitue une forme spéculaire aux multiples possibilités que le fantastique a souvent explorée. Roger Bozzetto écrit d'ailleurs que le sommeil constitue « une sorte de parenthèse<sup>2</sup> »; nous renchérissons en affirmant qu'il est le *cadre* permettant d'accueillir l'œuvre seconde que constitue le rêve. D'une part, en interrompant la diégèse principale et, d'autre part, en reflétant le procédé de création par l'incursion d'un nouveau fragment fictif à même cette diégèse, le rêve se déploie tel un dispositif fictionnalisant *in absentia*. Le cadre habituel entourant le rêve, soit la chambre normalement sombre et calme, n'est d'ailleurs pas sans rappeler la salle de cinéma, obscure, silencieuse, où le spectateur délaisse partiellement, le temps d'une projection, la motricité du corps qu'il habite. En vertu de cette analogie, la forme de mise en abyme qu'est le rêve peut ainsi nourrir une réflexion plus large sur le cinéma et son dispositif.

---

<sup>2</sup> Roger Bozzetto, *Les frontières du fantastique. Approches de l'impensable en littérature*, Valenciennes, Presses universitaires de Valenciennes, coll. « Parcours », 2004, p. 210.

Il arrive que l'onirisme fantastique emprunte des avenues inquiétantes, voire monstrueuses, se muant alors en cauchemar. Plusieurs réalisateurs ont représenté les rêves de manière intéressante au cinéma, mais c'est sans doute le film d'horreur *A Nightmare on Elm Street* qui exploite avec le plus d'acuité et d'insistance les possibilités terrifiantes offertes par l'onirisme. Réalisée par Wes Craven et projetée sur les écrans en 1984, cette œuvre constitue un hybride entre le fantastique et le *slasher film*, une sous-catégorie<sup>3</sup> bien particulière du film d'horreur des années 1980. Dans ce long métrage, un spectre dénommé Freddy Krueger s'attaque à un groupe d'adolescents par le biais de leurs rêves. S'il réussit à les assassiner pendant leur sommeil, Freddy gagne, et les meurtres deviennent effectifs. Pour échapper au tueur, les personnages doivent demeurer éveillés ou parvenir à s'extirper du rêve avant le moment fatal. L'intrigue se fonde donc sur un enjeu réflexif à l'origine des effets horrifiants disséminés à travers l'œuvre : la limite, de plus en plus ténue, entre le rêve et la réalité.

Grâce aux qualités spéculaires inhérentes à l'onirisme, le film exploite la qualité réflexive du médium cinématographique, et ce, par un rappel constant, sur les plans narratif, thématique et esthétique, de la dichotomie entre illusion et réel. Dans cette œuvre, le processus fictionnalisant du rêve imite celui du cinéma, et la position passive du dormeur reflète celle du spectateur. Plongé dans l'abîme d'un sommeil maléfique, le rêveur assiste à une fiction d'horreur, fruit de son propre imaginaire. Le film propose ainsi, par le biais des cauchemars de ses jeunes personnages, une réflexion sur la nature de ce qui est présenté à l'écran, et sur les conditions mêmes qui permettent l'adhésion du spectateur à cette œuvre, ou sa distanciation.

Fort de son succès mondial tant populaire que critique, *A Nightmare on Elm Street* a donné suite à un nombre significatif de *sequels*<sup>4</sup> dans lesquels le tueur est chaque fois de

---

<sup>3</sup> Le terme « sous-catégorie » doit ici être compris comme une division particulière de la classification générique de l'horreur, et non comme une appréciation péjorative au sens qualitatif du mot. C'est selon cette acception que nous utiliserons cette expression tout au long de ce mémoire.

<sup>4</sup> La langue anglaise utilise le terme *sequel* pour désigner les « suites » au sein d'une série de films, terme qui ne trouve pas d'équivalent précis en français. Afin d'éviter toute confusion, nous emploierons le mot *sequel* tout au long de ce mémoire pour désigner individuellement chacun des films qui ont succédé à *A Nightmare on Elm Street*. Lorsque nous ferons référence à l'ensemble des films dans lesquels le personnage de Freddy Krueger apparaît, nous recourrons au terme « série ». Pour

retour pour hanter les rêves de ses jeunes victimes<sup>5</sup>. C'est ainsi que Freddy Krueger est devenu un personnage célèbre du cinéma d'horreur américain. En 1994, inspiré par les nombreux *sequels* — et les *séquelles* que ces derniers ont laissé dans le paysage cinématographique de l'époque —, le réalisateur Wes Craven récidive en proposant un film qui met en fiction le contexte de production et de réception de la série, ainsi que le mythe gravitant autour du personnage de Freddy Krueger. Septième opus de cette série, *Wes Craven's New Nightmare* est également le seul autre film de Craven mettant en vedette le personnage de Freddy.

Dans *Wes Craven's New Nightmare*, Heather Langenkamp — actrice interprétant le rôle de Nancy, l'héroïne de *A Nightmare on Elm Street* — incarne son propre rôle. À l'instar de son personnage, la comédienne est à son tour en proie à d'horribles cauchemars dans lesquels Freddy pourchasse son fils, son mari, ainsi qu'elle-même, toujours avec l'intention de les assassiner. Elle n'est pas la seule aux prises avec de tels rêves : le réalisateur Wes Craven, le producteur Robert Shaye et le comédien Robert Englund (célèbre interprète du personnage de Freddy) font des cauchemars semblables. Comme le veut la convention de la série, si Freddy réussit à tuer la victime dans son rêve, le meurtre se concrétise.

En brisant les cadres convenus de la fiction d'horreur et en démultipliant les univers diégétiques dans *New Nightmare*, le réalisateur fait appel à un fantastique qui, en plus de révéler le clivage entre illusion et réalité, rend explicitement compte de cette dichotomie inhérente au genre, ainsi que de la question des frontières et de leur inquiétante perméabilité.

---

consulter la filmographie complète des différents films composant cette série, voir l'appendice A, p. 112-113.

<sup>5</sup> Wes Craven n'a réalisé que les premier et septième films de la série, refusant de s'impliquer dans les autres productions en prétextant que les suites étaient toujours inférieures à l'original. Il a toutefois participé au scénario du troisième film de la série, intitulé *A Nightmare on Elm Street III. Dream Warriors*, en 1987. Son style hautement citationnel et autoréférentiel y était déjà perceptible. Les *sequels* II, IV, V et VI, scénarisés et tournés par d'autres réalisateurs, participent surtout d'une logique de la répétition engendrée par la résurgence de clichés, et insistent moins sur la problématique spéculaire traitée par Craven. Pour en connaître davantage au sujet de Wes Craven et de son implication au sein de la série, consulter Dann Gire, « Bye Bye, Freddy! Elm Street Creator Wes Craven Quits Series », *Cinefantastique*, vol. 18, n° 5, juillet 1988, p. 8-10, Brian J. Robb, *Screams & Nightmares. The Films of Wes Craven*, Londres, Titan Books, 1998, 191 p., et John Kenneth Muir, *Wes Craven. The Art of Horror*, Jefferson (N.C.), McFarland, 1998, 319 p.

Exposant de multiples enchâssements spéculaires, et ce, de façon appuyée, le film de Craven met en scène les thèmes chers au cinéma d'épouvante, mais propose également une critique iconoclaste de ce genre cinématographique. Le jeu articulé entre l'intérieur et l'extérieur de la fiction, soit les espaces intradiégétique et extradiégétique, devient le motif même de cette fiction fantastique. Par l'accentuation de ce qu'esquissait le premier film de la série, c'est-à-dire l'instabilité et la porosité des univers, Wes Craven place le spectateur au centre du film. Constamment forcé d'accepter une nouvelle position engendrée par l'interdépendance des mondes diégétiques, le spectateur est investi malgré lui dans la fiction, amené vers un jeu réflexif engageant son propre statut. Cette contamination entre fiction et réalité renvoie ultimement au motif spéculaire, trope principal de la série tout entière.

Ce travail sur la transgression est issu d'un champ bien précis, celui du cinéma anglo-saxon des années 1980, 1990 et 2000, à travers lequel les cinéastes sont régulièrement consacrés en tant qu'« auteurs », et respectés selon leur capacité à subvertir les codes du genre qu'ils exploitent<sup>6</sup>, « le jeu avec les codes s'exprim[ant] sous la forme d'un métacinéma citationnel<sup>7</sup> ». Ces œuvres s'adressent bien souvent à un public cinéophile et critique, lequel connaît les classiques des genres et décèle les conventions transgressées. En particulier, les films d'horreur des années 1990 partagent une réflexivité axée sur un champ de compétences spectatoriennes associées aux codes spécifiques du genre, et répondent à des horizons d'attente bien précis. Ce cinéma de la reproduction est surtout destiné à une communauté, d'abord définie par son âge (jeune, en général)<sup>8</sup>. Ce public, essentiellement composé de la génération qui a grandi avec les films d'horreur de type *slasher* des années 1980, connaît définitivement les conventions associées à ce genre et trouve plaisir dans leur récitation. Les stéréotypes sont ainsi exploités selon une mécanique de reproduction et d'imitation, c'est-à-dire un contexte de production en série sur la base d'une œuvre phare et/ou d'un scénario original, alors que les films se répondent par renvois intertextuels. L'humour fait partie intégrante de

---

<sup>6</sup> Pensons à des cinéastes tels que Quentin Tarantino, David Lynch, Brian de Palma ainsi que les frères Coen, pour ne nommer que ceux-ci.

<sup>7</sup> Denis Mellier, *Les écrans meurtriers. Essais sur les scènes spéculaires du thriller*, Liège, Céfal, coll. « Travaux et thèses », 2002, p. 171.

<sup>8</sup> On ne saurait passer sous silence le fait que ce type de cinéma est particulièrement boudé par le public plus âgé, pour qui les excès d'hémoglobine semblent d'un goût douteux...

ces œuvres, mais s'exprime surtout par le biais de « clins d'œil », c'est-à-dire de blagues subtiles s'adressant à un spectateur initié, apte à les comprendre, et qui, en bref, possède une encyclopédie spécifique au genre de l'horreur. On ne saurait donc étudier ce type de cinéma sans aborder la question de sa réception auprès d'un public en quête de divertissement, mais également capable d'un questionnement réflexif sur ce genre dit « populaire ».

Au cours des années 1990, Wes Craven a réalisé plusieurs films à partir des codes désormais éculés des *slashers* des années 1980, faisant ainsi ressurgir le « spectre<sup>9</sup> » du *slasher* typique; mentionnons notamment la célèbre trilogie *Scream*. Se servant de la connaissance des conventions du genre par ses spectateurs, il a cherché à déjouer ceux-ci par un travail de déconstruction, et ce, particulièrement sur le plan de l'énonciation. C'est au moyen de stéréotypes que sont convoqués les effets horrifiants recherchés par le spectateur, de même que de nombreux effets spéculaires amenant ce dernier à réfléchir sur la nature des images qu'il regarde et à revoir sa conception des films de genre. En d'autres termes, en bouleversant les codes auxquels les spectateurs sont habitués, Wes Craven perturbe également leur manière de voir et d'aborder les films. Le travail effectué sur le genre va donc au-delà de la simple reconnaissance des codes en tant que codes; Craven déconstruit ces derniers pour mieux exposer ce qu'ils révèlent à propos du cinéma qui les reproduit.

L'étude qui suit consistera en un examen approfondi de la figure spéculaire qu'est la mise en abyme ainsi que de son exploitation dans deux films au sein desquels s'hybrident les genres du fantastique et de l'horreur : *A Nightmare on Elm Street* et *Wes Craven's New Nightmare*. Plus précisément, nous verrons en quoi la mise en abyme constitue dans ces œuvres le vecteur principal des effets horrifiques, et de quelle manière elle problématise les rapports équivoques entre fiction et réalité. Notre méthode d'analyse se basera

---

<sup>9</sup> Nous empruntons cette expression à Denis Mellier, qui emploie le mot en référence à l'idée « d'apparition », voire de *retour* d'une forme passée : « Qu'est-ce qu'un spectre, si ce n'est — comme l'écriture elle-même — la forme même qui sert le retour de ce qui a été, de ce qui n'a pas eu son temps d'être pleinement, qui le double alors en un voile, un écran, une surface, où viennent à s'écrire l'impossibilité du deuil, la frayeur ou le désir que l'on éprouve à voir insister ainsi ce qui n'est plus. Il y a là, dans le surgissement spectral, comme un double même de l'écriture que le fantastique rend patent. » *Textes fantômes. Fantastique et autoréférence*, Paris, Kimé, coll. « Détours littéraires », 2001, p. 19.

principalement sur une hypothèse énoncée par Lucien Dällenbach dans son ouvrage fondateur *Le récit spéculaire*<sup>10</sup> selon laquelle la mise en abyme constitue un code à petite échelle permettant de « déchiffrer » l'œuvre qui la contient. Tels des rêves, les films possèdent un contenu latent dissimulé sous leur contenu manifeste; c'est précisément ce sous-texte que nous tenterons d'éclairer à l'aide de la spécularité. Ainsi, la mise en abyme sera à la fois notre objet et notre instrument d'analyse.

Nous proposons donc, dans le premier chapitre de notre étude, l'examen approfondi du concept littéraire central de ce mémoire, soit la spécularité, dont la figure principale constitue la mise en abyme. À partir des travaux de Dällenbach, nous explorerons d'abord les origines étymologiques des termes s'y rapportant, puis nous effectuerons un survol historique de l'évolution de cette notion pour mieux la circonscrire en exposant les différentes formes sous lesquelles elle se manifeste. Afin d'éviter toute confusion découlant de la proximité des concepts, nous définirons trois notions complémentaires : la réflexivité, la métafiction et la métalepse. Nous ferons ensuite passer le concept de spécularité dans la sphère des études cinématographiques. Les classifications élaborées par Jacques Gerstenkorn dans son article « À travers le miroir. Notes introductives<sup>11</sup> », ainsi que celles de Sébastien Fevry dans *La mise en abyme filmique*<sup>12</sup> nous serviront de points d'ancrage théoriques. Enfin, à partir de textes de Christian Metz<sup>13</sup> et d'Edgar Morin<sup>14</sup>, nous tisserons les liens entre spécularité, cinéma et onirisme sur lesquels s'appuiera notre analyse.

---

<sup>10</sup> Lucien Dällenbach, *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1977, p. 16.

<sup>11</sup> Jacques Gerstenkorn, « À travers le miroir. Notes introductives », *Vertigo. Le cinéma au miroir*, n° 1, 1987, p. 7-10.

<sup>12</sup> Sébastien Fevry, *La mise en abyme filmique. Essai de typologie*, Liège, Céfal, coll. « Grand écran, petit écran. Essais », 2000, 175 p.

<sup>13</sup> Christian Metz, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Christian Bourgois, 1993, 371 p.

<sup>14</sup> Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Paris, Minuit, 1956, 250 p.

Le second chapitre sera l'occasion de présenter les genres convoqués par le corpus de ce mémoire, soit le fantastique, l'horreur et le *slasher film*. Pour cet examen générique, nous nous inspirerons principalement des travaux de quatre auteurs : Denis Mellier et ses écrits consacrés au fantastique<sup>15</sup>, Philippe Rouyer et son étude du film *gore* intitulée *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*<sup>16</sup>, Vera Dika et son essai « The Stalker Film, 1978-81<sup>17</sup> », ainsi que Carol J. Clover et son ouvrage *Men, Women and Chain Saws*<sup>18</sup>. Considérés par certains comme des *slasher films*, par d'autres comme des productions fantastiques tirant vers l'horreur, *A Nightmare on Elm Street* et *Wes Craven's New Nightmare*, les films que nous nous proposons d'étudier, transgressent plusieurs conventions génériques en élaborant par le fait même un discours critique à leur endroit. En dégagant les principales caractéristiques du fantastique et de l'horreur et en disséquant les codes dominants du *slasher film*, nous serons à même de mieux comprendre les implications de ces genres et leur hybridation dans les films analysés. Ultimement, nous pourrons mieux percevoir en quoi la figure spéculaire révèle ces codes et les rend explicites.

Nous attaquerons le troisième chapitre de ce mémoire en dressant un profil détaillé du personnage principal de la série qui nous occupe : l'assassin Freddy Krueger. Ensuite, nous nous consacrerons à l'examen du premier film qui compose notre corpus, *A Nightmare on Elm Street*. Par un *travail d'analyse*, nous tenterons de dévoiler, à l'aide des manifestations spéculaires à l'œuvre dans ce film, ce que le *travail du rêve* dissimule au

---

<sup>15</sup> Parmi plusieurs ouvrages, mentionnons *Les écrans meurtriers. Essais sur les scènes spéculaires du thriller*, *op. cit.*; *Textes fantômes. Fantastique et autoréférence*, *op. cit.*; *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, Paris, Honoré Champion, coll. « Bibliothèque de littérature générale et comparée », 1999, 479 p.; *La littérature fantastique*, Paris, Seuil, coll. « Mémo lettres », 2000, 62 p.

<sup>16</sup> Philippe Rouyer, *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Paris, Cerf, coll. « 7<sup>e</sup> art », 1997, 254 p.

<sup>17</sup> Vera Dika, « The Stalker Film, 1978-81 », in *American Horrors. Essays on the Modern American Horror Film*, éd. de Gregory A. Waller, Urbana, University of Illinois, 1987, p. 86-101.

<sup>18</sup> Carol J. Clover, *Men, Women and Chain Saws. Gender in the Modern Horror Film*, Princeton (N. J.), Princeton University Press, 1992, 260 p.

spectateur<sup>19</sup>. L'observation attentive des isotopies horribles présentes dans les rêves enchâssés nous permettra de voir comment ce film met en scène l'acte de spectature qu'il suscite et de quelle manière il enferme littéralement le rêveur — et, par extension, le spectateur — dans un univers fictif. Cette analyse mettra ainsi au jour la réflexion que propose ce film sur son propre statut et sur les rapports ambigus qui se trament entre fiction et réalité.

Le quatrième et dernier chapitre de ce mémoire sera consacré à l'analyse du septième film de la série, *Wes Craven's New Nightmare*. Nous y explorerons les différentes manifestations spéculaires comme autant de signes permettant l'interprétation d'un discours critique de la part du réalisateur à l'endroit de l'industrie du cinéma d'horreur. Nous nous inspirerons des théories de Marc Cerisuelo<sup>20</sup> et de Gérard Genette<sup>21</sup> pour aborder l'examen des différents procédés métaleptiques à l'œuvre dans ce film. Nous verrons ainsi comment Craven use de la métalepse comme figure spéculaire afin d'*abymer* complètement les frontières entre fiction et réalité; nous constaterons que le réalisateur amène le spectateur à réfléchir à sa propre condition.

Au préalable, il nous semble nécessaire de mentionner les limites méthodologiques qui se sont imposées à notre analyse. Une œuvre réflexive établissant un questionnement sur son statut au sein d'un genre ou d'un mouvement, les rapports qu'elle entretient avec d'autres œuvres et sa position en regard de celles-ci sont souvent manifestes, que ce soit par l'introduction de citations intertextuelles, de travestissements parodiques, etc. Or, pour les fins de cette étude, nous avons pris soin de demeurer à l'intérieur des limites du cadre spéculaire et de nous concentrer uniquement sur les notions relatives à l'aspect métarelational; nous avons par conséquent évité d'explorer des concepts voisins plus larges

---

<sup>19</sup> Les expressions « travail d'analyse » et « travail du rêve » sont empruntées à la théorie psychanalytique du rêve élaborée par Freud. Pour en savoir davantage à ce sujet, consulter Sigmund Freud, *Sur le rêve*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1988, p. 60 et suivantes.

<sup>20</sup> Marc Cerisuelo, *Hollywood à l'écran. Essai de poétique historique des films : l'exemple des métafilms américains*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 2000, 359 p.

<sup>21</sup> Gérard Genette, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2004, 132 p.

liés à l'aspect interrelationnel des œuvres entre elles, bien que le terrain eût été fertile, entre autres en raison des nombreux clins d'œil intertextuels dont sont truffés les films que nous analyserons.

Par ailleurs, le spectateur tel qu'il est décrit dans notre étude ne saurait être associé à un modèle type ni à un échantillonnage défini à partir de conditions spécifiques de réception. Loin de chercher à prêter des intentions à celui qui visionne les œuvres, à l'idéaliser ou à lui attribuer des réactions stéréotypées, notre analyse conçoit plutôt le spectateur comme une instance construite par le film.

---

## CHAPITRE I

### LES THÉORIES DE LA SPÉCULARITÉ

J'aime assez qu'en une œuvre d'art, on retrouve ainsi transposé, à l'échelle des personnages, le sujet même de cette œuvre. Rien ne l'éclaire mieux et n'établit plus sûrement toutes les proportions de l'ensemble. Ainsi, dans tels tableaux de Memling ou de Quentin Metzys (*sic*), un petit miroir convexe et sombre reflète, à son tour, l'intérieur de la pièce où se joue la scène peinte. Ainsi, dans le tableau des *Ménines* de Vélasquez (mais un peu différemment). Enfin, en littérature, dans *Hamlet*, la scène de la comédie; et ailleurs dans bien d'autres pièces. Dans *Wilhelm Meister*, les scènes de marionnettes ou de fête au château. Dans *La chute de la maison Usher*, la lecture que l'on fait à Roderick, etc. Aucun de ces exemples n'est absolument juste. Ce qui le serait beaucoup plus, ce qui dirait mieux ce que j'ai voulu dans mes *Cahiers*, dans mon *Narcisse* et dans *La tentative*, c'est la comparaison avec ce procédé du blason qui consiste, dans le premier, à en mettre un second « en abyme »<sup>22</sup>.

André Gide  
*Journal, 1889-1939*

---

#### 1.1 La spécularité et la mise en abyme : concepts

Le mot « spécularité », considéré comme un terme savant par le *Dictionnaire historique de la langue française*, n'est apparu qu'au XX<sup>e</sup> siècle<sup>23</sup>. Ce néologisme dérive de l'adjectif « spéculaire », créé au XVI<sup>e</sup> siècle et issu des termes latins *specularis* (reproduction fidèle, image) et *speculum* (miroir), eux-mêmes générés à partir du mot latin *specere* (regarder). Selon *Le nouveau petit Robert*<sup>24</sup>, « spéculaire » désigne, d'une part, un objet

---

<sup>22</sup> André Gide, *Journal, 1889-1939*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1951, p. 41.

<sup>23</sup> Alain Rey (dir. publ.), *Pr-Z*, tome 3 du *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, 2006, p. 3614.

capable de réfléchir la lumière comme un miroir et, d'autre part, ce qui est relatif au miroir ou produit par un miroir. Quant au terme « spéculum », il est aujourd'hui utilisé en médecine et représente un « instrument servant à explorer des cavités ou conduits de l'organisme, muni d'un dispositif permettant de les élargir en vue d'en faciliter l'examen<sup>25</sup> ».

La spécularité suppose donc une image, une réflexion vue à travers un miroir. La définition du mot « spéculum » ajoute un sens supplémentaire : au dispositif visuel à proprement parler se greffe l'idée d'exploration, de découverte d'espaces secrets ou cachés. Le miroir « [pallie] la limitation de notre regard et nous [révèle] ce qui normalement serait exclu de notre champ de vision<sup>26</sup> ». C'est donc à partir de ces deux aspects, soit la réflexion visuelle et la découverte d'espaces normalement cachés, que nous emploierons le terme « spécularité » tout au long de ce mémoire.

La mise en abyme constitue la figure principale de la spécularité. Le terme « abyme » s'orthographe de deux manières différentes, soit avec un *î* ou un *y*, et les définitions proposées par les dictionnaires varient. Selon le *Dictionnaire historique de la langue française*, le mot « abîme » provient du grec (*abussos*, sans fond) et désigne une profondeur insondable<sup>27</sup>. Le mot sert d'ailleurs souvent de connotatif à des lieux tels que la mer, un gouffre ou l'enfer, des espaces vastes et susceptibles d'être « sans fond ». Quant au terme « abyme », étymologiquement plus proche de la racine *abussos*, il est principalement utilisé pour désigner la figure d'emboîtement; nous conserverons donc cette graphie pour l'ensemble de notre analyse.

---

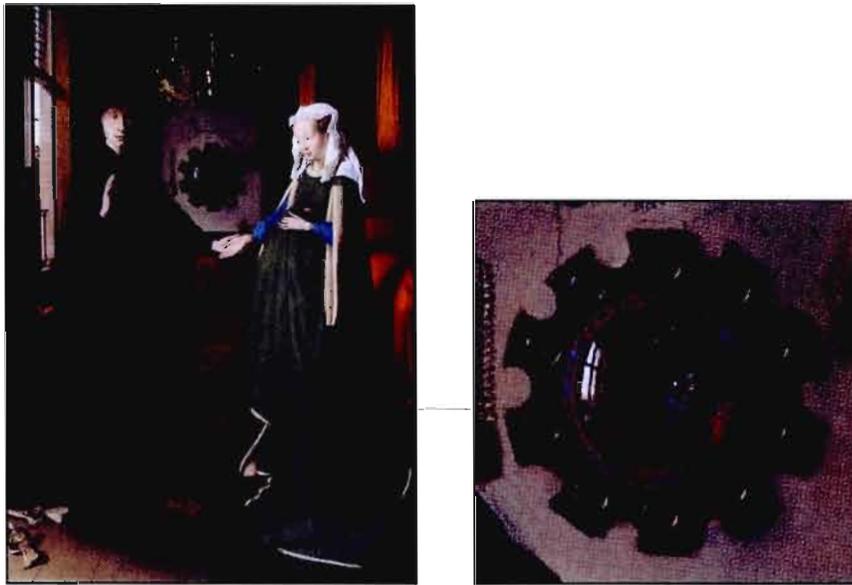
<sup>24</sup> Josette Rey-Debove et Alain Rey (dir. publ.), *Le nouveau petit Robert. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris, Le Robert, 2009, p. 2420.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 2421. La francisation du terme latin *speculum* entraîne parfois l'ajout d'un accent aigu sur le *e*.

<sup>26</sup> Lucien Dällenbach, *op. cit.*, p. 20.

<sup>27</sup> Alain Rey (dir. publ.), *A-E*, tome 1 du *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, p. 5.

Dans *Les mots et les choses*, Michel Foucault retrace la présence de la mise en abyme en peinture dès le XV<sup>e</sup> siècle<sup>28</sup>. Le maître flamand Jan Van Eyck (*Portrait des époux Arnolfini*, 1434) ainsi que l'artiste espagnol Diego Vélasquez (*Les ménines*, 1656) représentent picturalement des jeux spéculaires articulés entre le champ et le hors-champ de leurs toiles (figures 1.1a, 1.1b, 1.2a et 1.2b). Dans son essai, Foucault souligne l'importance que ces artistes accordent, par le biais de ces procédés spéculaires, au spectateur et à son regard. Bien que son reflet ne soit pas visible sur les miroirs peints, le spectateur est implicitement intégré à la représentation; le phénomène de spectature en lui-même se trouve donc mis en abyme dans ces œuvres.



**Figures 1.1a et 1.1b** Jan Van Eyck, *Portrait des époux Arnolfini* (tableau et détail)<sup>29</sup>.

<sup>28</sup> Michel Foucault, « Les suivantes », chap. in *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1990, p. 19-31.

<sup>29</sup> Jan Van Eyck, *Portrait des époux Arnolfini*, 1434, huile sur bois : 82 x 60 cm, coll. National Gallery, Londres. Telles que reproduites dans *The Arnolfini Betrothal. Medieval Marriage and the Enigma of Van Eyck's Double Portrait*, Berkeley, University of California Press, 1994, planche n° 1.



**Figures 1.2a et 1.2b** Diego Vélasquez, *Les ménines* (tableau et détail)<sup>30</sup>.

Employée dès 1671, l'expression « mise en abyme » trouve ses origines dans la science des blasons. En héraldique, l'abyme désigne le cœur de l'écu : « On dit qu'une figure est en abyme quand elle est avec d'autres figures au milieu de l'écu, mais sans toucher aucune de ces figures<sup>31</sup>. » Ainsi, lorsqu'un blason est reproduit en plein centre d'un autre blason, il est « mis en abyme ». Selon son sens héraldique, l'abyme constitue donc une reproduction centrée, identique mais miniaturée, du blason qui l'enchâsse.

Ayant découvert l'art des blasons en 1891<sup>32</sup>, l'écrivain André Gide calque le procédé héraldique dans ses textes et baptise du même nom la figure littéraire ainsi créée. À l'instar de l'héraldique, l'œuvre enchâssée fonctionne littéralement comme une réplique miniaturisée de l'œuvre première. Chez Gide, pour qu'il y ait mise en abyme, il faut qu'il y ait homologie

<sup>30</sup> Diego Vélasquez, *Les ménines*, 1656, huile sur toile : 318 x 276 cm, coll. Musée du Prado, Madrid. Telles que reproduites dans *Vélasquez. Les ménines, Musée du Prado, Fribourg, Office du livre, coll. « Les chefs-d'œuvre absolus de la peinture », 1973, p. 17.*

<sup>31</sup> Comte Amédée de Foras, *Le blason. Dictionnaire et remarques*, Grenoble, 1883, p. 6; cité dans Lucien Dällenbach, *op. cit.*, p. 17.

<sup>32</sup> En témoigne sa correspondance avec Paul Valéry, dans une lettre datée du 15 novembre 1891. Voir André Gide et Paul Valéry, *Correspondance, 1890-1942*, préf. et notes de Robert Mallet, Paris, Gallimard, 1955, p. 136-138.

entre le narrateur premier et son récit et, parallèlement, entre le narrateur second et le récit qu'il raconte à son tour; en d'autres termes, les narrateurs intradiégétique et extradiégétique constituent des doubles l'un de l'autre.

Dans le champ littéraire, la mise en abyme a particulièrement été utilisée dans le Nouveau Roman français, entre autres chez Jean Ricardou, comme symbole de lutte contre l'effet-fiction du récit traditionnel : « La mise en abyme, en répétant l'œuvre première par condensation ou anticipation, *révèle* son mode de fonctionnement, met au jour sa structure. Le récit prend conscience de lui-même et dissipe sa propre illusion référentielle<sup>33</sup>. » À la similitude et à la redondance déjà recensées s'ajoutent les fonctions de révélation et de métaphorisation.

En 1977, Lucien Dällenbach publie *Le récit spéculaire*, première véritable étude entièrement consacrée à la figure de la mise en abyme littéraire. Il en propose la définition suivante : « Est mise en abyme tout miroir interne réfléchissant l'ensemble du récit par réduplication simple, répétée ou spécieuse<sup>34</sup>. » La réduplication simple implique un « fragment qui entretient avec l'œuvre qui l'inclut un rapport de *similitude*<sup>35</sup> ». C'est le cas de l'image du blason dans le blason, ou de *Hamlet*<sup>36</sup>, œuvre théâtrale dans laquelle la pièce enchâssée renvoie à la pièce enchâssante. La réduplication répétée (ou à l'infini) concerne une œuvre s'enchâssant de multiples fois en elle-même, à l'image de miroirs placés en oblique et générant une infinité de reflets, tel l'*effet vache qui rit*<sup>37</sup> (figure 1.3). Enfin, la

---

<sup>33</sup> Sébastien Fevry, *op. cit.*, p. 23. (Fevry souligne.)

<sup>34</sup> Lucien Dällenbach, *op. cit.*, p. 52.

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 51. (Nous soulignons.)

<sup>36</sup> William Shakespeare, *Hamlet*, trad. de l'anglais par Jean-Michel Déprats, Paris, Gallimard, coll. « Folio Théâtre », 2008, 405 p.

<sup>37</sup> Cette expression proposée par Bernard Leconte réfère au célèbre logo de la marque de fromage éponyme, logo sur lequel se trouve une vache portant une boucle d'oreille sur laquelle se trouve une vache portant une boucle d'oreille sur laquelle se trouve une vache, etc. Consulter *Images abymées. Essais sur la réflexivité iconique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2000, p. 13.

réduplication spécieuse, également dite « paradoxale » ou « aporistique<sup>38</sup> », suggère un « fragment censé inclure l'œuvre qui l'inclut<sup>39</sup> ».



**Figure 1.3** Logo de la marque de fromage *La vache qui rit*<sup>40</sup>.

Inspiré par la théorie linguistique de Roman Jakobson<sup>41</sup>, Dällenbach propose une typologie des différentes possibilités structurales de la mise en abyme littéraire. Selon cette typologie, la mise en abyme s'exprimerait selon trois axes qualifiés d'« élémentaires<sup>42</sup> » :

---

<sup>38</sup> Dällenbach emploie dans son essai le terme « aporistique », bien que l'adjectif dérivé du nom « aporie » soit « aporétique ».

<sup>39</sup> Lucien Dällenbach, *op. cit.*, p. 51.

<sup>40</sup> Source : « La vache qui rit », *The Best Brands of the World*, [s.d.], en ligne, <<http://www.brandsoftheworld.com/search/88622692/43751.html>>, consulté le 12 mai 2009.

<sup>41</sup> Roman Jakobson, *Essais de linguistique générale*, Paris, Minuit, coll. « Points », 1970, 255 p.

<sup>42</sup> Dällenbach n'utilise pas les termes de sa typologie de manière constante, c'est pourquoi nous mentionnons ici tous les synonymes qu'il emploie dans sa présentation des différentes formes de mises en abyme élémentaires. Voir *op. cit.*, p. 59 et suivantes. Pour une exploration plus approfondie de cette typologie et des variations terminologiques employées par Dällenbach, consulter la critique de Mieke Bal, « Mise en abyme et iconicité », *Littérature*, n° 29, février 1978, p. 116-128, ainsi que celle de Moshe Ron dans son bref essai « The Restricted Abyss. Nine Problems in the Theory of *Mise en Abyme* », *Poetics Today*, vol. 8, n° 2, 1987, p. 417-438.

- 1) Réflexion de l'énoncé / de contenu / fictionnelle (mise en abyme réfléchissant le contenu de la diégèse enchâssante)
- 2) Réflexion de l'énonciation / narrative (mise en abyme réfléchissant l'acte de production narrative)
- 3) Réflexion du code / formelle / textuelle / métatextuelle / transcendante (mise en abyme réfléchissant l'œuvre selon son mode d'organisation signifiante et poétique)

Les mises en abyme dites « de l'énoncé » sont articulées sous forme de similitudes, de comparaisons ou de parallèles entre le contenu diégétique du récit englobant et celui du récit enchâssé. Les mises en abyme de l'énonciation réfléchissent quant à elles l'instance narrative ou auctoriale; elles sont le miroir de l'acte de production, mettant en scène le contexte qui fait naître ou vivre l'œuvre. Pour reprendre une expression célèbre, elles « montrent le dispositif »; en visant « à rendre l'invisible visible<sup>43</sup> », elles thématisent l'ambiguïté entre fiction et réalité. Enfin, la mise en abyme du code réfléchit la construction formelle du récit.

Dällenbach cerne également les diverses visées de la mise en abyme, selon que celle-ci survient au commencement, au milieu ou à la fin du récit. Placée au début, la mise en abyme prospective réfléchit de façon anticipatrice l'histoire à venir; sa fonction est donc révélatrice. La mise en abyme rétrospective, positionnée à la fin du récit, rappelle l'histoire déjà racontée; elle remplit donc un dessein de répétition et de redondance. Si elle se rapproche du dénouement, elle joue plutôt un rôle catalyseur. Quant à la mise en abyme rétro-prospective, placée au centre du récit, elle se pose comme figure directe du blason dans le blason :

Sous la juridiction du contexte qui la précède, la réflexion rétro-prospective peut faire retour sur lui, lui surajouter son sens et agir la suite du texte, désormais sous sa juridiction thématique. Présupposée et présupposante, objet et sujet d'interprétation, elle trouve en ce site la plate-forme qu'elle recherche pour faire pivoter la lecture<sup>44</sup>.

---

<sup>43</sup> Lucien Dällenbach, *op. cit.*, p. 100.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 93.

L'effet d'encadrement, voire de « territorialité », est une autre condition pour qu'il y ait mise en abyme. Dällenbach suppose « qu'à l'égal de l'enclave héraldique, l'énoncé réflexif doit s'entourer d'une "bordure" et qu'en d'autres termes, il n'est de mise en abyme qu'*emboîtée*<sup>45</sup> ». En effet, la mise en abyme perdrait son caractère « abymé » s'il n'y avait aucune frontière pour interrompre le récit premier et y enchâsser le second.

En outre, nous avons vu précédemment que la mise en abyme, en plus de ses origines héraldiques, est étymologiquement associée à l'image du miroir qui reflète ce qui s'y mire. L'expression se trouve ainsi clivée entre deux acceptions semblables, mais non identiques : l'une, relative à l'héraldique, renvoie à l'emblème du blason dans le blason; l'autre, pour sa part spéculaire, réfléchit le motif du miroir.

Les différentes classifications et explications de Dällenbach que nous venons de relever nous ont permis de circonscrire la figure de la mise en abyme. Nous pouvons ainsi l'appliquer à l'étude de la littérature, mais également à celle du cinéma. Cependant, il nous faut au préalable insister sur les fonctions que remplit la mise en abyme, selon sa définition classique. Toujours selon Dällenbach, « [s]a propriété essentielle consiste à faire saillir l'intelligibilité et la structure formelle de l'œuvre<sup>46</sup> ». En ce sens, la mise en abyme peut également constituer une « clé herméneutique<sup>47</sup> », et ainsi servir à l'interprétation d'un sous-texte dissimulé dans l'œuvre. Nous retiendrons donc qu'elle sert principalement à mettre en évidence, par effet de redondance ou de révélation, une figure ou un thème essentiel de l'œuvre. Avec cette explication, l'idée de découverte d'espaces secrets relative au mot « *speculum* » prend tout son sens.

---

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 70. (Dällenbach souligne.)

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 63.

## 1.2 La réflexivité

Jusqu'à présent, nous avons considéré la mise en abyme comme la figure principale de la spécularité, mais celle-ci est également entendue comme un procédé structural explicite de la « réflexivité ». À l'entrée « réflexivité », *Le nouveau petit Robert* renvoie au terme « réflexif »; apparu à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle et issu du latin classique (*reflexivus, reflectere*, réfléchir), cet adjectif réfère à ce qui est « propre à la réflexion, au retour de la pensée, de la conscience sur elle-même<sup>48</sup> ». Le terme « réflexion », datant du XIV<sup>e</sup> siècle et provenant du mot *reflexio* (tourner en arrière) en bas latin, suggère quant à lui un « retour de la pensée sur elle-même en vue d'examiner plus à fond une idée, une situation, un problème<sup>49</sup> ».

On peut donc reconnaître au concept de réflexivité<sup>50</sup> deux propriétés principales, analogues à celles de la spécularité : le retour sur soi et l'examen. Toutefois, la notion de réflexivité est plus large que la somme de ces deux propriétés; elle suppose non seulement une « réflexion » perceptible sur le plan visuel, mais également un travail au sens intellectuel et cognitif du terme. La réflexivité peut ainsi s'exprimer tant sur le plan formel et esthétique d'une œuvre qu'à travers son contenu sémantique et thématique; le terme désigne, par l'auto-examen qu'il suggère et l'attrait visuel qu'il évoque, un caractère révélateur de l'ordre d'une réflexion critique qui va parfois jusqu'à l'« autocontestation ». Une œuvre serait donc porteuse de réflexivité lorsqu'elle contient des signes à « double entente », c'est-à-dire pourvus d'un sens premier et d'un sens métaphorique : le segment réflexif donne « asile au parasitisme sémantique [...] de telle sorte qu'un sens premier, littéral et obvie, recouvre et découvre à la fois un sens second et figuré<sup>51</sup> ».

---

<sup>48</sup> Josette Rey-Debove et Alain Rey (dir. publ.), *Le nouveau petit Robert. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, op. cit.*, p. 2159.

<sup>49</sup> *Idem.*

<sup>50</sup> Bien que le terme « réflexivité » soit utilisé dans plusieurs domaines, entre autres en mathématiques et en philosophie, nous n'emploierons ce mot que dans son acception relative à l'art.

<sup>51</sup> Lucien Dällenbach, *op. cit.*, p. 62.

Le concept de réflexivité, sémantiquement très proche de celui de spécularité, évacue toutefois la dimension de l'enchâssement, spécifique à la figure de la mise en abyme. Quant au terme « autoréflexivité », Bernard Leconte a fait remarquer la nature pléonastique du préfixe « auto », puisque le terme « réflexivité » implique déjà un retour sur soi<sup>52</sup>. Selon cet auteur, une œuvre ne saurait être autoréflexive que si elle enchâsse une œuvre absolument identique à elle-même; cette définition rejoint celle que Dällenbach donne aux mises en abyme répétée et spéculaire.

### 1.3 La métafiction

Proche de la spécularité et de la réflexivité parce qu'elle induit un retour sur soi, la métafiction désigne des œuvres qui traitent d'elles-mêmes (ou d'autres œuvres) en tant qu'œuvres. Par des renvois intertextuels, par des jeux sur les conventions ou alors par des imitations parodiques, les références internes ou externes suscitent des interrogations critiques sur le statut qu'occupe l'œuvre au sein du contexte de sa production ou de son genre. Ainsi, on entend par métafiction « un discours réflexif, qui se prend pour son propre objet [et] analyse sa propre nature, du point de vue de la réception comme de la production<sup>53</sup> ». Selon Linda Hutcheon, « *metafiction [...] is fiction about fiction — that is, fiction that includes within itself a commentary on its own narrative and/or linguistic identity*<sup>54</sup> ». Les œuvres métafictionnelles sont généralement pourvues d'une très grande conscience des procédés énonciatifs ainsi que des mécanismes représentatifs, voire du leurre qu'elles engagent; elles dévoilent leur propre fonctionnement, et certaines d'entre elles, parce qu'elles insistent sur leur artificialité, questionnent de manière critique le rapport illusoire qu'elles entretiennent avec le réel.

---

<sup>52</sup> Bernard Leconte, *op. cit.*, p. 14.

<sup>53</sup> Annick Bouillaguet, *L'écriture imitative. Pastiche, parodie, collage*, Paris, Nathan, coll. « Fac Littérature », 1996, p. 16.

<sup>54</sup> Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, Waterloo (Ont.), Wilfrid Laurier University Press, 1980, p. 1.

#### 1.4 La métalepse

Issue de la rhétorique classique et désormais étudiée dans le champ de la narratologie, la métalepse — parfois dite « de l’auteur » — est définie par Gérard Genette comme une « figure par laquelle on attribue à l’auteur le pouvoir d’entrer lui-même dans l’univers de sa fiction<sup>55</sup> », et constitue une « manipulation [...] de cette relation causale particulière qui unit, dans un sens ou dans l’autre, l’auteur à son œuvre, ou plus largement le producteur d’une représentation à cette représentation elle-même<sup>56</sup> ». L’inclusion d’un auteur dans son œuvre, soit comme héros de l’histoire racontée, soit comme instance énonciatrice, voire les deux à la fois, suppose donc la « transgression délibérée du seuil d’enchâssement<sup>57</sup> » séparant les univers diégétiques d’une fiction, et le monde fictif de celui de l’auteur. Celui-ci, extradiégétique par définition, devient lui-même intradiégétique; figure du franchissement, la métalepse opère ainsi une relation « mimétique » entre la réalité extradiégétique et la fiction intradiégétique. Cette conception de l’énonciation se rapproche par ailleurs de celle d’André Gide lorsqu’il problématisait la mise en abyme<sup>58</sup>. Comme l’explique Frank Wagner, la métalepse signale « l’essence construite du récit, c’est-à-dire le procès de textualisation<sup>59</sup> ». Cette désignation du caractère essentiellement illusoire et fictif d’une œuvre suggère que l’art constitue avant tout un jeu de représentation. Genette précise en outre que cette intrusion de l’instance énonciatrice dans sa propre fiction « produit un effet de bizarrerie soit bouffonne, [...] soit fantastique<sup>60</sup> », les glissements méaleptiques provoquant un doute généralisé puisque leur présence rend instables les niveaux narratifs et représentatifs.

---

<sup>55</sup> Gérard Genette, *Métalepse. De la figure à la fiction*, *op. cit.*, quatrième de couverture.

<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 14.

<sup>57</sup> Gérard Genette, *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1983, p. 58.

<sup>58</sup> Pour en connaître davantage sur la conception de l’instance énonciatrice et l’homologie entre les narrateurs intradiégétique et extradiégétique chez Gide, consulter Lucien Dällenbach, *op. cit.*, p. 26-31.

<sup>59</sup> Frank Wagner, « Glissements et déphasages. Note sur la métalepse narrative », *Poétique*, n° 130, avril 2002, p. 239.

<sup>60</sup> Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1972, p. 244.

La notion de spécularité étant maintenant définie et rattachée à des concepts précis, voyons comment ceux-ci s'appliquent au septième art.

### 1.5 Spécularité et cinéma

Au cinéma, les procédés spéculaires trouvent différentes dénominations : Christian Metz utilise l'expression « écrans au carré<sup>61</sup> » et recourt régulièrement à l'image du « pli ». Jacques Aumont parle de « sur-cadrage<sup>62</sup> », tandis que Bernard Leconte propose l'appellation « rectangles scopiques<sup>63</sup> ». Ces qualificatifs désignent toute représentation de l'écran dans l'écran, mais également les divers espaces de vision que l'on trouve dans le cadre, c'est-à-dire les embrasures de portes, les cadres de fenêtres, les volets, les rideaux, les photos, les miroirs, les écrans, les toiles, etc., bref, tout dispositif « scopique » pouvant être lié à la mise en abyme picturale. Jacques Aumont s'inspire d'ailleurs des travaux de Pierre Francastel<sup>64</sup> pour désigner comme *veduta* (vue, en italien<sup>65</sup>) ce type d'espaces, c'est-à-dire « ce qu'on aperçoit à travers une ouverture fictive, une fenêtre, une arcade, ou derrière une colonnade, dans la peinture de la Renaissance — mais aussi bien chez Matisse ou chez Bonnard<sup>66</sup> ». Ces dispositifs réflexifs sont le théâtre de jeux spéculaires et témoignent ultimement d'une conscience du médium parce qu'ils désignent l'acte visuel et la spectature.

---

<sup>61</sup> Christian Metz, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1991, p. 71.

<sup>62</sup> Jacques Aumont, *L'œil interminable. Cinéma et peinture*, Paris, Séguier, 1989, p. 124.

<sup>63</sup> Bernard Leconte, *L'écran dans l'écran et autres rectangles scopiques*, Paris, L'Harmattan, coll. « De visu », 2004, p. 16.

<sup>64</sup> Pierre Francastel, *Peinture et société. Naissance et destruction d'un espace plastique : de la Renaissance au cubisme*, Paris, Denoël, coll. « Bibliothèques Médiations », 1977, p. 59.

<sup>65</sup> Augusto Arizzi, *Robert & Signorelli dizionario francese-italiano, italiano-francese*, Milan, Paris, Signorelli, Le Robert, 2004, p. 2922.

<sup>66</sup> Jacques Aumont, *op. cit.*, p. 124. Pour en savoir davantage sur la *veduta*, consulter Alain Georges Leduc, *Les mots de la peinture*, Paris, Belin, coll. « Le français retrouvé », 2002, p. 584-585.

L'idée d'image en abyme fait directement écho au concept de la mise en abyme littéraire en tant que procédé pictural, suggérant une image qui en contient une autre, en miniature, identique ou similaire. Celle-ci, nécessairement *encadrée*, expose également un espace propre à la représentation picturale et, par ricochet, cinématographique; elle dévoile aussi un autre lieu, dissimulé aux abords du cadre qui la contient, soit l'espace de l'énonciation, c'est-à-dire l'espace du dispositif, comme le souligne Metz : « Le cadre intérieur, le cadre *second*, a pour effet de mettre en évidence le premier, c'est-à-dire le lieu de l'énonciation, dont il est, parmi d'autres, une "marque" fréquente et reconnaissable<sup>67</sup>. »

La réflexivité se traduit aussi par un retour sur soi; il s'agit, comme l'écrit Jacques Gerstenkorn, d'un « phénomène protéiforme dont le plus petit dénominateur commun consiste en un retour du cinéma sur lui-même<sup>68</sup> », à la fois sur son contenu et sur le médium. Gerstenkorn distingue deux types de réflexivité dans le septième art, soit la réflexivité cinématographique, qui « consiste à afficher le dispositif, autrement dit à inscrire dans le film des références au fait cinématographique<sup>69</sup> », et la réflexivité filmique, qui « désigne tous les jeux de miroir qu'un film est susceptible d'entretenir soit avec les autres films, soit avec lui-même<sup>70</sup> ». Soulignons que ces deux formes de réflexivité peuvent se recouper, l'une n'excluant pas l'autre.

---

### 1.5.1 La réflexivité cinématographique

La réflexivité cinématographique a deux fonctions : d'une part, elle vise à désigner le film comme le produit d'une institution, d'une pratique sociale ou artistique, en l'inscrivant dans l'histoire du cinéma par le biais d'allusions directes, le spectateur reconnaissant sa

---

<sup>67</sup> Christian Metz, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, *op. cit.*, p. 72. (Metz souligne.)

<sup>68</sup> Jacques Gerstenkorn, *loc. cit.*, p. 7.

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 8.

<sup>70</sup> *Idem.*

propre culture cinéphilique; d'autre part, elle met en évidence le travail du dispositif, soit les appareils optiques et sonores, en l'occurrence la caméra, les micros, les projecteurs, etc. Les « écrans seconds » y sont également associés : écrans de cinéma, téléviseurs, affiches, mais aussi toute *veduta* mettant l'acte de vision au premier plan soulignent cette action en train de se faire. En particulier, le miroir occupe une place importante; selon Metz, « tout miroir est comme une caméra (ou un projecteur), puisqu'il "lance" l'image une seconde fois, puisqu'il lui offre un second tirage, puisqu'il a un pouvoir d'émission, [canalisant] les parcours de l'énonciation<sup>71</sup> ».

Ce type de réflexivité évoque le cinéma en tant que « pratique », renvoyant « aux conditions générales de l'énonciation d'un film<sup>72</sup> », ce que Marc Vernet a également désigné comme la « diégétisation du dispositif<sup>73</sup> ». Pour sa part, François Jost l'associe à un métalangage limité aux moments où le langage cinématographique se donne à voir ou se laisse voir<sup>74</sup>. Selon lui, cette réflexivité agit de deux façons différentes sur le spectateur : celui-ci peut prendre conscience qu'il est au cinéma et qu'il est placé devant un dispositif, souvent par la présence d'éléments propres au langage cinématographique, ce que Bernard Leconte identifie par l'expression « ponctuations diégétiques<sup>75</sup> »; il peut par ailleurs apprécier ces procédés selon des paramètres artistiques et esthétiques. Quant à Marc Cerisuelo, à partir de la notion genettienne de métatexte<sup>76</sup>, il propose l'expression « métafilm » pour parler d'un

---

<sup>71</sup> Christian Metz, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, *op. cit.*, p. 82-83. (Metz souligne.)

<sup>72</sup> Sébastien Fevry, *op. cit.*, p. 26.

<sup>73</sup> Marc Vernet, « Clignotements du noir-et-blanc », in *Théorie du film. Colloque de Lyon*, sous la dir. de Jacques Aumont et Jean-Louis Leutrat, Paris, Albatros, coll. « Ça/Cinéma », n° 26, 1980, p. 223-233.

<sup>74</sup> François Jost, « Trucage cinématographique et réflexivité », in *Littérature, modernité, réflexivité. Conférences du séminaire de littérature comparée de l'université de la Sorbonne nouvelle. Actes de la conférence « Littérature, modernité, réflexivité »* (Paris, sept.-oct. 1999), sous la dir. de Jean Bessière et Manfred Schmeling, Paris, Honoré Champion, coll. « Colloques, congrès et conférences sur la littérature comparée », 2002, p. 147-155.

<sup>75</sup> Bernard Leconte, *L'écran dans l'écran et autres rectangles scopiques*, *op. cit.*, p. 61.

<sup>76</sup> Gérard Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1982, 574 p.

film qui a explicitement pour objet le cinéma à travers la représentation des agents de la production (acteurs, réalisateurs, producteurs, techniciens, agents de publicité et de relations publiques, personnel de studio, etc.) tout au long d'une trame narrative stricte, quel que soit le genre cinématographique auquel il peut éventuellement être rattaché, et qui propose à une époque donnée une meilleure connaissance, soit d'ordre documentaire, soit par le biais de fictions vraisemblables, du monde du cinéma lui-même sur lequel est porté un regard critique<sup>77</sup>.

### 1.5.2 La réflexivité filmique

Nous en arrivons au deuxième type de réflexivité relevé par Gerstenkorn, soit la réflexivité filmique. Elle désigne les divers jeux de miroirs que peut contenir une œuvre cinématographique, lesquels sont répartis en deux catégories : la réflexivité hétérofilmique et la réflexivité homofilmique. La première concerne des jeux de miroir intertextuels, par exemple des clin d'œil et allusions à d'autres films; le *remake*<sup>78</sup>, le pastiche et la parodie font entre autres partie de cette catégorie. La réflexivité homofilmique s'applique quant à elle aux productions qui se réfléchissent elles-mêmes; ces jeux de miroir peuvent n'être articulés que partiellement dans la structure d'une œuvre, telles « des métaphores [réfléchissant] le film de manière ponctuelle<sup>79</sup> ». Ces mises en abyme peuvent aussi être filées dans l'ensemble de l'œuvre.

Sébastien Fevry soutient que, lorsqu'un film (ou un extrait) est mis en abyme dans un autre film sous forme de réflexivité filmique, il peut l'être soit de façon homogène, soit de façon hétérogène, selon les matières d'expression utilisées. La mise en abyme homogène ne se déploie que « par le biais d'un seul vecteur signifiant<sup>80</sup> », imagé ou sonore, par exemple, par des mentions graphiques, des images mouvantes, des bruits, de la musique, des voix, etc.

---

<sup>77</sup> Marc Cerisuelo, *op. cit.*, p. 92-93.

<sup>78</sup> Le terme anglais *remake* a comme équivalent français l'expression « nouvelle version ». Afin d'éviter toute confusion avec les différents opus et versions des films d'une même série, nous faisons volontairement usage de cet anglicisme.

<sup>79</sup> Sébastien Fevry, *op. cit.*, p. 28.

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 10.

Pour sa part, Jacques Gerstenkorn désigne par le terme « cristallisation » « toute mise en abyme *fondée sur un jeu de ressemblance*<sup>81</sup> », version cinématographique de la réduplication simple chez Dällenbach. Phénomènes spéculaires de plus grande envergure, les mises en abyme hétérogènes mobilisent « la totalité du médium cinématographique (son et image)<sup>82</sup> » par l'inclusion d'une fiction seconde (pièce de théâtre, film, rêve, etc.) au sein de l'œuvre enchâssante. Elles peuvent apparaître de manière « naturelle » dans le film ou être intégrées par la médiation d'une instance diégétisante. Dans ce cas précis, la figure spéculaire renvoie directement aux mécanismes énonciatifs du film, par le biais d'une mise en scène des conditions de représentation qui lui permettent d'exister.

Nous incluons ci-après deux tableaux récapitulatifs relatifs à la spécularité dans le septième art. Le premier concerne les différences observées par Gerstenkorn entre la réflexivité cinématographique et la réflexivité filmique. Le second classe les différents types de mises en abyme relevées par Fevry et les conjugue à la typologie suggérée par Dällenbach pour le cas littéraire.

**Tableau 1.1** Types de réflexivité au cinéma

Réflexivité cinématographique ou Métafilm	Références au cinéma comme institution (film comme produit social et artistique)
	Références au cinéma comme dispositif Diégétisation du dispositif
Réflexivité filmique	Réflexivité hétérofilmique (intertextualité, <i>remakes</i> , parodies, etc.)
	Réflexivité homofilmique (autoréférentialité)

<sup>81</sup> Jacques Gerstenkorn, *La métaphore au cinéma. Les figures d'analogie dans les films de fiction*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1995, p. 70. (Gerstenkorn souligne.)

<sup>82</sup> Sébastien Fevry, *op. cit.*, p. 10.

**Tableau 1.2** Types de mises en abyme au cinéma<sup>83</sup>

Mise en abyme	Support	Type de mise en abyme	Type de réflexion selon Dällenbach
Mise en abyme homogène  Cristallisation	Bande image	Mise en abyme graphique (intertitres et mentions graphiques internes à l'image)	Réflexion de l'énoncé
		Mise en abyme imagée (images fixes ou en mouvement)	
	Bande-son	Mise en abyme verbale (voix révélatrice)	
		Mise en abyme musicale/bruitée (indicateurs de la diégèse)	
Mise en abyme hétérogène	Bande image et bande-son	Œuvre seconde réflexive introduite par une instance extradiégétique	Réflexion de l'énoncé + Réflexion de la condition spectatorielle
	Bande image et bande-son	Œuvre seconde réflexive introduite par une instance intradiégétique	Réflexion de l'énonciation

<sup>83</sup> Ce tableau est fortement inspiré de celui que propose Fevry, *ibid.*, p. 32. Nous lui avons toutefois apporté certaines modifications et ajouté plusieurs éléments.

## 1.6 Le rêve comme dispositif spéculaire

Présage selon les croyances païennes de l'Antiquité et du Moyen Âge, voie royale vers l'inconscient pour les analystes, source d'inspiration poétique pour les Surréalistes, le rêve a revêtu différentes significations selon les époques et les cultures<sup>84</sup>. Dès le début du XX<sup>e</sup> siècle, l'analogie entre onirisme et septième art fut soulignée et elle est depuis devenue un lieu commun ayant fait l'objet d'études approfondies, entre autres chez Edgar Morin et Christian Metz. Dans *Le signifiant imaginaire*, ce dernier a notamment souligné l'analogie entre le caractère « imagé » des représentations mentales générées par le rêve et les représentations visuelles qu'offre le médium cinématographique :

Le flux filmique ressemble davantage au flux onirique que ne lui ressemblent d'autres produits de la veille. Il est reçu [...] dans un état de moindre vigilance. Son signifiant propre (les images sonores et en mouvement) lui confère une certaine affinité avec le rêve, car il coïncide d'emblée avec le signifiant onirique par l'un de ses traits majeurs, l'« expression imagée », l'aptitude à la figurabilité, selon le terme de Freud<sup>85</sup>.

Si le spectateur et le rêveur occupent une posture semblable face aux représentations éphémères qui s'animent, oscillent et s'évanouissent devant et en eux, si le lieu de la spectature et du rêve est généralement un endroit clos et sombre, et que les images mentales ou projetées demeurent immatérielles dans les deux cas, l'organisation logique des fictions cinématographiques obéit à une structure beaucoup plus rationnelle que celle des rêves, laquelle est dictée par l'inconscient; en effet, les séquences filmiques se doivent d'être cohérentes pour être comprises par le spectateur, contrainte à laquelle échappent souvent les rêves, insaisissables et soustraits à toute logique narrative.

Par ailleurs, à l'instar des rêves, les films possèdent un contenu latent dissimulé sous leur contenu manifeste. Or, les films de facture classique ne comportent pas d'indices de leur

---

<sup>84</sup> Emmanuel Plasseraud, *Cinéma et imaginaire baroque*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Arts du spectacle. Images et sons », 2007, p. 63.

<sup>85</sup> Christian Metz, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, op. cit., p. 153.

statut proprement cinématographique et permettent au spectateur de s'absorber en eux; tout en se sachant devant une représentation, le spectateur oublie cette condition, le temps de la projection. L'onirisme fonctionne différemment, car le spectateur ignore souvent qu'il rêve et croit qu'il fait face à la réalité. Pascal Houba explique la nuance en ces termes :

En général, on peut considérer que la situation filmique et la situation onirique sont séparées par un écart important dans le degré du transfert perceptif : le film suppose la veille qui donne lieu à une *impression de réalité* (le spectateur sait qu'il est au cinéma); le rêve suppose le sommeil qui donne lieu à une *illusion de réalité* (le rêveur ne sait pas qu'il rêve)<sup>86</sup>.

Certains films comme certains rêves contiennent toutefois des traces de leur caractère irréel et imaginé; le spectateur/rêveur est alors conscient qu'il regarde/produit une fiction.

Instrument spéculaire privilégié au cinéma, l'onirisme problématise ce rapport complexe, latent et inhérent à toute forme d'art, entre fiction et réalité. Comme l'explique Frank Kessler, « la métaphore du rêve [...] sert à parler de la force illusionniste du cinéma et des pouvoirs qu'il exerce [...] sur son spectateur<sup>87</sup> ». Au septième art, l'inclusion d'un rêve dans la diégèse principale par l'instance énonciatrice qu'est le personnage endormi permet d'évoquer à la fois le dispositif cinématographique (par la nature audiovisuelle et fictive du rêve) et la spectature (par la réception et l'identification à la fiction). Interrompant la diégèse principale et le récit de l'instance énonciatrice première, le rêve s'incruste dans l'œuvre qui l'enchâsse, et constitue ainsi une mise en abyme homofilmique hétérogène, si l'on se réfère aux classifications de Gerstenkorn et Fevry. Un tel enchâssement d'images-rêves a pour effet d'associer les images ne correspondant pas à un contenu onirique à un niveau diégétique distinct, celui de l'éveil, du « réel ».

Nous venons de voir, dans ce premier chapitre, en quoi consistent les notions de specularité, de mise en abyme, de réflexivité, de métafiction et de métalepse, d'abord dans

---

<sup>86</sup> Pascal Houba, « Un film, un rêve », *Revue belge du cinéma*, dossier « Rêve et cinéma », n° 42, été 1997, p. 53. (Houba souligne.)

<sup>87</sup> Frank Kessler, « Rêve et impression de réalité », *Revue belge du cinéma*, dossier « Rêve et cinéma », n° 42, été 1997, p. 47.

leurs acceptions visuelles et littéraires, puis sur le plan cinématographique. Nous avons également mis au jour le caractère proprement spéculaire de l'onirisme au septième art. Les différentes classifications que nous avons présentées permettront de mieux comprendre les divers cas de mises en abyme qui seront examinés aux chapitres trois et quatre. Mais, avant de nous y plonger, il nous faut revisiter quelques-uns des codes génériques cryptés dans les œuvres qui composent notre corpus.

---

## CHAPITRE II

### LE GENRE COMME VECTEUR RÉFLEXIF

Que l'effroi vise au plus efficace ou que l'ambivalence travaille à la dispersion du sens, le fantastique ne cesse de désigner le texte même qui le suscite. À mesure que le texte manifeste l'effet du fantastique, le fantastique en retour ne cesse de manifester, de façons diverses, le monde de la littérature<sup>88</sup>.

Denis Mellier

*Textes fantômes. Fantastique et autoréférence*

Nous avons relevé que, dans une œuvre cinématographique, la mise en abyme peut se déployer à l'écran ou sur la bande-son, de sorte qu'on puisse assister à des représentations audiovisuelles spéculaires telles que l'inclusion d'un extrait de film dans un autre, d'un rêve dans un film, etc. Ce rappel réflexif de la dimension « construite » et illusoire d'un film, lequel est coupé du réel par la frontière que constitue le dispositif sur lequel il est enregistré, marque l'œuvre en tant qu'objet de représentation. Cette réflexivité constitue l'un des tropes du genre que nous allons maintenant examiner et qui, par essence, est propice aux phénomènes spéculaires.

#### 2.1 Le fantastique

En tant que genre, le fantastique est ardu à définir, particulièrement parce qu'il participe d'une logique d'indétermination qui oriente ses thèmes et sa poétique. D'ailleurs,

---

<sup>88</sup> Denis Mellier, *Textes fantômes. Fantastique et autoréférence*, op. cit., p. 11.

nombreux sont les auteurs de textes critiques consacrés au fantastique qui se refusent à en fournir une définition stricte en raison de sa polysémie. Cette indétermination suppose une constante tension antithétique, scindant les personnages, les états, les lieux en catégories, comme l'explique Irène Bessièrè :

Le fantastique, en littérature, est un art binaire, dans le sens où il peut être défini, par essence même, comme l'alliance des contraires : il dessine d'infinies variations entre le certain et l'incertain, entre le réel et l'imaginaire, entre le rêve et la réalité, entre le connu et l'inconnu, entre la folie et la raison, entre le savoir et l'énigme qu'il représente... Plus peut-être qu'à l'alliance des contraires, on pourrait éventuellement dire qu'il aboutit, en fait, à la fusion de ces contraires, d'où son caractère souvent réfractaire à l'analyse. Le point de départ de cette fusion des contraires est toujours, dans le récit fantastique, un événement brutal dont l'intrusion soudaine dans la vie quotidienne [...] bouscule toutes les certitudes du personnage principal et du lecteur et les plonge dans un monde nouveau, à la fois proche et distant de leur monde usuel<sup>89</sup>.

Cette tension entre éléments dichotomiques fait surgir un *topos* essentiel au régime fantastique : la frontière. Celle-ci sépare le bien du mal, les états humains, animaux, végétaux, minéraux, le vérifiable de l'invérifiable, etc.; c'est la possibilité de cohésion des mondes, espaces et territoires qu'elle met à distance qui crée des effets inquiétants.

Dans sa proposition — très large — de définition du genre fantastique, Jean-Claude Romer, rédacteur en chef de la revue française *Midi-Minuit fantastique*, écrit : « On peut parler de fantastique lorsque, dans le monde du réel, on se trouve en présence de phénomènes incompatibles avec les lois dites "naturelles"<sup>90</sup>. » Par l'intervention du surnaturel, la poétique du genre est fondée sur une ambiguïté : l'objet d'indétermination présent dans l'œuvre pourrait s'avérer « réel » plutôt que d'être simplement le fruit d'une imagination débordante ou d'une perception fautive. Le statut fictif de l'œuvre et le processus de médiation esthétique dont elle est issue se trouvent ainsi réflexivement problématisés par l'objet du doute présent

---

<sup>89</sup> Irène Bessièrè, « Autour de Stephen King. Fantastique, littérature et cinéma », in *Dramaxes. De la fiction policière, fantastique et d'aventures*, coor. par Denis Mellier et Luc Ruiz, Fontenay-aux-Roses, E.N.S. Fontenay/Saint-Cloud, 1995, p. 324.

<sup>90</sup> Jean-Claude Romer, « Tentative de définition du fantastique... », *L'écran fantastique*, n° 23, avril 1982; cité dans Philippe Rouyer, *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Paris, Cerf, 1997, p. 17.

dans la fiction. En d'autres termes, « la représentation [attire] dans son questionnement propre le dispositif qui lui donne forme, qui objective les irréalités dans le texte<sup>91</sup> ». Au cinéma, cette composante réflexive est d'autant plus renforcée qu'on remet en question la valeur des images qui composent le réel diégétique.

Par sa propension à susciter un doute quant au statut illusoire de ce qu'il met en scène, le fantastique est un genre intrinsèquement réflexif. Tant à l'écrit qu'à l'écran, il déploie divers moyens esthétiques pour réfléchir, de manière à la fois révélatrice et critique, le rapport ambigu qu'entretient une fiction avec le réel, questionnant ainsi ses propres pouvoirs fantasmagoriques. Inhérente au genre, l'incertitude quant à la « fictivité » des événements fictifs emprunte la forme de l'enchâssement spéculaire : le sujet questionne la possibilité d'une structure en abyme, soit l'inclusion d'une fiction seconde à même la fiction première. Davantage qu'un genre simplement propice aux manifestations réflexives, le fantastique nous paraît être structurellement spéculaire, car sa problématique même correspond à la forme d'un enchâssement. Pour reprendre les termes de Louis Vax relatifs à la littérature de l'étrange, le lecteur (ou le spectateur) « se demande si, dans le monde fictif du récit, l'événement fantastique est fictif à son tour<sup>92</sup> ».

Le mode de représentation esthétique de l'objet d'indétermination est central : les stratégies narratives et de mise en scène permettent de donner forme, implicitement ou explicitement, à ce dont l'existence même provoque le doute. Il s'agit de rendre compte, sur les plans esthétique, iconographique et narratif, d'une créature/création qui n'existe pas dans la réalité. Le fantastique procède principalement de deux stratégies importantes et toujours opposées : la monstration et la suggestion. Du côté de l'excès, la monstration travaille particulièrement à la transgression de la frontière afin de créer des effets spectaculaires et explicites, souvent qualifiés d'excessifs, et articulés précisément autour de l'acte de « montrer le monstre ». Lorsque l'accent est davantage mis sur l'implicite ou l'incertain, et que cette retenue résulte en un sentiment inquiétant, la stratégie employée est alors de l'ordre

---

<sup>91</sup> Denis Mellier, *Textes fantômes. Fantastique et autoréférence*, op. cit., p. 17.

<sup>92</sup> Louis Vax, *La séduction de l'étrange. Étude sur la littérature fantastique*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1987, p. 142.

de la suggestion. Le spectateur comble ainsi par son imaginaire l'interstice diégétique laissé vide par ce que le récit laisse supposer. Le plaisir de la révélation engendré par la pulsion scopique propre au régime de la monstration laisse place au plaisir de l'imagination.

En bordure de deux mondes opposés, entre rationalité et émotivité, le fantastique instaure bien souvent un sentiment de doute chez son lecteur/spectateur. À la fois perceptif et cognitif, ce doute peut susciter une sensation particulière désignée comme une « inquiétante étrangeté ». Définie par Sigmund Freud, l'inquiétante étrangeté<sup>93</sup> — *das Unheimliche*<sup>94</sup> — « coïncide [...] avec ce qui suscite l'angoisse en général<sup>95</sup> », et se rapporte à « tout ce qui devait rester un secret, dans l'ombre, et qui en est sorti<sup>96</sup> ». Freud la décrit également comme « cette variété particulière de l'effrayant qui remonte au depuis longtemps connu, depuis longtemps familier<sup>97</sup> ». Parmi les objets, événements et situations susceptibles de provoquer de tels effets, Freud mentionne l'animisme, la magie et la sorcellerie, le rapport à la mort, le motif du double, la toute-puissance des pensées, la répétition non intentionnelle, le complexe de castration ainsi que l'effacement de la frontière entre fantaisie et réalité<sup>98</sup>.

---

<sup>93</sup> Sigmund Freud, « L'inquiétante étrangeté », chap. in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1985, p. 209-263. Cet essai a paru pour la première fois en 1919.

<sup>94</sup> Terme original utilisé par Freud pour désigner l'inquiétante étrangeté, par opposition à l'adjectif allemand *heimlich*, lequel a deux significations. D'une part, il désigne ce qui est familier, ordinaire; l'addition du préfixe *un-* évoque son contraire : le « non familier », l'inconnu, l'étrange. D'autre part, *heimlich* renvoie à ce qui est intime, secret, dissimulé à autrui; *unheimlich* réfère dans ce cas à la révélation, à la découverte, à l'exposition d'un secret. La traduction française du mot *unheimlich* pose problème parce qu'elle ne couvre pas toute l'étendue sémantique de son équivalent allemand. Pour en savoir davantage sur le sens du terme *unheimlich*, consulter Rosemary Jackson, *Fantasy. The Literature of Subversion*, Londres, Routledge, coll. « New Accents », 1988, p. 64-65.

<sup>95</sup> Sigmund Freud, « L'inquiétante étrangeté », chap. in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, *op. cit.*, p. 213-214.

<sup>96</sup> *Ibid.*, p. 222.

<sup>97</sup> *Ibid.*, p. 215.

<sup>98</sup> *Ibid.*, p. 248 et 251. Consulter également Hélène Cixous, « La fiction et ses fantômes. Une lecture de l'*Unheimliche* de Freud », *Poétique. Revue de théorie et d'analyse littéraire*, n° 3, 1972, p. 199-216.

Si l'on s'attarde à la définition de l'inquiétante étrangeté élaborée par Freud, selon laquelle ce qui est *au cœur* du familier devient étrangement inquiétant, on remarque que la forme évoquée par cette idée s'apparente à celle de l'écusson mis en abyme : ce qui se trouve *au cœur* de l'emblème est détaché du reste et mis en évidence. La répétition de la même figure dans l'écusson renvoie justement à la présence paradoxalement étrangère du familier. Cette similitude, couplée à l'existence d'un point limite, une frontière où le familier bascule vers l'inquiétant, nous permet d'effectuer un rapprochement entre les notions de mise en abyme et d'inquiétante étrangeté, et d'avancer que la figure spéculaire possède en elle-même un caractère étrangement inquiétant.

Freud insiste lui-même sur le potentiel angoissant de la répétition alors que se présentent des sensations de déjà-vu (le motif du double, par exemple). Dans les récits fantastiques, cette répétition se présente souvent sur le plan thématique, mais elle se manifeste également sur le plan structurel, empruntant tantôt l'aspect spéculaire d'un segment enclavé dans un autre, tantôt les traits d'un reflet apparaissant, dans la glace, comme « l'autre de soi-même », ou encore la forme d'enchâssement perpétuel de *l'effet vache qui rit*. Immanente, la structure spiroïdale de la figure spéculaire peut présenter une dimension inquiétante par la difficulté qu'éprouve le sujet à s'en dégager. Ce qui devait demeurer dans l'ombre, et qui en est sorti, c'est ce contenu parfois inquiétant que la mise en abyme révèle, tel un spéculum.

## 2.2 L'horreur

Sur le plan des classifications génériques, le fantastique possède des liens de parenté avec plusieurs genres : la science-fiction, le policier, le *thriller* et l'horreur lui sont parfois associés et invoquent des thématiques souvent connexes, quoique non identiques<sup>99</sup>. La

---

<sup>99</sup> Le terme « fantastique » est occasionnellement traduit par le mot anglais *fantasy*, alors que ce dernier est également associé au merveilleux et désigne, selon la critique anglo-saxonne, des œuvres qui ne sauraient être associées à un type de représentation mimétique; pour sa part, *horror* est parfois confondu avec le mot français « fantastique », d'où une certaine confusion sur le plan terminologique en ce qui concerne ces classifications génériques. Pour mieux comprendre comment les critiques

branche de l'horreur, pour sa part issue du gothique et souvent considérée comme l'enfant décadent d'un fantastique plus retenu<sup>100</sup>, s'attache à cultiver des effets d'angoisse, de peur et de répulsion de manière plus substantielle, tant en quantité qu'en intensité, par l'intervention de la monstruosité et par des représentations dysphoriques<sup>101</sup>. S'inspirant de la définition avancée par Jean-Claude Romer pour le fantastique, Philippe Rouyer écrit qu'un film appartient au genre de l'« horreur » lorsque, « dans le monde du réel ou de l'imaginaire, on se trouve en présence de phénomènes qui tendent à susciter chez le spectateur certaines réactions psychiques ou viscérales dans le registre de la peur et/ou du dégoût<sup>102</sup> ». Pour ce faire, les stratégies employées sont du même registre que dans le fantastique, soit de l'ordre de la suggestion ou de la monstration, bien que la tendance soit davantage orientée vers cette dernière.

Dans l'horreur, l'enjeu ne s'articule pas tant autour de l'indétermination que de la transgression même des frontières dressées entre le bien et le mal, la normalité et le monstrueux, franchissement aux terribles conséquences. La notion de frontière, inhérente au fantastique, joue aussi un rôle fondamental dans l'horreur, puisqu'il s'agit encore une fois de deux mondes, deux états, l'un positif, l'autre négatif, mis en danger par la perméabilité de la limite qui les sépare. Le rapport au dispositif, dans ce contexte, est d'une importance capitale, puisque les possibilités offertes par le médium et son langage participent à la création monstrueuse, particulièrement lorsqu'il s'agit du septième art. L'utilisation réflexive du dispositif permet de créer des effets inquiétants, horrifiants ou dégoûtants dont la mise en scène tire aisément profit. C'est entre autres le cas avec l'utilisation du hors-champ, espace

---

anglo-saxonne et française identifient l'appartenance aux genres, consulter Rachel Bouvet, *Étranges récits, étranges lectures. Essai sur l'effet fantastique*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2007, p. 4-5; Philippe Rouyer, *op. cit.*, p. 17, et Denis Mellier, *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, *op. cit.*, p. 31-72, 78. Mellier hésite d'ailleurs à distinguer les genres du fantastique et de l'horreur. *Ibid.*, p. 19.

<sup>100</sup> Alors que la critique française considère le gothique comme une branche distincte du fantastique, la critique anglo-saxonne fusionne les deux genres. Pour mieux comprendre de quelle manière sont définis ces genres selon chacune de ces écoles, consulter Denis Mellier, *idem*.

<sup>101</sup> Nous empruntons cette expression à Denis Mellier, *idem*.

<sup>102</sup> Philippe Rouyer, *op. cit.*, p. 17.

inhérent à la perception cinématographique, dont les jeux de caché/montré, qui s'appliquent à tout art de l'image, permettent la production d'affects spécifiques. L'érotisme se fonde justement sur ce jeu de caché/montré avec le corps, partiellement dissimulé au regard du spectateur. Dans le registre de l'horreur, la vision tronquée qu'offrent le plan et son cadre — le cache, comme l'appelle André Bazin<sup>103</sup> — induit potentiellement l'angoisse chez le spectateur, qui ne sait ce que dissimule ce cache. La lisière du cadre constitue ainsi la frontière entre la fiction et l'imaginaire du spectateur, limite dont le franchissement se veut inquiétant dans le cas du cinéma d'horreur parce qu'il fait justement allusion à cet espace diégétique mais non représenté, livré à l'imagination du spectateur. C'est l'utilisation du dispositif pour des visées sciemment angoissantes qui rend celui-ci réflexif, puisqu'il se trouve désigné lorsque le spectateur questionne l'espace dérobé à son regard. Pascal Bonitzer résume bien le potentiel inquiétant du hors-champ lorsqu'il écrit que « l'image cinématographique est hantée par ce qui ne s'y trouve pas<sup>104</sup> ».

Le genre de l'horreur constitue par ailleurs la souche d'une série de sous-genres tels le *gore* (ou *splatter film*<sup>105</sup>), le *splatstick*<sup>106</sup>, le *giallo*<sup>107</sup> et le *slasher film*, pour n'en mentionner que quelques-uns. Le *slasher film* contient une série de codes narratifs et iconographiques très précis, variant peu d'un film à l'autre. Les personnages sont le fruit d'une construction sexuée fort polarisée; quant aux scènes, elles se déroulent selon des règles

---

<sup>103</sup> André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Cerf, coll. « 7<sup>e</sup> art », 1985, p. 188.

<sup>104</sup> Pascal Bonitzer, « Des hors-champs », chap. in *Le regard et la voix. Essais sur le cinéma*, Paris, Union Générale d'Éditions, coll. « 10/18 », 1976, p. 11.

<sup>105</sup> Parfois utilisée à tort pour désigner les films de type *slasher*, l'expression *splatter film* concerne une catégorie à part, dont les films comportent de nombreux effets spéciaux dits *gore* (monstration excessive de sang et d'entrailles). Des films tels qu'*Evil Dead* de Sam Raimi (1981) peuvent davantage être associés à cette seconde catégorie; on évitera donc d'utiliser le terme *splatter film* comme synonyme de *slasher film*, l'horreur de ce dernier sous-genre étant, en général, davantage suggérée que montrée.

<sup>106</sup> Néologisme proposé par Peter Jackson et issu des termes *splatter* et *slapstick* pour désigner des films *gore* qui visent la création d'effets comiques, tels *Bad Taste* (1987) ou *Braindead* (1992). Philippe Rouyer, *op. cit.*, p. 116.

<sup>107</sup> Terme référant à un type de polar italien, également utilisé pour désigner un certain type de cinéma d'horreur italien, très codifié, dont les conventions rappellent celles du *slasher film*.

fixes, conservatrices sur les plans idéologique et culturel. Les éléments répétitifs, narratifs comme esthétiques, ainsi que les conventions presque figées de ces films sont devenus avec le temps leurs marques de commerce<sup>108</sup>; le spectateur qui assiste à la projection d'un *slasher* s'attend justement à les retrouver.

Dans les pages qui suivent, nous effectuerons l'autopsie de ce sous-genre aujourd'hui défunt et décomposé, la connaissance de celui-ci s'avérant essentielle à l'examen des deux films qui composent notre corpus. La transgression des codes du genre à l'aide de divers procédés spéculaires justifie l'importance que nous accorderons à l'examen des conventions du *slasher film*.

### 2.3 Le *slasher film*

Le *slasher film*, également désigné comme *stalker film*<sup>109</sup>, *stalk and slash film* ou *slice and dice film*, est né aux États-Unis avec *Halloween* (1978), de John Carpenter. Par son style original et inédit, ce film est rapidement devenu emblématique du genre, bientôt suivi de *Friday the 13<sup>th</sup>* (1980), de Sean Cunningham. Véritables succès au box-office, bien que produites avec peu de moyens, ces œuvres se sont taillé une place dans les réseaux de distribution à travers tous les États-Unis ainsi qu'à l'étranger, frayant le passage à une série de copies plus ou moins édulcorées ainsi qu'à de nombreuses suites.

La principale période de floraison de ce genre se situe entre 1978 et 1982, années qui ont vu naître des *slashers* typiques affublés de titres tels que *Prom Night* (1980), *Night School* (1980), *My Bloody Valentine* (1981), *Hell Night* (1981), *Happy Birthday to Me* (1981) et *Graduation Day* (1981), pour n'en nommer que quelques-uns. Remarquons, dans les titres

---

<sup>108</sup> Vera Dika, *loc. cit.*, p. 87.

<sup>109</sup> Cette expression, qui ne possède pas d'équivalent en français, évoque précisément l'action principale des meurtriers dans ces films : *to stalk* signifie à la fois marcher à une cadence ininterrompue et poursuivre une proie.

mêmes, les lieux communs évocateurs des thématiques à l'œuvre dans ces films conçus avant tout pour un public adolescent : la nuit, la vie scolaire de niveau secondaire ainsi que les fêtes que sont l'Halloween et la Saint-Valentin, un anniversaire, ou encore le singulier vendredi 13.

En définissant le genre, Steven Jay Schneider insiste sur la récurrence d'un schéma narratif précis : un individu isolé et psychotique s'attaque à un groupe d'adolescents dans le but de se venger d'un traumatisme passé<sup>110</sup>. Les jeunes personnages de ces films se doutent rarement du danger qui les guette, constituant ainsi des victimes idéales car insouciantes. Du groupe émerge une figure centrale : l'héroïne, jeune fille sage, vertueuse et intelligente, que Carol J. Clover appelle *the final girl*<sup>111</sup>. Celle-ci est bien souvent la seule à survivre au tueur, sauvée par son attitude morale et sa conformité aux attentes de la société. Alors que les activités des personnages secondaires ne sont que transitoires d'une scène de meurtre à une autre, ne permettant jamais un développement narratif significatif, les actions de l'héroïne et du tueur, intrinsèquement liées, alimentent le récit en se répondant continuellement, les personnages étant les deux faces, l'une positive, l'autre négative, d'une même médaille. Au groupe de jeunes s'opposent souvent les adultes : parents, policiers, professeurs, directeurs d'école, médecins et psychiatres. Ces figures d'adultes sont physiquement et psychologiquement isolées du monde des adolescents; elles ont donc perdu leur autorité et demeurent impuissantes devant les meurtres.

L'action de ces films se déroule dans l'espace domestique quotidien, évoquant ainsi l'idée de familiarité souvent présente dans les films d'horreur : le pire pourrait bien avoir lieu près de chez soi. L'endroit<sup>112</sup>, presque toujours l'univers banal d'une petite banlieue, correspond également à celui où s'est jadis déroulée la tragédie à l'origine du désir de

---

<sup>110</sup> Steven Jay Schneider, « Kevin Williamson and the Rise of the Neo-Stalker », *Post-Script. Essays in Film and the Humanities*, vol. 19, n° 2, hiver 1999 – printemps 2000, p. 74.

<sup>111</sup> Carol J. Clover, *op. cit.*, p. 35-41.

<sup>112</sup> Carol J. Clover désigne le lieu où se déroule l'action de ces films comme « *The Terrible Place* » (l'endroit terrible). *Op. cit.*, p. 30-31.

vengeance qui hante le tueur. Liés au retour du refoulé, les lieux sont ainsi d'emblée symboliquement chargés d'une inquiétante étrangeté. Ce qui paraît pourtant familier, soit l'espace domestique, acquiert une dimension de plus en plus menaçante. Par exemple, les armes utilisées (couteaux, pics à glace, et parapluies<sup>113</sup>), objets issus de l'univers ménager, révèlent soudainement une connotation dangereuse par leur forme acérée, susceptible de percer la chair. Les assauts se produisent généralement dans une pénombre propice à la claustrophobie (cabanons, garde-robes, cages d'escaliers), là où l'on ne peut voir distinctement et où la mobilité du corps est limitée. C'est donc dans un espace familier et ordinaire que se déroulent les actes les plus sordides.

D'un point de vue narratif, ces films sont habituellement construits de la même manière. La première scène, souvent une analepse, présente l'événement tragique passé, à la source du désir de vengeance et de l'envie irrépressible de tuer du meurtrier, et laisse présager les événements à venir. Le récit se poursuit dans le présent de la narration, alors que sont déclinés les multiples actes de vengeance à l'égard d'une communauté ou de ses substituts symboliques, soit les adolescents qui en font partie. Le retour du refoulé se manifeste d'une part à travers l'obsession du tueur pour son passé perturbé et, d'autre part, en fonction du désir compulsif de tuer à l'origine des meurtres répétés sur lesquels se base la diégèse de ces films.

En raison de leur construction très conventionnelle, les *slasher films* comportent de nombreuses scènes devenues désormais des classiques du genre et dont l'issue est hautement prévisible<sup>114</sup>. La scène finale du *slasher film*, d'une durée d'environ vingt minutes, expose la *final girl* lors d'un combat avec le meurtrier, dont elle ressort toujours victorieuse. Les causes des meurtres trouvent par la suite une explication rationnelle à caractère scientifique, souvent

---

<sup>113</sup> Les *slasher films* ne font presque jamais intervenir d'armes à feu dans leur récit, sauf, peut-être, celle d'un membre du corps policier, et font la part belle aux armes blanches de tout type, pour autant qu'elles soient associées à l'univers domestique.

<sup>114</sup> Par exemple, une jeune victime s'enferme dans un lieu clos (garde-robe, armoire), espérant ainsi échapper au tueur, mais s'y trouve piégée; des jeunes ayant eu des rapports sexuels sont immédiatement tués; un personnage annonce : « Je reviens tout de suite », et ne revient jamais. Ces scènes sont récurrentes d'un film à l'autre.

psychiatrique : la faille mentale (désir de vengeance, folie, etc.) est souvent invoquée. À la toute fin du film, lorsque le calme est revenu et que le spectateur croit le meurtrier éliminé, ce dernier frappe de nouveau. Cette ultime scène fondée sur la surprise<sup>115</sup> a pour but de secouer une dernière fois le spectateur et les personnages, mais également d'annoncer le prochain film de la série, dans lequel le meurtrier poursuivra ses actes de vengeance, mû par un inlassable retour du refoulé<sup>116</sup>. Ces *sequels*, dans la majorité des cas tournés par des réalisateurs différents qui reprennent à peu de nuances près la même recette que celle du premier film de la série, sont habituellement nombreux et tout à fait caractéristiques des *slashers* des années 1980; ils connaissent en général un succès inférieur à celui de l'original. Paradoxalement, le personnage central de la série demeure le monstre : bien que « tué » dans chacun des films, il est immanquablement de retour pour poursuivre son entreprise de vengeance, adoptant ainsi la posture du héros qui triomphe de tous les obstacles.

Outre ce schéma narratif récurrent, soit la perpétuelle quête de vengeance d'un tueur dément, le *slasher film* présente une esthétique particulière. Habituellement muet, demeurant tapi dans l'ombre, le meurtrier est un personnage discret, introverti et déshumanisé, voire sans identité propre. Généralement vêtu d'un costume unique, dont la teinte foncée lui permet de se fondre dans le décor, l'assassin a l'allure qui correspond à sa psyché. Il s'apparente davantage à un « lieu commun », à un ensemble prédéterminé de traits dont le masque — objet de mystère, de spectacle, de rituel religieux ou sacré selon les cultures — constitue l'emblème<sup>117</sup>. Telle une instance machinale sans humanité, le tueur du *slasher film* n'est destiné qu'à la prédation et au meurtre, lequel est d'ailleurs fort ritualisé, tant esthétiquement que par sa mise en scène. Sa présence est toujours introduite par une série de prises de vue

---

<sup>115</sup> Raphaël Baroni définit la surprise en ces termes : « La surprise, comparativement au suspense ou à la curiosité, est une émotion éphémère, qui se définit essentiellement par le moment de son surgissement et non par sa durée. » Son efficacité repose d'ailleurs sur l'ignorance, chez le public, de ce qui est sur le point de se produire. Pour en connaître davantage, consulter *La tension narrative. Suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2007, p. 296.

<sup>116</sup> C'est à partir du film *Carrie*, réalisé par Brian de Palma en 1976, que ce type de scène finale, désormais convenue dans le cinéma d'horreur, s'est multipliée.

<sup>117</sup> Voir le n° 118 de la revue *CinémAction* dirigé par Penny Starfield, dossier « Masque et lumière », 2006, 253 p.

distinctives, ainsi que par la récurrence d'un thème musical lancinant. Construite et commercialisée selon une recette bien précise, la figure de l'assassin du *slasher film* est un pur produit fictif qu'on ne saurait associer aux rares tueurs obsessionnels réels ni au mythe du meurtrier en série véhiculé par la culture de masse.

Visuellement, les crimes sont programmés selon la même séquence : le tueur, caché et impavide, observe et poursuit sa victime en silence pendant plusieurs minutes tel un prédateur, ce qui provoque une fébrilité et une tension<sup>118</sup> croissantes chez le spectateur, qui peut ainsi mesurer le danger. À travers les scènes violentes se trame un jeu d'ocularisation répétitif, voire compulsif, par le biais duquel le spectateur est amené à adopter tant le point de vue de la victime que celui du prédateur. Développée par André Gaudreault et François Jost à partir du concept genettien de focalisation, la notion d'ocularisation « caractérise la relation entre ce que la caméra *montre* et ce que le personnage est censé *voir*<sup>119</sup> ». D'une part, le spectateur peut tenter de jauger la distance séparant le meurtrier du personnage en danger à travers divers plans d'ensemble se succédant en un montage alterné : les uns exposent la victime dans toute sa fragilité, jetant des coups d'œil furtifs autour d'elle, vers un espace caché au spectateur; les autres présentent la traque du tueur. D'autre part, la caméra, portée à l'épaule, présente le point de vue subjectif de l'assassin : ses secousses imitent la démarche du tueur poursuivant sa proie. Ce point de vue tend à rendre la victime d'autant plus vulnérable qu'elle est également traquée par la caméra, et qu'elle devient de surcroît l'objet de prédation du spectateur.

Intrinsèque au dispositif de vision offert par la caméra, le jeu de caché/moñtré avec le hors-champ est donc utilisé de manière « opportuniste » dans ce registre particulier de l'horreur pour la création d'effets de tension, de *thrill*, chez le spectateur, lequel cherche à

---

<sup>118</sup> Selon Raphaël Baroni, « [l]a tension est le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente étant caractérisée par une anticipation teintée d'incertitude qui confère des traits passionnels à l'acte de réception ». *Op. cit.*, p. 18.

<sup>119</sup> André Gaudreault et François Jost, *Cinéma et récit II. Le récit cinématographique*, Paris, Nathan, coll. « Nathan-Université », série « Cinéma et image », 1990, p. 130. (Jost souligne.) Pour approfondir la notion d'ocularisation, consulter également François Jost, *L'œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 2<sup>e</sup> éd. rev. et augm., coll. « Regards et écoutes », 1989, 176 p.

savoir, comme la victime, à quel endroit se trouve le meurtrier. Quant à la caméra à l'épaule, calque de la vision du tueur, elle suppose paradoxalement une jouissance sadique pour qui poursuit la victime du regard. Conséquemment, en participant activement à la mise en scène ainsi qu'aux effets horrifiants, le dispositif devient en lui-même horrifiant.

Les *slasher films* promeuvent un système de valeurs rigide et conservateur : les adolescents actifs sexuellement, qui fument, boivent et cherchent à s'amuser sont punis pour leurs « fautes morales », pour leur transgression des codes sociaux. Seuls ceux qui respectent l'ordre établi — la *final girl*, dont l'abstinence est en l'occurrence clairement soulignée — seront épargnés par le tueur. La sexualité, ici, est donc grandement reliée à la violence. Les corps des jeunes personnages constituent la matière première de l'image du *slasher film*, toujours montrés accomplissant des actions mettant en valeur leurs attributs physiques : se baigner, danser, pratiquer une activité sportive, avoir des rapports sexuels. D'objets sexuels, ces corps deviennent objets de prédation, puis de découpage, tant au sens littéral qu'au sens filmique. La violence de la mise en scène incite le spectateur à morceler les corps sexués des personnages par le biais de son regard, comme le fait la caméra en cadrant un sujet, le monteur en sectionnant la pellicule ou le tueur en charcutant un membre. Le découpage des corps qu'effectue le meurtrier rend ainsi compte, de manière réflexive, du découpage exécuté au tournage et au montage par le réalisateur du film.

Les victimes sont punies pour leur tendance à s'exposer au danger, soit au regard contrôlant du tueur et à la caméra qui les traque, mais aussi, par extension, pour leur incapacité à *voir* et à déceler le monstre. L'héroïne, par sa force de caractère, échappe ainsi au piège; elle n'est pas présentée comme un objet sexuel, mais comme un sujet réfléchissant auquel même le spectateur masculin peut s'identifier.

Comme l'a fait Bruno Bettelheim pour les contes de fées<sup>120</sup>, plusieurs spécialistes de l'horreur ont analysé la composante initiatique sous-jacente aux *slasher films*. Ces

---

<sup>120</sup> Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Robert Laffont, coll. « Pluriel », 1976, 512 p.

productions, qui s'adressent à un public adolescent, comportent un sous-texte moral et culturel symbolisant le rite initiatique, semé d'embûches, du passage de l'enfance vers l'âge adulte. Selon James B. Twitchell<sup>121</sup>, le tueur, demeuré à un stade primitif, chercherait à empêcher ses victimes de réussir cette épreuve et d'accéder ainsi aux privilèges réservés aux adultes, telle la sexualité. Tout en dissimulant l'identité et l'âge de celui qui le porte, le masque dont est affublé le tueur constituerait, sur le plan symbolique, l'emblème de la métamorphose initiatique s'opérant à la frontière entre les deux âges.

Aujourd'hui, le *slasher film* est mort de sa belle mort. Ses codes et conventions, devenus des clichés, sont connus et reconnus des amateurs de cinéma d'horreur, qui peuvent prévoir de manière quasi exacte le déroulement d'un film qu'ils n'ont pas encore visionné. Au cours des années 1990, plusieurs cinéastes se sont manifestés à travers une tendance dont Wes Craven a été le précurseur avec sa trilogie *Scream*, et ont tenté de faire revivre le *slasher* sur les écrans en utilisant les clichés de manière autoréférentielle et parodique. Le *néo-slasher*, dont les films *Scream* et *I Know What You Did Last Summer* sont des exemples notoires, a connu un vif succès populaire, tant auprès des adolescents de l'époque qu'auprès des jeunes adultes qui avaient passé leur jeunesse à visionner les *slashers* des années 1980. L'exhibition réflexive des codes de l'horreur, l'exploitation transgressive des stéréotypes ainsi que les nombreuses références intertextuelles et autoréférentielles sont devenues à leur tour les conventions du *néo-slasher*.

## 2.4 La métahorreur

L'utilisation consciente des codes génériques de l'horreur, particulièrement de ceux spécifiques au *slasher film*, propose au spectateur un *thrill* fondé sur des jeux de reconnaissance des conventions narratives et esthétiques, que celles-ci soient transgressées ou

---

<sup>121</sup> James B. Twitchell, *Dreadful Pleasures. An Anatomy of Modern Horror*, New York, Oxford University Press, 1985, 353 p. Consulter également, du même auteur, *Forbidden Partners. The Incest Taboo in Modern Culture*, New York, Columbia University Press, 1987, 311 p.

non, plutôt que sur un suspense traditionnel (par exemple, le motif du « *whodunit*<sup>122</sup> »). À ce sujet, Vera Dika explique :

Unlike the genres of an earlier period, their forms display a second-hand quality, a feeling of being copies of the original. Because they so strongly evoke the past forms themselves, they can be seen as simulated genres. The stalker film, technically a subgenre of the horror film, is made up of dead things. [...] The stalker film is resuscitated from parts of old films, old genres, and even bits of film theory now used as codes. [...] The resulting amalgam of elements provides the viewer with a kind of game, a web of already-seen material through which the shocks and challenges of the new film can be experienced<sup>123</sup>.

S'exprimant selon diverses formes telles que des renvois intertextuels, des jeux parodiques ou encore des références au processus d'énonciation, ce travail sur les codes suscite par le fait même une réflexion de l'œuvre sur elle-même, sur ses stratégies narratives, ainsi que sur sa position dans un contexte générique. C'est pourquoi nous sommes en mesure d'affirmer que les œuvres y ayant recours sont « métafictionnelles ». Qui plus est, l'horreur cinématographique étant intrinsèquement liée à l'acte scopique, ce genre nous paraît essentiellement réfléchir une ou des façons de regarder les images. Susan Crutchfield énonce cette idée lorsqu'elle écrit : « Watching horror is often about watching a representation of watching, in other words, about copying a copy<sup>124</sup> ». Par ailleurs, la mise en abyme narrative et esthétique des codes et effets qui composent l'œuvre tend à mettre en scène l'acte de spectature. En soulignant de manière critique leur réception en tant qu'œuvres, et en désignant, par ricochet, leur nature fictive, certains films rendent patente la mise en crise de l'effet-fiction qu'ils engagent.

---

<sup>122</sup> Le motif du *whodunit* (who done it ?) suppose la recherche de l'identité de l'individu qui a commis un délit.

<sup>123</sup> Vera Dika, *Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia*, Cambridge, Cambridge University Press, coll. « Cambridge Studies in Film », 2003, p. 207-208.

<sup>124</sup> Susan Crutchfield, « Touching Scenes and Finishing Touches: Blindness in the Slasher Film », in *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, éd. de Christopher Sharrett, Detroit, Wayne State University Press, coll. « Contemporary Film and Television Series », 1999, p. 276.

Le néologisme « métahorreur » a été créé pour désigner expressément les œuvres appartenant au genre horrifique et possédant des caractéristiques métafictionnelles. Employé pour la première fois par l'écrivain américain Dennis Etchison, le terme anglais *metahorror* constitue le titre d'un recueil de contes d'épouvante publié en 1992<sup>125</sup>. L'ouvrage fait partie d'une collection intitulée « Abyss<sup>126</sup> », laquelle se destine aux nouvelles tendances du récit d'horreur et propose de voir ce genre sous un nouvel angle :

*Abyss*, c'est de l'horreur comme vous n'en avez jamais lu avant. Il n'y est pas question de maisons hantées, d'enfants possédés ou d'anciens cimetières indiens. Nous avons tous déjà lu ces livres, nous les connaissons par cœur. *Abyss* est réservé à celui qui cherche la vérité, aussi dérangeante et tordue soit-elle<sup>127</sup>.

De ce projet, nous retenons surtout l'épuisement des principaux tropes de l'horreur « traditionnelle » couplé à un désir de renouveau. Or, il semble que cette nouveauté se base principalement sur le recyclage de formes connues et anciennes, voire désuètes. Cette utilisation de codes vétustes pour l'exploitation d'une nouvelle forme d'horreur reposant sur la conscience et la reconnaissance de ses signes distinctifs confère à ce type d'horreur une dimension réflexive importante, articulée principalement autour des lieux communs du genre. C'est pourquoi, davantage qu'une simple fiction qui se prend elle-même pour objet, on parlera plutôt d'une nouvelle forme générique qui prend pour objets ses codes et conventions et qui se sert de ceux-ci dans des visées horrifiques, bien qu'également réflexives, d'où l'appellation « métahorreur ».

Nous venons d'examiner, dans ce second chapitre, comment des genres fantastique et de l'horreur dérivent plusieurs sous-genres qui entretiennent d'importants liens entre eux. Il

<sup>125</sup> Dennis Etchison (éd.), *Metahorror*, New York, Dell Book, coll. « Abyss », 1992, 377 p.; cité dans Denis Mellier, *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, op. cit., p. 126.

<sup>126</sup> On remarquera que le titre de la série, dont la traduction française correspond au mot « abîme », fait référence à la figure spéculaire.

<sup>127</sup> Dennis Etchison (éd.), p. I de tous les volumes de la collection « Abyss »; cité dans Denis Mellier, *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, op. cit., p. 126. L'extrait est traduit par Denis Mellier. On notera que la recherche de vérité qu'évoque Etchison peut être associée au dévoilement, à la révélation que produit la mise en abyme comme outil d'interprétation.

est maintenant temps d'observer de quelle manière les codes génériques du fantastique, de l'horreur, du *slasher film* ainsi que de la métahorreur s'organisent et sont transgressés au moyen de dispositifs spéculaires dans les deux films de notre corpus. Nous verrons comment, dans ces œuvres, la mise en abyme se déploie comme principal vecteur horrifique.

---

### CHAPITRE III

#### *A NIGHTMARE ON ELM STREET* OU L'EMPRISE SPÉCULAIRE DES SONGES

Si certains faits apparaissent dans le rêve comme rêvés, c'est qu'ils sont tout à fait réels, et cela équivaut à une *affirmation* très énergique<sup>128</sup>.

Sigmund Freud  
*L'interprétation des rêves*

*A Nightmare on Elm Street* et *Wes Craven's New Nightmare*, respectivement premier et septième films de la série *Nightmare*, empruntent plusieurs des codes du *slasher film*; c'est la raison pour laquelle la critique a régulièrement assimilé ces deux œuvres à ce sous-genre. Toutefois, un œil attentif décèle que, souvent, on ne fait appel à ces conventions que pour les transgresser, d'où la création d'un nouvel encodage qui dépasse les limites traditionnellement réalistes du genre.

Principalement à cause de sa nature onirique et spectrale, le monstre Freddy Krueger ne saurait être associé à l'assassin conventionnel des *slasher films*, dont les codes n'autorisent pas de prime abord le recours au surnaturel. Ses apparitions, tant physiques que psychiques, créent un sentiment d'incertitude chez les personnages, sentiment que le spectateur est amené à éprouver à son tour. Engendrant un questionnement quant à la plausibilité des événements oniriques, l'œuvre de Craven problématise par ricochet les rapports troubles entre fiction et

---

<sup>128</sup> Sigmund Freud, *L'interprétation des rêves*, trad. de l'allemand par I. Meyerson, Paris, Presses universitaires de France, 1967, p. 291. (Freud souligne.)

réalité; le film installe par le fait même, dans l'esprit du spectateur, un doute typiquement fantastique, lequel est exacerbé par la perméabilité des univers diégétiques.

Dans *A Nightmare on Elm Street*, le monstre Freddy Krueger outrepassa la réalité diégétique pour s'attaquer à l'univers immatériel des rêves : il s'immisce dans les songes, envahit l'inconscient, et frappe par le biais de l'imagination. Le fait que le tueur sévisse dans l'imagination permet d'y percevoir la métaphore d'un imaginaire lui-même meurtrier, laquelle semble inciter le spectateur à la prudence quant aux effets de la fiction. La force de frappe de l'imaginaire cinématographique se trouve ainsi contrecarrée par un appel à la rationalité, comme si Craven enjoignait le spectateur à percevoir les images comme telles, c'est-à-dire en tant que représentations, en tant que leurres. Cette tendance iconoclaste se manifeste de manière encore plus évidente dans le septième film de la série, *Wes Craven's New Nightmare*, un film « métahorifique » dans lequel la fiction devient critique et réfléchit sa propre réflexivité à travers une multitude de mondes diégétiques issus de l'imaginaire (rêves, fantômes, souvenirs, scénarios, films, etc.).

Dans les pages qui suivent, nous allons expliquer comment s'articulent les procédés spéculaires dans le premier film de la série, *A Nightmare on Elm Street*. Plus précisément, nous observerons de quelle manière la mise en abyme, en plus d'être le code central de cette œuvre, constitue en soi une figure de l'horreur. Mais, auparavant, il nous semble pertinent de procéder à l'examen du personnage principal de la série, Freddy Krueger, afin de dégager les principales caractéristiques qui le distinguent de la figure assassine du *slasher film* conventionnel.

### 3.1 Freddy Krueger : monstre ou héros ?

Personnage fantastique par excellence, Freddy Krueger s'éloigne considérablement de la figure du tueur en série communément admise, et particulièrement de celle du meurtrier conventionnel à l'œuvre dans le cinéma d'horreur. Extravagant, il exhibe, sans aucune pudeur, un physique monstrueux et un caractère outrancier, à l'opposé de la réserve typique

du *slasher*; la stratégie de monstration est utilisée sans modération lorsqu'il s'agit de le mettre en scène.

Contrairement à celui du tueur du *slasher* conventionnel, le visage de Freddy n'est pas masqué, mais plutôt couvert de brûlures profondes, stigmates de son terrible passé; leur forme rappelle les blessures qu'il inflige à ses victimes avec son gant. Son affreux faciès demeure identifiable; du moins peut-on voir dans sa laideur physique un indice morphopsychologique du caractère vicieux de Freddy, ce qui contraste avec le visage impénétrable du meurtrier masqué. Les yeux perçants du monstre, son sourire caricatural qui laisse entrevoir des dents pourries, et sa peau sillonnée de stries produisent pourtant l'effet d'un masque, lequel est toutefois fort expressif, voire clownesque (figures 3.1a et 3.1b), soulignant l'aspect construit, élaboré et hyperbolique du personnage de Freddy par rapport à la figure très simple et impersonnelle de l'assassin des *slashers*, dont on ne perçoit que la silhouette.



**Figures 3.1a et 3.1b** Le visage très expressif de Freddy Krueger<sup>129</sup>.

<sup>129</sup> Source : Brian J. Robb, *op. cit.*, p. 60 et 79.

Loin d'être un simple couteau — outil privilégié du tueur conventionnel —, l'arme de Freddy combine cinq lames directement liées à la main comme le prolongement des doigts, les griffes faisant ainsi partie intégrante du corps du tueur. Ce gant lui est tellement associé qu'il acquiert une valeur métonymique : la seule présence des griffes à l'écran suffit à évoquer Freddy. L'originalité de l'arme lui permet de commettre des meurtres tout aussi créatifs; davantage que les simples coups de couteaux infligés par les tueurs de *slashers*, les attaques de Freddy sont, par leur inventivité, tout à fait spectaculaires. Mais surtout, elles lui sont aisément imputables, car on reconnaît les cinq marques du gant coutelé imprimées sur les corps de manière caractéristique. Tel un artiste *achevant* son œuvre, Freddy appose sa signature, *sa griffe*, sur la chair de ses victimes. C'est d'ailleurs l'un des clichés associés à la figure du tueur en série conventionnelle : celui-ci, par une forme de rituel, s'emploie à laisser sa marque.

Très voyant, le costume de Freddy évoque davantage celui d'un clown que la tenue discrète d'un tueur de *slasher films*. Il rappelle également les costumes des superhéros de l'univers des *comic books*<sup>130</sup> : les habits de Batman, de Superman ou de Spider-Man comportent tous un signe caractérisant leur personnage, à savoir un logo de chauve-souris pour Batman, un grand « S » pour Superman, une toile d'araignée pour Spider-Man. Quant à leurs ennemis légendaires, ils ne font pas exception à cette règle. Pensons au Sphinx, qui arbore un costume sur lequel sont imprimés de multiples points d'interrogation, symboles des devinettes qu'il pose à Batman, et au Joker, qui a l'attirail d'un clown malveillant. Pour sa part, Freddy porte un pull traversé de stries rouges, à l'image des entailles que son gant inflige à ses victimes.

Les ressemblances avec les personnages de bande dessinée ne s'arrêtent pas là. Les jeux avec l'espace, la prédation, ainsi que l'utilisation particulière du corps comme objet

---

<sup>130</sup> L'univers des livres de bandes dessinées (*comic books*) auquel nous faisons référence inclut les personnages des éditions consacrées aux récits d'aventures tels que *Marvel Comics* (Spider-Man, X-Men, Hulk) et *DC Comics* (Batman, Superman). Par ailleurs, de forme épaisse et arrondie, le gros lettrage rouge sur fond noir annonçant le titre dans le générique du premier film de la série *Nightmare* peut également être associé à la calligraphie typique des *comic books*. Le mot *Nightmare* y est mis en évidence, rappelant le statut onirique, et donc fictif, de ce qui sera présenté dans le film.

malléable permettent de renforcer ces liens. Par exemple, le corps de Freddy, étirable, dissimulable, amputable mais toujours recomposable, se dématérialise et se rematérialise à volonté au rythme des rêves qui se succèdent. Qui plus est, à l'instar des superhéros, Freddy ne meurt jamais, et son retour est récurrent d'une suite à l'autre. Les démembrements répétés, les rituels de poursuite, ainsi que les mouvements de caché/montré quasi chorégraphiés du tueur rappellent la qualité invincible du *toon*, mais également sa dimension non réaliste, fictive, immatérielle et fantasmagorique.

Par ailleurs, contrairement aux films dits *slashers*, on peut, dans *A Nightmare on Elm Street*, déceler une certaine dimension burlesque dans la mise en scène. Le terme « burlesque », issu du mot italien *burla* (désignant une plaisanterie, une farce, un tour qu'on joue<sup>131</sup>), qualifie bien le registre du jeu d'acteur de Robert Englund, comédien célèbre incarnant Freddy dans tous les films de la série. Si quelques-unes des actions du monstre peuvent générer, chez le spectateur, un effet de peur ou de dégoût, plusieurs sont également propices au rire. Par exemple, lors de ses attaques, le tueur court souvent de manière désarticulée, glisse, trébuche contre des obstacles et laisse même échapper quelques jurons. Maladroit, il se situe davantage près de la caricature, voire de la parodie, que de l'instance assassine, muette et machinale du *slasher film*.

Freddy se distingue également de la figure typique du meurtrier par ses interactions avec les autres protagonistes. À l'inverse des tueurs conventionnels qui attendent patiemment, passivement et, surtout, silencieusement le bon moment pour attaquer leurs victimes, Freddy surgit aussitôt que le personnage s'endort et, loin de demeurer dans l'ombre, manifeste bruyamment sa présence, par exemple en faisant glisser les lames de ses couteaux sur des objets métalliques. Il interpelle directement ses victimes, les insulte, et éclate souvent d'un rire fielleux devenu sa marque distinctive sur le plan sonore. Ici encore, on peut surtout associer Freddy au Joker, ennemi légendaire de Batman, dont la gestuelle hyperbolique, les mimiques, l'humour douteux et pervers ainsi que le caractère ignoble sont ceux d'un clown

---

<sup>131</sup> Alain Rey (dir. publ.), *A-E*, tome I du *Dictionnaire historique de la langue française*, op. cit., p. 554.

sardonique et psychopathe. Cette dimension exubérante et ludique confère ainsi à Freddy les particularités du *trickster*, ce joueur de tours archétypal qu'on retrouve dans l'univers de plusieurs bandes dessinées<sup>132</sup>.

Doté d'ubiquité, Freddy joue avec l'espace et le temps comme composantes malléables d'un univers fictif qu'il crée à son image : celui du cauchemar. Se délectant de la peur engendrée chez ses victimes, il invente de multiples mises en scène, transformant ses meurtres en spectacles. C'est par conséquent le dispositif cinématographique qui devient l'objet de la monstration, puisque les caractéristiques fantastiques de Freddy renvoient aux moyens matériels, technologiques et artistiques du cinéma. Les effets spéciaux évoquent également les possibilités narratives, iconographiques et sonores infinies du rêve, lesquelles n'ont d'égale que la créativité du dormeur. Ainsi, de cette figure monstrueuse émerge une forte dimension réflexive : la désignation, à travers les meurtres, eux-mêmes issus d'un monde imaginaire, de la nature fictive du film qui donne vie à Freddy.

### 3.2 L'imbrication du rêve et de la réalité

Le premier film que nous examinerons, *A Nightmare on Elm Street*, contient un important enchâssement spéculaire de segments oniriques qui dévoilent, telles des loupes grossissantes, les éléments isotopiques, iconographiques et symboliques centraux de l'œuvre; ces séquences forment plusieurs petits épisodes fictifs enclavés à l'intérieur du film. Ainsi, lorsqu'un personnage s'endort, il quitte momentanément la fiction première, où il est éveillé, pour entrer dans une fiction seconde, où il rêve. C'est ce que nous appelons les mises en abyme oniriques.

La représentation de l'univers onirique d'un personnage donne lieu à de multiples possibilités de mise en scène où la focalisation et le montage jouent un rôle fondamental. Lors des rêves, un même personnage occupe simultanément deux espaces-temps : celui où

---

<sup>132</sup> Pour un portrait plus approfondi de la figure archétypale du *trickster*, consulter Johanne Villeneuve, *Le sens de l'intrigue ou la narrativité, le jeu et l'invention du diable*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2003, p. 237-239.

son corps se repose, et celui où il fait l'expérience de son rêve; en d'autres termes, lorsque le personnage est vu en action dans son rêve, une autre scène, latente, se superpose à la première : celle du personnage endormi dans son lit. Cet univers diégétique présent à l'esprit du spectateur, mais absent du champ de la caméra, Bernard Perron le nomme le hors-scène<sup>133</sup>. Pour lui, « l'alternance [entre la scène et le hors-scène] ne repose pas sur la fragmentation d'un même espace [comme c'est le cas pour la dialectique champ/hors-champ], mais sur la séparation narrative de deux lieux reliés ensemble par un enjeu dramatique fondé sur la simultanéité<sup>134</sup> ». Dans le cas qui nous occupe, les lieux peuvent être différents ou identiques, selon que la fiction du rêve se déroule dans l'espace où le personnage dort; c'est toutefois la figure d'enchâssement, ici rendue possible par l'effet d'un montage alterné, qui permet au spectateur d'imaginer qu'une couche narrative supplémentaire, hors scène, existe simultanément à celle qu'il voit représentée à l'écran.

Par souci de clarté, nous distinguerons, au cours de cette analyse, le point de vue interne au rêve (la caméra montre le personnage en train de faire l'expérience de son rêve) et le point de vue externe (la caméra montre le personnage en train de dormir ou en état d'éveil), que nous désignerons respectivement par « diégèse A » et « diégèse B »<sup>135</sup> (tableau 3.1).

---

<sup>133</sup> Bernard Perron, « Au-delà du hors-champ : le hors-scène », *Communication*, dossier « Spectateurs », vol. 13, n° 2, automne 1992, p. 85-97.

<sup>134</sup> *Ibid.*, p. 92.

<sup>135</sup> Nous avons choisi de désigner le récit enchâssé comme « diégèse A » et le récit enchâssant comme « diégèse B » plutôt que l'inverse (qui apparaîtrait, de prime abord, plus logique), en raison de la mise en abyme de ces deux diégèses dans le film *Wes Craven's New Nightmare*, lequel sera analysé au quatrième chapitre. Dans ce film, les diégèses A et B se retrouvent à leur tour incluses dans un autre récit enchâssant (diégèse C), lui-même enclavé dans une diégèse D, et ainsi de suite. Inverser l'ordre alphabétique aurait mené à un problème évident quant à l'identification des niveaux diégétiques en démultiplication. Pour une vue d'ensemble de la structure du film *A Nightmare on Elm Street*, voir l'appendice B, p. 114-115

**Tableau 3.1** Les univers diégétiques dans *A Nightmare on Elm Street*

Diégèse A (récit enchâssé)	Point de vue interne du rêve des personnages (onirisme diégétique)
Diégèse B (récit enchâssant)	Point de vue externe au rêve des personnages ou état d'éveil (réalité diégétique)

Cette scission entre les univers diégétiques permet une plus grande mise à distance entre le monde sceptique des adultes et celui, plus fantaisiste, des adolescents; l'opposition entre la pensée rationnelle et l'explication perceptive et émotionnelle respecte d'ailleurs un des codes principaux du fantastique, tel qu'énoncé par Vax : « À l'intérieur du récit, le conteur moderne introduit souvent une oscillation entre l'interprétation rationnelle et l'interprétation fantastique des événements<sup>136</sup>. » Parce qu'il a assisté à l'expérience fantastique, le spectateur est à son tour placé dans une posture instable qui l'amène à *croire* aux rêves tout en *sachant* qu'ils sont, par essence, imaginaires. Cette double position réfléchit l'entrée du spectateur dans la fiction, par laquelle il délaisse sa conscience du cinéma comme dispositif d'illusions et de trucages (le savoir) pour ressentir les effets de la fiction (la croyance). La similitude entre l'impression de réalité rencontrée au cinéma<sup>137</sup> et l'illusion de réalité vécue en rêve est également exploitée par la mise en scène, qui vise à générer une tension constante entre ces deux conditions.

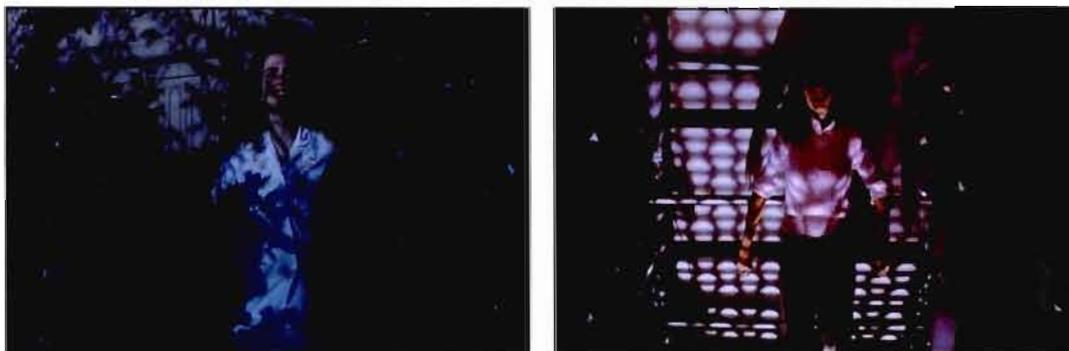
<sup>136</sup> Louis Vax, « L'art de faire peur II », *Critique*, n° 151, décembre 1959, p. 1031.

<sup>137</sup> Le terme « impression » est ici employé dans ses sens propre et figuré, c'est-à-dire à la fois comme le sentiment de réalité et comme l'impression des images sur le sujet-tout-percevant, au sens où l'entend Christian Metz. Voir *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, *op. cit.*, p. 61-106 et p. 123-175.

### 3.3 L'esthétique onirique

Au début du film *A Nightmare on Elm Street*, le déploiement d'une esthétique particulière permet aisément la distinction entre les univers diégétiques. Les décors embrumés ou enfumés, les espaces vaporeux, la discontinuité spatiale, les jeux d'ombres et de flous, l'utilisation d'un grain photographique plus gros, l'écho sonore, l'étirement de la temporalité ainsi que l'apparition absurde d'éléments symboliques sans rapport avec la situation sont les codes récurrents — voire les clichés — de l'univers typique du rêve, que nous désignerons ici comme « esthétique onirique ». Cette dernière se rapproche du style très graphique de l'expressionnisme allemand en vogue au début du siècle dernier, souvent récupéré dans le cinéma d'horreur contemporain.

Cette esthétique onirique repose à la fois sur des décors extérieurs (truffés de branches d'arbres, d'épais taillis, de clôtures) et intérieurs (composés de tuyaux métalliques fuyant dans tous les sens, de grillages, de passages tronqués), où les jeux d'éclairage découpent l'espace en créant un effet de claustrophobie (figures 3.2a et 3.2b). L'univers onirique se trouve ainsi caractérisé par un marquage limitatif qui rappelle les barres horizontales du pull de Freddy ou la blessure infligée par son gant. L'espace scénique reflétant l'univers dramatique, cet enfermement physique suggère l'emprise psychologique des personnages, prisonniers de leurs songes. Cette surproduction de limites à franchir évoque l'emprise que constitue l'abyme onirique; le personnage se trouve captif de la fiction que son imaginaire a construite.



**Figures 3.2a et 3.2b** Les jeux d'éclairage expressionnistes de l'esthétique onirique<sup>138</sup>.

Lorsque le personnage progresse dans son rêve (diégèse A — voir tableau 3.1, page 55), il parvient inmanquablement au même endroit : une chambre à fournaies, lieu ubiquitaire et labyrinthique associé à la demeure de Freddy et auquel semblent mener tous les chemins. Dans les œuvres fantastiques, la maison est un espace hautement symbolique, représentant la psyché de ses habitants. Issue ultime de tous les escaliers empruntés vers le bas — que ce soit ceux de la maison de Nancy ou de Tina, ou même ceux de l'école secondaire du quartier —, cette chambre à fournaies construite sur plusieurs niveaux symbolise une descente aux enfers. L'éclairage y est chaud, dans les tons d'orange, de jaune et d'ocre, évoquant le feu qui brûle dans les représentations classiques du pandémonium, et se découpe en multiples lignes obliques et brisées qui forment des jeux contrastés entre ombre et lumière (figures 3.3a et 3.3b). Le décor est constitué de grillages métalliques filtrant le miroitement de flammes; quelques chemins se faufilent à travers les conduits de chauffage entrecroisés, les multiples tuyaux et les canaux, aboutissant pour la plupart à des impasses, lieux typiques à la fois du rêve et du cinéma d'horreur, limitées par les frontières physiques du décor et celles, psychiques, de la fiction. Le regard est conséquemment happé par ces nombreux points de fuite qu'offre la perspective, suggérant une série d'issues potentielles mais trompeuses. De l'ensemble se dégage un climat d'enfermement et d'oppression<sup>139</sup>.

<sup>138</sup> Source : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

<sup>139</sup> L'effet d'oppression que l'on retrouve dans *A Nightmare on Elm Street* est typique des effets engendrés par les espaces déployés dans le roman gothique de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle. Pour en savoir davantage sur le roman gothique, consulter Roger Bozzetto, *Territoires des fantastiques*. Des



Figures 3.3a et 3.3b La chambre à fournaies<sup>140</sup>.

Fournissant au spectateur des indices sur la condition rêvée des scènes, l'esthétique onirique tend, au fur et à mesure que le film se déroule, à se fondre avec le style plus réaliste du récit enchâssant, rendant ardue la distinction entre l'état de veille et le rêve; c'est l'un des enjeux que propose le film à son spectateur. Le doute fantastique s'installe quant à l'ambiguïté de la frontière séparant les deux univers; en d'autres termes, le spectateur est amené à s'interroger sur le niveau diégétique dans lequel s'inscrit l'action. C'est la question de l'enchâssement spéculaire qui le préoccupe et qui devient horrifiante, car le point de jonction demeure incertain entre le récit du rêve (diégèse A) et l'œuvre enchâssante (diégèse B). En effet, selon la logique narrative du film, les meurtres ne peuvent être effectifs que si les personnages rêvent, donc uniquement s'il y a structure en abyme. L'acte meurtrier se fait ainsi par le biais d'une médiation spéculaire, d'une seconde mise en fiction.

---

*romans gothiques aux récits d'horreur modernes*, Aix-en-Provence, Presses universitaires d'Aix-Marseille, 1998, 237 p.

<sup>140</sup> Sources : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min, et *Cinefantastique*, loc. cit., p. 10.

### 3.4 La mise en abyme : une figure frontalière

#### 3.4.1 Les *vedute*<sup>141</sup>

Le genre fantastique — et les genres qui y sont liés — révèle souvent la problématique spéculaire qu'il engage sur le plan esthétique par l'omniprésence de *vedute*, qu'il s'agisse de cadres, de portes, de peintures, de miroirs, de fenêtres ou d'écrans de toutes sortes, ces éléments étant propices au mystère. Dans *A Nightmare on Elm Street*, si le personnage n'est pas explicitement montré au moment de sombrer dans le sommeil, son passage vers l'état onirique est cependant toujours souligné par la transgression d'une frontière visuelle séparant métaphoriquement les deux univers diégétiques en opposition que sont le rêve et la réalité. La présence indicielle de *vedute* marque donc la limite entre deux espaces et deux types de focalisation, alors que la diégèse B se mue en diégèse A. Ces dispositifs scopiques remplissent deux fonctions. D'une part, les *vedute* évoquent graphiquement le « cadre » du film contenant le fragment enchâssé qu'est le rêve. L'image, découpée par la présence de fenêtres, de portes, de miroirs annonce sur le plan iconographique l'entrée dans la fiction seconde et découvre un espace écranique propice à l'établissement d'une dualité. D'autre part, les *vedute* soulignent, par ce déploiement fictif en parallèle, l'acte scopique et, par ricochet, la spectature qui a lieu.

Dès les premières images du film *A Nightmare on Elm Street*, Freddy est ainsi enclavé dans un écran second : dans le cadre régulier apparaît un deuxième cadre, plus petit, qui enserme l'image de l'assassin dans un écrin dont les épais pourtours demeurent noirs, tel un cache qui tronque la vision (figure 3.4). De ce fait, le tueur est d'emblée circonscrit par un double cadre, évoquant à la fois le statut *abymé* et onirique de la scène ainsi que l'acte scopique orienté sur le personnage. Parallèlement, le passage de la diégèse B à la diégèse A est souligné tout au long du film par la présence de *vedute* apparaissant sous de multiples formes, le plus souvent des cadres de portes et de fenêtres, mais également des objets spéculaires tels des miroirs, ou encore l'eau, laquelle peut connoter la fluidité de la frontière

---

<sup>141</sup> Au pluriel, le mot italien *veduta* (vue) s'écrit *vedute*. Alain Georges Leduc, *Les mots de la peinture, op. cit.*, p. 584.

qui se dresse entre les états fictif et réel, entre l'intérieur et l'extérieur des univers diégétiques.



**Figure 3.4** Freddy fabrique son gant couteulé<sup>142</sup>.

### 3.4.2 Les surfaces écraniques

La perméabilité des univers narratifs est également suggérée par la récurrence d'un type d'image symbolique particulier : la déchirure. Dans le film, plusieurs draps, chemises de nuit, murs, cloisons sont tranchés par les griffes de Freddy, à qui aucune matière ne résiste. Incidemment, ces éléments évoquent la matière qui a, autrefois, fait office d'écran de cinéma : les draps, les murs, les toiles, les tissus, etc., étaient jadis utilisés comme surfaces de projection. En outre, le terme « écran », en plus d'évoquer la surface sur laquelle est projeté un film, désigne un dispositif qui freine un élément agressant. L'écran est donc à la fois une surface réfléchissante, spéculaire, et une barrière protectrice. Reflétant la fragile frontière dressée entre la réalité et la fiction, entre l'espace diégétique et l'espace de la spectature, les toiles blanches cadrées en gros plans symbolisent et redoublent, telle une peau, l'écran de cinéma sur lequel est projeté le film; leur déchirure par les griffes de Freddy suggère la rupture de cet écran. Les fentes ainsi créées découvrent à leur tour de nouveaux espaces, de nouvelles *vedute*.

<sup>142</sup> Source : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.



**Figures 3.5a et 3.5b** Une image récurrente : la déchirure<sup>143</sup>.

Comme le prescrivent les codes du *slasher film*, le tueur surgit régulièrement de lieux situés hors champ, et ce, afin de surprendre le personnage — et, par extrapolation, le spectateur. Or, Freddy apparaît toujours à partir d'un hors-champ précis et relativement peu exploité au cinéma, soit l'espace situé derrière le décor, susceptible d'être découvert par l'ouverture d'une porte ou d'une fenêtre, par exemple; c'est l'« arrière-arrière-plan du champ »<sup>144</sup>. Freddy déchire l'élément de décor le séparant de sa victime et du spectateur, la mise en scène connotant de manière évidente le franchissement d'une frontière diégétique, celle qui sépare les rêves de la réalité (figures 3.5a et 3.5b). Ces attaques frontales donnent également l'impression que le tueur s'adresse à la caméra, extension de l'organe de vision du spectateur. Denis Mellier explique l'effet que crée ce rapprochement lorsqu'il écrit :

<sup>143</sup> Sources : Marc Bousquet, *Wes Craven. Ce n'est que du cinéma, du cinéma, du cinéma...*, Paris, Dreamland, coll. « Ciné Films », 2002, p. 42, et Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

<sup>144</sup> Au sujet des six espaces hors champ, consulter Noël Burch, *Une praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, coll. « Folio/Essais », 1986, p. 39-58.

Le récit terrifiant joue, dans ses thèmes spéculaires, à abolir la distance et la sécurité sans lesquelles, cependant, son effet et ses représentations seraient inenvisageables. Cette abolition vise la confusion fantastique des espaces et des ontologies de la réalité et de la fiction, des effets et des émotions, une frontière traversée où les formes effrayantes des récits pourraient effectivement atteindre leur lecteur<sup>145</sup>.

Ces considérations nous amènent à affirmer que, davantage qu'il n'y paraît, l'esthétique de la litote, de l'implicite, côtoie de près celle de l'hyperbole, de l'explicite, dans ce film<sup>146</sup>. Alors que les scènes de meurtres font davantage appel au régime de la monstration, *A Nightmare on Elm Street* fait également la part belle à la suggestion : les images d'écrans déchirés évoquent l'idée selon laquelle Freddy pourrait sortir de l'écran et atteindre le spectateur. Cette impression de perméabilité entre les espaces extradiégétique et intradiégétique est accrue par les jeux spéculaires articulés entre les univers poreux du rêve et de la réalité.

La possibilité d'un passage du monstre hors des frontières de la fiction peut être rattachée à ce que Livio Belloï appelle les « vues attentatoires<sup>147</sup> » du cinéma des premiers temps. Celles-ci désignent les moments où les films semblent attaquer leur public, où les éléments mobiles dans l'image s'approchent de l'écran et paraissent pouvoir le traverser. Le spectateur perçoit alors le film comme une agression<sup>148</sup>. Aux balbutiements du septième art, ce fut la nature même du dispositif qui, dans toute sa nouveauté et sa capacité illusoire, déclencha la frousse chez le spectateur. Aujourd'hui, des personnages tels que Freddy, monstre onirique dont plusieurs effets dysphoriques s'articulent à l'aide de trucages et de jeux de montage, participent également, à leur façon, à ce type de cinéma dit

---

<sup>145</sup> Denis Mellier, *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, op. cit., p. 444.

<sup>146</sup> Nous empruntons cette terminologie à Denis Mellier, *ibid.*, p. 15.

<sup>147</sup> Livio Belloï, *Le regard retourné. Aspects du cinéma des premiers temps*, Québec/Paris, Nota Bene/Méridiens Klincksieck, 2001, p. 77-159.

<sup>148</sup> Ce fut le cas lors de la mythique projection de *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* d'Auguste et Louis Lumière (1896), alors que le public fut effrayé à la vue de la locomotive qui « fonçait » sur lui.

« d'attractions<sup>149</sup> ». Pour Susan Crutchfield, c'est particulièrement à l'œil du spectateur que s'adressent les attaques du monstre dans le *slasher film* :

Slasher narratives include an impressive repertoire of assaults upon the eye, combining a material definition of vision with a strategy of visual entertainment that [...] repeatedly reminds spectators not only of their status as viewers, but also of the vulnerability of the organ of the eye that confers that status<sup>150</sup>.

Pensons d'ailleurs à un lieu commun des projections de films d'horreur : le spectateur, dégoûté, apeuré, inquiet, se cache les yeux comme pour les protéger physiquement de l'agression qui jaillit de l'écran. Ce faisant, il fuit l'image, à l'instar du personnage qui, lui, se sauve du monstre.

### 3.5 Les rêves réflexifs de Tina

Deux scènes du film nous paraissent synthétiser les éléments d'analyse que nous avons explorés, à savoir l'opposition de la monstration à la suggestion, la tension sur le plan de la focalisation, ainsi que le rôle réflexif que sont appelés à jouer les *vedute* et les frontières écraniques. Il s'agit des deux premiers rêves enchâssés dans le film, au cours desquels la jeune Tina est poursuivie par Freddy, avant d'être sauvagement assassinée. À travers l'examen de ces deux scènes, nous tenterons d'expliquer les enjeux reliés aux multiples manifestations spéculaires, et la manière dont sont exploités les codes de l'horreur et du *slasher film*.

---

<sup>149</sup> L'expression « cinéma des attractions » réfère au cinéma des premiers temps, mais également à un type de cinéma fondé sur la création de sensations fortes chez le public. On pourrait avancer que les films dits d'aventures, d'action ou d'horreur créent des effets psychophysiologiques chez leurs spectateurs, et qu'ils peuvent conséquemment être intégrés à cette catégorie de films. Pour en connaître davantage sur ce type de cinéma, consulter Wanda Strauven (éd.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, coll. « Film Culture in Transition », 2006, 460 p.

<sup>150</sup> Susan Crutchfield, *op. cit.*, p. 277.

La toute première séquence du film, laquelle correspond à une mise en abyme prospective<sup>151</sup> selon la théorie de Dällenbach, présente l'un des cauchemars de Tina. La jeune fille parcourt un long tunnel dont les parois suintantes forment un cadre sombre autour de l'arrière-plan surexposé. Vêtue d'une mince chemise de nuit, Tina court en direction de la caméra, comme si elle tentait de fuir la lumière émanant du fond de l'image (figure 3.6). Cette impression de captivité annonce l'univers clos de la fiction, auquel le personnage ne peut échapper. Cette mise en scène suggère également la représentation, par l'imaginaire collectif, du passage de la vie à la mort, souvent symbolisé par un tunnel au bout duquel brille un halo de lumière. Tina semble tenter d'échapper à la mort en se sauvant en direction opposée. Par ailleurs, le décor évoque, voire réfléchit, la salle de cinéma, noire mais éclairée d'un écran clair et scintillant. L'image enchâsse donc une *veduta* et, par le fait même, renvoie au contexte de la spectature : assis dans une pièce sombre, le spectateur se trouve face à un écran lumineux, qui présente à son tour un espace obscur au fond duquel se trouve une surface écranique s'ouvrant sur un univers fictionnel.



**Figure 3.6** Tina dans le tunnel<sup>152</sup>.

Si Tina parvient à échapper au monstre en se réveillant, on peut toutefois affirmer que ce rêve était prémonitoire lorsque se présente le segment onirique suivant, dans lequel la

<sup>151</sup> Voir p. 17 pour un rappel de la définition de Dällenbach.

<sup>152</sup> Source : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

jeune fille est assassinée. Le second rêve survient immédiatement après une relation sexuelle entre Tina et son copain Rod. Par leurs agissements, les jeunes personnages désobéissent à l'une des règles les plus importantes du *slasher film* : les adolescents doivent s'abstenir de relations sexuelles, faute de quoi ils ne survivent pas au tueur. Éveillée par des craquements provenant de l'extérieur, la jeune fille se lève pour voir ce qui provoque ces bruits. Le bris de la fenêtre annonce la rupture de l'étanchéité entre deux espaces, soit l'univers de la réalité et celui du rêve, et annonce l'entrée du personnage dans le monde onirique (figure 3.7).



**Figure 3.7** Le bris de la fenêtre comme rupture de l'étanchéité entre les univers diégétiques<sup>153</sup>.

Un jeu d'ocularisation soumet alors Tina au regard du tueur par le biais d'une caméra subjective. Peu vêtue, elle paraît d'autant plus fragile qu'elle est le seul élément lumineux au centre de plans très sombres. Composés de longues palissades et d'épais feuillages, les décors de l'univers du rêve dessinent d'inquiétantes ombres dont la forme évoque les griffes de Freddy, autant d'indices visuels qui semblent se refermer sur le personnage et qui annoncent l'emprise onirique. Un long travelling fait paraître Tina encore plus vulnérable, comme si quelque chose, tapi aux pourtours du cadre, l'épiait dans l'ombre et la traquait. Ce mouvement d'appareil renvoie au dispositif cinématographique : la jeune fille, seul point éclairé au milieu d'un plan complètement sombre, semble être l'objet d'une prédation, du moins celle qu'opère la caméra pour la cadrer. Le code cinématographique ici utilisé est

<sup>153</sup> Source : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

manifestement celui des *slasher films* typiques, où le tueur, tapi dans l'ombre, attend le bon moment pour surgir et attaquer, et où la caméra imite son regard voyeuriste.

Freddy apparaît alors en ricanant, complètement déformé, à la manière expressionniste : ses bras disproportionnés atteignent jusqu'à trois fois la longueur de son corps (figure 3.8). Cet effet se veut un hommage évident au cinéma fantastique allemand du début du XX<sup>e</sup> siècle<sup>154</sup> et évoque également, par l'aspect mutant du corps, l'esthétique du personnage des *comic books*. Cette distorsion apparaît aussi comme une métaphore visuelle de l'enfermement cauchemardesque de Tina dans le cadre que constitue le rêve, et interroge la position apparemment inaccessible du spectateur, qui se croit invincible derrière l'écran. En outre, les ricanements de Freddy et le fait qu'il coure d'une manière très gauche, puis qu'il trébuche, établissent une contradiction entre ce que suggère la scène et ce qu'elle montre véritablement, soulignant par le fait même le caractère ostensiblement fabriqué de l'image, laquelle a rapidement basculé de la suggestion à la monstration.



**Figure 3.8** Les bras surdimensionnés de Freddy<sup>155</sup>.

<sup>154</sup> Dans le cinéma expressionniste allemand, de nombreux effets inquiétants étaient produits par l'étirement de la perspective ainsi que la projection d'ombres, lesquelles permettaient l'exagération d'éléments visuels et la suggestion d'actes horribles. Pour voir d'autres images du film *A Nightmare on Elm Street* où les traces de l'expressionnisme allemand sont évidentes, se reporter à l'appendice C, p. 116-117.

<sup>155</sup> Source : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

Après avoir pourchassé Tina sur quelques mètres, Freddy freine sa course et l'interpelle : « Hey, Tina, watch this! » La jeune fille obéit; le monstre tranche, de son gant coutelé, deux doigts de son autre main. Lorsque le sang jaillit du bout des doigts — véritable caricature de la jouissance —, le rire sadique de Freddy évoque le cliché du tueur qui se délecte de la peur de sa victime. Dans cette séquence, Freddy n'apostrophe pas uniquement Tina; il s'adresse aussi, de toute évidence, au spectateur. Les doigts tranchés mettent en évidence les effets spéciaux à l'origine de la dysphorie qu'entraîne la mutilation, et, par extension, la réalité construite, cinématographique, illusionniste du personnage. Denis Mellier a bien expliqué cette dimension révélatrice propre aux effets spéciaux, dans un article portant sur le cinéma d'épouvante :

La performance des artifices [rend] plus aiguë la perception de l'illusion qui construit toute image au cinéma. Dans une inévitable spécularité, cette performance n'achève nullement l'expression de l'émotion. Elle fait voir, au contraire, en s'exhibant comme un de ses moyens, que cette expression est à l'origine un des projets que se donne le cinéma<sup>156</sup>.

L'effet dégoûtant de la scène étant propice à générer une réaction vive chez le spectateur, celui-ci sera tenté de se soustraire à cette monstration des artifices sur lesquels se fonde la fiction en se cachant les yeux.

C'est alors que la perspective change, et, de l'espace intérieur du rêve, constitué comme un petit film en soi (diégèse A), le spectateur est invité dans la chambre où Tina et Rod dorment pour voir la scène d'un point de vue extérieur (diégèse B), et ce, par un effet de montage alterné. Deux points de vue différents sont dès lors à l'œuvre dans cette scène. Tina, étendue dans le lit, est secouée de convulsions<sup>157</sup>; sa chemise de nuit, puis sa peau sont

---

<sup>156</sup> Denis Mellier, « Dans l'œil du monstre : l'émotion du monstre dans le cinéma d'épouvante », in *L'expression du sentiment au cinéma*, comp. par Claude Murcia et Gilles Medegaldo, Poitiers, Université de Poitiers, UFR Langues et littératures Poitiers, coll. « La licorne », 1996, p. 165.

<sup>157</sup> Cette scène évoque, par la disposition du décor ainsi que ses effets spéciaux, les séquences au cours desquelles Regan, la fillette possédée incarnée par l'actrice Linda Blair, subit un exorcisme dans le célèbre film américain *The Exorcist*, de William Friedkin (1973).

tailladées par une force invisible. Les vêtements déchirés font office de *vedute* en s'ouvrant sur une nouvelle surface, la peau, laquelle est à son tour lacérée dès qu'elle est exposée.

Loin d'être fortuit, l'espace où se déroule ce meurtre — le lit — connote en fait une autre forme de violence, celle du viol. Soulignons que, dans le premier rêve de Tina, Freddy avait réussi à trancher la chemise de nuit de la jeune fille au niveau de la poitrine. Cette déchirure suggérait, dès le début du film, une violence d'ordre sexuel perpétrée à l'endroit des victimes féminines, principalement Tina, que sa chevelure blonde prédestinait à ce sort, conformément aux codes typiques du *slasher film*. Cette violence sexuelle récompense le spectateur en le laissant entrevoir, l'espace d'une seconde, la peau nue, puis le punit aussitôt pour son regard désirant. Si jamais le spectateur garde les yeux bien ouverts en vue du moment où le monstre arrachera les vêtements du personnage féminin, le plaisir du spectacle de la nudité ne lui est guère accordé puisque la peau est aussitôt recouverte d'un fluide faisant écran : le sang qui lui fait se couvrir les yeux. Denis Mellier corrobore cette idée lorsqu'il explique, à propos des fictions fantastiques et des *thrillers*, que

[l]es métaphores du corps, du désir, de la chair sont à peine clandestines dans le spectacle du *thriller* policier ou fantastique. Pas même besoin pour cela que les vampires ou les *serial killers*, ces incarnations successives des vieux *villains* du roman noir, ne dénudent avant de les massacrer leurs victimes, corps qui hier se devinaient, et qui s'exposent aujourd'hui. [...] Le registre du *thriller* opère au moyen de l'effet dilatoire : attente, détour pour mieux y revenir, retard savamment préparé. La nature érotique de cette excitation instantanément fait plonger la satisfaction particulière à ce récit dans un terreau mêlé où la jouissance escomptée feint un déplaisir qui n'a jamais d'autre objet que d'accroître la capture propre au spectacle, où l'attention tout entière est absorbée par la mise en scène d'un danger affectant l'autre, sa survie, son corps, exposant sa souffrance, son angoisse, sa mort possible<sup>158</sup>.

Tel un pantin, métaphore visuelle du traitement que les films d'horreur et les *slasher films* réservent aux jeunes personnages féminins, le corps de Tina est hissé vers le haut et tournoie dans la chambre, laissant partout sur les murs et le plafond des traînées de sang (figure 3.9). Il virevolte le long des murs en une chorégraphie stylisée bien qu'horrifiante,

---

<sup>158</sup> Denis Mellier, *Les écrans meurtriers. Essais sur les scènes spéculaires du thriller*, op. cit., p. 12-13.

hyperbole de la représentation cinématographique du corps féminin offert en « spectacle » au regard désirant du spectateur<sup>159</sup>.



**Figure 3.9** Le « spectacle » du meurtre de Tina<sup>160</sup>.

Lorsque le corps, délesté de vie, retombe avec fracas sur le lit, le meurtre commis dans le rêve (diégèse A) s'est transposé dans la réalité (diégèse B). Rod, témoin impuissant du meurtre de la jeune fille, est demeuré soit hors champ, ou légèrement en bordure du cadre, pendant toute la scène; il devient par le fait même l'emblème du regard spectatorial. Plus tard dans le film, il affirmera, en tant que témoin oculaire : « It was dark. Somebody cut her while I watched. You could just see cuts happening », établissant ainsi une forme de lien symbolique entre l'acte scopique orienté vers le corps et le découpage de ce dernier. Alors que Freddy organise l'univers du rêve et coupe la matière, Rod, à l'instar du spectateur, est puni d'avoir désiré Tina dans l'intimité de la chambre sombre.

C'est dans cette ligne de pensée que s'inscrit Susan Crutchfield lorsqu'elle écrit : « Reflecting its viewers within its narratives, the slasher genre links the mutability of the fleshy (victim's) body to the malleability of embodied (spectatorial) vision<sup>161</sup>. » Les paroles

<sup>159</sup> À propos du regard du spectateur porté sur le corps féminin, on mentionnera le célèbre article de Laura Mulvey, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, vol. 16, n° 3, automne 1975, p. 6-18.

<sup>160</sup> Source : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

<sup>161</sup> Susan Crutchfield, *op. cit.*, p. 277.

prononcées par Rod suggèrent donc de manière réflexive la violence du regard du spectateur, exacerbée par le cadrage prédateur qu'effectue la caméra, qui morcèle le corps, qui le découpe par des effets de gros plans ou de plans tronqués. Le verbe *to cut* évoque par ailleurs l'action première du langage cinématographique : celle de découper la composition du plan au cadrage, de couper la scène au tournage, puis de retrancher la séquence au montage. Ces coupures sont ainsi désignées, de manière réflexive, par les taillades qu'inflige Freddy à ses victimes.

### 3.6 La déchirure comme métaphore du viol

Dans cette scène, comme dans tout le film, les nombreuses frontières spéculaires transgressées par le personnage de Freddy, tant au point de vue esthétique (les *vedute* et les surfaces écraniques) que sur le plan narratif (les univers diégétiques), sont les traces d'un élément symbolique latent que nous avons précédemment soulevé : le viol. Celui-ci est continuellement suggéré, notamment par les endroits où se déroulent les assassinats, soit les lits. Ces derniers sont associés à l'intimité, à la sexualité, mais représentent également l'interdit. Ils évoquent une forte tension sexuelle, habituellement latente dans les *slashers*, tel un retour du refoulé<sup>162</sup>. En plus de s'articuler autour des meurtres, l'horreur se dessine donc aussi sur le plan symbolique à travers la suggestion du viol : viol de l'intimité des rêves, viol de l'espace, lequel est constamment envahi par Freddy, et, finalement, viol de l'intégrité du corps de la victime.

L'iconographie de la frontière connote les limites physiques, sociales et culturelles qui empêchent l'autre de pénétrer un espace. Dans *A Nightmare on Elm Street*, l'action principale de Freddy se résume au défoncement : draps, toiles et étoffes sont déchirés tels des hymens, les vêtements, tailladés, et le sang des victimes féminines suggère celui de la jeune fille fraîchement déflorée. La main gantée de Freddy fait office d'arme blanche, fidèle aux

---

<sup>162</sup> Cette tension sexuelle rappelle d'ailleurs celle qui habite le public auquel s'adressent les *slasher films* : les adolescents. Pour une étude approfondie sur le sujet, consulter James B. Twitchell, *Dreadful Pleasures. An Anatomy of Modern Horror*, *op. cit.*

conventions des *slasher films*, mais celle-ci lui permet également d'agripper, de tâter. La griffe qui tue est à la fois celle qui déchire les vêtements et celle qui agresse ses victimes avant de les achever. Freddy apparaît ainsi non seulement comme un tueur en série, mais comme un prédateur sexuel, présomption que la diégèse tout comme la mise en scène ne cessent de suggérer tout au long du film<sup>163</sup>. Les figures qui suivent (figures 3.10, 3.11a et 3.11b) en sont de bons exemples.



**Figure 3.10** Freddy sous les draps avec Tina<sup>164</sup>.



**Figures 3.11a et 3.11b** Freddy au téléphone et dans le bain avec Nancy<sup>165</sup>.

<sup>163</sup> Rappelons que le personnage de Freddy a, à l'origine, été brûlé vif, conséquence d'une justice de lynchage que les parents de la rue Elm s'étaient faite à la suite des meurtres (et, de manière sous-entendue, des abus sexuels) perpétrés par Freddy à l'endroit de leurs enfants.

<sup>164</sup> Source : Brian J. Robb, *op. cit.*, p. 63.

<sup>165</sup> Source : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

### 3.7 Spécularité et spectature

Nous avons vu qu'à l'instar des tableaux auxquels Foucault fait référence dans *Les mots et les choses* (soit le *Portrait des époux Arnolfini*, de Van Eyck, et *Les ménines*, de Vélasquez), le rêve dans lequel Tina se fait assassiner par Freddy met en scène l'acte de spectature. Afin de démontrer davantage la représentation réflexive de la spectature telle qu'elle est évoquée dans *A Nightmare on Elm Street*, nous analyserons le cinquième rêve du film, dans lequel Nancy part à la recherche de Freddy. Enclavé précisément au milieu du long métrage, ce segment onirique se déploie telle une mise en abyme rétro-prospective<sup>166</sup>.

La scène débute alors que Nancy s'apprête à se mettre au lit. L'apparition subite et inattendue, voire invasive, de son petit ami Glen dans le cadre de la fenêtre préfigure la rupture de l'étanchéité entre deux espaces, soit la chambre dans laquelle le dormeur rêve (diégèse B) et l'extérieur de la maison, où se déroulera l'expérience du rêve (diégèse A). Ce franchissement suggère également, par analogie, la porosité de la frontière écranique séparant le spectateur de la fiction. Par le truchement du rêve, Nancy se prépare à envahir le monde de Freddy de la même manière qu'il envahit le sien, en adoptant sa stratégie; par la réflexivité de leurs actions réciproques, l'héroïne et le tueur accèdent au statut de doubles, l'une étant le pendant positif de l'autre.

En demandant à son copain Glen de l'observer pendant qu'elle dort et de la réveiller si elle semble en proie à un cauchemar, Nancy souligne indirectement l'importance de l'acte scopique dans cette scène, alors qu'elle cherchera quelqu'un — action que la langue anglaise énonce en évoquant l'idée du regard (« I'm gonna go and *look* for somebody ») et sera simultanément surveillée par Glen et par la caméra. En éteignant la lumière afin de favoriser le sommeil, Nancy adapte l'espace pour qu'il soit propice à la fiction. La pénombre de la chambre faisant écho à la noirceur de la salle de cinéma, le film-rêve peut avoir lieu.

L'entrée dans l'univers du rêve est indiquée par l'image de Nancy passant à travers un cadre, celui de la porte d'entrée de la maison. La jeune fille s'avance sur la rue Elm, lieu

---

<sup>166</sup> Voir p. 17 pour un rappel de la terminologie de Dällenbach.

embrumé, flou, typique de l'esthétique onirique<sup>167</sup>. Les arbres semblent épaissir les pourtours du cadre et, par leur opacité, font signe vers le hors-champ, cet espace de l'imaginaire qui, soumis à toutes les anticipations, figure le danger; leurs branches tordues semblent d'ailleurs adopter la même forme que celle des griffes de Freddy. Dans *Fantastique-fiction*, un essai consacré à la littérature fantastique, Charles Grivel décrit bien l'effet sournois que crée la noirceur :

Qu'est-ce que la nuit ? L'entrée en scène des apparences, le surgissement des ombres sans épaisseur, la fuite des contours et l'effacement des identités manifestes, la dilution enfin de ce qu'un regard avait cru pouvoir assurer. La nuit, le réel s'atténue, l'envers de ce que l'on avait cru nier revient. Le flou, l'opaque et le pénombreux jouent le même rôle : ces « fluides » ou ces « milieux » constituent le monde en écran. Vient se refléter là ce que je crains d'y voir surgir<sup>168</sup>.

En d'autres termes, au cinéma, les espaces vierges et opaques sont occupés par ce qu'imagine le spectateur. Les coins sombres du plan réfléchissant les pouvoirs de cet imaginaire, le spectateur y projette donc ce qu'il construit.

Lorsque Nancy demande à Glen s'il la surveille toujours, (« Glen, are you still *watching?* »), le jeune homme, encore censé être dans la chambre (diégèse B), apparaît dans la rue (diégèse A). En surgissant des profondeurs du hors-champ, soit de l'arrière d'un arbre qui semble le point-limite entre les deux univers, et en acquiesçant à la demande de Nancy, Glen est présenté tel un spectateur qui assiste au film-rêve qu'est la diégèse A; notons que la question que pose Nancy semble également adressée, de manière phatique, au spectateur. Censé demeurer dans la diégèse B, Glen seconde le spectateur en retournant à son activité contemplative. Les deux univers diégétiques sont désormais imbriqués et existent en parallèle; le montage alterné illustre de belle manière la dimension latente de l'univers hors scène, soit la diégèse B. Cette couche diégétique se superpose donc à celle que le spectateur

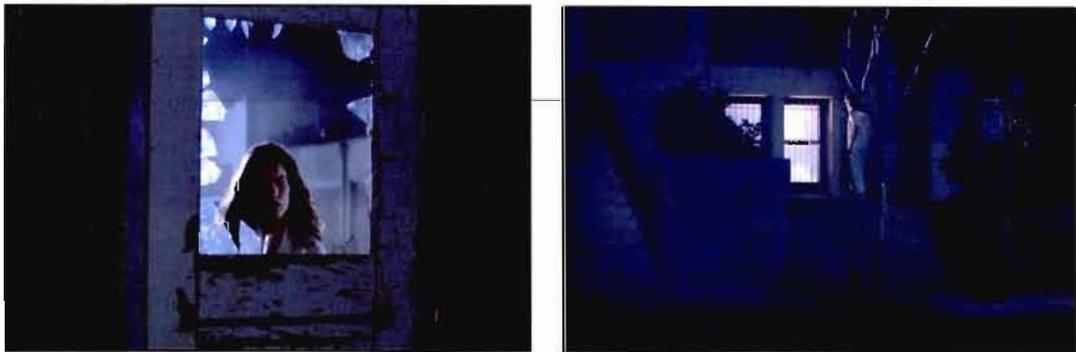
---

<sup>167</sup> La rue Elm, d'où le film tire son nom, est devenu emblématique de la série, de même que la maison de Nancy, qui apparaît dans presque tous les *sequels*.

<sup>168</sup> Charles Grivel, *Fantastique-fiction*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Écriture », 1992, p. 120.

visionne; Glen, incarnation de la spectature, se doit de surveiller Nancy. Or, l'état d'éveil dans lequel Glen doit demeurer n'est pas sans évoquer ce que l'on attend du spectateur, c'est-à-dire qu'il demeure vigilant devant les images du film-rêve qui lui sont présentées.

Dans la suite du rêve, Nancy observe l'environnement à travers plusieurs cadres tronqués, entre autres une vitre brisée faisant écho aux nombreuses images d'écrans déchirés (figure 3.12a), puis une fenêtre grillagée de la cellule où est détenu Rod<sup>169</sup> (figure 3.12b), de laquelle émane une forte source lumineuse, établissant une fois de plus une analogie visuelle avec la salle de cinéma. Le cache qu'est le cadre oriente le regard, coupe la vision périphérique, et introduit l'acte scopique dans un espace écranique où se déploie une fiction seconde, en abyme. Alors que, dans le noir de la salle, le spectateur regarde Nancy à l'écran, cette dernière, dans la pénombre, observe Rod à travers la fenêtre éclairée de sa cellule, et semble à son tour assister à une scène, soit au cauchemar du jeune homme. Un troisième univers diégétique s'enchâsse désormais dans les deux autres, épaississant les couches narratives. L'espace scénique de la prison, délimité par les barreaux et grillages, réfléchit bien l'espace dramatique : l'enfermement, à la fois mental et physique, est omniprésent.



**Figures 3.12a et 3.12b** Un décor composé de *vedute*<sup>170</sup>.

<sup>169</sup> Rappelons que Rod était le petit ami de Tina avant que celle-ci ne soit sauvagement assassinée par Freddy. Comme le jeune homme se trouvait seul dans la chambre avec la victime au moment du meurtre, il est présumé coupable du crime et emprisonné au poste de police.

<sup>170</sup> Source : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

En plus de souligner l'acte de spectature, ce redoublement du regard à travers plusieurs cadres rappelle qu'au cinéma, on ne peut regarder que dans une seule direction à la fois et que, dans le cinéma d'horreur en particulier, le cadre devient une dangereuse ornière. Alors qu'elle emprunte une position voyeuriste, Nancy devient peu à peu témoin de son propre cauchemar dans lequel les effets horrifiants se multiplient. Bien consciente d'être au beau milieu de son rêve devenu cauchemar, elle se met à appeler Glen, mais demeure sans réponse. Cet appel à l'aide permet de fusionner les deux univers diégétiques en parallèle, car Glen, qui devait veiller sur elle, semble s'être endormi. Nancy se retrouve donc coincée dans son propre rêve, une captivité qui se traduit par les décors, où grillages, feuillages épais, coins sombres et impasses se multiplient.

Après avoir été traquée par Freddy dans une scène de poursuite similaire à celle où l'assassin poursuivait Tina, Nancy parvient à se réfugier dans sa chambre. Devant le miroir, elle tente de se réveiller en criant à plusieurs reprises : « This is just a dream, it isn't real ! » Ce miroir suppose une double réflexion, à la fois sur le plan visuel et symbolique<sup>171</sup>. D'une part, la glace placée face à l'écran instaure un rapport particulier avec le spectateur. Elle évoque ce dernier et, par le fait même, l'invite, tel un personnage, dans la composition du champ, de la même manière que le fait le miroir dans le *Portrait des époux Arnolfini* de Van Eyck<sup>172</sup>. D'autre part, les affirmations énergiques de Nancy évoquent les jeux parfois sournois que problématise la figure spéculaire. En déclarant que ce qui se déroule n'est qu'un rêve et n'est pas réel, Nancy dévoile le caractère illusoire du rêve, mais également la dimension fictive du film qui l'enchâsse. Brisant le miroir avec fracas, Freddy franchit une fois de plus la frontière spéculaire séparant les univers diégétiques comme pour tenter de rompre l'avertissement que lance le personnage au spectateur; l'éclatement du miroir, double

---

<sup>171</sup> Il est intéressant de noter que, pour Jacques Lacan, la reconnaissance par le sujet de son image spéculaire permet l'accès au symbolique. Pour en savoir davantage sur l'identification au miroir chez Lacan, consulter l'article de Marie-Claude Lambotte, « Spéculaire & spectaculaire », in *Dictionnaire de la psychanalyse*, Paris, Encyclopaedia Universalis et Albin Michel, coll. « Encyclopaedia Universalis », 1997, p. 808-810. Consulter également Jacques Lacan, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique », chap. in *Écrits*, Paris, Seuil, coll. « Le champ freudien », 1966, p. 93-100.

<sup>172</sup> Voir figures 1.1a et 1.1b, p. 13.

de l'écran comme lieu sur lequel les images se réverbèrent, en constitue la métaphore (figure 3.13).



**Figure 3.13** Freddy brise le miroir<sup>173</sup>.

À la fin de la scène, la sonnerie du réveille-matin extirpe Nancy et Glen de leur sommeil, du rêve, et d'une mort possible, mais elle tire aussi brusquement le spectateur de la fiction enchâssée (diégèse A) dans laquelle il était entré, elle-même enclavée dans la fiction-cadre (diégèse B). Le personnage de Glen endormi a reflété, dans cette séquence, l'une des conséquences possibles de l'acte de spectature : l'absorption. Il rappelle ici l'effet « d'engourdissement » que peut avoir un film sur le spectateur, comme le suggère Jean-Pierre Esquenazi :

Le corps du spectateur est oublié par lui : ce corps immobile, cloué dans le fauteuil, n'existe plus pendant la projection du film. [...] Ainsi l'instauration d'un cadre de l'image compris comme limite de celle-ci aurait pour résultat d'instituer l'oubli de son corps propre pour le spectateur, ce qui lui permettrait d'adhérer au système perceptif du film, de s'intégrer aux mouvements du film. [...] Son corps propre comme système matériel de référence est hors-cadre, tandis que son système perceptif est comme happé par le film, situé où le film le décide<sup>174</sup>.

<sup>173</sup> Source : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

<sup>174</sup> Jean-Pierre Esquenazi, *Film, perception et mémoire*, Paris, L'Harmattan, 1994, p. 103.

La dernière scène du film démontre que, pour parvenir à triompher de Freddy, les personnages doivent eux-mêmes adopter une posture réflexive face à celui-ci; le fait de dénoncer sa nature irréelle et fictive résulte en son élimination. Pour demeurer en vie, le personnage doit contrôler son imaginaire, et se déclarer conscient de la fiction dans laquelle il est engagé. Ainsi, la victoire finale de Nancy sur Freddy survient lorsque la jeune fille réitère le statut fictif de la mise en scène. En révélant le caractère chimérique et illusoire du monstre, lequel est emblématique du dispositif horrifique, Nancy neutralise l'effet-fiction et parvient à faire disparaître Freddy. Le spectre retourne alors d'où il provient et s'évapore à l'écran.

Attaché aux codes du *slasher film*, Wes Craven ne pouvait faire triompher le bien sans ajouter d'ombre au tableau, d'où la scène finale du film, qui réserve une dernière surprise au spectateur. La voiture décapotable dans laquelle sont assis Nancy et ses amis, cette fois bien vivants<sup>175</sup>, est assaillie par une force monstrueuse : le toit amovible de la voiture, rayé horizontalement à l'instar du pull caractéristique que porte Freddy, se referme brusquement sur eux, les portes se verrouillent, de même que les fenêtres (figure 3.14). La captivité est littéralement représentée à l'écran : les personnages se trouvent prisonniers d'une cage rouge et noire, sorte de matérialisation du caractère « enchâssé » de la mise en abyme onirique. Le spectateur, encore une fois, ne distingue plus les limites diégétiques du rêve et de la réalité.



**Figure 3.14** La voiture de Freddy<sup>176</sup>.

<sup>175</sup> Nancy ayant réussi à annihiler Freddy, ses amis sont, par magie, revenus à la vie. Cette fin heureuse paraît d'ailleurs ironique.

Par ailleurs, la mère de Nancy, jusqu'ici figure d'autorité sceptique ne croyant pas aux fictions oniriques, est arrachée à la réalité de la diégèse par la main coutelée qui l'aspire à travers le petit carreau vitré de la porte d'entrée — lieu de passage d'un univers à l'autre —, comme si Freddy pouvait happer de force ceux qui refusent de croire en lui. Cette exposition réflexive du dispositif, soit des effets spéciaux témoignant d'un savoir-faire artistique et technique, dévoile paradoxalement le statut « illusionniste » du cinéma, le caractère « fabriqué » des images et de la fiction.

La fin du film engage ainsi un retour de l'œuvre sur elle-même. Alors que tout semblait revenu à la normale, la scène, en tournant soudainement au cauchemar, insuffle au film un sens nouveau : toute la diégèse B n'était peut-être qu'un seul mauvais rêve, lui-même mis en abyme dans une autre diégèse plus englobante, tournant elle-même au cauchemar... Ce surplus d'indétermination brouille davantage la frontière entre fiction et réalité, insinuant la présence d'une éventuelle diégèse supplémentaire qui enchâsserait tous les niveaux narratifs du film. Cette fin spiroïdale évoque, sur le plan structurel, l'*abîme* infernal dans lequel le réalisateur a voulu plonger son spectateur, mais annonce également les suites à venir, selon la logique commerciale de la série.

Dans les prochaines pages, nous verrons que *A Nightmare on Elm Street* n'était que l'amorce d'un projet métafictionnel beaucoup plus vaste et critique dont *Wes Craven's New Nightmare* constitue l'aboutissement. Le dédoublement, la multiplication et le croisement des divers niveaux énonciatifs rappellent la présence d'une constante chez Wes Craven, soit l'emploi privilégié de la figure spéculaire<sup>177</sup>, laquelle prend forme, au sein des œuvres qui nous occupent, dans les liens tissés entre rêve et cinéma. Nous pourrions constater qu'au fond, ce réalisateur ne cesse de questionner les pouvoirs de l'illusion cinématographique à travers l'exploitation d'un genre fondé précisément sur ce type d'enjeu.

---

<sup>176</sup> Source : Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

<sup>177</sup> On remarquera cette constante dans plusieurs films de ce réalisateur, dont *The Last House on the Left*, *The Hills Have Eyes*, *Shocker*, *The People Under the Stairs* et la série *Scream*, pour ne nommer que ceux-là.

## CHAPITRE IV

### *WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE : LE CINÉMA AU MIROIR DE L'HORREUR*

Si rêve et réalité sont indiscernables et si nous sommes propriétaires de nos rêves, alors non seulement la réalité est un rêve, mais, qui plus est, elle suppose un rêveur, qui lui-même doit être rêvé par quelqu'un d'autre, et ainsi de suite, à l'infini<sup>178</sup>.

Emmanuel Plasseraud  
*Cinéma et imaginaire baroque*

Dans le chapitre qui précède, nous avons vu qu'en 1984, le film *A Nightmare on Elm Street* introduisait ce qui allait devenir le code principal de la série *Nightmare*, soit une horrificante perméabilité entre deux univers narratifs respectivement associés à l'onirisme et au réel, qui étaient envahis par un assassin dénommé Freddy Krueger. Dix ans plus tard, dans le septième opus de la série, Wes Craven se sert de cette instabilité diégétique pour multiplier les couches narratives, lesquelles ne se limitent désormais plus au rêve et à la réalité, mais prolifèrent jusqu'au monde du cinéma, celui des studios et des productions à grand déploiement. Par le biais de cette représentation diégétique et métafictionnelle d'un univers normalement congédié du champ de la caméra, Wes Craven souligne de manière plus évidente les liens entre onirisme et septième art tout en proposant un commentaire critique à l'endroit de l'industrie du film d'horreur.

Dans ce film, la spécularité devient le moteur de l'intrigue et la source principale d'effroi. Dans le premier film de la série, la mise en abyme était nécessaire aux scènes de

---

<sup>178</sup> Emmanuel Plasseraud, *Cinéma et imaginaire baroque*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Arts du spectacle. Images et sons », 2007, p. 69.

meurtres; dans *Wes Craven's New Nightmare*, les assassinats paraissent à leur tour être prétextes à des jeux fondés sur le motif spéculaire. Par le biais de différents univers diégétiques désignant divers « produits » de l'imaginaire (rêves, fantômes, souvenirs, mais également idées artistiques, scénarios, films, scènes de tournage, etc.), le film enclenche un retour sur lui-même et se déconstruit, d'une part de façon ludique en récupérant les avatars des codes de la série entière ainsi que, dans une moindre mesure, les conventions éculées du *slasher film*, d'autre part de manière critique et iconoclaste en se positionnant dans le champ de la production cinématographique à travers une réflexion axée sur sa propre reproductibilité. Wes Craven inscrit également la question de la réception dans la diégèse, à savoir l'accueil enthousiaste et festif de l'ensemble des films de la série par un public majoritairement composé de fans dotés de compétences spectatoriennes particulières et spécifiques aux codes de l'horreur.

Les jeux métafictionnels de *Wes Craven's New Nightmare* feront donc l'objet de ce quatrième et dernier chapitre. Nous tenterons de démontrer que les manifestations spéculaires de ce film entraînent des effets dysphoriques, mais qu'elles engagent également le spectateur dans un *thrill* fondé sur une mécanique répétitive, à la fois formelle et narrative.

La mise en abyme apparaissant comme la figure structurelle principale du film *Wes Craven's New Nightmare*, il nous semble d'abord essentiel d'en dégager les principales manifestations. Nous avons catégorisé celles-ci dans un tableau récapitulatif (tableau 4.1) afin de rendre leur repérage plus aisé. Dans l'analyse qui suivra, nous nous référerons à ce tableau. Les procédés réflexifs y sont répartis selon deux catégories principales : la réflexivité métarelationnelle et la réflexivité interrelationnelle (ou réflexivité hétérofilmique, pour reprendre la terminologie de Sébastien Fevry<sup>179</sup>). La première comprend les rapports qu'entretient le film avec sa propre matière, alors que la seconde invoque les liens qu'il tisse avec d'autres œuvres.

---

<sup>179</sup> Pour un rappel de la terminologie employée par Fevry, consulter *La mise en abyme filmique. Essai de typologie*, op. cit., ainsi que les pages 25-27 du présent mémoire.

**Tableau 4.1** Classification des différentes manifestations réflexives dans *Wes Craven's New Nightmare*

Types de réflexivité	Classification des types de réflexivité	Occurrences, exemples
Réflexivité métarelationnelle	1) <i>Veduta</i> (réflexivité homofilmique)	Présence à l'écran de dispositifs de vision (cadres, fenêtres, portes, miroirs, colonnes, écrans, etc.)
	2) Mise en abyme onirique (réflexivité homofilmique)	Rêves des personnages
	3) Métalepse (réflexivité homofilmique)	Inclusions de l'auteur dans sa propre fiction
	4) Mise en abyme médiatique (réflexivité cinématographique)	Exposition profilmique du monde des médias : <ul style="list-style-type: none"> <li>- a) le cinéma et la télévision en tant que dispositifs (dimension matérielle)</li> <li>- b) le cinéma et la télévision en tant que produits culturels (dimension historique)</li> </ul>
Réflexivité interrelationnelle	5) Intertextualité autoréférentielle (réflexivité hétérofilmique)	Apparitions d'extraits du premier film de la série des <i>Nightmare</i> ( <i>A Nightmare on Elm Street</i> ), réalisé par Wes Craven <ul style="list-style-type: none"> <li>- a) citations directes sur écran/sonores</li> <li>- b) citations indirectes par allusions</li> </ul>
	6) Intertextualité sérielle (réflexivité hétérofilmique)	Apparition d'extraits du deuxième au sixième <i>sequel</i> de la série des <i>Nightmare</i> , non réalisés par Wes Craven <ul style="list-style-type: none"> <li>- a) citations directes sur écran/sonores</li> <li>- b) citations indirectes par allusions</li> </ul>
	7) Intertextualité exogène <sup>180</sup> (réflexivité hétérofilmique)	Apparitions d'extraits de films exogènes à la série des <i>Nightmare</i> ou d'extraits d'œuvres littéraires ou artistiques <ul style="list-style-type: none"> <li>- a) citations directes sur écran/sonores/œuvres d'art</li> <li>- b) citations indirectes par allusions</li> </ul>

<sup>180</sup> Même si elle ne constitue pas, de prime abord, notre objet principal, la réflexivité de nature intertextuelle ne saurait être ignorée dans le contexte d'une telle étude, puisque plusieurs des références contenues dans le film sont introduites par des procédés spéculaires; elles contribuent par ailleurs à l'élaboration d'un commentaire métacritique axé sur l'horreur cinématographique.

#### 4.1 *Wes Craven's New Nightmare* : un intitulé réflexif à caractère auctorial

L'examen attentif des éléments qui composent le titre du film permet déjà de déceler les problématiques fondamentales de l'œuvre. D'abord, le nom du réalisateur inscrit le film dans un créneau particulier, en l'occurrence celui de l'horreur, Wes Craven en ayant fait sa marque de commerce. Connoté, son nom annonce donc le genre horrifique et constitue un sceau de qualité; il préfigure aussi l'incursion métalectique de l'auteur dans son œuvre. Par ailleurs, l'apparition de la *griffe* de Craven dans le titre annonce l'importance de la dimension auctoriale dans ce film.

Le deuxième segment du titre — *New Nightmare* — suggère l'aspect médiatique, voire publicitaire du film, comme s'il s'agissait du tout nouveau « produit » de Craven, soit un nouvel opus de la série *A Nightmare on Elm Street*, ce qui souligne la forte tendance commerciale vers laquelle s'orientent les producteurs de cinéma d'horreur. Cette dimension publicitaire est d'ailleurs évoquée dans toute l'œuvre, le genre de l'horreur étant véritablement devenu une industrie, et Freddy, en tant que personnage, un produit commercial. Présentée comme si elle était horrible, cette forme de sérialisation peut être interprétée telle une critique de la part du réalisateur à l'endroit de ce que le genre de l'horreur est devenu<sup>181</sup>. En outre, la nature spéculaire du cauchemar transformé en scénario apparaît elle aussi dans le titre, puisque ce dernier dénote d'emblée une dimension réflexive, soit la relation entre le rêve comme dispositif fictionnalisant et l'œuvre cinématographique comme dispositif fictionnalisé.

---

<sup>181</sup> Ayant au départ refusé que les personnages qu'il avait créés (Freddy, Nancy, M. Thompson, etc.) ainsi que l'idée originale du scénario de *A Nightmare on Elm Street* ne soient repris dans une logique sérielle, Wes Craven a connu plusieurs démêlés avec les producteurs des films de la série à propos de ses droits d'auteur. Pour en connaître davantage sur les conflits à l'origine de la critique qu'il adresse à l'industrie du cinéma, consulter Dann Gire, *loc. cit.*, p. 8-10 et Brian J. Robb, *op. cit.*

#### 4.2 Instabilité et contamination diégétiques

Fondée sur la multiplication d'univers diégétiques distincts et enclavés les uns dans les autres, la structure narrative de *Wes Craven's New Nightmare* est loin d'être linéaire, sans pour autant que la temporalité du film ne soit déconstruite. De façon répétée, le « réel diégétique », soit le niveau narratif présenté comme étant celui de la réalité, révèle soudainement son enchâssement dans un nouvel univers, lequel paraît à son tour correspondre à la réalité diégétique pour ensuite dévoiler sa condition *abymée*, etc. Ces imbrications récurrentes évoquent l'inverse de la structure gigogne de la *matriochka*<sup>182</sup>, ce jeu de poupées russes qui, à chaque déboîtement, révèle un nouvel enchâssement, la plus petite poupée semblant toujours en dissimuler une autre. Quant au film et à sa logique structurelle, la diégèse enchâssante paraît toujours susceptible d'être enveloppée d'une couche narrative supplémentaire.

Comme dans le chapitre précédent, les différents univers de *Wes Craven's New Nightmare* nous amènent à proposer une classification alphabétique permettant la distinction de chacun des niveaux narratifs. D'abord, en raison de l'enchâssement citationnel du premier film de la série (*A Nightmare on Elm Street*) dans le septième opus, nous conserverons la même classification que celle adoptée au troisième chapitre; ainsi, la diégèse A correspond à l'univers onirique du premier film de la série, tandis que la diégèse B se rapporte à la réalité diégétique du même film. Tout l'univers de *A Nightmare on Elm Street* (diégèse AB) se trouve à son tour mis en abyme dans la diégèse de *Wes Craven's New Nightmare*. Quant à la diégèse C, elle est associée à l'univers médiatisé diégétique (soit les images qui constituent un contenu filmique ou télévisuel intradiégétique). Nous appellerons ce type d'images des « mises en abyme médiatiques ». Pour sa part, la diégèse D représente l'univers onirique des personnages de *New Nightmare*. Notons que les quatre univers mentionnés ci-dessus s'enchâssent selon différentes combinaisons qui ne respectent pas toujours l'ordre alphabétique ni la chronologie des événements du récit. Enfin, la diégèse E constitue la

---

<sup>182</sup> Remarquons la construction du mot russe *matriochka*, lequel est issu de la racine *mat'* (mère), révélant sur le plan étymologique l'implication spéculaire du terme; la maternité évoque d'emblée une image en abyme, celle de la femme enceinte qui contient un double miniature d'elle-même.

fiction-cadre, englobante, sur laquelle repose l'ensemble des univers narratifs évoqués jusqu'ici : il s'agit de la réalité diégétique, présentée au spectateur comme mimétique de la réalité extrafilmique, telle une copie de la vie « réelle » des acteurs, artisans et producteurs du film.

Au fur et à mesure que le récit se déroule, tous ces univers diégétiques finissent par se fusionner; les songes, les extraits de films et le monde qu'on tient pour celui de la réalité se fondent en un univers indéterminé, et le spectateur ne parvient plus à les distinguer les uns des autres. Cet amalgame d'univers, nous l'appellerons la diégèse ABCDE. À la toute fin du film, celle-ci est révélée comme constituant l'univers unique d'un scénario intradiégétique, objet fétiche apparaissant dans plusieurs scènes du film. De ce scénario intradiégétique, écrit par un Wes Craven également intradiégétique, est issu un film intradiégétique intitulé *Wes Craven's New Nightmare*. En d'autres termes, le scénario du film que le spectateur visionne (le film « réel ») comprend, dans sa diégèse, un scénario métadiégétique d'un film également métadiégétique (*Wes Craven's New Nightmare*), lequel comprend un scénario métadiégétique, et ainsi de suite à l'infini. La structure gigogne de la *matriochka* est donc parfaitement respectée. Aussi, pour faciliter la distinction entre le film matériel, concret (celui que le spectateur visionne) et le film diégétique, nous les désignerons comme tels.

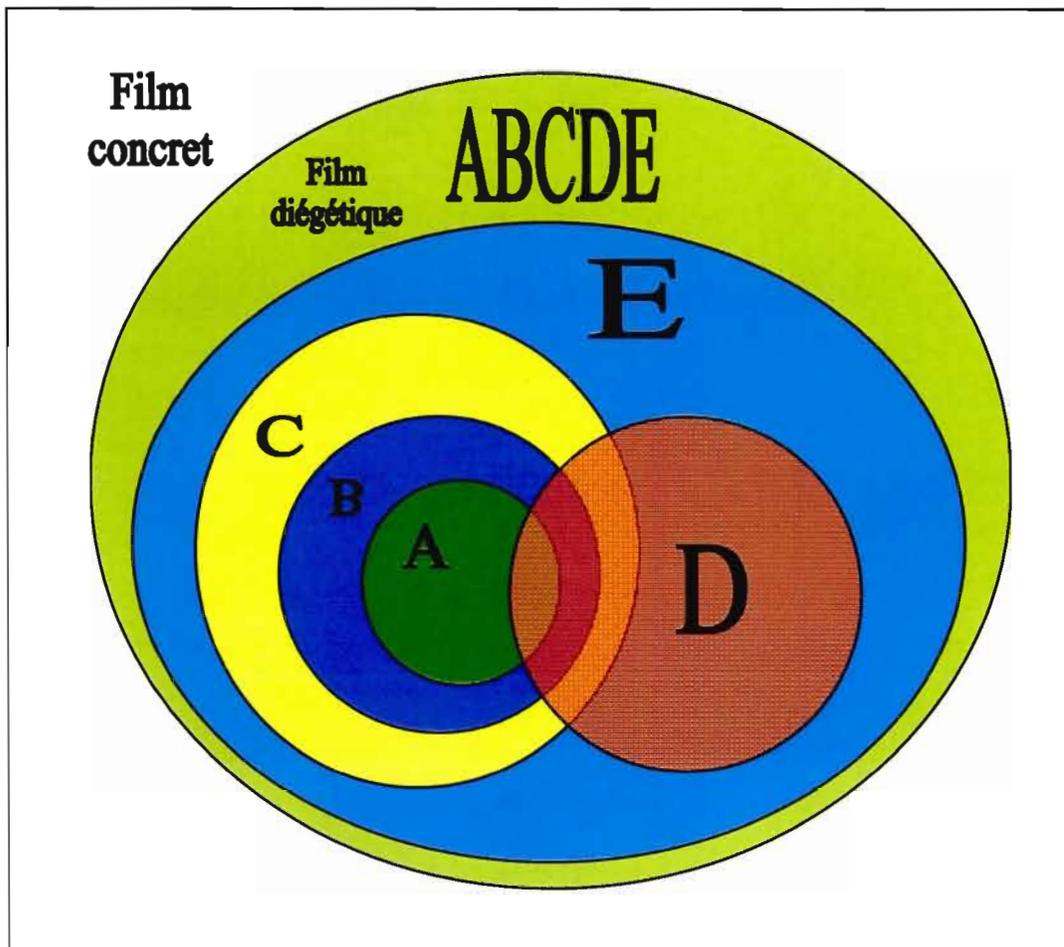
Le tableau qui suit (4.2) présente notre classification des différentes couches narratives du film; le diagramme à sa suite (figure 4.1) permet la visualisation des multiples effets d'emboîtements diégétiques<sup>183</sup>.

---

<sup>183</sup> Pour une vue d'ensemble de la structure du film *Wes Craven's New Nightmare*, consulter l'appendice D, p. 118-120.

**Tableau 4.2** Les univers diégétiques dans *Wes Craven's New Nightmare*

<b>Film enchâssé : <i>A Nightmare on Elm Street</i></b>	
Diégèse A (récit onirique enchâssé dans <i>A Nightmare on Elm Street</i> )	État de rêve des personnages (onirisme diégétique dans <i>A Nightmare on Elm Street</i> )
Diégèse B (récit factuel enchâssant de <i>A Nightmare on Elm Street</i> )	État d'éveil des personnages (réalité diégétique dans <i>A Nightmare on Elm Street</i> )
Diégèse AB (film <i>A Nightmare on Elm Street</i> )	Diégèse du film <i>A Nightmare on Elm Street</i>
<b>Film enchâssant : <i>New Nightmare</i></b>	
Diégèse AB (film <i>A Nightmare on Elm Street</i> enchâssé dans <i>New Nightmare</i> )	Personnages en abyme (Heather Langenkamp interprète Nancy Thompson dans <i>New Nightmare</i> )
Diégèse C (extraits médiatiques enchâssés dans <i>New Nightmare</i> )	Extraits cinématographiques ou télévisuels diégétiques dans <i>New Nightmare</i>
Diégèse D (récit onirique enchâssé dans <i>New Nightmare</i> )	État de rêve des personnages (onirisme diégétique dans <i>New Nightmare</i> ) = rêves d'Heather Langenkamp
Diégèse E (récit factuel enchâssant les diégèses ABCD du film <i>New Nightmare</i> )	État d'éveil des personnages (réalité diégétique dans <i>New Nightmare</i> ) = la vie du personnage-actrice Heather Langenkamp
Diégèse ABCDE (scénario métadiégétique du film métadiégétique <i>New Nightmare</i> )	Scénario du film <i>New Nightmare</i>



**Figure 4.1** Diagramme des effets d'emboîtement dans *Wes Craven's New Nightmare*.

La fiction est ainsi conçue comme un processus de contamination, une force expansive qui se répand de manière quasi incontrôlable. En se multipliant pour mieux se reproduire, ces univers diégétiques génèrent une instabilité propice à l'inquiétante étrangeté : le cœur du familier, l'univers qu'on prenait pour la réalité, se défamiliarise et devient « suspect », car susceptible d'être à son tour enveloppé d'une couche narrative supplémentaire.

Ce rejet d'un point de vue stable à partir duquel la spectature peut avoir lieu tend à révéler la dimension spéculaire du film de manière plutôt explicite; l'instabilité que vise à produire le dispositif dans le registre de l'horreur et l'articulation caché/montré s'effectuent à

la fois sur les plans visuel et structurel. L'effet de surprise classique du monstre surgissant dans le champ est ainsi exploité selon une dimension nouvelle, non plus uniquement spatiotemporelle (quand et de quel endroit le monstre va-t-il surgir?), mais également diégétique (dans quel niveau narratif l'action se situe-t-elle et de quel niveau le monstre va-t-il surgir?). Le potentiel dysphorique du hors-champ (*offscreen space*), lieu virtuel traditionnellement investi par le cinéma d'horreur, est décuplé avec l'exploitation du hors-scène (*offscreen scene*<sup>184</sup>). La position de Bernard Perron sur les effets du hors-scène s'articule également en ce sens : « Dès l'instant où les événements présentés au sein d'un montage alterné ne sont pas contigus, l'enjeu dramatique ne se joue plus seulement dans le prolongement spatial, mais davantage dans le développement narratif<sup>185</sup>. » Les univers diégétiques dont le spectateur soupçonne l'existence, mais qui ne sont pas présentés à l'écran, participent donc eux aussi à la création d'effets fantastiques.

L'exemple qui suit, basé sur l'incipit du film, démontre bien comment s'articule ce jeu de contaminations diégétiques. D'ailleurs, s'il possède des particularités spéculaires, l'incipit d'un film remplit la fonction de la mise en abyme prospective telle que l'entrevoyait Dällenbach : il révèle de manière anticipatrice les thématiques et l'intrigue du film à venir.

#### 4.3 L'incipit réflexif de *Wes Craven's New Nightmare*

La toute première scène du film *A Nightmare on Elm Street* introduisait le tueur Freddy Krueger au moyen de plusieurs plans serrés qui dévoilaient le rituel menant à la fabrication artisanale du gant coutelé : la soudure du métal, la fixation des différents matériaux, l'aiguisage des couteaux, l'assemblage des pièces et, enfin, l'essayage du gant. Ce

---

<sup>184</sup> La langue anglaise traduit très justement, à notre avis, la différence séparant les deux concepts sur les plans visuel et diégétique. Nous empruntons ces expressions à Bernard Perron, « L'alternance du *Médecin du château* : scène/hors-scène », in *La firme Pathé Frères (1896-1914)*, sous la dir. de Michel Marie et de Laurent Le Forestier, Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2004, p. 165.

<sup>185</sup> *Ibid.*, p. 167.

dernier se distinguait des armes usuelles par son aspect personnalisé, et par le soin particulier que mettait le tueur à façonner ce qui allait devenir, au fil des *sequels*, un objet fétiche.

*Wes Craven's New Nightmare* débute exactement de la même façon que le faisait *A Nightmare on Elm Street*, c'est-à-dire par une série de gros plans présentant le tueur occupé à la réfection du fameux gant à couteaux, si bien que le spectateur peut avoir l'impression qu'il s'agit des mêmes images, soit un enchâssement direct de l'incipit de la diégèse A du premier film de la série. Un œil attentif remarque toutefois que l'aspect du gant a évolué; celui-ci ne paraît plus aussi artisanal. Désormais entièrement métallique, il semble programmé électroniquement, comme s'il était le fruit d'une technologie avancée. Emblématique de la série, le gant est donc à l'image de celle-ci : ayant jadis fait ses preuves dans une modeste production de série B, l'arme de Freddy Krueger vole désormais la vedette dans des méga-productions dont les moyens substantiels permettent l'utilisation d'une technologie poussée.

Après avoir ainsi réveillé le « spectre » du premier opus de la série par une manifestation intertextuelle autoréférentielle indirecte<sup>186</sup>, la scène dévoile bientôt son propre enchâssement spéculaire alors que la caméra, par un travelling arrière, révèle le studio où cette scène était tournée. Cette mise en abyme médiatique (diégèse C), soit l'exposition de l'espace normalement caché au spectateur — l'espace réel et non imaginaire auquel correspond le hors-champ, en l'occurrence le lieu du tournage — est elle-même trompeuse, puisqu'elle dévoile un univers lui aussi fictionnalisé, à la fois mis en scène et en abyme : le plateau de tournage fictif (derrière lequel se cache vraisemblablement le *réel* plateau de tournage du film que l'on peut deviner dans le hors-champ). Ce dévoilement d'un lieu censé demeurer secret, dans l'ombre — signe d'une inquiétante étrangeté — correspond à la structure d'enchâssement du blason dans le blason : un second niveau narratif est révélé par le mouvement d'élargissement du cadre, lui-même rendu possible par le mouvement mécanique de la caméra qui recule.

Un tel jeu d'emboîtement suggère également au spectateur que le hors-champ imaginé, normalement investi, dans le cinéma d'horreur, des pouvoirs de l'inquiétante

---

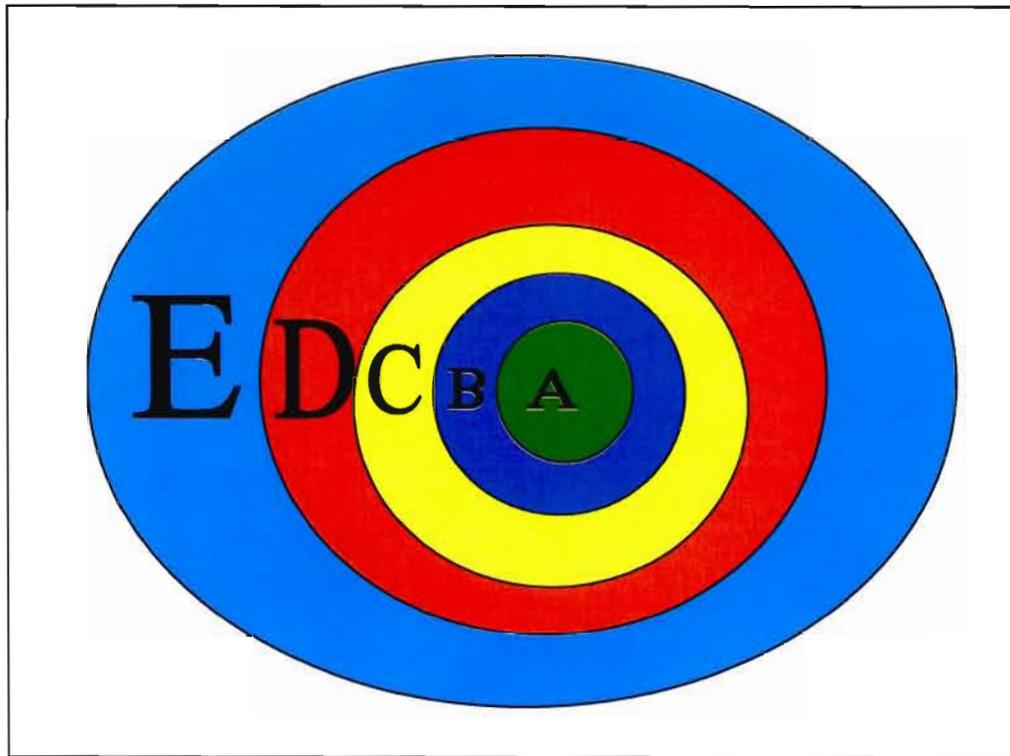
<sup>186</sup> Voir tableau 4.1, p. 81.

étrangeté, n'est nullement habité par le monstre que l'on croit; c'est plutôt le cinéma, ses plateaux et son industrie qui hante cet espace toujours caché. Ce dévoilement de l'univers secret du cinéma pourrait être considéré comme une critique d'une industrie présumée monstrueuse, du fait de se trouver là où l'on croyait le monstre tapi.

Bientôt interrompue par la marionnette gantée de Freddy qui s'anime et assassine l'un des techniciens de plateau, la scène de tournage se révèle à son tour enchâssée dans un niveau diégétique supplémentaire. Il s'agit d'une mise en abyme onirique, soit du cauchemar (diégèse D) de Heather Langenkamp, la comédienne qui interprétait Nancy dans *A Nightmare on Elm Street* ainsi que dans la scène diégétique qui se tournait, qui s'éveille en sursaut dans son lit (diégèse E). Cette scène réfléchit l'incipit onirique du premier film de la série par intertextualité autoréférentielle indirecte<sup>187</sup>, particulièrement la séquence où Tina s'éveillait d'un horrible cauchemar (diégèse B), segment onirique dans lequel Freddy fabriquait son gant maléfique (diégèse A). Ci-après se trouve un diagramme présentant la structure en abyme de cet incipit (figure 4.2).

---

<sup>187</sup> Voir tableau 4.1, p. 81.



**Figure 4.2** Diagramme des effets d'emboîtement de l'incipit de *Wes Craven's New Nightmare*<sup>188</sup>.

D'emblée, cette répétition du motif spéculaire rend patente l'impossibilité de maintenir la stabilité d'un univers diégétique sur la base duquel la narration du film pourrait se construire, et le point de vue, s'ancrer. Dans cet incipit, chaque dévoilement d'une couche narrative supplémentaire provoque la surprise chez le spectateur tout en commandant une refocalisation du point de vue, lequel passe d'interne à externe pour chaque scène. Ces oscillations entre les univers narratifs reflètent également la situation intradiégétique vécue par les personnages du film, ceux-ci ne sachant plus distinguer fiction (rêve, film) et réalité. Un mimétisme s'instaure entre l'émotion intradiégétique et l'émotion vécue lors de la réception; le spectateur devient ainsi, à l'instar du personnage, victime du doute fantastique, alors que chaque niveau diégétique supposé connoter le réel se révèle fictionnel. Ce type de scène ne permet donc pas une spectature « confortable », puisque le public est constamment

<sup>188</sup> Les lettres correspondent aux mêmes niveaux diégétiques que ceux présentés dans le tableau 4.2, p. 85, et dans la figure 4.1, p. 86.

appelé à réviser les repères narratifs que lui offre la diégèse. La position de Denis Mellier sur les liens entre réflexivité et fantastique rejoint cette idée :

Le point le plus séduisant du jeu de plis réflexifs qu'opère en lui-même le fantastique est alors que, loin de ruiner l'effet de participation pathétique du lecteur dans la lucide conscience d'une distanciation, c'est la scène réflexive qui devient l'espace fantastique de l'effroi et de l'indétermination<sup>189</sup>.

Ce rejet compulsif du « diégétique » participe ainsi à la logique de répétition inhérente au procédé spéculaire, et contribue à la création d'inquiétante étrangeté. Cette mécanique répétitive, source de plaisir ludique comme d'effroi auprès du public<sup>190</sup>, est également à l'origine du succès de la série, qui se base justement sur la réitération de ses codes narratifs.

#### 4.4 D'inquiétants jeux de miroirs : métalepse et contre-métalepse

Comme nous l'avons vu au premier chapitre, la métalepse est le procédé par lequel l'auteur d'une fiction se permet une incursion dans son œuvre; cette transgression de la frontière diégétique lui permet de devenir un personnage. Ce rapport mimétique entre réalité extradiégétique et récit intradiégétique se retrouve au cœur du film qui nous occupe. L'incursion métaleptique de l'auteur, Wes Craven<sup>191</sup>, mais également de l'ensemble des membres de la production — producteurs, techniciens et autres artisans du cinéma — engendre un jeu de miroir situé sur l'axe de la caméra : celle-ci capte dans son viseur ceux qui se trouvent normalement derrière elle.

---

<sup>189</sup> Denis Mellier, *Textes fantômes. Fantastique et autoréférence*, op. cit., p. 18.

<sup>190</sup> Noël Carroll désigne les liens entre plaisir et représentations dysphoriques comme des « paradoxes du cœur ». Consulter à ce sujet *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New York, Routledge, 1990, 256 p.

<sup>191</sup> En plus d'être le réalisateur de ce film, Wes Craven est l'auteur du scénario et créateur des personnages originaux.

#### 4.4.1 La métalepse d'acteur

Au septième art, le procédé métalectique ne s'applique pas uniquement à ceux qui évoluent derrière la caméra. Dans le cinéma de fiction, le passage d'une personne par le dispositif cinématographique transforme toujours sa condition; fixé sur pellicule, l'acteur devient personnage. Par exemple, les acteurs Robert Englund, Heather Langenkamp et John Saxon — respectivement Freddy, Nancy et le père de Nancy dans *A Nightmare on Elm Street* — deviennent à leur tour des entités fictives; cependant, dans *Wes Craven's New Nightmare*, les personnages possèdent les mêmes noms et les mêmes caractéristiques que celles des comédiens qui les incarnent. Marc Cerisuelo désigne ce jeu d'acteur en son propre personnage comme « présence réelle<sup>192</sup> », alors que Gérard Genette le nomme « présence extrafictionnelle<sup>193</sup> ». Pour notre part, nous préférons employer l'expression « métalepse d'acteur ».

Les acteurs jouant leurs propres rôles accentuent la logique d'illusion mimétique sur laquelle le film de fiction se fonde. Or, cette métalepse d'acteur rend paradoxalement compte de l'*image* toujours construite que projettent les *stars* dans les différents médias qui les mettent en scène. Genette l'explique en ces termes :

---

Qu'un *personnage* de fiction dramatique ou cinématographique ne puisse quitter son univers fictionnel pour rejoindre celui de la salle (et donc du monde réel) ailleurs que dans un contexte lui-même fictionnel qui autorise cette translation fantastique, cette impossibilité-là n'empêche nullement qu'un *acteur* de théâtre ou de cinéma se livre à cet exercice, qui est tout bonnement le fait de sa vie quotidienne, si protégée soit-elle contre la curiosité du public. [...] L'acteur sortant ainsi dans la rue cause un effet chez le grand public, pour qui cette rencontre imprévue donne l'impression d'une « collision troublante entre la réalité [et la] fiction »<sup>194</sup>.

---

<sup>192</sup> Marc Cerisuelo, *op. cit.*, p. 110.

<sup>193</sup> Gérard Genette, *Métalepse. De la figure à la fiction*, *op. cit.*, p. 65. Ce procédé a d'ailleurs été utilisé dans plusieurs films des années 1990. Pensons entre autres à *Being John Malkovich*, de Spike Jonze (1999), où l'acteur John Malkovich apparaît dans son propre rôle. Il s'agit également d'un procédé courant dans les *sitcoms* : un acteur célèbre, une personnalité, incarne son propre personnage le temps d'un épisode de la série. C'est le procédé de « l'invité ».

<sup>194</sup> *Ibid.*, p. 62. (Genette souligne.)

Ce schisme entre la personne et l'image qu'elle projette en tant qu'acteur correspond à la dualité produite par la figure spéculaire : le miroir, ici le dispositif cinématographique, produit toujours un double, une réflexion, une représentation du réel.

Dans *Wes Craven's New Nightmare*, la représentation intradiégétique du quotidien des acteurs paraît crédible. Par exemple, l'univers domestique du personnage d'Heather Langenkamp met à distance la vie idéalisée — et fictive — de l'image que peut projeter l'actrice et la rapproche d'un univers présenté comme « réel », celui du spectateur, tout en procurant une atmosphère familière propice à l'inquiétante étrangeté. De plus, le tournage en locations réelles, telles les véritables résidences des acteurs et les authentiques bureaux de la maison de production New Line, permet de créer un contexte réaliste nécessaire au surgissement brutal du fantastique. La présence de personnages sceptiques, par exemple le médecin, cette figure d'autorité classique dans le cinéma fantastique et d'horreur, apporte quant à elle l'explication rationnelle qui crée une scission par rapport à l'événement que le spectateur sait surnaturel. En somme, cette mise en fiction de l'univers des *stars* accentue le mimétisme entre les mondes intradiégétique et extradiégétique, et contribue à brouiller la frontière, déjà très ténue, entre illusion et réalité.

---

#### 4.4.2 La métalepse d'auteur

La présence intradiégétique de Wes Craven réfléchit pour sa part les processus d'énonciation et de création. Non seulement cette intrusion ne se limite-t-elle pas à la simple personne de Wes Craven, mais elle concerne aussi le fruit de son travail, c'est-à-dire le scénario à l'origine du film, un scénario qui s'enclasse à l'intérieur de lui-même. Ainsi, à plusieurs reprises dans le film, on voit les personnages lire des extraits d'un scénario (diégèse ABCDE) dont l'histoire correspond en tout point à la leur. C'est avec effroi que ces personnages s'aperçoivent qu'ils sont prisonniers de ce scénario, qu'ils sont eux-mêmes personnages, et qu'ils proviennent du même univers que celui de Freddy, à savoir celui de la fiction. Cette fusion du réel diégétique et de la fiction scénarisée est d'emblée source d'horreur, puisque la frontière censée séparer les deux univers et les protéger l'un de l'autre

n'existe plus. Genette explique bien cet effet inquiétant que peut créer un tel jeu métaleptique chez le spectateur : « Le plus troublant de la métalepse est bien dans cette hypothèse inacceptable et insistante, que l'extradiégétique est peut-être toujours déjà diégétique, et que le narrateur et ses narrataires, c'est-à-dire vous et moi, appartenons peut-être encore à quelque récit<sup>195</sup>. »

Incluant l'œuvre qui l'inclut, ce scénario intradiégétique (diégèse ABCDE) correspond à celui du film que le spectateur visionne et constitue l'accomplissement de ce que Dällenbach tenait pour impossible sur le plan pratique et considérait uniquement d'un point de vue théorique : la mise en abyme spéculaire, également dite paradoxale ou aporétique. Ce « fragment censé inclure le fragment qui l'inclut<sup>196</sup> » emprunte une forme spiralee, sans début ni fin, puisque l'épilogue du film engendre un retour à son prologue. Un tel cycle générant des répétitions à l'infini crée un sentiment d'inquiétante étrangeté, puisque le scénario, signe de l'énonciation censé demeurer caché, dans l'ombre, car susceptible de nuire à l'effet-fiction, est ici dévoilé et répété, produisant des effets de *déjà-vu*<sup>197</sup>.

Par exemple, à la toute fin du film, Heather lit le scénario du film à son fils comme s'il s'agissait d'un conte de fées<sup>198</sup>, et reconduit par le fait même la diégèse à son tout début, soit à la scène où Freddy fabrique son fameux gant coutelé sous l'œil de la caméra

---

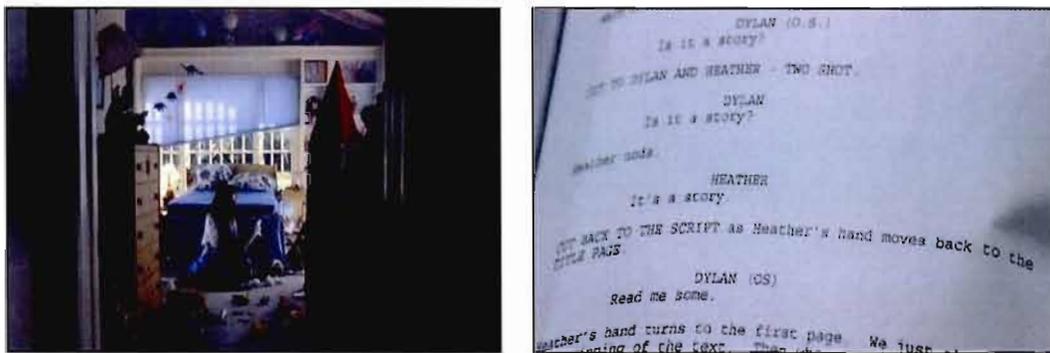
<sup>195</sup> Gérard Genette, *Figures III*, *op. cit.*, p. 245.

<sup>196</sup> Lucien Dällenbach, *op. cit.*, p. 59.

<sup>197</sup> Ce jeu de boucle évoque également la forme particulière du ruban de Möbius. Voir à ce sujet Jacques Lacan, « *Il n'est pas sans l'avoir* » et « D'un manque irréductible au signifiant », chap. in *L'angoisse*, texte établi par Jacques-Alain Miller, Paris, Seuil, coll. « Le champ freudien », série « Le séminaire de Jacques Lacan », livre 10, 2004, 389 p.

<sup>198</sup> La thématique du conte de fées est présente à travers tout le film, tant par le biais de diverses références intertextuelles directes au conte *Hänsel et Gretel* (frères Grimm), lorsque Heather en fait la lecture à son fils, que par divers clins d'œil disséminés dans la mise en scène. Par ailleurs, le conte *Le petit Poucet* (Charles Perrault) est évoqué de manière très évidente lorsque Heather suit les comprimés de somnifères laissés par son fils pour parvenir à le retrouver dans l'univers onirique. Pensons également au conte *Blanche-Neige* (frères Grimm) revisité par Walt Disney et à la célèbre scène de fuite au milieu de la forêt. Les nombreuses allusions à l'univers du conte de fées incluses dans *Wes Craven's New Nightmare* ainsi que leur sous-texte initiatique auraient d'ailleurs pu faire l'objet d'une tout autre étude.

intradiegétique et des membres de l'équipe de production des studios de New Line : « Behind the lights, faces watch from the darkness, ready to laugh or scream in terror... » Cette lecture met en lumière l'acte de spectature, qui a simultanément lieu sur les plans intradiégétique et extradiegétique. Le cadre de la fenêtre et celui de la porte, redoublés du chambranle d'une seconde porte, composent un décor de *vedute* qui se superposent et découpent un espace écranique une fois de plus propice au déploiement de la fiction enchâssée, laquelle est dénoncée comme telle : « It's a story », annonce Heather à son fils (figures 4.3a et 4.3b).



**Figures 4.3a et 4.3b** Heather lit le scénario du film à son fils<sup>199</sup>.

Cette inquiétante structure spiralee reflète également celle du processus d'énonciation (lui-même fictif) du film. En effet, un cycle infernal paraît être à l'origine de ce scénario, puisque Wes Craven y raconte qu'il est victime de cauchemars où Freddy a la vedette, et qu'il les couche par la suite sur papier en vue de son prochain film, dans lequel il raconte faire des cauchemars pour ensuite les scénariser, etc. Le réalisateur semble donc coincé au sein d'un univers lui-même spéculaire, dont il ne peut s'extirper; générant de multiples et infinis effets de boucle dans lesquels on ne peut que s'enfoncer, la fiction paraît alors complètement hors contrôle. La figure qui suit (figure 4.4) tente de représenter le processus d'énonciation diégétique de ce film.

<sup>199</sup> Source : Wes Craven, *Wes Craven's New Nightmare*, États-Unis, New Line Cinema, 1994, 112 min.

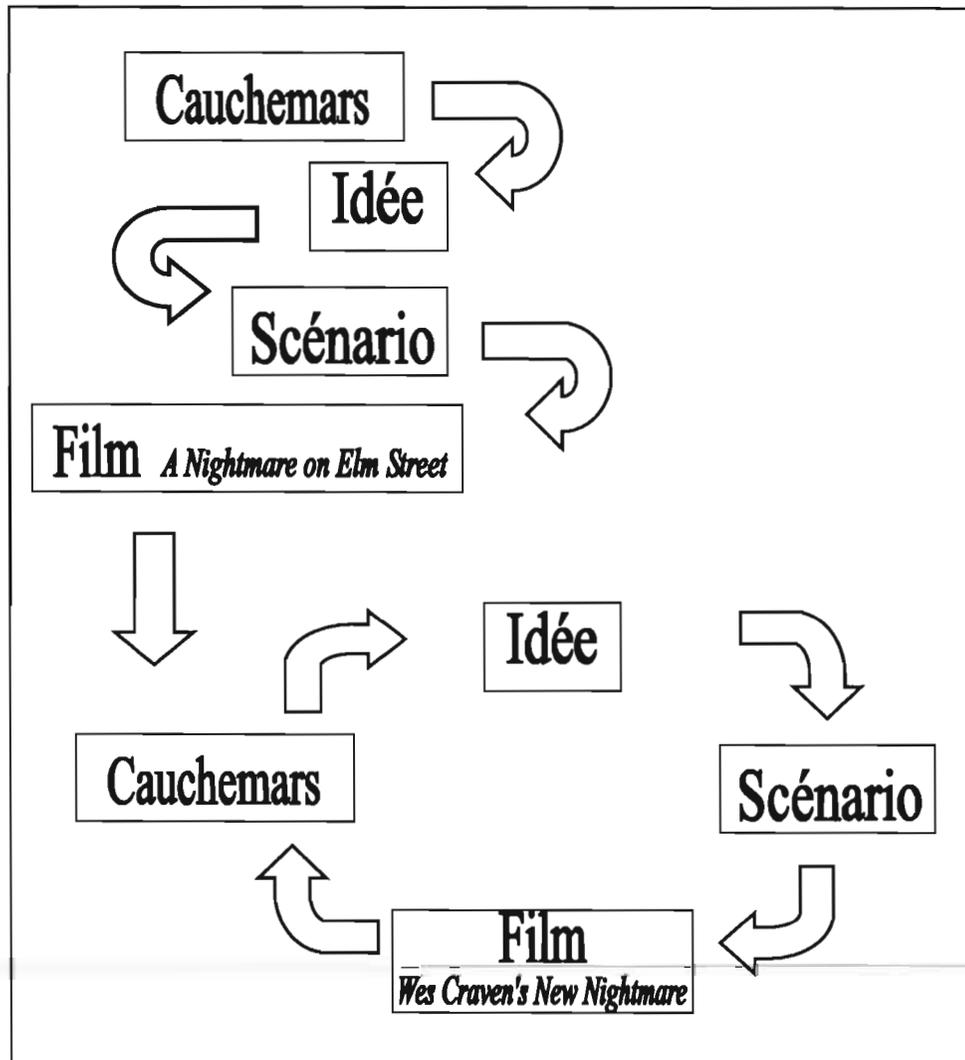


Figure 4.4 Processus de création intradiégétique de Wes Craven.

La « transgression de la fiction s’immisçant dans la vie réelle de l’auteur<sup>200</sup> » constitue une contre-métalepse, puisque les cauchemars du réalisateur — eux-mêmes à l’origine de la fiction qu’il écrit — se transposent dans sa réalité diégétique. En laissant se confondre sa

<sup>200</sup> Gérard Genette nomme ce procédé « anti-métalepse ». *Métalepse. De la figure à la fiction*, *op. cit.*, p. 27. Nous lui préférons le terme « contre-métalepse », puisque le sens sémantique du mot « contre » introduit l’idée d’un face à face susceptible de s’appliquer à l’effet que produit une réflexion dans un miroir. Par ailleurs, il nous semble que le préfixe « anti » suggère l’anéantissement du mot qui suit, ce qui n’est guère le cas. Nous considérons également que la contre-métalepse n’est pas exclusive à son auteur, et que le procédé peut s’appliquer à un acteur.

personne et son personnage, ses rêves, ses idées, son scénario et le film issu de son scénario (film intradiégétique), Wes Craven tend par le fait même à effacer les limites de l'énonciation qui séparent toute fiction du contexte d'où celle-ci provient. Cette absence de frontières, pourtant nécessaires à la fiction, provoque ainsi un effet fantastique, puisque la fusion des mondes qu'elles devaient séparer crée l'inquiétude. À ce sujet, Denis Mellier soutient qu'

[à] partir d'un jeu [...] sur l'épouvante et l'ambivalence que représentent de telles perméabilités d'univers, les stratégies fantastiques [du film] se proposent d'amener leur spectateur jusqu'au constat, infiniment plus troublant, d'une indétermination des limites de l'énonciation et de la fiction. Il s'agit d'exploiter la déconstruction de l'illusion mimétique à l'intérieur du genre qui, de manière bien moins paradoxale qu'il n'y paraît, l'érige en principe de sa fiction<sup>201</sup>.

Cette « indétermination des limites de l'énonciation et de la fiction » ramène une fois de plus le spectateur face au *topos* de la série entière, soit la possibilité que Freddy perce la frontière du film pour pénétrer l'espace extradiégétique et l'atteindre<sup>202</sup>. Or, s'il crève l'écran, Freddy interrompt la fiction.

#### 4.4.3 Freddy Krueger : un personnage métaleptogène<sup>203</sup>

Les effets de la spécularité ne se limitent pas, nous l'avons vu, à la prolifération des univers diégétiques; elle engendre également une duplication des personnages. C'est particulièrement le cas pour Freddy Krueger, dont la condition varie d'un univers à l'autre. En d'autres termes, selon la logique diégétique de ce film, Freddy est tantôt un vilain personnage — celui qu'il était dans le premier film de la série —, tantôt le déguisement que

<sup>201</sup> Denis Mellier, *Les écrans meurtriers. Essais sur les scènes spéculaires du thriller*, op. cit., p. 185.

<sup>202</sup> En 1963, dans *Les carabiniers*, Jean-Luc Godard a bien illustré la fonction haptique de l'écran de cinéma, cette frontière « infranchissable », par la tentative d'un personnage-spectateur assis dans une salle de cinéma intradiégétique d'entrer dans le film en traversant l'écran pour atteindre l'objet de son désir, un personnage féminin prenant un bain.

<sup>203</sup> Nous empruntons ce néologisme à Gérard Genette, *Métalepse. De la figure à la fiction*, op. cit.

porte l'acteur Robert Englund, tantôt une icône du cinéma d'horreur, ou un monstre insaisissable apparaissant dans les songes des personnages. Freddy n'est donc pas une entité unique : il se métamorphose et présente l'une de ses multiples facettes selon l'univers dans lequel il apparaît.

La scène du tournage d'un *talk-show* populaire enregistré devant public à l'occasion du dixième anniversaire de *A Nightmare on Elm Street*, est, à ce sujet, éloquente; elle présente, à la fois diégétiquement et visuellement, la réduplication du personnage de Freddy Kruger ainsi que sa tendance métaleptogène, c'est-à-dire sa capacité à transgresser les frontières entre les univers. D'abord, la condition *abymée* du plateau de tournage est rendue évidente par la diégétisation du dispositif: le plateau est filmé par une caméra intradiégétique, reflet de la caméra extradiégétique. Cette mise en abyme médiatique est à son tour enclavée dans un écran diégétique qui laisse voir, en simultané, l'image que la caméra capte sur le plateau (diégèse C), telle une copie. La dualité inhérente au procédé spéculaire est ici fort évidente.

Invitée à l'émission, la comédienne Heather Langenkamp est interrogée par le célèbre animateur Sam Ruben — qui incarne son propre personnage — à propos des répercussions qu'a eues la série *Nightmare* sur sa vie. Visible, le malaise que ressent l'actrice quand les questions lui sont posées permet de rendre compte de l'impact métaleptogène du premier film de la série, c'est-à-dire de l'incursion de la fiction dans la vie de la comédienne, et plus précisément, des conséquences du fait d'avoir incarné un personnage (Nancy) en perpétuel combat avec son ennemi ultime et héros de la série, Freddy<sup>204</sup>. Cet inconfort est encore plus évident lorsque, selon la logique de la répétition, Robert Englund déguisé en Freddy tranche de ses griffes le fond du décor, envahit l'espace du plateau télévisé au son

---

<sup>204</sup> La comédienne Heather Langenkamp a été victime d'appels anonymes et de menaces de mort de la part d'un fan s'imaginant être Freddy Krueger. Pour en savoir davantage à ce sujet, consulter Brian J. Robb, *op. cit.*, p. 156-157. Cet aspect métaleptogène se trouve repris dans *Wes Craven's New Nightmare*, qui s'attache à multiplier les aspects de vraisemblance avec la vie réelle des membres de sa production devenus personnages. Les fans de la série constituant un public particulier, au fait de ce type de détails, sont d'autant plus enclins à percevoir ce mimétisme avec la vie réelle et à y trouver à la fois une source de plaisir (dû à la reconnaissance) et d'effroi (également dû à cette reconnaissance) qu'un public n'ayant qu'une vague idée du jeu de ressemblances qui se trame.

d'une musique tonitruante et joyeuse, et hurle : « I'm alive once again! » (figure 4.5a). Cette traversée des cloisons du studio se veut une pâle imitation du procédé de franchissement des univers diégétiques caractéristique de Freddy. Elle semble dénoncer l'épuisement d'un code trop souvent utilisé, soit l'apparition du monstre surgissant du hors-champ situé derrière le décor, qui, ici, ne crée pas l'effroi, mais le rire chez les spectateurs intradiégétiques, auxquels le spectateur extradiégétique est amené à s'identifier. Conséquemment, l'effet-fiction s'annule : Freddy n'est qu'un personnage, un déguisement dont s'affuble Robert Englund. Une atmosphère festive résulte du renversement des codes. L'enthousiasme de l'assistance contraste toutefois avec l'accueil plus réservé d'Heather, que l'apparition de Robert déguisé en Freddy semble indisposer. Jean Fabre explique ainsi les effets de l'humour dans le genre fantastique :

On sait combien le rire a partie liée avec la peur. Il s'origine en fait comme le fantastique dans la rupture et le scandale, mais par distanciation il transforme l'angoisse en détente. Cette homologie initiale de structure peut parfois l'installer au point bas du pendule, dans une inquiétante ambiguïté mais en règle générale il opère soit comme outil d'inscription dans le réalisme familial préparatoire, soit comme parodie destructrice du fantastique<sup>205</sup>.

Par ailleurs, les nombreux enfants déguisés en Freddy semblent faire écho à Robert Englund et forment une mosaïque aux couleurs du tueur, démontrant leur admiration pour l'assassin au moyen d'affiches sur lesquelles on peut lire : « We love Freddy » ou encore « Come back Freddy » (figure 4.5b). Cette multitude de Freddy en délire révèle une fois de plus, sur les plans narratif et visuel, la mécanique de la reproduction sur laquelle se fonde le film et, par extension, la série, et rend compte du fanatisme à l'endroit de ce « héros ». De par leur condition dupliquée et miniaturisée, ces enfants apparaissent également tels des doubles spéculaires du monstre (car mis en abyme par le dispositif télévisuel). La difficulté du passage au monde adulte, problématisée par les films de type *slasher*, est évoquée dans cette scène par le biais de ces doubles infantiles. Dans le monde de l'enfance, Freddy n'est

---

<sup>205</sup> Jean Fabre, « Pour une sociocritique du genre fantastique en littérature », in *La littérature fantastique, Colloque de Cerisy*, Paris, Albin Michel, coll. « Bibliothèque de l'hermétisme », 1991, p. 49.

d'ailleurs qu'une poupée comique, un produit dérivé, un jeu. Il apparaît également comme un personnage de résistance, tel un enfant qui persiste à jouer et à ne pas vouloir devenir adulte.



**Figures 4.5a et 4.5b** Freddy Krueger au *talk-show* de Sam Ruben<sup>206</sup>.

La récurrente traversée des frontières, ainsi que la perméabilité des univers diégétiques — trope de toute la série —, se trouvent également problématisées dans cette scène : de personnage de film d'horreur, Freddy a atteint le statut d'icône populaire, de fétiche duquel sont dérivés plusieurs produits commerciaux : masques, costumes, figurines, etc., autant d'objets principalement consommés par un jeune public<sup>207</sup>. La culture commerciale a métamorphosé le personnage en produit; par le fait même, le meurtrier culte du cinéma d'horreur anglo-saxon a réussi à *crever l'écran* pour pénétrer l'espace commercial, puis domestique. Le monstre menaçant devient un banal objet de consommation, un bibelot dormant sur les tablettes des boutiques puis dans les chambres de ses fans. Wes Craven a bien expliqué cette transformation du monstre en produit :

<sup>206</sup> Source : Wes Craven, *Wes Craven's New Nightmare*, États-Unis, New Line Cinema, 1994, 112 min.

<sup>207</sup> Des exemples de produits dérivés sont présentés à l'appendice E, p. 121-122. Pour en connaître davantage sur les produits dérivés s'adressant aux enfants, consulter l'étude de Myriam Bahaud, *Dessin animé, jouet. Des produits dérivés*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication sociale », 2001, 222 p.

Perhaps the strangest aspect of the *Nightmare on Elm Street* phenomenon is how moviegoers, mostly young people, have accepted Freddy Krueger as a true celebrity, a pizza-faced killer that people love to hate. The character made a star out of classically trained actor Robert Englund, who undergoes four hours of makeup each time he plays the deformed razorblade freak. « Freddy » is in hot demand for personal appearances. The most popular costume in America last Halloween was a Freddy disguise, complete with plastic razors attached to a glove. In January, a new novelty rock album, *Freddy's Greatest Hits*, was released. It featured such braindead tracks as « Do the Freddy » and « Down in the Boiler Room »<sup>208</sup>.

#### 4.5 Critique d'un univers hors contrôle

Les aspects transgressifs que nous avons observés jusqu'ici, à savoir la démultiplication et la contamination des univers diégétiques, ainsi que les jeux métaeptiques et contre-métaeptiques, visent à problématiser le rapport trouble entre illusion et réalité inhérent à toute fiction. Comme l'explique Frank Wagner,

[la] transgression de la frontière de la représentation par l'établissement paradoxal d'une communication (proscrite en régime réaliste) entre univers intradiégétique et extradiégétique ne va pas sans impliquer, au moins potentiellement, une réflexion sur les fondements de l'activité représentative dans le cadre d'un écrit littéraire [ou d'une œuvre cinématographique]<sup>209</sup>.

Ces aspects spéculaires contribuent à la création d'effets à la fois dysphoriques et ludiques, mais indiquent aussi une problématique centrale chez Wes Craven : le contrôle qu'exerce un auteur sur sa fiction. On se souviendra que la mise en abyme constituait, pour Dällenbach, une « clef herméneutique<sup>210</sup> »; or, certaines scènes spéculaires de ce film contiennent un sous-texte adressant une virulente critique à l'industrie du cinéma d'horreur, dont nous avons déjà noté certains éléments. Habituellement confinés au hors-champ et dissimulés au spectateur,

<sup>208</sup> Propos de Wes Craven recueillis par Dann Gire, *loc. cit.*, p. 10.

<sup>209</sup> Frank Wagner, *loc. cit.*, p. 249.

<sup>210</sup> Lucien Dällenbach, *op. cit.*, p. 63.

les signes de cette industrie sont ici dévoilés tels des monstruosités<sup>211</sup>. Pour reprendre les termes de Denis Mellier, « [l']écriture fantastique au miroir de l'écriture fantastique ne cesse de figurer son pouvoir d'effacer, de faire apparaître, de terrifier, de tuer<sup>212</sup>. »

Deux scènes sont particulièrement révélatrices de l'enjeu critique qui habite le film : celle où Heather se présente au bureau du producteur Robert Shaye et celle où elle rend visite à Wes Craven. L'une doublant l'autre, les deux séquences présentent des discussions — l'une, sur le plan contractuel, entre l'actrice et le producteur, l'autre, sur le plan créatif, entre l'actrice et le réalisateur — à propos du film intradiégétique qui se trame, *Wes Craven's New Nightmare*. La critique de l'industrie cinématographique, plus particulièrement de celle du cinéma d'horreur, est rendue évidente par l'inclusion, dans les dialogues, de phrases à double sens. La réserve d'Heather Langenkamp, le trouble de Wes Craven et l'enthousiasme de Robert Shaye imitent très certainement les échanges « réels » pouvant survenir entre acteurs, réalisateurs et producteurs lors de la préparation d'un film. Alors que les conversations diégétiques entre Langenkamp, Shaye et Craven sont truffées de références à la nature fictive de la diégèse, le reste de la mise en scène tend justement vers une représentation mimétique de la réalité; ce paradoxe entre les messages métafictionnels et l'aspect réaliste des scènes qui les véhiculent entraîne une fois de plus le spectateur dans un univers propice à la dualité. La frontière entre fiction et factualité demeure par conséquent très ténue.

La rencontre entre Heather et Robert Shaye permet de mettre en lumière la dimension hautement sérialisée des films d'horreur, en particulier l'inlassable retour du monstre. Alors que Robert propose à Heather d'incarner une dernière fois Nancy dans la toute nouvelle production qu'il prépare, la comédienne le questionne sur le retour de Freddy, censé être « mort » depuis le dernier opus. Les termes employés par l'actrice « I thought you killed Freddy off ! » indiquent, de manière réflexive, que les meurtres sont l'œuvre des créateurs d'un film, et non de ses personnages. L'éventuelle mort de Freddy — en tant que monstre sur

---

<sup>211</sup> Cette révélation du dispositif correspond à ce que Gerstenkorn nomme la réflexivité cinématographique. Voir p. 23-25 du présent mémoire.

<sup>212</sup> Denis Mellier, *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, op. cit., p. 444.

lequel le bien aurait triomphé — n'aurait pu survenir qu'au prix de la série. Par ailleurs, le fait de « tuer » Freddy de manière définitive (tâche paradoxalement impossible puisqu'un spectre est, par définition, déjà mort) annoncerait la mise à mort d'une série qui se fonde expressément sur un jeu de répétitions. Par cette décision de le faire vivre de nouveau à l'écran, la nature de « revenant » du personnage de Freddy est respectée. En ce sens, le seul véritable assassin de Freddy ne saurait qu'être son public qui, en quittant le cinéma et en refusant d'adhérer à la fiction, lui enlèverait sa raison d'exister. C'est d'ailleurs ainsi que Freddy est éliminé dans la scène finale du premier film de la série, alors que Nancy déclare que Freddy n'est « rien ».

Par ailleurs, le choix des victimes du récit semble incomber au producteur du film, non à Wes Craven. En effet, dans la sphère hollywoodienne, les réalisateurs n'ont parfois que très peu de contrôle sur leurs œuvres, surtout à l'étape finale du montage<sup>213</sup>. Cette réalité est soulignée à une autre reprise dans la même scène. Lorsque Robert Shaye accueille Heather dans son bureau, il déclare d'entrée de jeu : « Let me cut to the chase ! » afin de faire savoir à Heather qu'il souhaite aller droit au but. Cette phrase annonce également que le producteur pourrait couper des scènes qu'il juge moins importantes, telles que celles où apparaît Chase, l'époux fictif de Heather Langenkamp. Cette affirmation prend tout son sens sur le plan narratif alors que, quelques minutes plus tard dans le film, le corps de Chase est découpé par les lames de Freddy; Shaye est donc débarrassé de ce personnage. À entendre la phrase prononcée par Shaye, nous pourrions croire que Wes Craven dénonce les pouvoirs que possède le producteur sur le film.

Quant à la discussion entre Heather Langenkamp et Wes Craven se déroulant à la résidence du réalisateur, elle comporte un sous-texte critique à l'endroit du personnage de Freddy Krueger et des nombreux *sequels* grâce auxquels il a pu survivre. Lors de la conversation, Craven demande à Heather si elle jouera le rôle de Nancy pour une « dernière

---

<sup>213</sup> C'est la raison pour laquelle il existe parfois deux versions d'un même film, à savoir la version officielle, plus largement distribuée, dont le montage final a été tranché par le producteur, et la version du réalisateur, souvent appelée *director's cut*.

fois ». Le mot « dernier », paradoxalement susceptible au renouvellement<sup>214</sup>, évoque encore une fois l'univers sériel auquel appartient le film. En outre, Craven explique à Heather que les monstres proviennent tous d'un même modèle, d'une entité qui s'exprime sous différentes formes : « Entity. Whatever you call it. It's old. It's very old, existed in different forms, different times. [...] Freddy is this ancient thing. For ten years, he's been held captive as Freddy in the *Nightmare on Elm Street* series. » Cette remarque de Craven décrit Krueger comme un personnage vieux, voire démodé, à l'instar du tueur des *slashers films* surannés. Le réalisateur s'attaque ensuite à l'aspect commercial du cinéma d'horreur et des monstres que celui-ci engendre :

[The monstrous entity] can be captured by storytellers. [...] They imagine a story good enough to capture its essence. It's held prisoner in the story. [...] The problem comes when the story dies. That can happen. It can get too familiar. Somebody waters it down to make an easier sell. Sometimes it's so upsetting that it's banned outright.

Remarquons, dans le discours du réalisateur, la présence d'un vocabulaire relatif à la prison et, dans une plus large mesure, à la frontière : « captive », « captured », « capture », « held », « prisoner ». Freddy étant « détenu » par la série, l'idée d'enclave inhérente à la forme spéculaire peut ici être évoquée. Cet aspect permet donc d'établir une forme de lien symbolique entre l'absence de liberté créatrice et la monstruosité.

Quant au scénario intradiégétique, dont nous avons précédemment traité des effets contre-métaleptiques, il est présenté comme étant totalement incontrôlable, paraissant issu d'une instance énonciatrice autre, monstrueuse. Wes Craven déclare d'ailleurs à Heather : « I wish I could tell you where the script was going. The fact is, I don't know. [...] A nightmare in progress. » Bien que ces paroles trouvent aisément leur justification à travers le récit, par l'emprise contre-métaleptique qu'a Freddy sur les rêves du réalisateur, il apparaît clair qu'un sous-texte critique prend également forme. Cette fiction non maîtrisée par le réalisateur

<sup>214</sup> De nombreux films provenant d'une série portent dans leurs titres des indices d'une fin possible, mais inavérée. Par exemple, dans la série qui nous occupe, le sixième opus présentait Freddy comme éliminé : *Freddy's Dead: The Final Nightmare*. Les séries *Halloween* et *Friday the 13th* présentent, elles aussi, quelques titres du genre : *Halloween III: Season of the Witch / The Last Halloween*, *Friday the 13<sup>th</sup>: The Final Chapter*, et *Jason Goes to Hell: The Final Friday*, pour ne nommer que ceux-ci.

pourrait donc être perçue comme une dénonciation de l'omnipotence des producteurs, mais également comme une métaphore de l'aspect incontrôlable de la création. Si les liens entre l'imaginaire et le cinéma d'horreur avaient été établis depuis le début de la série, Craven tisse ici un réseau de sens unissant inventivité, cinéma, horreur et dérive auctoriale.

---

## CONCLUSION

L'image doit sortir du cadre<sup>215</sup>.

Conseil donné au peintre Vélasquez par son maître Pacheco

Celui qui combat des monstres doit prendre garde de ne pas devenir monstre lui-même.  
Et si tu regardes longtemps un abîme, l'abîme regarde aussi en toi<sup>216</sup>.

Friedrich Nietzsche  
« Maximes et intermèdes », n° 146  
*Par-delà bien et mal. Prélude d'une philosophie de l'avenir*

Comme nous l'avons vu dans ce mémoire, la spécularité constitue à la fois un objet et un outil d'analyse. D'une part, nos observations se sont concentrées sur les diverses manifestations spéculaires au sein des deux œuvres qui ont composé notre corpus; en plus de les catégoriser, nous avons tenté d'en définir les modalités, les conditions de possibilité. D'autre part, la spécularité nous a également été utile comme instrument d'interprétation. Partant du postulat de Dällenbach selon lequel la mise en abyme éclaire le sens de l'œuvre, nous nous sommes servi de cet outil pour décoder le sous-texte inscrit dans les films que nous avons étudiés. En d'autres termes, nous avons pu révéler, grâce à la lecture des signes spéculaires, ce que le sens littéral des œuvres dissimule.

Nous avons constaté que c'est par le biais de leurs multiples jeux spéculaires que les films *A Nightmare on Elm Street* et *Wes Craven's New Nightmare* transgressent les conventions et codes avec lesquels le public friand de films d'épouvante est familiarisé. Les

---

<sup>215</sup> Cité par Michel Foucault, *op. cit.*, p. 24.

<sup>216</sup> Friedrich Nietzsche, *Par-delà bien et mal. Prélude d'une philosophie de l'avenir*, trad. de Cornélius Heim, Paris, Gallimard, coll. « Folio/Essais », 1971, p. 91.

effets de miroir que ces œuvres articulent sur les plans narratif, thématique et esthétique permettent non seulement d'éclairer certains tropes génériques, mais aussi d'engager une réflexion critique sur les rapports troubles entre fiction et réalité, entre illusion et tangibilité.

*A Nightmare on Elm Street* produit ses effets dysphoriques par le biais de mises en abyme oniriques qui séparent le monde du rêve de l'univers de la réalité diégétique. En plus de mettre en relief les pouvoirs de l'imaginaire sur lesquels se fonde toute fiction, en particulier celles qui appartiennent aux genres fantastique et d'horreur, les jeux spéculaires entre onirisme et réalité diégétique laissent entrevoir, dans cette œuvre, la troublante possibilité d'une perméabilité entre fiction et réalité.

Ce risque de non-étanchéité est exploité avec davantage d'acuité dans *Wes Craven's New Nightmare*, alors que la démultiplication d'univers diégétiques rompt toute possibilité de linéarité narrative, et que les jeux métaeptiques semblent entraîner le spectateur dans une illusion d'authenticité. La mécanique de reproduction inhérente aux films du genre de l'horreur y est dénoncée à travers un sous-texte critique et une structure répétitive qui ne cesse de se réfléchir elle-même. Cette spécularité participe à la déconstruction du récit puisque, grâce à sa fonction de révélation — qui est celle du miroir —, elle met en lumière les mécanismes dissimulés sous la narration par l'exhibition de codes et modifie par conséquent les habitudes de réception du spectateur.

Nous avons également pu observer que c'est par le truchement d'une protection spéculaire que surgit l'essentiel des effets dysphoriques dans les films *A Nightmare on Elm Street* et *Wes Craven's New Nightmare*. En effet, les apparitions du tueur Freddy Krueger ne sont possibles que par le biais de mises en abyme, oniriques dans le premier cas, médiatiques dans le second. L'effet fantastique se construisant à partir de l'indétermination quant à l'existence de mondes parallèles, c'est par extension la possibilité spéculaire qui constitue l'origine du doute dans ces deux œuvres. En outre, les univers narratifs enchâssés dans le monde correspondant à celui de la réalité diégétique sont maintenus à distance par un dispositif de médiation. En ce sens, la mise en abyme fait également office de frontière, au

sens fantastique du terme. Elle freine la menace, elle se dresse comme une barrière protectrice.

C'est aussi par l'inclusion en miniature des problématiques articulées entre les espaces intradiégétique et extradiégétique d'une fiction que les procédés spéculaires présents dans *A Nightmare on Elm Street* et *Wes Craven's New Nightmare* incarnent, sur le plan structurel, le *topos* le plus important du genre fantastique et de ses dérivés : la frontière entre raison et imaginaire. Charles Grivel relève la teneur spéculaire, thématique et narrative de celle-ci lorsqu'il écrit :

Un texte est une limite, un texte est un support, une surface cernée par quatre côtés et le noir ambiant. L'image, strictement circonscrite, n'est efficace que grâce aux limites fictionnelles qui définissent son champ d'action. L'objet fantastique est borné à l'existence de l'écran, du texte, de la scène, de la représentation. Il est représentation. Spectacle. Il est cette façon d'être montré, ni plus ni moins que la production d'un espace simulé — agi, actif, animé — tendu. Que fait un cadre ? Il découpe l'espace en deux zones, intérieure et extérieure. Il partage le monde. Il met dedans et il exclut. Cadrer rassemble sur un centre « au-dedans » et rejette « en dehors » : les deux mouvements sont complémentaires. Mettre un cadre, c'est séparer ce qui se dit, voit, pense, fait, en deux espèces : ce qui relève du crédible et de l'observable et ce qui n'en relève pas. Un simple point de fuite permet d'élaborer deux zones fondamentales, fictives chacune : la zone rationnelle civilisée, la zone sauvage imaginaire, positive et négative et inverse l'une ou l'autre. Le fantastique dépend de cette pratique du support : il arrive au support, il arrive du support, il rentre dans le support; une forme le pose, une forme le retire. [...] Une scission massive atteint la personne sur la base d'un écran dont elle ne se rend pas compte : son imaginaire ne sera pas sa raison, sa raison ne sera pas son imaginaire; ces deux sphères s'excluent, mais s'unissent à propos des frontières qu'impose le médium (page ou toile). C'est par ce biais-là, exclusion contre exclusion, que la schize atteint le plus sûrement son homme : dans la mesure où le texte (l'image) consacre la division du moi de la personne. Mais pourtant la lui rabat<sup>217</sup>.

Comme l'explique Grivel, la frontière est à l'origine de la posture oscillatoire du spectateur, lequel est partagé entre le savoir et la croyance, et ce, selon deux paramètres : d'abord sur le plan diégétique, l'univers fictionnel étant sujet de doute fantastique, mais aussi sur le plan technique, le spectateur étant soumis à certains procédés visant à le faire adhérer à la fiction. La scission établie par Grivel opposant champ et hors-champ, raison et imaginaire,

---

<sup>217</sup> Charles Grivel, *op. cit.*, p. 102-103. (Grivel souligne.)

civilisation et sauvagerie est exacerbée par la figure spéculaire, laquelle engendre un espace double, constitué de présence et d'absence. Le fait de fonder une partie fondamentale du récit sur *ce qui n'est pas*, la partie absente de l'écusson enchâssant, par exemple, contribue à la création d'effets dysphoriques chez le spectateur.

Une forme de dualité s'exprime aussi à travers le lien mimétique établi entre l'émotion intradiégétique et l'émotion du spectateur. Denis Mellier reprend cette idée lorsqu'il affirme que

[l]a question de l'efficacité de la fiction — c'est-à-dire le fait qu'un énoncé obtienne, à partir de l'espace ontologique de la fiction, un effet émotionnel dans celui de l'*actualité* (*actual world*) — est, d'une manière analogique et spéculaire, celle-là même que le fantastique ne cesse de thématiser au moyen d'un jeu sur la crédulité et l'incrédulité<sup>218</sup>.

Ainsi, en raison de leurs intrigues intrinsèquement fondées sur la dichotomie illusion/authenticité, les films que nous avons analysés réfléchissent leurs conditions fictives, et ce, par le biais de divers procédés spéculaires, lesquels s'expriment tant par l'intermédiaire des thématiques que la structure ou les éléments visuels.

Et puisque l'objet qu'est le miroir constitue, par essence, la limite entre le réel et sa représentation, la glace sur laquelle se bute le reflet tient également lieu de frontière entre le sujet et l'image qu'il regarde. Comme Metz l'a indiqué dans *Le signifiant imaginaire*<sup>219</sup>, le spectateur de cinéma se trouve face à quelque chose d'inexistant, issu à la fois de l'immatérialité des images projetées sur l'écran et de son imaginaire. Devant le film, il s'identifie non seulement aux personnages, mais également à lui-même comme sujet tout-percevant; l'écran faisant office de miroir où le spectateur ne distingue pas son reflet, celui-ci parvient à s'identifier à ce qu'il voit grâce à l'impression du reflet de la surface de la pellicule sur et en lui. En d'autres termes, un lien de nature spéculaire s'instaure entre le spectateur et

---

<sup>218</sup> Denis Mellier, *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, op. cit., p. 408. (Mellier souligne.)

<sup>219</sup> Christian Metz, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, op. cit., p. 61-81.

la représentation par le fait que les images et les sons parvenus à l'écran se réverbèrent en lui. Eux-mêmes reflets du spectateur, les personnages des films que nous avons analysés occupent aussi ces deux postures, puisqu'ils sont à la fois *projecteurs* de fictions (rêves, films) et *surfaces sensibles*.

En cherchant à comprendre les implications de la spécularité dans les films *A Nightmare on Elm Street* et *Wes Craven's New Nightmare*, nous croyons avoir réussi à démontrer que la mise en abyme constitue, de par ses qualités « frontalières », une figure fantastique significative, ainsi qu'un outil puissant pour la création d'affects. Nous soupçonnons d'ailleurs tous les récits fantastiques (et d'horreur) d'être, par essence, métaphoriques et spéculaires parce qu'au sein de leurs thématiques — dont, inévitablement, celle du double — et leur poétique, ils problématisent les effets de la croyance sur lesquels se fonde l'adhérence à la fiction. Le visionnement de films d'horreur américains à succès, en particulier ceux qui ont été réalisés au tournant du millénaire, suffit pour s'en convaincre. Entre autres, le film *The Ring*<sup>220</sup> comporte une scène spéculaire désormais emblématique dans laquelle une monstrueuse petite fille sort littéralement d'un téléviseur, brisant la protection écranique, pour se diriger droit vers la caméra, et par ricochet, vers le spectateur. Pensons également à des œuvres telles que *The Sixth Sense* et *The Others*, dans lesquelles la perméabilité d'univers diégétiques — le monde des morts et celui des vivants — trompe le spectateur. Quant à *Blair Witch Project*, il problématisait la perpétuelle tension entre fiction et réalité en introduisant une fausse caméra documentaire comme instance énonciatrice.

Et si nous explorons les classiques cinématographiques du fantastique et de l'horreur, de *Nosferatu* à *The Shining*, en passant par *The Exorcist* et *Alien*, ou l'œuvre de réalisateurs célèbres pour leur travail sur ces genres, tels Dario Argento, Brian de Palma ou encore Roman Polanski, force est de constater que miroirs et autres objets spéculaires peuplent leurs univers. Pour sa part moins reconnu par la critique, Wes Craven aura néanmoins laissé sa marque dans le paysage cinématographique et la culture populaire par la création d'un

---

<sup>220</sup> Adaptation américaine du film d'horreur japonais *Ringu* (Hideo Nakata, 1998).

personnage culte, un spectre emblématique, une icône réflexive de l'horreur contemporaine : Freddy Krueger.

Ultimement, — ici, l'auteure se permet de rompre avec le protocole — cette étude nous aura permis de constater que

[s]péculaire, le cinéma l'est avant tout par la nature même du médium; il offre au spectateur la réflexion, fixée sur pellicule ou sur support numérique, d'un fragment de « réel » en absence, que ce fragment soit fictif, illusoire et planifié ou purement fortuit, factuel et spontané. Traditionnellement, le spectateur de cinéma se trouvait face à un reflet lumineux projeté sur une toile blanche et dont la seule trace tangible demeurait imprimée en miniature sur un rouleau de pellicule. Avec l'avènement des nouvelles technologies cinématographiques, les images sont désormais encodées sous forme numérique avant d'être redéployées sur l'écran. Cette saisie du « réel », puis son inscription à échelle miniature ne sont pas sans rappeler la structure d'enchâssement de la figure qui nous [a intéressée] dans ce mémoire, soit la mise en abyme<sup>221</sup>.

---

<sup>221</sup> Aude Weber-Houde, « *A Nightmare on Elm Street* et *Wes Craven's New Nightmare* de Wes Craven : spécularité et métahorreur », mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2009, p. 1.

## APPENDICE A

### FILMOGRAPHIE DE LA SÉRIE *NIGHTMARE*

#### Films de la série *Nightmare* (par ordre chronologique)

*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

*A Nightmare on Elm Street Part II: Freddy's Revenge*, Jack Sholder, États-Unis, Heron Communications, 1985, 87 min.

*A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors*, Chuck Russell (scénario de Wes Craven), États-Unis, Heron Communications, 1987, 96 min.

*A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master*, Renny Harlin, États-Unis, Heron Communications, 1988, 99 min.

*A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child*, Stephen Hopkins, États-Unis, New Line Cinema, 1989, 89 min.

*Freddy's Dead: The Final Nightmare*, Rachel Talalay, États-Unis, New Line Cinema, 1991, 89 min.

*Wes Craven's New Nightmare*, Wes Craven, États-Unis, New Line Cinema, 1994, 112 min.

*Freddy vs. Jason*, Ronny Yu, États-Unis, New Line Cinema, 2003, 97 min.

#### Séries télévisées

*Freddy's Nightmares*, Ken Wiederhorn, États-Unis, Lorimar Telepictures, 1988-1990, 44 épisodes de 60 min.

*A Nightmare on Elm Street: Real Nightmares*, Jon Kroll, États-Unis, New Line Cinema, 2005, 1 saison, 6 épisodes.

**Documentaires (*making ofs*)**

*The Making of A Nightmare on Elm Street IV*, Drew Cummings, États-Unis, Cummings Entertainment Corp., 1989, 60 min.

*Never Sleep Again: The Making of A Nightmare on Elm Street*, Jeffrey Schwarz, États-Unis, Automat Pictures, 2006, 50 min.

**Jeu vidéo**

*A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, Rare, 1989.

---

APPENDICE B

STRUCTURE DU FILM *A NIGHTMARE ON ELM STREET*

**Tableau B.1** Structure du film *A Nightmare on Elm Street*

Scène	Diégèse A (récit enchâssé) Point de vue interne du rêve des personnages (onirisme diégétique)	Diégèse B (récit enchâssant) Point de vue externe au rêve des personnages ou état d'éveil (réalité diégétique)
1	Rêve de Tina (tunnel et chambre à fournaies)	
2		Réveil de Tina
3		En route pour l'école
4		Soirée chez Tina
5	Rêve de Tina (extérieur de la maison et ruelle)	Rêve et assassinat de Tina
6		Au poste de police
7		Discussion matinale entre la mère de Nancy et Nancy
8		En route pour l'école, Nancy rencontre Rod
9	Rêve de Nancy (sous-sol de l'école)	<del>Nancy en classe d'anglais</del>
10		Nancy visite Rod en prison
11	Rêve de Nancy (dans le bain)	Nancy prend un bain
12		Nancy et Glen dans la chambre de Nancy
13	Rêve de Nancy (extérieur de la maison et ruelle)	Nancy et Glen dans la chambre de Nancy
14	Rêve de Rod dans le rêve de Nancy (prison)	Nancy et Glen dans la chambre de Nancy
15	Rêve de Nancy (suite) (extérieur de la maison)	Nancy et Glen dans la chambre de Nancy
16		Réveil de Nancy et Glen dans la chambre de Nancy
17		Au poste de police
18		Enterrement de Rod

Scène	Diégèse A (récit enchâssé) Point de vue interne du rêve des personnages (onirisme diégétique)	Diégèse B (récit enchâssant) Point de vue externe au rêve des personnages ou état d'éveil (réalité diégétique)
19		Examen du sommeil de Nancy à l'hôpital (Rêve de Nancy)
20		Dispute entre Nancy et sa mère
21		Nancy rencontre Glen
22		Discussion entre Nancy et sa mère dans la cave
23		Nancy donne rendez-vous à Glen
24		Nancy attend l'appel de Glen
25		Rêve et assassinat de Glen
26		Policiers chez Glen
27	Rêve de Nancy (Nancy veut tuer Freddy)	Rêve de Nancy
28		Nancy appelle son père à l'aide
29	Rêve de Nancy (suite) Nancy poursuit Freddy	Rêve de Nancy (suite)
30		Les policiers sont chez Nancy
31	Rêve de Nancy (suite) Freddy tue la mère de Nancy	Rêve de Nancy (suite) Freddy tue la mère de Nancy
32	Rêve de Nancy (suite) Nancy tue Freddy	Rêve de Nancy (suite)
33	Freddy emprisonne Nancy et ses amis dans sa voiture	Départ de Nancy pour l'école

APPENDICE C

TRACES DE L'EXPRESSIONNISME ALLEMAND DANS  
*A NIGHTMARE ON ELM STREET*



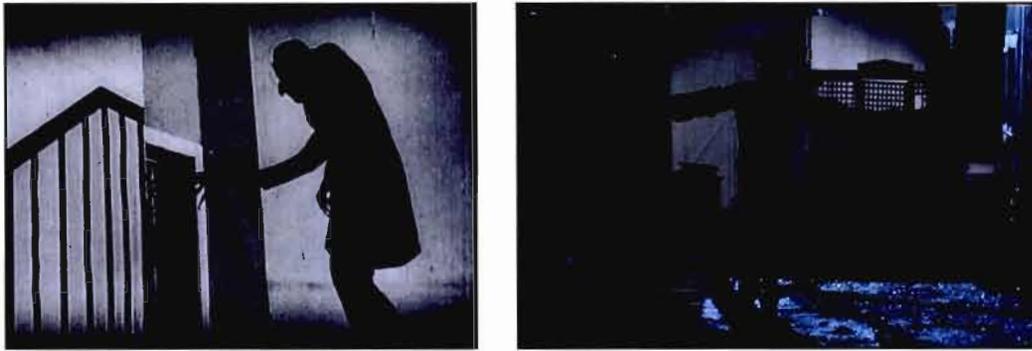
Figures C.1a et C.1b Les griffes de Nosferatu et de Freddy<sup>222</sup>.



Figures C.2a et C.2b Les chapeaux de M. le Maudit et de Freddy<sup>223</sup>.

<sup>222</sup> Sources : Friedrich Wilhelm Murnau, *Nosferatu. Eine Symphonie des Grauens*, Allemagne, Jofa-Atelier Berlin-Johannistal, 1922, 94 min, et Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

<sup>223</sup> Sources : Fritz Lang, *M. le Maudit*, Allemagne, Nero-Film AG, 1931, 117 min, et Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.



Figures C.3a et C.3b Les silhouettes de Nosferatu et de Freddy<sup>224</sup>.

---

<sup>224</sup> Sources : Friedrich Wilhelm Murnau, *Nosferatu. Eine Symphonie des Grauens*, Allemagne, Jofa-Atelier Berlin-Johannistal, 1922, 94 min, et Wes Craven, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

APPENDICE D

STRUCTURE DU FILM *WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE*

**Tableau D.1** Structure du film *Wes Craven's New Nightmare*

Scène	Diégèse A (Récit onirique enchâssé dans <i>A Nightmare on Elm Street</i> )	Diégèse B (Récit factuel enchâssant de <i>A Nightmare on Elm Street</i> )	Diégèse C (Extrait cinématographique ou télévisuel enchâssé dans <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )	Diégèse D (Récit onirique enchâssé dans <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )	Diégèse E (Récit factuel enchâssant de <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )	Diégèse ABCDE (Film métadiégétique <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )
1	Fabrication du gant	Rêve d'un personnage de <i>A Nightmare on Elm Street</i>	Fabrication du gant dans le rêve d'un personnage de <i>A Nightmare on Elm Street</i>	Tournage d'un film de la série <i>Nightmare</i>	Heather dort et rêve	
2				Meurtres sur le plateau de tournage	Heather dort et rêve	
3					Réveil d'Heather (tremblement de terre)	
4					Discussion entre Heather et Chase	
5	Extrait de <i>A Nightmare on Elm Street</i>		Extrait de <i>A Nightmare on Elm Street</i>		Matinée chez Heather	
6					En route pour les studios en limousine	
7			Entrevue 10 <sup>e</sup> anniversaire de <i>A Nightmare on Elm Street</i> sur caméra et écran		Entrevue 10 <sup>e</sup> anniversaire de <i>A Nightmare on Elm Street</i>	
8					Sortie du studio	
9					Entretien entre Heather et Bob aux bureaux de <i>New Line Cinema</i>	
10					Retour d'Heather à la maison	
11				Rêve de Chase	Retour de Chase à la maison Rêve de Chase Meurtre de Chase	
12				Rêve de Chase dans le rêve d'Heather	Rêve d'Heather Visite de la police	

Scène	Diégèse A  (Récit onirique enchâssé dans <i>A Nightmare on Elm Street</i> )	Diégèse B  (Récit factuel enchâssant de <i>A Nightmare on Elm Street</i> )	Diégèse C  (Extrait cinématographique ou télévisuel enchâssé dans <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )	Diégèse D  (Récit onirique enchâssé dans <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )	Diégèse E  (Récit factuel enchâssant de <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )	Diégèse ABCDE  (Film métadiégétique <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )
13					Visite d'Heather à la morgue	
14				Rêve d'Heather : Dylan se retrouve coincé au fond du cercueil de Chase	Enterrement de Chase Rêve d'Heather	
15	Extrait de <i>A Nightmare on Elm Street</i>		Extrait de <i>A Nightmare on Elm Street</i>		Soirée à la maison chez Heather	
16					Dylan et Heather discutent avant de s'endormir	
17					Heather, John et Dylan au parc	
18					Heather à la maison	
19				Rêve dans le rêve d'Heather : Freddy est dans le lit et tente de la tuer	Heather dort et rêve	
20				Heather se réveille. Dylan est dans la cuisine, des couteaux aux doigts, et tente de la tuer	Heather dort et rêve	
21					Réveil d'Heather Crise d'épilepsie de Dylan	
22					Dylan est hospitalisé	
23					Heather rend visite à Wes Craven	Scénario diégétique de la scène
24				Rêve d'Heather . Freddy apparaît dans la penderie	Heather fait des recherches	
25					Heather revient à l'hôpital	

Scène	Diégèse A  (Récit onirique enchâssé dans <i>A Nightmare on Elm Street</i> )	Diégèse B  (Récit factuel enchâssant de <i>A Nightmare on Elm Street</i> )	Diégèse C  (Extrait cinématographique ou télévisuel enchâssé dans <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )	Diégèse D  (Récit onirique enchâssé dans <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )	Diégèse E  (Récit factuel enchâssant de <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )	Diégèse ABCDE  (Film métadiégétique <i>Wes Craven's New Nightmare</i> )
26				Rêve d'Heather : Dylan dort et se transforment en Freddy Les médecins tentent de tuer Dylan	Heather dort sur la chaise d'hôpital	
27					Freddy tue la gardienne de Dylan (Julie) Dylan se sauve de l'hôpital	
28				Freddy attrape Dylan	Heather cherche Dylan à l'extérieur de l'hôpital Dylan est sur l'autoroute	
29	Heather devient Nancy, John devient son père Nancy retourne dans la maison de <i>A Nightmare on Elm Street</i>	Heather devient Nancy, John devient son père Nancy retourne dans la maison de <i>A Nightmare on Elm Street</i>	Heather devient Nancy, John devient son père Nancy retourne dans la maison de <i>A Nightmare on Elm Street</i>	Heather devient Nancy, John devient son père Nancy retourne dans la maison de <i>A Nightmare on Elm Street</i>	Arrivée d'Heather à la maison John Saxon est là	
30	Nancy/Heather cherche Dylan	Nancy/Heather cherche Dylan	Nancy/Heather cherche Dylan	Nancy/Heather cherche Dylan	Heather et Dylan dorment	
31	Combat final	Combat final	Combat final	Combat final	Heather et Dylan dorment	Scénario diégétique
32					Heather et Dylan s'éveillent Heather lit le scénario de <i>Wes Craven's New Nightmare</i> à Dylan	Lecture du scénario diégétique
33						Retour au début du film par le biais du scénario diégétique

APPENDICE E

EXEMPLES DE PRODUITS DÉRIVÉS  
DE LA SÉRIE *NIGHTMARE*



Figures E.1a et E.1b Jouet de type fusil à l'eau « Fright Squirter »  
et poupée à habiller en Freddy Krueger<sup>225</sup>.



Figure E.2 Figurine « Cult Classics Series 2 »<sup>226</sup>.

<sup>225</sup> Source : Matt, « Garage Sale on Elm Street. Freddy Merchandize », *X-Entertainment*, 20 août 2003, en ligne, <<http://www.xentertainment.com/articles/0823/>>, consulté le 8 juin 2009.



Figures E.3a et E.3b Masque « Official *A Nightmare on Elm Street* Freddy Krueger Deluxe Latex Mask » et gant « Freddy's Glove »<sup>227</sup>.

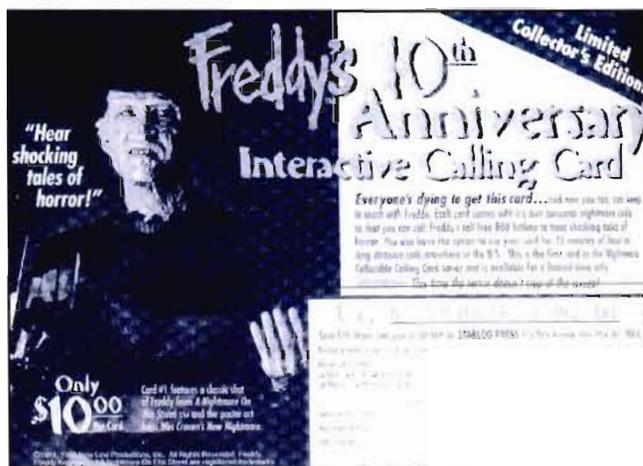


Figure E.4 Carte d'appel « Freddy's 10<sup>th</sup> Anniversary Interactive Calling Card »<sup>228</sup>.

<sup>226</sup> Source : « New Nightmare Freddy Krueger Cult Classics Series 2 Figure », *Cryptoys.com: Monster & Horror Toys*, [s.d.], en ligne, <<http://www.cryptoys.com/Pages/movie.horror.freddy.htm>>, consulté le 8 juin 2009.

<sup>227</sup> Source : *eBay*, [s.d.], en ligne, <[www.ebay.com](http://www.ebay.com)>, consulté le 8 juin 2009.

<sup>228</sup> Source : Brian J. Robb, *op. cit.*, p. 84.

## BIBLIOGRAPHIE

### Œuvres étudiées

CRAVEN, Wes, *A Nightmare on Elm Street*, États-Unis, New Line Cinema, 1984, 91 min.

———, *Wes Craven's New Nightmare*, États-Unis, New Line Cinema, 1994, 112 min.

### Ouvrages et articles consacrés à l'œuvre de Wes Craven

BEYLOT, Pierre, « La culture du second degré dans le cinéma de Wes Craven », in *Cinéma contemporain. État des lieux*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2004, p. 73-84.

BOUSQUET, Marc, *Wes Craven. Ce n'est que du cinéma, du cinéma, du cinéma...*, Paris, Dreamland, coll. « Ciné Films », 2002, 120 p.

CARON-LOWINS, Évelyne, « Les griffes de la nuit », *La revue du cinéma*, n° 403, mars 1985, p. 31.

———, « Wes Craven. Les griffes de la nuit », *La revue du cinéma*, n° 404, avril 1985, p. 15-16.

CLARKE, Frederick S., « New Line Cinema on Working with Wes Craven », *Cinefantastique*, vol. 18, n° 5, juillet 1988, p. 6-7.

———, « Nightmare on Elm Street. The Phenomenon », *Cinefantastique*, vol. 18, n° 5, juillet 1988, p. 11.

EDELSTEIN, David, « Drilling for Fresh Nerves », *Village Voice*, 20 novembre 1984, p. 58.

GARSAULT, Alain, « Michael, Jason, Freddy ou le trio infernal », *Positif*, n° 343, septembre 1989, p. 50-53.

GIRE, Dann, « Bye Bye, Freddy! Elm Street Creator Wes Craven Quits Series », *Cinefantastique*, vol. 18, n° 5, juillet 1988, p. 8-10.

- GRÜNBERG, Serge, « Entretien avec Wes Craven », *Les cahiers du cinéma*, n° 491, mai 1995, p. 60-61.
- , « La mort des marionnettes », *Les cahiers du cinéma*, n° 491, mai 1995, p. 62-63.
- , « Le film d'horreur est un conte de fée. Rencontre avec Wes Craven », *Les cahiers du cinéma*, n° 515, juillet-août 1997, p. 15-16.
- HEBA, Gary, « Everyday Nightmares. The Rhetoric of Social Horror in the *Nightmare on Elm Street* Series », *Journal of Popular Film & Television*, vol. 23, n° 3, automne 1995, p. 106-115.
- JOUSSE, Thierry et Nicolas SAADA, « Entretien avec Wes Craven », *Les cahiers du cinéma*, dossier « Cela s'appelle l'horreur », n° 463, janvier 1993, p. 40-43.
- MARKOVITZ, Jonathan, « Female Paranoia as Survival Skill: Reason or Pathology in *A Nightmare on Elm Street*? », *Quarterly Review of Film & Video*, vol. 17, n° 3, octobre 2000, p. 221-220.
- MUIR, John Kenneth, *Wes Craven. The Art of Horror*, Jefferson (N.C.), McFarland, 1998, 319 p.
- RATHGEB, Douglas L., « Bogeyman from the ID. Nightmare and Reality in *Halloween* and *A Nightmare on Elm Street* », *Journal of Popular Film and Television*, vol. 19, n° 1, printemps 1991, p. 36-43.
- ROBB, Brian J., *Screams & Nightmares. The Films of Wes Craven*, Londres, Titan Books, 1998, 191 p.
- 
- ROSS, Philippe, « Elm Street : La revanche de Freddy. À corps et à griffes », *La revue du cinéma*, n° 414, mars 1986, p. 27.
- ROUYER, Philippe, « Freddy sort de la nuit. Freddy 8 ½ », *Positif*, n° 411, mai 1995, p. 40-41.
- SCHLOCKOFF, Alain, « Freddy 7 sort de la nuit », *L'écran fantastique*, n° 141, avril-mai 1995, p. 46-49.
- SHARRETT, Christopher, « Fairy Tales for the Apocalypse. Wes Craven on the Horror Film », *Literature/Film Quarterly*, vol. 13, n° 3, 1985, p. 139-147.

### Études sur la specularité et la réflexivité

BABEUX, Sébastien, « De la citation à l'interférence. Croisements dans le film contemporain », mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 2004, 120 f.

BAL, Mieke, « Mise en abyme et iconicité », *Littérature*, n° 29, février 1978, p. 116-128.

BESSIÈRE, Jean et Manfred SCHMELING, (dir. publ.) *Littérature, modernité, réflexivité. Conférences du séminaire de littérature comparée de l'Université de la Sorbonne nouvelle*, Paris, Honoré Champion, coll. « Colloques, congrès et conférences sur la littérature comparée », 2002, 222 p.

BOUILLAGUET, Annick, *L'écriture imitative. Pastiche, parodie, collage*, Paris, Nathan, coll. « Fac littérature », 1996, 185 p.

BROWNE, Nick, « Rhétorique du texte spéculaire (À propos de *Stagecoach*) », *Communications*, dossier « Psychanalyse et cinéma », n° 23, 1975, p. 202-211.

CERISUELO, Marc, *Hollywood à l'écran. Essai de poétique historique des films : l'exemple des métafilms américains*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 2000, 359 p.

CHÂTEAUVERT, Jean et André GAUDREAU, « Le corps, le regard et le miroir », *Semiotica*, vol. 112, n°s 1-2, 1996, p. 93-107.

CIMENT, Gilles, « De miroir en abyme », *Cinéma et bande dessinée*, sous la dir. de Guy Hennebelle, Paris, Télérama, coll. « CinémAction », n° hors-série de *CinémAction*, 1990, p. 64-68.

DÄLLENBACH, Lucien, *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1977, 247 p.

———, « Réflexivité et lecture », *Revue des sciences humaines*, dossier « L'effet de lecture », tome 49, n° 177, janvier-mars 1980, p. 23-37.

FEVRY, Sébastien, *La mise en abyme filmique. Essai de typologie*, Liège, Céfal, coll. « Grand écran, petit écran. Essais », 2000, 175 p.

FOUCAULT, Michel, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1990, 400 p.

FRIEDMAN, Régine-Mihal, « La specularité diffractée. Mise en abyme et début de film », *Semiotica*, vol. 112, n°s 1-2, 1996, p. 51-65.

GENETTE, Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1972, 281 p.

- , *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1982, 574 p.
- , *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1983, 118 p.
- , *Métalepse. De la figure à la fiction*, Seuil, coll. « Poétique », 2004, 132 p.
- GENIN, Christophe, *Réflexions de l'art. Essai sur l'autoréférence en art*, Paris, Kimé, coll. « Esthétiques », 1998, 360 p.
- GERSTENKORN, Jacques, « À travers le miroir. Notes introductives », *Vertigo. Le cinéma au miroir*, n° 1, 1987, p. 7-10.
- , *La métaphore au cinéma. Les figures d'analogie dans les films de fiction*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1995, 205 p.
- GIGNOUX, Anne Claire, *Initiation à l'intertextualité*, Paris, Ellipses, coll. « Thèmes & études », 2005, 156 p.
- HUTCHEON, Linda, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, Waterloo (Ont.), Wilfrid Laurier University Press, 1980, 168 p.
- , *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth Century Art Forms*, New York, Methuen, coll. « University Paperbacks », 1985, 143 p.
- IAMPOLSKI, Mikhail, *The Memory of Tiresias. Intertextuality and Film*, Berkeley, University of California Press, 1998, 326 p.
- LECONTE, Bernard, *Images abymées. Essais sur la réflexivité-iconique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2000, 256 p.
- , *L'écran dans l'écran et autres rectangles scopiques*, Paris, L'Harmattan, coll. « De visu », 2004, 89 p.
- LIMAT-LETELLIER, Nathalie, « Historique du concept d'intertextualité », in *L'intertextualité*, Paris, Annales littéraires de l'Université de Franche-Comté, 1998, p. 17-64.
- MELLIER, Denis, *Textes fantômes. Fantastique et autoréférence*, Paris, Kimé, coll. « Détours littéraires », 2001, 181 p.
- , *Les écrans meurtriers. Essais sur les scènes spéculaires du thriller*, Liège, Céfal, coll. « Travaux et thèses », 2002, 314 p.
- METZ, Christian, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1991, 228 p.

- , *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Christian Bourgois, 1993, 371 p.
- MOUREN, Yannick, « Le film-art poétique, sous-ensemble du film réflexif », *Le cinéma au miroir du cinéma*, Cerf, Corlet Publications, coll. « CinémAction », 2007, p. 114-124.
- RABAU, Sophie, *L'intertextualité*, Paris, GF Flammarion, coll. « Corpus Lettres », 2002, 254 p.
- RICARDOU, Jean, *Problèmes du nouveau roman*, Paris, Seuil, coll. « Tel Quel », 1967, 208 p.
- RON, Moshe, « The Restricted Abyss: Nine Problems in the Theory of Mise en Abyme », *Poetics Today*, vol. 8, n° 2, 1987, p. 417-438.
- ROSE, Margaret A., *Parody, Meta-fiction. An Analysis of Parody as a Critical Mirror to the Writing and Reception of Fiction*, London, Croom Helm, 1979, 197 p.
- , *Parody. Ancient, Modern and Post-Modern*, Cambridge, Cambridge University Press, coll. « Literature, Culture, Theory », 1993, 316 p.
- SAMOYAULT, Tiphaine, *L'intertextualité. Mémoire de la littérature*, Nathan, coll. « Nathan Université », 2001, 128 p.
- SCHMIDT, Nicolas, « Les usages du procédé du film dans le film », *Le cinéma au miroir du cinéma*, Cerf, Corlet Publications, coll. « CinémAction », 2007, p. 102-112.
- STAM, Robert, *Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard*, Ann Harbor (Mich.), UMI Research Press, coll. « Studies in Cinema », 1985, 285 p.
- TASSEL, Alain (comp.), *La métatextualité*, Nice, Presses universitaires de Nice-Sophia Antipolis, coll. « Narratologie », n° 3, 2000, 266 p.
- , (comp.), *Nouvelles approches de l'intertextualité*, Nice, Presses universitaires de Nice-Sophia Antipolis, coll. « Narratologie », n° 4, 2001, 373 p.
- WAGNER, Frank, « Glissements et déphasages. Note sur la métalepse narrative », *Poétique*, n° 130, avril 2002, p. 235-253.
- WAUGH, Patricia, *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, London, Routledge, coll. « New accents », 1988, 176 p.

**Études sur le fantastique, l'horreur et le *slasher***

- BADLEY, Linda, *Film, Horror, and the Body Fantastic*, Westport (Conn.), Greenwood, coll. « Contributions to the Study of Popular Culture », n° 48, 1995, 199 p.
- BELLEMIN-NOËL, Jean, « Des formes fantastiques aux thèmes fantasmatiques », *Littérature*, n° 2, mai 1971, p. 103-118.
- BESSIÈRE, Irène, « Autour de Stephen King. Fantastique, littérature et cinéma », in *Dramaxes. De la fiction policière, fantastique et d'aventures*, coor. par Denis Mellier et Luc Ruiz, Fontenay-aux-Roses, E.N.S. Fontenay/Saint-Cloud, coll. « Signes », 1995, p. 323-339.
- BESSIÈRE, Jean, « Le récit fantastique. Cela qui est une manière de néologisme et qui appelle une lecture commune », in *Dramaxes. De la fiction policière, fantastique et d'aventures*, coor. par Denis Mellier et Luc Ruiz, Fontenay-aux-Roses, E.N.S. Fontenay/Saint-Cloud, coll. « Signes », 1995, p. 55-67.
- BOUVET, Rachel, *Étranges récits, étranges lectures. Essai sur l'effet fantastique*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2007, 239 p.
- BOZZETTO, Roger, *Territoires des fantastiques. Des romans gothiques aux récits d'horreur modernes*, Aix-en-Provence, Presses universitaires d'Aix-Marseille, 1998, 237 p.
- BOZZETTO, Roger et Arnaud HUFTIER, *Les frontières du fantastique. Approches de l'impensable en littérature*, Valenciennes, Presses universitaires de Valenciennes, coll. « Parcours », 2004, 382 p.
- 
- BURKE, Edmund, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Paris, J. Vrin, 1973, 323 p.
- CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*, New York, Routledge, 1990, 256 p.
- , « Horror and Humor », chap. in *Beyond Aesthetics. Philosophical Essays*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001, p. 235-254.
- , « Why Horror? », in *Horror, the Film Reader*, éd. de Mark Jancovich, Londres, Routledge, coll. « In Focus », 2002, p. 33-45.
- CHERRY, Brigid, « Refusing to Refuse to Look: Female Viewers of the Horror Film », in *Horror, the Film Reader*, éd. de Mark Jancovich, Londres, Routledge, coll. « In Focus », 2002, p. 169-178.

- CIXOUS, Hélène, « La fiction et ses fantômes. Une lecture de l'*Unheimliche* de Freud », *Poétique. Revue de théorie et d'analyse littéraire*, dossier « Littérature et psychanalyse », n° 3, 1972, p. 199-216.
- CLOVER, Carol J., *Men, Women and Chain Saws. Gender in the Modern Horror Film*, Princeton (N.J.), Princeton University Press, 1992, 260 p.
- CONSALVI, Laurence, « Autopsie du "gore" : une déferlante "horrible" actuelle », in *Humoresques*, dossier « L'horrible et le risible », n° 14, juin 2001, p. 83-90.
- CORNEVIN, Etienne, « Les monstres pour rire dans la grotte dorée, et leurs avatars à l'air libre », in *Humoresques*, dossier « L'horrible et le risible », n° 14, juin 2001, p. 91-116.
- CREED, Barbara, *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*, Londres, Routledge, coll. « Popular Fiction », 1993, 182 p.
- CRUTCHFIELD, Susan, « Touching Scenes and Finishing Touches: Blindness in the Slasher Film », in *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, éd. de Christopher Sharrett, Détroit, Wayne State University Press, coll. « Contemporary Film and Television Series », 1999, p. 275-300.
- DIKA, Vera, « The Stalker Film, 1978-81 », in *American Horrors. Essays on the Modern American Horror Film*, éd. de Gregory A. Waller, Urbana, University of Illinois Press, 1987, p. 86-101.
- DYSON, Jeremy, *Bright Darkness. The Lost Art of the Supernatural Horror Film*, Londres, Cassell, 1997, 282 p.
- EISNER, Lotte H., *L'écran démoniaque. Les influences de Max Reinhardt et de l'expressionnisme*, Paris, Ramsay, 1985, 287 p.
- FABRE, Jean, *Le miroir de sorcière. Essai sur la littérature fantastique*, Paris, J. Corti, 1992, 517 p.
- , « Pour une sociocritique du genre fantastique en littérature », in *La littérature fantastique, Colloque de Cerisy*, Paris, Albin Michel, coll. « Bibliothèque de l'hermétisme », 1991, p. 44-55.
- FEUERHAHN, Nelly, « Sociabilité risible de l'horreur », in *Humoresques*, dossier « L'horrible et le risible », n° 14, juin 2001, p. 61-82.
- GRANT, Barry Keith (éd.), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*, Metuchen (N.J.), Scarecrow, 1984, 428 p.

- , « American Psycho/sis. The Pure Products of America Go Crazy », in *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Détroit, Wayne State University Press, 1999, p. 23-40.
- GRIVEL, Charles, *Fantastique-fiction*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Écriture », 1992, 255 p.
- HILLS, Matt, *The Pleasures of Horror*, New York, Continuum, 2005, 250 p.
- HUTCHINGS, Peter, *The Horror Film*, Harlow, Pearson Longman, coll. « Inside Film Series », 2004, 244 p.
- JACKSON, Rosemary, *Fantasy. The Literature of Subversion*, Londres, Routledge, coll. « New Accents », 1988, 211 p.
- JANCOVICH, Mark (éd.), *Horror, the Film Reader*, Londres, Routledge, coll. « In Focus », 2002, 188 p.
- MAGISTRALE, Tony, *Abject Terrors. Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*, New York, Peter Lang Publishing, 2005, 213 p.
- MELLIER, Denis et Luc RUIZ (coor.), *Dramaxes. De la fiction policière, fantastique et d'aventures*, Fontenay-aux-Roses, E.N.S. Fontenay/Saint-Cloud, coll. « Signes », 1995, 414 p.
- MELLIER, Denis, « Dans l'œil du monstre : l'émotion du monstre dans le cinéma d'épouvante », in *L'expression du sentiment au cinéma*, comp. par Claude Murcia et Gilles Menegaldo, Poitiers, Université de Poitiers, UFR Langues et littératures Poitiers, coll. « La licorne », 1996, p. 153-168.
- , *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, Paris, Honoré Champion, coll. « Bibliothèque de littérature générale et comparée », 1999, 479 p.
- , *La littérature fantastique*, Paris, Seuil, coll. « Mémo lettres », 2000, 62 p.
- MENEGALDO, Gilles, « Le sentiment du fantastique à l'écran », in *L'expression du sentiment au cinéma*, comp. par Claude Murcia et Gilles Menegaldo, Université de Poitiers, UFR Langues et littératures Poitiers, coll. « La licorne », 1996, p. 137-152.
- , « Texte, image, voix dans les incipit de films fantastiques », in *L'incipit*, Université de Poitiers, UFR Langues et littératures Poitiers, coll. « La licorne », 1997, p. 329-346.
- MÉRIGOT, Bernard, « L'inquiétante étrangeté. Note sur l'*Unheimliche* », *Littérature*, dossier « Le fantastique », n° 8, décembre 1972, p. 100-106.

- NEWMAN, Kim, *Nightmare Movies. A Critical History of the Horror Film, 1968-88*, Londres, Bloomsbury, 1988, 255 p.
- NEYRAT, Cyril, « Méduse au cinéma. L'inquiétante étrangeté dans *La belle et la bête* », *Labyrinthe*, automne 1998, p. 63-89.
- PHILLIPS, Kendall R., *Projected Fears. Horror Films and American Culture*, Westport (Conn.), Praeger Publishers, 2005, 227 p.
- PINEDO, Isabel Cristina, *Recreational Terror. Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*, Albany (N.Y.), State University of New York Press, coll. « Suny Series, Interruptions: Border Testimony(ies) and Critical Discourse/s », 1997, 177 p.
- PORNON, Charles, *L'écran merveilleux. Le rêve et le fantastique dans le cinéma français*, Paris, La Nef de Paris, 1959, 210 p.
- PRÉDAL, René, *Le cinéma fantastique*, Paris, Seghers, coll. « Cinéma Club », 1970, 353 p.
- ROBARDS, Brooks, « California Dreaming. Dream Sequences in Hollywood Musicals, Melodramas and Horror Movies », in *Beyond the Stars II. Plot Conventions in American Popular Film*, éd. de Paul Loukides et Linda K. Fuller, Bowling Green (Ohio), Bowling Green State University Popular Press, 1991, p. 114-129.
- ROUYER, Philippe, *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Paris, Cerf, coll. « 7<sup>e</sup> art », 1997, 254 p.
- SAADO, Nicolas, « L'autre cinéma indépendant », *Les cahiers du cinéma*, dossier « Cela s'appelle l'horreur », n° 463, janvier 1993, p. 36-37.
- SANGSUE, Daniel, « Fantômes horribles et risibles », in *Humoresques*, dossier « L'horrible et le risible », n° 14, juin 2001, p. 165-183.
- SCHNEIDER, Steven Jay, « Kevin Williamson and the Rise of the Neo-Stalker », *Post Script. Essays in Film and the Humanities*, vol. 19, n° 2, Hiver 1999 – printemps 2000, p. 73-87.
- , « Murder as Art/The Art of Murder: Aestheticizing Violence in Modern Cinematic Horror », in *Dark Thoughts: Philosophic Reflections on Cinematic Horror*, éd. de Steven Jay Schneider et Daniel Shaw, Lanham (Md.), Scarecrow, 2003, p. 174-197.
- (éd.), *Horror Film and Psychoanalysis. Freud's Worst Nightmare*, Cambridge, Cambridge University Press, coll. « Cambridge Studies in Film », 2004, 299 p.
- TELOTTE, Jay Paul, « Through a Pumpkin's Eye. The Reflexive Nature of Horror », in *American Horrors. Essays on the Modern American Horror Film*, éd. de Gregory A. Waller, Urbana, University of Illinois, 1987, p. 114-128.

- TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, coll. « Points », 1970, 188 p.
- TRENCANSKY, Sarah, « Final Girls and Terrible Youth: Transgression in 1980s Slasher Horror », *Journal of Popular Film & Television*, vol. 29, n° 2, été 2001, p. 63-73.
- TUDOR, Andrew, *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie*, Oxford, Basil Blackwell, 1989, 239 p.
- , « Why horror? The Peculiar Pleasures of a Popular Genre », in *Horror, the Film Reader*, éd. de Mark Jancovich, Londres, Routledge, coll. « In Focus », 2002, p. 47-55.
- TWITCHELL, James B., *Dreadful Pleasures. An Anatomy of Modern Horror*, New York, Oxford University Press, 1985, 353 p.
- VALENS, Grégory, « Le mal ne meurt jamais. Fausse fin, coda, recommencement dans le cinéma de la peur », *Positif*, dossier « Le fantastique aujourd'hui », n° 479, janvier 2001, p. 96-98.
- VAX, Louis, « L'art de faire peur II », *Critique*, n° 151, décembre 1959, p. 1026-1048.
- , *L'art et la littérature fantastiques*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1960, 125 p.
- , *La séduction de l'étrange. Étude sur la littérature fantastique*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadriga », 1987, 313 p.
- WALLER, Gregory A. (éd.), *American Horrors. Essays on the Modern American Horror Film*, Urbana, University of Illinois-Press, 1987, 228 p.
- WILLIAMS, Linda, « When the Woman Looks », in *Horror, the Film Reader*, éd. de Mark Jancovich, Londres, Routledge, coll. « In Focus », 2002, p. 61-66.
- , « Learning to Scream », in *Horror, the Film Reader*, éd. de Mark Jancovich, Londres, Routledge, coll. « In Focus », 2002, p. 163-168.
- WILLIAMS, Tony, « Trying to Survive on the Darker Side. 1980s Family Horror », in *The Dread of Difference. Gender and the Horror Film*, Austin, University of Texas Press, 1996, p. 164-180.
- WOOD, Robin, « The American Nightmare: Horror in the 70s », in *Horror, the Film Reader*, éd. de Mark Jancovich, Londres, Routledge, coll. « In Focus », 2002, p. 25-32.

### Études sur le cinéma

- AUMONT, Jacques, *L'œil interminable. Cinéma et peinture*. Paris, Séguier, 1989, 278 p.
- BÄCHLER, Odile, « Images de films, images de rêves. Le véhicule de la vision », *CinémAction*, n° 50, dossier « Cinéma et psychanalyse », 1989, p. 40-46.
- BAUDRY, Jean Louis, *L'effet cinéma*, Paris, Albatros, coll. « Ça/Cinéma », 1978, 173 p.
- BAZIN, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, coll. « 7<sup>e</sup> art », 1985, 372 p.
- BEAU, Frank, « Le Mythe de La Ciotat », *CinémAction*, dossier « Du trucage aux effets spéciaux », n° 102, janvier 2002, p. 166-172.
- BELLOÏ, Livio, « Poétique du hors-champ », *Revue belge du cinéma*, n° 31, 1992, 80 p.
- , *Le regard retourné. Aspects du cinéma des premiers temps*, Québec/Paris, Nota Bene/Méridiens Klincksieck, 2001, 408 p.
- BONITZER, Pascal, *Le regard et la voix. Essais sur le cinéma*, Paris, Union Générale d'Éditions, coll. « 10/18 », 1976, 184 p.
- , *Le champ aveugle. Essais sur le cinéma*, Paris, Gallimard, coll. « Cahiers du cinéma », 1982, 156 p.
- , *Peinture et cinéma. Décadrages*, Paris, L'étoile, coll. « Cahiers du cinéma/Essais », 1985, 108 p.
- BORDWELL, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985, 370 p.
- BORDWELL, David et Kristin THOMPSON, *L'art du film. Une introduction*, Paris, De Boeck Université, coll. « Arts et cinéma », 2000, 637 p.
- BURCH, Noël, *Une praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, coll. « Folio/Essais », 1986, 245 p.
- , *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan, coll. « Nathan Université/Cinéma et image/Fac cinéma », 1991, 300 p.
- CRESCI, Monique, « Effets spéciaux et théories du cinéma. Les trucages et leurs effets de sens », *CinémAction*, dossier « Du trucage aux effets spéciaux », n° 102, janvier 2002, p. 181-188.
- DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 1985, 378 p.

- DIKA, Vera, *Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia*, Cambridge, Cambridge University Press, coll. « Cambridge Studies in Film », 2003, 241 p.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Film, perception et mémoire*, Paris, L'Harmattan, 1994, 255 p.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre et Roger ODIN, « Dossier. Cinéma et Réception », *Réseaux*, Paris, CENT/Hermès Science Publication, vol. 18, n° 99, 2000, 286 p.
- ÉVRARD, Franck, « Pulsion scopique et répétition. Les lunettes du cinéphile », *CinémAction*, dossier « Cinéma et psychanalyse », n° 50, 1989, p. 47-52.
- GARDIÈS, André, « L'espace du récit filmique. Propositions », in *Cinéma de la modernité : Films, théories. Colloque de Cerisy*, sous la dir. de Dominique Chateau, André Gardiès et François Jost, Paris, Klincksieck, 1981, p. 75-92.
- GAUDREAU, André, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1988, 200 p.
- GAUDREAU, André et François JOST, *Cinéma et récit II. Le récit cinématographique*, Paris, Nathan, coll. « Nathan-Université », série « Cinéma et image », 1990, 159 p.
- HOUBA, Pascal, « Un film, un rêve », *Revue belge du cinéma*, dossier « Rêve et cinéma », n° 42, été 1997, p. 53-56.
- JOST, François, *L'œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 2<sup>e</sup> éd. rev. et augm., coll. « Regards et écoutes », 1989, 176 p.
- , *Un monde à notre image. Énonciation. Cinéma, Télévision*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1992, 140 p.
- , « Vingt ans de rêve. Entre vision et pensée », *Revue belge du cinéma*, dossier « Rêve et cinéma », n° 42, été 1997, p. 7-11.
- , « Trucage cinématographique et réflexivité », in *Littérature, modernité, réflexivité. Conférences du séminaire de littérature comparée de l'Université de la Sorbonne nouvelle. Actes de la conférence « Littérature, modernité, réflexivité »* (Paris, sept.-oct. 1999), sous la dir. de Jean Bessière et Manfred Schmeling, Paris, Honoré Champion, coll. « Colloques, congrès et conférences sur la littérature comparée », 2002, p. 147-155.
- KESSLER, Frank, « Rêve et impression de réalité », *Revue belge du cinéma*, dossier « Rêve et cinéma », n° 42, été 1997, p. 47-50.

- MENEGALDO, Gilles et Véronique CAMPAN (comp.), *Du maniérisme au cinéma*, Poitiers, Maison des Sciences de l'Homme et de la Société, coll. « Publications de la licorne », n° 66, 2003, 292 p.
- METZ, Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, 2 t., Paris, Klincksieck, coll. « Collection d'esthétique », n°s 3 et 14, 2003, 244 et 219 p.
- MORIN, Edgar, *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Paris, Minuit, 1956, 250 p.
- MOUREN, Yannick, *Le flash-back. Analyse et histoire*, Paris, Armand Colin, coll. « Armand Colin Cinéma », 2005, 194 p.
- MULVEY, Laura, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, vol. 16, n° 3, automne 1975, p. 6-18.
- PERRATON, Charles (dir. publ.), *Le corps différé ou la force du regard au cinéma*, Montréal, Université du Québec à Montréal, coll. « Cahiers du Gerse », n° 2, été 1998, 155 p.
- PERRON, Bernard, « Au-delà du hors-champ : le hors-scène », *Communication*, dossier « Spectateurs », vol. 13, n° 2, automne 1992, p. 85-97.
- , « Focalisation : un détour par la scénaristique », *Études littéraires*, dossier « Le scénario », vol. 26, n° 2, automne 1993, p. 27-34.
- , « L'alternance du *Médecin du château* : scène/hors-scène », in *La firme Pathé Frères (1896-1914)*, sous la dir. de Michel Marie et Laurent Le Forestier, Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2004, p. 165-176.
- PINEL, Vincent, *Genres et mouvements au cinéma*, Paris, Larousse, coll. « Reconnaître et comprendre », 2006, 239 p.
- PLASSERAUD, Emmanuel, *Cinéma et imaginaire baroque*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Arts du spectacle. Images et sons », 2007, 271 p.
- POLET, Jacques et Benoît DEMAZY, « Le travail du point de vue dans la mise en récit du rêve au cinéma », *Revue belge du cinéma*, dossier « Rêve et cinéma », n° 42, été 1997, p. 31-33.
- SCHEFER, Jean Louis, *L'homme ordinaire du cinéma*, Paris, Gallimard, coll. « Petite bibliothèque des Cahiers du Cinéma », 1997, 208 p.
- STARFIELD, Penny (dir. publ.), *CinémAction*, dossier « Masque et lumière », n° 118, 2006, 253 p.

STRAUVEN, Wanda (éd.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, coll. « Film Culture in Transition », 2006, 460 p.

VAN RANST, Catherine, « Deleuze, de l'image-mouvement à l'image-temps. L'image-rêve », *Revue belge du cinéma*, dossier « Rêve et cinéma », n° 42, été 1997, p. 57-60.

VERNET, Marc, « Clignotements du noir-et-blanc », in *La théorie du film. Colloque de Lyon*, sous la dir. de Jacques Aumont et Jean-Louis Leutrat, Paris, Albatros, coll. « Ça/Cinéma », n° 26, 1980, p. 223-233.

———, *De l'invisible au cinéma. Figures de l'absence*, Paris, L'étoile, coll. « Cahiers du cinéma Essais », 1988, 125 p.

VIRILIO, Paul, *Guerre et cinéma I. Logique de la perception*, Paris, Cahiers du cinéma/L'étoile, coll. « Essais », 1984, 147 p.

#### **Autres références**

AMOSSY, Ruth, *Les idées reçues. Sémiologie du stéréotype*, Paris, Nathan, coll. « Le texte à l'œuvre », 1991, 215 p.

AUBRY, Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle. Pour une rhétorique du genre et de la sérialité*, Berne, Peter Lang, 2006, 244 p.

BAHUAUD, Myriam, *Dessin animé, jouet. Des produits dérivés*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication sociale », 2001, 222 p.

BALLAGRIA, Alain, « Le rire et la mort. Du rire sardonique au rire funéraire », in *Humoresques*, dossier « L'horrible et le risible », n° 14, juin 2001, p. 21-31.

BARONI, Raphaël, *La tension narrative. Suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2007, 438 p.

BETTELHEIM, Bruno, *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Robert Laffont, coll. « Pluriel », 1976, 512 p.

FRANCASTEL, Pierre, *Peinture et société. Naissance et destruction d'un espace plastique : de la Renaissance au cubisme*, Paris, Denoël, coll. « Bibliothèques Médiations », 1977, 354 p.

FREUD, Sigmund, *L'interprétation des rêves*, trad. de l'allemand par I. Meyerson, Paris, Presses universitaires de France, 1967, 573 p.

- , « L'inquiétante étrangeté », in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1985, p. 209-263.
- , *Sur le rêve*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1988, 147 p.
- JAKOBSON, Roman, *Essais de linguistique générale*, Paris, Minuit, coll. « Points », 1970, 255 p.
- LACAN, Jacques, *Écrits*, Paris, Seuil, coll. « Le champ freudien », 1966, 919 p.
- , *L'angoisse*, texte établi par Jacques-Alain Miller, Paris, Seuil, coll. « Le champ freudien », série « Le séminaire de Jacques Lacan », livre 10, 2004, 389 p.
- NIETZSCHE, Friedrich, *Par-delà bien et mal. Prélude d'une philosophie de l'avenir*, trad. de l'allemand par Cornélius Heim, Paris, Gallimard, coll. « Folio/Essais », 1971, 248 p.
- POISSANT, Louise et Pierre TREMBLAY (dir. publ.), *Esthétique des arts médiatiques. Prolifération des écrans/Proliferation of Screens*, Québec, Presses de l'Université du Québec, coll. « Esthétique », 2008, 436 p.
- ROSSET, Clément, *Le réel et son double*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1984, 130 p.
- TWITCHELL, James B., *Forbidden Partners. The Incest Taboo in Modern Culture*, New York, Columbia University Press, 1987, 311 p.
- , *Carnival Culture. The Trashing of Taste in America*, New York, Columbia University Press, 1992, 306 p.
- 
- VILLENEUVE, Johanne, *Le sens de l'intrigue ou la narrativité, le jeu et l'invention du diable*, Québec, Presses de l'Université Laval, coll. « InterCultures », 2003, 423 p.

### Ouvrages de référence, dictionnaires et encyclopédies

- ARIZZI, Augusto (dir. publ.), *Robert & Signorelli dizionario francese-italiano, italiano-francese*, Milan, Paris, Signorelli, Le Robert, 2004, 3002 p.
- ARON, Paul, Denis SAINT-JACQUES et Alain VIALA (dir. publ.), *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, Presses universitaires de France, 2004, 654 p.
- Dictionnaire de la psychanalyse*, Paris, Albin Michel et Encyclopaedia Universalis, coll. « Encyclopaedia Universalis », 1997, 918 p.

- FELICI, Lucio (dir. publ.), *Encyclopédie de l'art*, trad. de l'italien par Béatrice Arnal *et al.*, Paris, Librairie générale française, coll. « Le livre de poche », 1991, 1336 p.
- LEDUC, Alain Georges, *Les mots de la peinture*, Paris, Belin, coll. « Le français retrouvé », 2002, 622 p.
- REY, Alain (dir. publ.), *Dictionnaire historique de la langue française*, 3 t., Paris, Le Robert, 2006, 4304 p.
- REY-DEBOVE, Josette et Alain REY (dir. publ.), *Le nouveau petit Robert. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris, Le Robert, 2009, 2837 p.
- VAN GORP, Hendrik, *Dictionnaire des termes littéraires*, Paris, Honoré Champion, coll. « Champion classiques », série « Références et dictionnaires », 2005, 533 p.

#### **Journaux intimes et correspondance**

- GIDE, André, *Journal, 1889-1939*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1951, 1378 p.
- GIDE, André et Paul VALÉRY, *Correspondance, 1890-1942*, préf. et notes de Robert Mallet, Paris, Gallimard, 1955, 558 pages.

#### **Œuvres littéraires**

- ETCHISON, Dennis (éd.), *Metahorror*, New York, Dell Book, 1992, 377 p.
- GRIMM, Jacob et Wilhelm, « Blancheneige », in *Contes*, préf. et trad. de l'allemand par Marthe Robert, Paris, Gallimard, coll. « Folio Classique », 1976, p. 144-157.
- , *Hänsel et Gretel : un conte*, trad. de l'allemand par Jacqueline et Christiane Lapp, Paris, Duculot, coll. « Les albums Duculot », 1979, 23 p.
- IRELAND, I. A., « Climax for a Ghost Story », in *Black Water: The Anthology of Fantastic Literature*, éd. de Alberto Manguel, Lester & Orpen Dennys, coll. « International Fiction List », n° 20, 1983, p. 49.
- PERRAULT, Charles, « Le petit poucet », in *Contes des fées illustrés*, Paris, Chulliat, 1921, p. 3-10.

SHAKESPEARE, William, *Hamlet*, trad. de l'anglais par Jean-Michel Déprats, Paris, Gallimard, coll. « Folio Théâtre », 2008, 405 p.

### Œuvres visuelles

VAN EYCK, Jan, *Portrait des époux Arnolfini*, 1434, huile sur bois : 82 x 60 cm, coll. National Gallery, Londres. Telle que reproduite dans *The Arnolfini Betrothal: Medieval Marriage and the Enigma of Van Eyck's Double Portrait*, Berkeley, University of California Press, 1994, planche n° 1.

VÉLASQUEZ, Diego, *Les ménines*, 1656, huile sur toile : 318 x 276 cm, coll. Musée du Prado, Madrid. Telle que reproduite dans *Vélasquez : Les ménines*, Musée du Prado, Fribourg, Office du livre, coll. « Les chefs-d'œuvre absolus de la peinture », 1973, p. 17.

### Œuvres filmiques

AMENÁBAR, Alejandro, *The Others*, États-Unis, Cruise/Wagner Productions, 2001, 101 min.

CANNON, Danny, *I Still Know What You Did Last Summer*, États-Unis, Mandalay Entertainment, 1998, 100 min.

CARPENTER, John, *Halloween*, États-Unis, ~~Compass International Pictures~~, 1978, 101 min.

CRAVEN, Wes, *The Last House on the Left*, États-Unis, Lobster Enterprises, 1972, 84 min.

———, *The Hills Have Eyes*, États-Unis, Blood Relations Co., 1977, 89 min.

———, *Deadly Blessing*, États-Unis, Polygram Pictures, 1981, 100 min.

———, *Shocker*, États-Unis, Alive Films, 1989, 109 min.

———, *The People Under the Stairs*, États-Unis, Alive Films, 1991, 102 min.

———, *Scream*, États-Unis, Dimension Films, 1996, 111 min.

———, *Scream 2*, États-Unis, Craven-Maddalena Films, 1997, 120 min.

———, *Scream 3*, États-Unis, Craven-Maddalena Films, 2000, 116 min.

- CUNNINGHAM, Sean S., *Friday the 13<sup>th</sup>*, États-Unis, Georgetown Productions Inc., 1980, 95 min.
- DE PALMA, Brian, *Carrie*, États-Unis, Redbank Films, 1976, 98 min.
- DESIMONE, Tom, *Hell Night*, États-Unis, BLT Productions, 1981, 101 min.
- FELLINI, Federico, *Huit et demi*, Italie, Cineriz, 1963, 138 min.
- FREED, Herb, *Graduation Day*, États-Unis, Hollywood DVD Ltd., 1981, 85 min.
- FRIEDKIN, William, *The Exorcist*, États-Unis, Hoya Productions, 1973, 122 min.
- GILLEPSIE, Jim, *I Know What You Did Last Summer*, États-Unis, Columbia Pictures Corporation, 1997, 100 min.
- GODARD, Jean-Luc, *Les Carabiniers*, France, Laetitia Films, 1963, 75 min.
- HAND, David, *Snow White and the Seven Dwarfs*, États-Unis, Walt Disney Productions, 1938, 83 min.
- HARLIN, Renny, *A Nightmare on Elm Street IV: The Dream Master*, États-Unis, Heron Communications, 1988, 99 min.
- HITCHCOCK, Alfred, *Spellbound*, États-Unis, Selznick International Pictures, 1945, 111 min.
- HOPKINS, Stephen, *A Nightmare on Elm Street: The Dream Child*, États-Unis, New Line Cinema, 1989, 89 min.
- HUGUES, Ken, *Night School*, États-Unis, Fiducial Resource Industrial, 1981, 88 min.
- JACKSON, Peter, *Bad Taste*, Nouvelle-Zélande, WingNut Films, 1987, 91 min.
- , *Braindead*, Nouvelle-Zélande, WingNut Films, 1992, 104 min.
- JONZE, Spike, *Being John Malkovich*, États-Unis, Gramercy Pictures (I), 1999, 112 min.
- KUBRICK, Stanley, *The Shining*, Royaume-Uni, États-Unis, Hawk Films, 1980, 142 min.
- LANG, Fritz, *M. le Maudit*, Allemagne, Nero-Film AG, 1931, 117 min.
- LUMIÈRE, Auguste et Louis, *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, France, Lumière, 1896, 1 min.
- LYNCH, Paul, *Prom Night*, États-Unis, Canada, Quadrant Trust Company, 1980, 90 min.

- MARCUS, Adam, *Jason Goes to Hell: The Final Friday*, États-Unis, New Line Cinema, 1993, 87 min.
- MIHALKA, George, *My Bloody Valentine*, Canada, Canadian Film Development Corporation (CFDC), 1981, 91 min.
- MURNAU, Friedrich Wilhelm, *Nosferatu. Eine Symphonie des Grauens*, Allemagne, Jofa-Atelier Berlin-Johannistal, 1922, 94 min.
- MYRICK, Daniel et Eduardo SÁNCHEZ, *The Blair Witch Project*, États-Unis, Haxan Films, 1999, 86 min.
- NAKATA, Hideo, *Ringu*, Japon, Omega Project, 1998, 96 min.
- RAIMI, Sam, *The Evil Dead*, États-Unis, Renaissance Pictures, 1981, 85 min.
- RUSSELL, Chuck, *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors*, États-Unis, Heron Communications, 1987, 93 min.
- SCOTT, Ridley, *Alien*, Royaume-Uni, États-Unis, Brandywine Productions, 1979, 117 min.
- SHOLDER, Jack, *A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge*, États-Unis, Heron Communications, 1985, 87 min.
- SHYAMALAN, Manoj Nellyattu, *The Sixth Sense*, États-Unis, A Kennedy/Marshall/Barry Mendel Production, 1999, 107 min.
- SPOTTISWOODE, Roger, *Terror Train*, Canada, États-Unis, Astral Bellevue Pathé, 1980, 97 min.
- TALALAY, Rachel, *Freddy's Dead: The Final Nightmare*, États-Unis, New Line Cinema, 1991, 89 min.
- THOMPSON, John Lee, *Happy Birthday to Me*, Canada, Canadian Film Development Corporation (CFDC), 1981, 110 min.
- VERBINSKI, Gore, *The Ring*, États-Unis, Dreamworks SKG, 2002, 115 min.
- WALLACE, Tommy Lee, *Halloween III: Season of the Witch / The Last Halloween*, États-Unis, Dino De Laurentiis Company, 1982, 96 min.
- YU, Ronny, *Freddy vs. Jason*, États-Unis, New Line Cinema, 2003, 97 min.
- ZITO, Joseph, *Friday the 13<sup>th</sup>: The Final Chapter*, États-Unis, Georgetown Productions, 1984, 90 min.