



SCREAM

UN CRI DANS L'ABÎME

Dans cette série de films au tueur en série cinéphile, les fictions ne cessent de se redoubler pour mieux disséquer les mises en scène de la peur.

PAR DICK TOMASOVIC

↑
Illustration : Hippolyte Jacquet

LE CONCEPT FAIT FUREUR au milieu des années 1990 : une entrée au cinéma avec prix réduit et pop-corn offert pour visionner un film-mystère qui ne sortira que quelques semaines plus tard. Le joyeux brouhaha de la salle s'estompe progressivement lorsque l'obscurité gagne les rangées et que les premières images d'un film, dépourvu de générique d'ouverture, illuminent l'écran : un téléphone sonne, une main de femme saisit le combiné et le porte à son oreille. Les plus cinéphiles auront reconnu Drew Barrymore, la petite fille du E.T., L'EXTRA-TERRESTRE¹⁹⁸² de Steven Spielberg et dont l'adolescence « rebelle » a défrayé la chronique. Sa présence à l'écran ainsi que le ton badin de la conversation avec un inconnu qui s'est trompé de numéro laisse supposer une possible et innocente comédie romantique dans un cadre bourgeois. La séquence prend un tour amusant lorsque les personnages font référence au cinéma d'horreur et discutent en musardant du film culte HALLOWEEN¹⁹⁷⁸ de John Carpenter. Mais, très vite, la légèreté glisse vers le malaise, la voix téléphonique se faisant pressante, harcelante puis, enfin, menaçante. Dans la salle de cinéma, un silence épais semble s'être abattu sur les spectateurs, pourtant encore si dissipés quelques instants plus tôt. L'effroi commence à gagner le public à mesure que le personnage de Casey, interprété par Barrymore, prend peur. La jeune fille, qui s'était préparée à passer une soirée tranquille à la maison en regardant un film d'horreur (comme le spectateur, elle prépare du pop-corn), est dérangée par un énigmatique persécuteur téléphonique qui lui propose de participer à un étrange jeu : un quizz sur le cinéma d'épouvante. Si elle répond mal (ce qui ne peut qu'arriver), son petit ami mourra, et elle aussi. L'étudiante découvre à ses dépens qu'il ne s'agit pas de paroles en l'air lorsqu'elle aperçoit son amoureux ligoté sur une chaise dans le jardin avant d'assister à sa mise à mort. Elle prend la fuite, poursuivie par un individu masqué qui joue au chat et à la souris avec elle. Cette situation sera représentée *ad nauseam* dans la saga. La fin de la séquence, d'une violence proprement sidérante, abandonne le corps de la pauvre Casey, trucidée et pendue sous le regard horrifié de ses parents accourus trop tard pour la sauver. Un long noir de ponctuation clôt la scène. C'est alors que les spectateurs de la salle se remettent à respirer en poussant un grand soupir de soulagement, comme heureux d'avoir survécu à l'horreur. Des regards effarés en même temps que des sourires

complices s'échangent. De mémoire de cinéophile, on n'avait jamais senti une telle salle à l'unisson. Le film aurait pu s'arrêter là : le culte de SCREAM¹⁹⁹⁶, nouveau modèle du thriller horrifique, référentiel et roublard, était né.

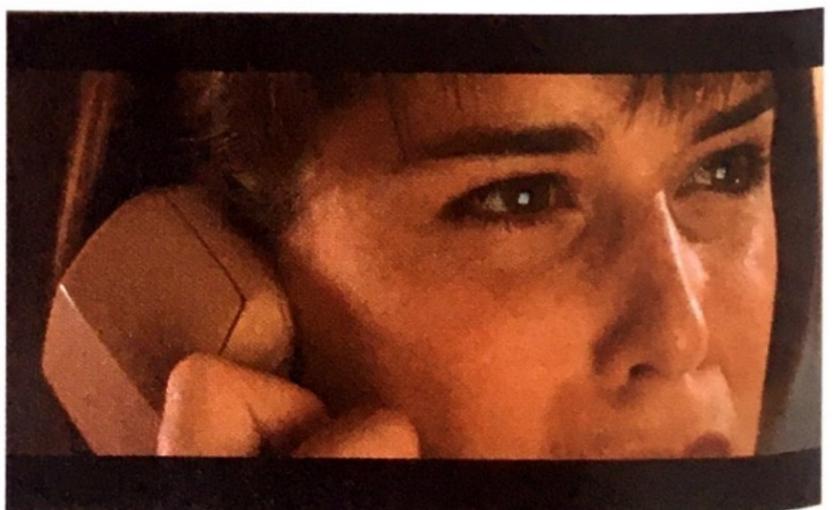
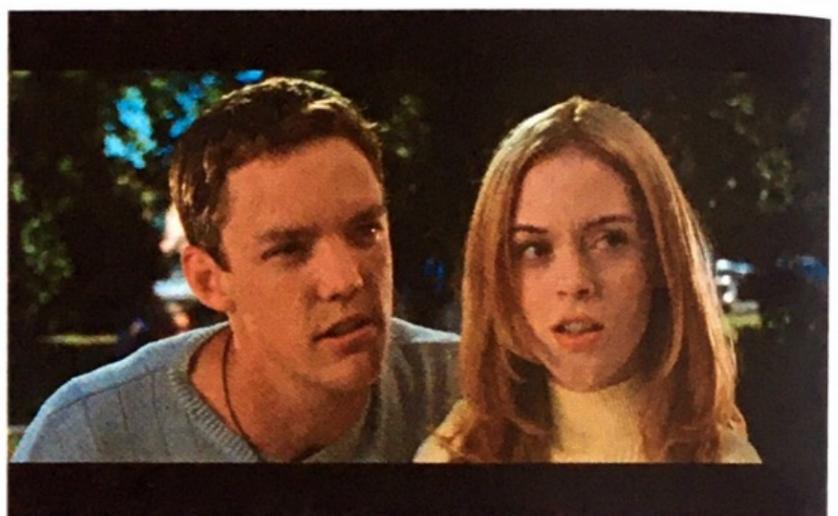
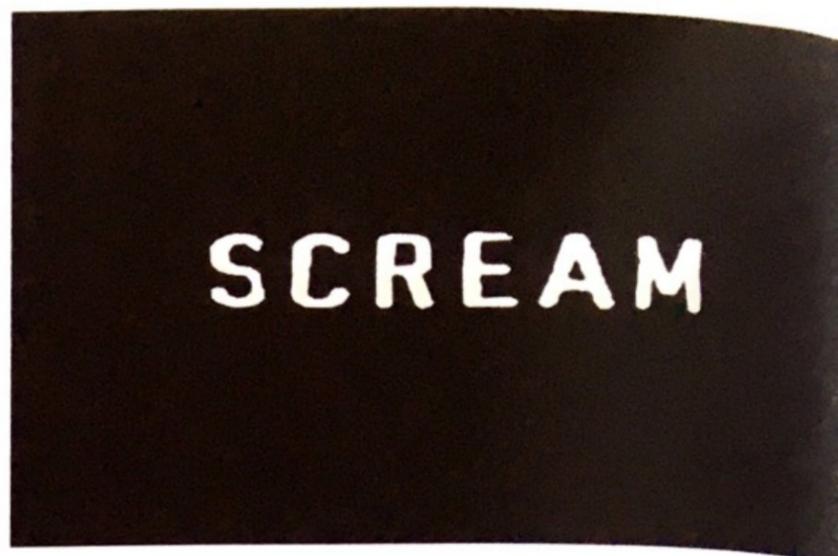
Imaginée par un parfait débutant, le scénariste Kevin Williamson, l'intrigue s'inspire d'un fait divers réel (un tueur en série qui visait les collégiens de la ville floridienne de Gainesville au début des années 1990), mais trouve son originalité dans son traitement puisque nombre de ses personnages sont de tels amateurs de films d'épouvante qu'ils commentent leur vie et les événements macabres qui frappent leur petite ville à partir de leur connaissance des fictions horrifiques hollywoodiennes. Comme pour souligner cette mise en abyme du genre, la firme Dimension Films confie le projet à un prestigieux vétéran du cinéma d'horreur, qui compte parmi ses faits d'armes quelques classiques comme LA DERNIÈRE MAISON SUR LA GAUCHE¹⁹⁷², LA COLLINE A DES YEUX¹⁹⁷⁷, ou encore, bien sûr, LES GRIFFES DE LA NUIT¹⁹⁸⁴ qui inventait l'un des monstres les plus fameux du cinéma d'épouvante (le croquemitaine Freddy Krueger) tout en redéfinissant les normes du *slasher* [sous-genre du film d'horreur dans lequel un meurtrier psychopathe poursuit et extermine un à un les personnages, *ndlr*], entre fantastique et autodérision. Il est le cinéaste idéal pour mener avec succès un film d'horreur qui se donne à lire comme une réflexion pop, jouissive et métadiscursive sur les codes mêmes de la mise en scène de la peur au cinéma. Le succès international de SCREAM en 1996 transformera l'essai en lançant une véritable saga, d'abord pour deux films successifs (l'immédiat SCREAM 2 en 1997, puis SCREAM 3 en 2000) avant un réjouissant appendice (SCREAM 4 en 2011, film testament de Craven). Depuis, l'univers s'est décliné en série télévisée avant de revenir sur les grands écrans, à nouveau sous la gouverne de Williamson. Mais c'est dans cette quadrilogie que Wes Craven va se livrer à une véritable étude de la mise en scène de la peur dans le cinéma hollywoodien. Il a maintes fois été écrit, avec justesse, que ces films avaient trouvé un équilibre assez miraculeux et inédit, par la suite souvent imité mais rarement égalé, entre l'épouvante et le burlesque, l'adhésion émotionnelle et la distanciation critique, le film d'horreur et la satire du film d'horreur. Mais encore faut-il identifier les facteurs de cet équilibre à travers lequel les différents SCREAM interrogent trois figures essentielles et structurantes du genre : le monstre, la victime et le décor. →

LE MASQUE DE LA PEUR

D'abord, SCREAM ne relève pas précisément du film fantastique. L'élément surnaturel en est absent. Il s'agit de thrillers horrifiques, la résolution de l'énigme meurtrière occupant systématiquement le dernier acte du film. Le fameux « Ghostface » n'est donc en rien fantomatique. Il s'agit d'un déguisement commun, trivial, que portent des personnages relativement ordinaires, si l'on veut bien faire exception de leur psychopathologie. Les tueurs sont différents de film en film, et le Ghostface n'est qu'un costume folklorique. Il s'agit d'un fétiche visuel, si ce n'est, précisément, que c'est le fétiche de la peur : un visage blême, déformé par un hurlement d'effroi, rappelant, comme cela a été souvent souligné, le fameux tableau *Le Cri* d'Edvard Munch, même si les sources de son design semblent plus nombreuses (d'un masque de « visage fantastique » commercialisé pour Halloween au début des années 1990 et repéré par la productrice Marianne Maddalena, à la pochette de *The Wall* des Pink Floyd, en passant par l'apparence de certains fantômes des vieux dessins animés des frères Fleischer). Au final, la force de ce masque est de renvoyer, sous une forme exagérée, largement cartoonesque mais aussi absolument cauchemardesque, la peur de celui qui croise son regard vide. Les yeux du Ghostface sont deux béances inhumaines, deux vortex sans fin, deux promesses de mort inéluctable, tandis que seuls les traits blanchâtres d'une grimace hurlante se laissent appréhender. Le Ghostface n'a rien de monstrueux (si ce n'est ses actes, bien sûr), il ne produit pas la peur, il la reflète. C'était déjà, il faut s'en souvenir, la grande leçon du film *LE VOYEUR*¹⁹⁶⁰ de Michael Powell : rien n'est plus terrifiant que l'image de la peur (en somme, la peur de la peur). Avec SCREAM, nous sommes face à une série de films d'épouvante qui ont renoncé aux terres du fantastique pour exposer frontalement leurs desseins. Et puisque le masque n'est qu'un miroir lancé à la tête des victimes comme des spectateurs, il peut être porté par n'importe qui, et n'importe comment (le Ghostface est régulièrement maladroit, son humanité médiocre surgissant dans ses chutes burlesques lors des courses-poursuites sanglantes). Le monstre est ici un dispositif qui se révèle en permanence.

SCREAM QUEENS

Lorsque le personnage de Drew Barrymore, l'actrice la plus célèbre du casting (à l'exception peut-être de Courteney Cox, remarquée dans la série *FRIENDS*¹⁹⁹⁴⁻²⁰⁰⁴ qui en est alors seulement à sa deuxième saison), meurt à la fin du prologue de SCREAM, scène ô combien matricielle de la saga, le spectateur comprend que rien ne sera jamais prévisible dans cet univers horrifique. Le coup n'est pas neuf et Craven et Williamson se sont souvenus de la mort de Marion Crane dans *PSYCHOSE*¹⁹⁶⁰ (Alfred Hitchcock). Mais cette première scène de mise à mort permet une double libération. D'abord, le metteur en scène n'a plus besoin de faire peur : son public sait qu'il peut le faire à tout moment et vit le film en toute soumission au maître de l'épouvante qui a désormais toute latitude pour composer sa mise en scène. Ensuite, l'intrigue pourra connaître de très nombreux rebondissements, sans que la question de la vraisemblance



↑ *Scream* (1996) de Wes Craven.

des situations ou la définition des mobiles des actes criminels viennent cadenciser une narration construite et revendiquée comme un simple jeu de massacre. Craven peut alors doublement s'amuser avec ses pions. D'une part, à travers la composition de son casting et les références que charrient les acteurs dans leur sillon : les apparitions, plus ou moins longues, de Courteney Cox, Tori Spelling, Sarah Michelle Gellar, Anna Paquin ou même Carrie Fisher participent ainsi d'une forme de réflexivité ludique sur les icônes du cinéma et de la télévision et ne cessent de jouer sur les degrés de réception de l'intrigue par le spectateur. D'autre part, en instaurant des stéréotypes qu'il détourne aussitôt : le shérif adjoint de Woodsboro, Dewey Riley, héros attendu, est un empoté pataud et solennel, l'insupportable journaliste arriviste Gale Weathers se montre finalement courageuse et solidaire et, bien sûr, Sidney Prescott, interprétée par Neve Campbell, dont la beauté singulière et par moments androgyne est parfaitement à cheval entre l'idole de magazines pour adolescents et la tragédienne classique. La jeune héroïne trouve la fougue de l'instinct de survie dans ses fragilités, à moins que ce ne soit l'inverse. Cette enfant traumatisée, devenue une jeune femme en recherche de repères, adopte bien malgré elle la posture intrépide d'une Cassandre révoltée. Nouvelle incarnation du *girl power* des années 1990, éternelle victime du Ghostface qui refuse d'emblée le rôle classique de la *scream queen*, Sidney est l'un des personnages féminins les plus intéressants du cinéma hollywoodien contemporain dans la mesure où elle révèle les mécanismes de l'écriture codifiée tout en refusant d'y être assignée.

À DOUBLE BATTANT

John Carpenter, à propos de son HALLOWEEN, qui sert non de modèle mais bien de référent permanent aux SCREAM, déclarait que l'essence de la mise en scène de l'épouvante ne réside pas dans la nature de l'événement montré, mais bien dans la gestion de sa temporalité. Il n'y a que deux pôles dans tout film d'épouvante digne de ce nom : l'anxiété et la surprise. En excellent héritier, Craven applique cette règle avec zèle et malice. Il crée un jeu complexe du chat et de la souris avec le spectateur, qu'il bâtit tout autour des lieux familiers des personnages en jouant d'effets de suspension, d'attente, puis de surprenantes fulgurances. Les meilleures scènes de la saga sont d'ailleurs celles qui vont surjouer la théâtralisation des espaces. Il s'agit d'abord de toutes les séquences dans la maison familiale de Sidney, qui transforment l'endroit du réconfort en lieu de théâtre grand-guignolesque. La référence au spectacle va plus loin dans SCREAM 2 avec un autre prologue remarquable qui fait du succès du premier film l'enjeu du deuxième. La caméra suit un jeune couple qui se rend au cinéma pour assister à une projection qui reformule la diégèse du premier volet cinématographique, mais de manière pour le moins caricaturale (l'invention de la série des STAB, qui sera évoquée dans tous les films à venir). La jeune femme finira par mourir dans une salle remplie de spectateurs costumés, affublés des masques du Ghostface, et agonisera devant l'écran sur lequel se projette en grand le visage du monstre. Plus tard, Sidney, après avoir été menacée par le Ghostface sur une

scène théâtrale, en pleine répétition de sa pièce scolaire (la tragédie *Agamemnon!*), s'enfermera dans la régie de la salle de spectacle et combattra l'assassin à distance grâce à la manipulation de décors scéniques depuis la console du régisseur. Un nouveau jeu de mise en abyme vertigineux se trouve encore dans SCREAM 3 lorsque Sidney visite le studio de cinéma où l'on tourne une nouvelle version de STAB, le film tiré des événements vus dans les précédents opus de SCREAM. Explorant sa maison reconstituée en studio, elle affronte une nouvelle série d'attaques épouvantables, dont elle peine à s'extirper, la maison factice ne correspondant que partiellement à la sienne. Les espaces du simulacre sont à la fois familiers et étrangers, les portes s'ouvrant sur des espaces inconnus (une fosse, un étage non construit). Le dédale est infernal.

De manière générale, la porte est utilisée dans SCREAM comme un élément central de mise en scène, qui sert de bascule entre le voir et le savoir, entre le champ et le hors-champ, entre le visible et l'invisible. Ce n'est pas tant l'assassin que son approche possible qui engendre la peur. La porte chez Craven est ainsi un autre emblème de la peur, au sens où elle renseigne en permanence la proximité spatio-temporelle de la menace. Le cinéaste se livre à un vrai travail d'analyse, par la déclinaison, des potentialités de cette figure à double fonction qu'est la porte (ouvrir/fermer, dévoiler/dissimuler). Dans le premier film, lorsque le Ghostface menace pour la première fois Sidney, à nouveau par l'intermédiaire d'un téléphone, il fait la leçon à la jeune femme qui ne prend pas au sérieux le danger : la bonne question que l'étudiante doit poser à la voix acoustique n'est pas « qui êtes-vous? », mais « où êtes-vous? ». La scène explicite les intentions et les procédés de la mise en scène : la question n'est pas l'identification de la menace (ce qui est classiquement le cas dans le cinéma horrifique : l'interrogation sur la nature du corps étranger), mais la localisation de la menace, qui se trouve évidemment sur le pas de la porte, judicieusement installée dans la profondeur du champ pour servir de véritable déclencheur de l'horreur. La porte s'ouvre ainsi soudainement pour laisser surgir le monstre, tel le clown sautillant d'une boîte à ressort. À partir de cette scène, toute porte devient possible source du jaillissement de la menace et indique dès lors que le spectateur, comme la victime dont il adopte la plupart du temps le point de vue, se trouve toujours de son mauvais côté. Ici, comme dans toute la saga, pour survivre et vaincre la menace, Sidney devra à son tour surgir derrière une porte, autrement dit maîtriser les principaux paramètres de son environnement spatial (celui de la diégèse, mais aussi du plateau de tournage, en somme). Au contraire des innombrables victimes de la saga qui ne se méfient jamais assez du décor et des portes (la mort sophistiquée du fournisseur Himbry, victime de sa mécompréhension des lieux, ou encore celle, brutale, de la lycéenne Tatum, broyée par une porte de garage), Sidney, épisode après épisode, deviendra une forme de double du cinéaste, tirant les ficelles de l'action à son avantage, rappelant qu'il n'y a d'autre grand art de la peur que celui de sa mise en scène. ● **RETROUVEZ L'INTÉGRALE DE LA SAGA SCREAM SUR LA PLATE-FORME INSOMNIA, À RETROUVER SUR PRIME VIDEO.**