



HAL
open science

Le snuff movie est-il la limite du cinéma ? L'évocation du snuff movie au cinéma

Jean-Eudes Durand

► **To cite this version:**

Jean-Eudes Durand. Le snuff movie est-il la limite du cinéma ? L'évocation du snuff movie au cinéma. Art et histoire de l'art. 2016. dumas-01438568

HAL Id: dumas-01438568

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01438568>

Submitted on 17 Jan 2017

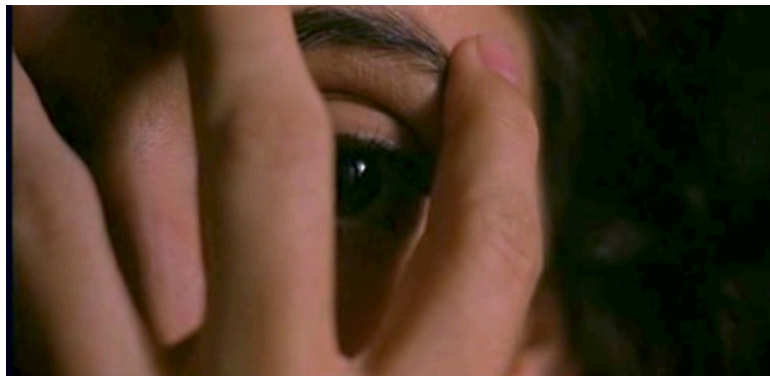
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

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

Le *snuff movie* est-il la limite du cinéma ?

L'évocation du *snuff movie* au cinéma

Un mémoire de recherche de Jean-Eudes Durand



Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Arts plastiques et sciences de l'art (UFR 04)

Master 2 – Recherche – Cinéma et audiovisuel : esthétique, analyse, création

Sous la direction de Monsieur José Moure

Session de mai 2016

Le *snuff movie* est-il la limite du cinéma ?

L'évocation du *snuff movie* au cinéma

Un mémoire de recherche de Jean-Eudes Durand

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Arts plastiques et sciences de l'art (UFR 04)

Master 2 – Recherche – Cinéma et audiovisuel : esthétique, analyse, création

Sous la direction de Monsieur José Moure

Session de mai 2016

« Après tout, pourquoi n'y aurait-il pas autant d'art possible dans la laideur que dans la beauté ? C'est un genre à cultiver, voilà tout. »

Louis-Ferdinand CÉLINE, *Voyage au bout de la nuit*

À Pierre-Émile, Louis-François et Wandrille,

Ludovic Kubezyk,

María Blanco

*ainsi qu'à celles et ceux qui m'ont accompagné, m'accompagnent
et m'accompagneront dans la découverte du cinéma.*

SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
CHAPITRE I – LE <i>SNUFF MOVIE</i> , UN SIMULACRE COMME LIMITE DU CINÉMA ?.....	10
I. Le <i>snuff movie</i> s’inscrit-il dans « l’esthétique de la limite dépassée » ?	10
II. De l’imagerie à l’image : la mort au cinéma	19
III. Le <i>snuff movie</i> , un simulacre ?.....	26
CHAPITRE II – LES PERSONNAGES EN QUÊTE DE LA LIMITE DU CINÉMA	40
I. L’imagerie insuffisante pour les scotophiles chroniques	40
II. À la recherche de la vérité.....	52
III. L’image peut tuer	61
CHAPITRE III – AU-DELÀ DE LA LIMITE DU CINÉMA, LE <i>SNUFF MOVIE</i> ATTEINT.....	71
I. Le <i>snuff movie</i> comme stimulation des pulsions ?	71
II. Du <i>snuff movie</i> à la remise en question de la réalité	81
III. « <i>Longue vie à la nouvelle chair</i> » : la fusion de l’humain et de l’image ?.....	92
CONCLUSION	103
BIBLIOGRAPHIE	107
FILMOGRAPHIE	112
FICHES TECHNIQUES DES FILMS DU CORPUS PRINCIPAL.....	116
INDEX GÉNÉRAL	119
TABLE DES MATIÈRES	120

INTRODUCTION

« *Nous avions notre crime sensationnel.* » Le crime sensationnel dont il est question a été imaginé en 1907 par Guillaume Apollinaire dans sa nouvelle *Un beau film*¹. Le baron d'Ormessan organise un meurtre dans le but de le filmer sans trucage à des fins commerciales. Ce film rencontre un franc succès.

En 1907, Apollinaire remarquait déjà l'attrait du cinéma pour le spectacle de la mort. Qu'il ait pour but d'informer ou de divertir, le cinéma permet de capter le passage de la vie au trépas grâce à l'image animée. À la Belle Époque, la société Pathé produisit de nombreux films dans lesquels furent reconstituées des peines capitales sous prétexte d'ethnographie (*Exécution en Espagne* et *Exécution capitale à Berlin* par exemple)². Néanmoins, ce qu'Apollinaire décrit, c'est le film d'une mort sans trucage, d'un meurtre prémédité pour les besoins du film. En somme, Apollinaire parlait de *snuff movie*, plus de soixante ans avant l'apparition de l'expression dans le langage courant.

Un *snuff movie* (ou *snuff film*) est le film d'un meurtre sans trucage, généralement accompagné de tortures physiques et de sévices sexuels. Le verbe anglais « *to snuff* » est dérivé du vieil anglais « *to snithan* » (« couper »). Le verbe « *to snuff it* » est présent dans le *Slang Dictionary* de John Camden Hotten³ en 1874 comme synonyme de « clamser », « crever ». Littéralement, « *to snuff* » se traduit par « moucher une chandelle », « *to snuff in* » par « casser sa pipe » et « *to snuff out* » par « détruire » ou « éteindre avec les doigts ».

À la fin des années 1960, « la Famille » dirigée par Charles Manson perpètre des meurtres qui suscitent l'attention des Américains. De nombreuses rumeurs entourent les

¹ Guillaume Apollinaire, « Un beau film », in *L'Hérésiarque et Cie*, in *Œuvres en prose*, tome 1, Paris, Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, n° 267, 1977, pages 198 à 201.

² Antonio Dominguez Leiva, Simon Laperrière, *Snuff movies : Naissance d'une légende urbaine*, Auxonne, Le murmure, coll. Borderline, 2013, page 9.

³ John Camden Hotten, s. v. « *Snuff it* », in *Slang Dictionary: Etymological, Historical, and Anecdotal*, Londres, Chatto & Windus, 1874, page 300.

forfaits commis par ces illuminés. En 1971, Ed Sanders publie un livre sur cette affaire⁴ et soutient que Manson et ses complices auraient réalisé des *snuff movies* en filmant leurs meurtres. Il s'agirait de la première utilisation de l'expression « *snuff movie* ». La légende urbaine du *snuff movie* était née. Elle persiste encore aujourd'hui. Pourtant, malgré de nombreuses enquêtes, aucun *snuff movie* n'a jamais été authentifié.⁵

La légende urbaine a été véhiculée par des rumeurs de faits divers, mais le spectre du *snuff movie* est aussi apparu au cinéma à de nombreuses reprises. Le premier exemple, et sans doute le plus emblématique, est celui du film *Snuff* (1975, Michael Findlay, Roberta Findlay). Dans la dernière scène tournée par Simon Nuchtern, le spectateur assiste à une mise en abyme dans laquelle il voit l'équipe du film assassiner une actrice. La confusion fut totale à la sortie du film et ouvrit des perspectives à des producteurs souhaitant semer le doute sur l'authenticité de leurs films. Ainsi, plusieurs films ont connu des succès inespérés en n'assumant pas clairement l'artificialité de leurs images (par exemple la saga japonaise des *Guinea Pig* dans les années 1980).

Au moins quatre raisons permettent d'expliquer la persistance de la légende urbaine du *snuff movie*.

La première raison repose sur la confusion globale qui entoure la définition du *snuff movie*. Nombre de films sont considérés à tort comme des *snuff movies*. Il est important de définir clairement le *snuff movie* à l'aide de quatre critères objectifs :

1. Le *snuff movie* est une série d'images animées. La représentation statique (peinture, photographie...) est exclue de la définition.
2. Le *snuff movie* enregistre le spectacle de la mort humaine. Le spectateur observe le passage de la vie au trépas sans trucage.

⁴ Ed Sanders, *The Family: The Story of Charles Manson's Dune Buggy Attack Battalion*, New York, Dutton, 1971.

⁵ Plusieurs travaux de recherche ont été effectués sur l'histoire de la légende urbaine du *snuff movie*, notamment :

- Sarah Finger, *La Mort en direct, snuff movies*, Paris, Le cherche midi, coll. Documents, 2001, chapitre 1 : « Naissance d'un mythe » (pages 11 à 52).
- Antonio Dominguez Leiva, Simon Laperrière, *op. cit.*

3. Le *snuff movie* est réalisé à des fins commerciales. L'objectif de commercialisation est clairement défini avant le tournage.
4. Le *snuff movie* montre un meurtre prémédité. L'équipe de tournage a une intention criminelle.

Sont ainsi exclus des *snuff movies* les films réalisés par des criminels afin d'en garder des souvenirs (absence d'objectif de commercialisation), les films enregistrant par hasard la mort de quelqu'un comme le film de Zapruder montrant l'assassinat de Kennedy (absence de préméditation) et les films de torture et de viol n'aboutissant pas à un meurtre (absence du spectacle de la mort humaine).

La torture et le viol sont des pratiques communément admises dans un *snuff movie*. Néanmoins, elles n'en sont pas des critères de définition. Autrement dit, la torture et le viol ne sont pas indispensables pour qualifier un film de *snuff movie*.

La deuxième raison expliquant la persistance de la légende urbaine du *snuff movie* est l'instrumentalisation politique du *snuff movie*. Dès les années 1970, plusieurs associations luttant contre la pornographie se sont servies du *snuff movie* pour dénoncer l'industrie pornographique dans son ensemble⁶. Le pire permettait de dénoncer le tout, alors que le pire n'existait même pas. Paradoxalement, ce sont donc les plus farouches opposants au *snuff movie* qui ont contribué à sa réputation.

La troisième raison de la persistance du *snuff movie* dans l'imaginaire collectif repose sur une forme de fatalisme. Certaines personnes estiment que l'être humain a toujours apprécié le spectacle de la mort. Le *snuff movie* serait la suite logique des combats de gladiateurs et des exécutions capitales publiques. Pourtant, cette approche a des limites majeures. Les gladiateurs n'étaient pas considérés comme les égaux des spectateurs. Les exécutions capitales étaient publiques dans un souci d'exemplarité et pour punir des personnes jugées criminelles. Or, le *snuff movie* répond à une toute autre logique. La victime pourrait être n'importe qui. Elle est innocente. Par ailleurs, il est de

⁶ À partir de 1973, Raymond Gauer devint le fer de lance de cette stratégie au nom de l'association *Citizens for Decency through Law* qu'il présidait alors. Il n'hésita pas à relayer des rumeurs concernant l'existence supposée de *snuff movies*.

plus en plus facile de faire un film. Dans cette perspective, il semble aisé de réaliser un *snuff movie*. Quant aux trucages, physiques ou numériques, ils deviennent troublants de vraisemblance. Les doutes incessants qui entourent de nouveaux flots d'images sont alors compréhensibles. Pourquoi personne n'aurait réalisé un *snuff movie* si toutes les conditions sont réunies pour le lui permettre ? Sarah Finger répond à ce questionnement sans fin par cette formule : « *Il en va donc des snuff movies comme de la foi : pour celui qui croit, aucune preuve n'est nécessaire. Mais pour celui qui doute, aucune preuve n'est suffisante...* »⁷

La quatrième raison expliquant la persistance du *snuff movie* ne réside pas dans ce que le *snuff movie* est, mais dans ce qu'il représente. Le *snuff movie* peut devenir l'avatar d'une violence audiovisuelle inouïe, d'une appétence croissante des spectateurs pour des contenus de plus en plus dérangeants, d'une société du spectacle repoussant sans cesse les limites du supportable... C'est le traitement cinématographique de cet aspect qui nous intéressera : l'évocation du *snuff movie* au cinéma.

Maintenant qu'une définition du *snuff movie* est arrêtée avec quatre critères objectifs (image animée, spectacle de la mort, ambition commerciale, préméditation du meurtre), une sélection des films traitant du *snuff movie* est envisageable⁸.

Dans ce groupe, il est possible de distinguer une sous-partie de ce que Julien Bétan appelle « *le cinéma vomitif* »⁹. Il s'agit de films qui reprennent les codes du *snuff movie* pour présenter aux spectateurs des scènes explicites, créant une confusion sur l'authenticité des images. Ces films sont, au moins en partie, des faux *snuff movies*. Cet ensemble comprend par exemple *Snuff 102* (2007, Mariano Peralta).

Notre réflexion portera sur les autres films abordant la question du *snuff movie*, c'est-à-dire les films ne prenant pas la forme d'un faux *snuff film*. Cet ensemble de films

⁷ Sarah Finger, *op. cit.*, page 52.

⁸ Une filmographie détaillée est disponible en annexe.

⁹ Julien Bétan, *Extrême ! Quand le cinéma dépasse les bornes*, Montélimar, Les moutons électriques, coll. Bibliothèque des miroirs, n° 15, 2012, quatrième de couverture.

est large et inégal. Beaucoup de films abordant la question des *snuff movies* en exploitent les codes sous couvert d'une prétendue réflexion. Les films qui nous intéressent sont les films qui avancent une réflexion construite et riche sur la question des *snuff movies*. Les films qui constitueront notre corpus principal de recherche sont :

- *Le Voyeur / Peeping Tom* (1960, Michael Powell),
- *Videodrome* (1983, David Cronenberg)
- et *Tesis* (1996, Alejandro Amenábar).

Nous faisons le choix d'inclure *Le Voyeur* dans notre corpus, bien qu'il ait été réalisé avant les premières utilisations de l'expression de « *snuff movie* ». Il nous semble que c'est une œuvre visionnaire sur la question du *snuff film*.

Nous évoquerons également d'autres films, hors du corpus principal.

Par essence, le *snuff movie* est paradoxal. Il constitue un genre cinématographique dont il n'existe aucun objet. Le genre est clairement codifié dans l'imaginaire commun sans qu'il y ait le moindre exemple pour justifier cette codification. Si un *snuff movie* authentique était trouvé, ressemblerait-il à l'idée que le public s'en fait ? Rarement films auront fait couler autant d'encre sans avoir existé¹⁰.

Le paradoxe constitutif du *snuff movie* rend difficile toute étude à son propos. Quelle est sa nature ? Le *snuff movie* est-il documentaire ? À l'évidence, non. Le *snuff movie* est mis en scène et le tueur est un acteur. Le *snuff movie* est-il fictionnel ? Il ne l'est pas non plus. La victime ne joue pas de rôle et le meurtre est réalisé sans trucage. Le *snuff movie* est-il pornographique ? Il est impossible de répondre à cette question dans la mesure où la réaction du public (excitation sexuelle, dégoût, violence ou autre) face à un véritable *snuff movie* est inconnue. D'autres genres ou sous-genres cinématographiques recroisent peu ou prou le *snuff movie* sur certains aspects, notamment le cinéma d'horreur, le *found footage* et le cinéma *gore*. Jean-Pierre

¹⁰ Les films inachevés sont également sujets à de nombreuses discussions alors qu'ils n'existent pas (cf. Simon Braund (dir.), *Les plus grands films que vous ne verrez jamais*, Paris, Dunod, 2013). Néanmoins, il ne s'agit pas d'un genre cinématographique en soi.

Kamieniak a été jusqu'à se demander si le *snuff movie* ne relevait pas du rêve, plus que d'un genre cinématographique : « (...) avec le *snuff movie*, la similitude s'arrête là, car avec celui-ci, c'est bien plutôt au cauchemar que nous avons affaire, c'est-à-dire à un rêve raté, un rêve qui échoue dans ses fonctions de mise en représentation, de décharge et de gardien du sommeil. »¹¹ Le *snuff movie* est-il cinématographique ? La nature hybride des *snuff movies* rend difficile toute réponse à cette question. À chacun de chercher ses propres réponses sur cet objet inexistant.

Les artistes sont nombreux à s'être intéressés à la question du *snuff movie*, de près ou de loin. Le *snuff movie* est un biais narratif permettant d'employer la quête comme trame narrative. Par ailleurs, il semblerait que le *snuff movie* soit devenu un thème récurrent, un *topos*, dont les artistes se servent pour véhiculer leurs appréhensions sur l'avenir du cinéma, leurs inquiétudes quant aux rôles de spectateur et de cinéaste et plus globalement leurs anxiétés relatives à l'avenir de l'image dans la société.

Au cinéma, le *snuff movie* apparaît généralement comme un objet inaccessible, une vidéo faisant l'objet de toutes les convoitises, le Graal des spectateurs blasés, en somme « l'image ultime ». Le *snuff movie* incarne ainsi une limite que certains spectateurs voudraient franchir sans jamais y parvenir. Jamais ? Au cinéma, certains s'y sont risqués, comme Max Renn (James Woods) dans *Videodrome* (1983, David Cronenberg) avant de s'apercevoir qu'il s'agissait d'un point de non-retour. Comment expliquer la force d'attraction du *snuff movie* alors que celui-ci n'existe pas ? Comment peut-il provoquer la perte des rares élus qui l'ont aperçu ? S'agit-il encore de cinéma ?

Le *snuff movie* est-il la limite du cinéma ? Telle est la question à laquelle nous réfléchissons au cours de notre réflexion en nous concentrant sur l'évocation du *snuff movie* au cinéma. Nous excluons ainsi l'évocation du *snuff movie* dans d'autres arts ainsi que les *snuff movies* eux-mêmes (quand bien même ils existeraient) et leurs ersatz cinématographiques, les faux *snuff movies*.

¹¹ Jean-Pierre Kamieniak, « Le *snuff movie* : un simulacre paradoxal », dans Murielle Gagnebin, Julien Milly (dir.), *Les Images honteuses*, Ceyzérieu, Champ Vallon, coll. L'Or d'Atalante, 2006, page 404.

Nous posons cette question en ayant conscience de ses problématiques inhérentes. Qu'est-ce qu'une limite ? Pouvons-nous parler de la limite d'un art ? L'essence de l'art n'est-elle pas de contenir ses propres limites en ne cessant de les repousser ? De quel type de limite parlons-nous ? D'une limite morale ? Pourquoi parler de « la » limite du cinéma plutôt que d'« une » limite ? Comment transgresser la limite d'un art ? Un film perd-il son statut cinématographique en franchissant « la limite du cinéma » ? Ces questions seront au cœur de notre réflexion.

La nature même du *snuff movie* nous incite à adopter une approche esthétique de notre problématique. Le paradoxe qui oppose le *snuff movie* codifié de manière infondée dans l'imaginaire collectif et le *snuff movie* envisageable dont nous ne connaissons aucun code contraint tout cinéaste traitant de la question du *snuff movie* au cinéma à des partis pris esthétiques.

La quête est la structure narrative des films évoquant le *snuff movie*. Des personnages se lancent à la quête d'un véritable *snuff movie*. Étant donné l'aspect réflexif de l'évocation du *snuff movie* au cinéma, nous utiliserons la structure de la quête pour organiser notre plan de recherche. Nous nous appuierons sur trois étapes de la quête : le départ, la progression et la transgression.

D'abord, nous réfléchirons à la définition d'une esthétique de la « limite dépassée ». Nous nous demanderons dans quelle mesure le *snuff movie* répond aux caractéristiques de cette esthétique. L'image devenant le moyen de transgression de la limite du cinéma, nous définirons l'image en la distinguant de l'imagerie (visibilité). Nous montrerons que la mort est l'une des spécificités cinématographiques. Ainsi, nous serons en mesure de faire l'hypothèse du *snuff movie* en tant qu'image bornant le cinéma. Toutefois, nous discuterons l'existence de cette image. Le *snuff movie* existe-t-il ou n'est-il en fait qu'un simulacre entretenu pour maintenir l'ordre de la société ?

Ensuite, nous nous intéresserons à quelques personnages se distinguant du public en se lançant à la quête d'un *snuff film*. Nous montrerons que la quête de ces

personnages répond à un manque dû à leur scopophilie chronique. Nous réfléchissons à l'objet de leur quête : quête de la « vérité cinématographique » ou quête intérieure ? Nous aborderons l'aboutissement de la quête de ces personnages en nous demandant si l'image peut tuer.

Enfin, nous nous concentrerons sur les rares personnages survivant à la transgression de la limite du cinéma en ayant aperçu un *snuff movie*. Nous verrons que ces personnages ne ressortent pas indemnes de cette transgression. Le contrôle de leurs pulsions leur échappe, notamment celles qui sont relatives à la violence et au sexe. Ils perdent leurs repères dans la réalité qui est contaminée d'hallucinations et de rêves. Ces personnages finissent happés par l'image, ne faisant plus qu'un avec elle, à travers une fusion de l'être humain et du matériel cinématographique.

CHAPITRE I – LE *SNUFF MOVIE*, UN SIMULACRE COMME LIMITE DU CINÉMA ?

« *La force éjaculatrice de l'œil.* »

Robert BRESSON, *Notes sur le cinématographe*

I. Le *snuff movie* s'inscrit-il dans « l'esthétique de la limite dépassée » ?

1. Vers une définition de « l'esthétique de la limite dépassée »

La notion de « limite du cinéma » ne va pas de soi. Julien Bétan a rédigé un livre intitulé *Extrême ! Quand le cinéma dépasse les bornes*¹². « Quand le cinéma dépasse les bornes », autrement dit « quand le cinéma franchit la limite ». Quand le cinéma dépasse la limite du cinéma ? Cela paraît absurde. Les films franchissant la limite du cinéma ne seraient plus considérés comme des films de cinéma ?

La notion de « limite » est intimement liée à celle de « transgression ». Il n'est point de transgression sans limite et inversement. Il est naturel que la limite du cinéma soit mise à mal par des cinéastes. Pour autant, qu'est-ce que cela veut dire ? Transgresser la limite du cinéma, est-ce mettre en crise les modalités de représentation ? Ou bien aller au-delà du seuil de tolérance du spectateur ? Le titre de l'ouvrage de Julien Bétan éclaire à nouveau : *Extrême ! Quand le cinéma dépasse les bornes*. La notion d'« extrême » est essentielle. Seul ce qui est extrême peut transgresser la limite. C'est pourquoi Paul Ardenne étudie « l'image extrême » dans son ouvrage *Extrême. Esthétiques de la limite dépassée*¹³.

À quoi ressemblerait une image allant au-delà de la limite du cinéma ? Paul Ardenne a réfléchi à cette question en ne se concentrant pas seulement sur le cinéma mais sur tous les arts. Il n'est pas parvenu à donner une définition claire de l'image

¹² Julien Bétan, *op. cit.*

¹³ Paul Ardenne, *Extrême. Esthétiques de la limite dépassée*, Paris, Flammarion, 2006.

extrême mais « *une agglutination de données d'essence esthétique, sensible et pulsionnelle.* »¹⁴ Quelques caractéristiques majeures sont à relever pour comprendre ce qu'est une image dite extrême. L'image extrême ne crée pas d'accoutumance. Elle ne doit pas se répéter, sinon elle perd son caractère extrême en se banalisant auprès des spectateurs. Par ailleurs, le jugement d'une image extrême doit aller au-delà de considérations morales. L'image extrême est liée au refoulement (ce que le spectateur dit ne pas vouloir voir), l'extravagance (la raison du spectateur doit être prise de court) et l'extériorité (l'image extrême n'ouvre sur rien d'autre qu'elle-même).

Le caractère extrême de l'image varie selon les cultures, les époques, les morales et même les individus eux-mêmes. Il est essentiel de contextualiser toute étude au sujet d'images extrêmes. Nous réfléchissons à notre problématique par rapport à la culture occidentale actuelle. L'esthétique de la limite dépassée est déjà ancrée dans cette culture à un certain degré. Julien Bétan le montre à travers l'exemple du *Zapping* de Canal+ qui « *montre ce qu'il prétend dénoncer, permettant au spectateur bien-pensant de s'offusquer tout en assouvissant un voyeurisme non assumé.* »¹⁵

L'image extrême ne s'offre pas au regard du spectateur, elle le choque. C'est une autre caractéristique majeure de l'image extrême que relève Paul Ardenne. Selon lui, « *l'“insoutenable” est requis : il ne saurait y avoir d'image dite “extrême” si celle-ci, tout ou partie, se révèle incapable d'éprouver nos capacités sensibles, et ce dans le sens d'une déstabilisation affective.* »¹⁶ Or, quelle image serait plus insoutenable que celle d'un *snuff movie* ? Cette caractéristique nous invite à situer le *snuff movie* par rapport à l'esthétique de la limite dépassée.

¹⁴ *Ibidem*, page 44.

¹⁵ Julien Bétan, *op. cit.*, page 28.

¹⁶ Paul Ardenne, *op. cit.*, page 56.

2. Le *snuff movie*, un genre cinématographique de l'extrême ?

Le *snuff movie* est devenu dans l'inconscient collectif un genre cinématographique codifié, bien qu'il n'existe pas dans la réalité. Il constitue un fantasme de la limite dépassée, de l'au-delà de la limite du cinéma.

Selon certaines personnes, le *snuff movie* devrait être rattaché à d'autres genres cinématographiques, notamment la pornographie, l'horreur ou le *gore*. Pourtant, le *snuff movie* constitue un genre cinématographique en soi. Le *snuff movie* est singulier dans la mesure où il n'a pas d'autre ambition que de devenir extrême à travers la violence qu'il montre. Le caractère extrême du *snuff movie* n'est plus un moyen, il devient une fin en soi. En cela, il s'inscrit pleinement dans l'esthétique de la limite dépassée telle que Paul Ardenne la décrit : « *L'apport principal de la modernité à l'histoire de la représentation brutale réside dans la suppression du récit. Vient un moment où le consommateur culturel, las des narrations, las des morales diverses ou des mobiles nombreux qui l'accompagnent, coupe le cordon. L'image violente ? Pourquoi, spectateur, ne pas la regarder pour elle-même ? Et pourquoi, créateur, ne pas la créer, cette image, pour sa valorisation exclusive ? La brutalité en soi peut être fascinante.* »¹⁷

Le *snuff movie* est vide de sens. Seuls prévalent la brutalité, le sadisme et la violence afin de rendre l'image insupportable pour le spectateur. L'esthétique du *snuff movie* a été imaginée en conséquence. Elle souligne l'authenticité des images. Les images d'un *snuff movie* doivent paraître crédibles, sans quoi elles ne sont pas suffisamment intolérables.

En l'absence de véritables *snuff movies*, l'esthétique du genre s'est créée dans l'inconscient collectif, au gré des fantasmes les plus noirs des spectateurs. Toutefois, des cinéastes tournent de faux *snuff movies*, créant une représentation tangible à ces films fantasmés¹⁸. Ces films sont diffusés tels quels auprès des spectateurs, en créant généralement une confusion sur l'authenticité du meurtre filmé. D'autres cinéastes

¹⁷ *Ibidem*, page 154.

¹⁸ La scène finale de *Snuff* (1975, Michael Findlay, Roberta Findlay) tournée par Simon Nuchtern ouvre la voie des faux *snuff movies*.

réalisent également de faux *snuff movies* mais seulement pour en diffuser quelques extraits dans la diégèse de leurs films. Ainsi, ces cinéastes confrontent leurs personnages à des *snuff movies*. C'est l'occasion pour ces cinéastes de représenter leur vision du *snuff movie*, de l'image extrême et plus globalement de la limite dépassée.

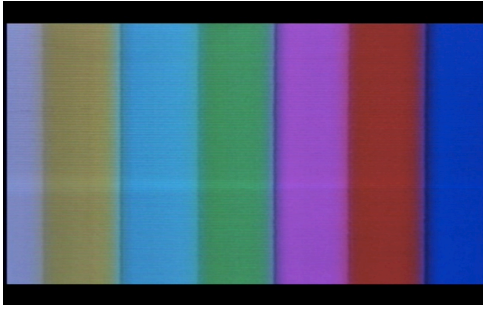
3. Représenter l'au-delà de la limite : le *snuff movie* dans *Tesis*

Dans *Tesis* (1996, Alejandro Amenábar), Ángela (Ana Torrent) et Chema (Fele Martínez) sont deux étudiants d'une faculté de cinéma. Ángela amène une cassette vidéo chez Chema. Elle n'en connaît pas précisément le contenu mais sait toutefois qu'il s'agit d'un film violent. Ángela et Chema démarrent la lecture de la cassette et se rendent compte qu'il s'agit d'un *snuff movie* dans lequel une jeune femme est sauvagement exécutée. Le *snuff movie* est diffusé sur la télévision de Chema et devient ainsi un élément diégétique.

Le *snuff movie* n'est pas montré de manière frontale au spectateur. Seuls sept plans de la scène le montrent explicitement. Dans ces plans, Amenábar imagine la représentation d'un *snuff movie*. Il fait des choix d'ordre esthétique inscrivant le *snuff movie* dans l'esthétique de la limite dépassée tout en lui conférant une spécificité que ne peut revendiquer aucun autre genre cinématographique.

La scène (19''50 – 22''49) se divise en deux parties. Ces deux parties se déroulent dans la chambre de Chema. Ángela et Chema sont devant la télévision qui diffuse le *snuff movie*. Un plan (21''07 – 21''20) sépare ces deux parties. Ce plan se déroule dans la salle de bains. Le *snuff movie* n'est plus diffusé à ce moment-là.

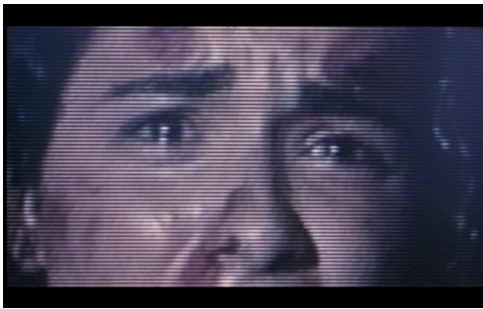
Dans la première partie (19''50 – 21''07), le *snuff movie* est explicitement représenté dans quatre plans (cf. plans [1], [2], [3] et [4]), un raccord et des sons en *off*.



[1] - *Tesis* (19''50)



[2] - *Tesis* (20''47)



[3] - *Tesis* (20''49)



[4] - *Tesis* (20''56)

Le plan [1] montre une mire au début du *snuff movie*. L'usage de la mire exacerbe le caractère brut du *snuff film*, sous-entendant qu'il a été extrait directement de la caméra ayant filmé le meurtre. Le *snuff movie* est clandestin. Il est dépourvu de générique. Aucun nom n'y figure. La mire témoigne de l'absence de montage, et *a fortiori* de trucage. Aucun signe de violence n'a encore été montré. Pourtant, la mire renseigne déjà le spectateur sur l'authenticité de la violence à laquelle il va assister.

Les plans [2], [3] et [4] sont cadrés près du visage de la victime. La violence est hors-champ. Pourtant, elle est omniprésente. Dans le plan [2], le tueur cagoulé apparaît dans l'image. La victime attachée hurle de douleur à son approche. Les plans [3] et [4] sont des très gros plans du regard de la victime. La violence n'existe que par l'expression du regard de la jeune femme qui allie désespoir et effroi.

L'esthétique des plans [2], [3] et [4] renseigne à nouveau le spectateur sur la nature du film. L'image est de mauvaise qualité. Des lignes pixellisées sont apparentes à l'horizontale. Les couleurs sont proches du noir et blanc. La caméra est statique, ce qui laisse penser qu'elle est fixée à un trépied. Tous ces éléments esthétiques concourent à

renforcer l'aspect authentique du film. Le *snuff movie* répond ainsi à la description qu'en fait Rob Conrath dans son article « *Snuff* : meurtre *live*, le passage à l'acte »¹⁹ : « *Le mot clef pour le snuff [movie] est "authenticité". Il doit faire amateur, être "fait maison", sans aucun trucage. Toutes les médiations de l'industrie pornographique (de la production à la publicité) y sont absentes. "J'y suis, en direct" (...)* »²⁰

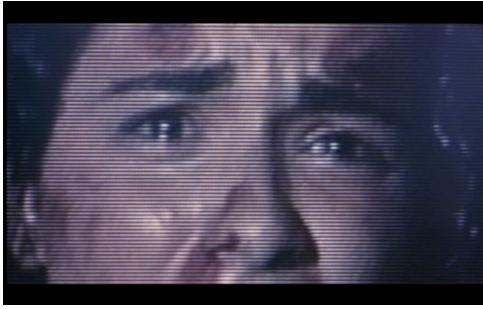
Le son joue un rôle primordial dans la première partie de la scène. Ángela refuse de regarder le *snuff movie*. Elle se tourne, dos à la télévision. Deux groupes de sons la ramènent pourtant au *snuff movie*, à défaut d'images. D'une part, Chema lui décrit la scène. À force d'imprécisions dans sa description et d'avertissements (« *Ne regarde pas.* »²¹), Ángela imagine le pire. D'autre part, Ángela entend les sons du *snuff movie*. Les cris de la victime pénètrent son esprit, comme le souligne le lent *zoom* avant vers elle tandis qu'elle est de dos. Amenábar utilise le son afin de laisser le spectateur imaginer l'irreprésentable plutôt que d'essayer de le représenter.

Par ailleurs, un raccord de plans dans cette première partie illustre un aspect essentiel du *snuff movie* : l'identification. Le *snuff movie* est insupportable car le spectateur s'identifie à la victime. La victime est une femme seule, jeune et vulnérable. Elle est surtout innocente. Rien ne motive les atrocités dont elle est la victime. Afin de figurer cette identification entre la victime et le spectateur, un raccord est effectué entre un plan du visage de la victime et un plan du visage d'Ángela (cf. plans [3] et [5]). Ces plans sont cadrés à la même échelle. La victime et Ángela se ressemblent. La différence majeure entre ces deux plans réside dans la qualité de l'image qui permet de distinguer le *snuff movie* de la réalité. L'identification entre la victime et Ángela est à nouveau soulignée quand Chema reconnaît la victime comme étant Vanessa, une étudiante de la faculté de cinéma où Ángela est inscrite.

¹⁹ Rob Conrath, « *Snuff* : meurtre *live*, le passage à l'acte », dans Julia Kristeva (dir.), *Le Cinéma et le Mal*, Paris, Université Paris 7 – Denis-Diderot, coll. Textuel, n° 31, mai 1997.

²⁰ *Ibidem*, page 29.

²¹ Traduction de l'auteur. Version originale : « *No mires.* », *Tesis*, 20'34, Chema (Fele Martínez).

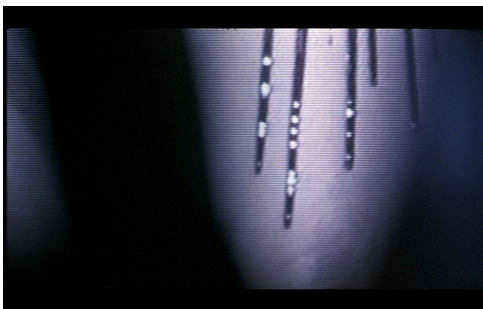


[3] - *Tesis* (20''49)



[5] - *Tesis* (20''50)

Dans la seconde partie (21''20 – 22''16), le *snuff movie* est explicitement représenté dans trois plans (cf. plans [6.1], [6.2], [7] et [8]).



[6.1] - *Tesis* (22''03)



[6.2] - *Tesis* (22''04)



[7] - *Tesis* (22''09)



[8] - *Tesis* (22''49)

Après une courte interruption pendant laquelle Ángela a été vomir dans la salle de bains, Ángela et Chema reprennent le visionnage du *snuff movie*. Cette fois-ci, Ángela regarde frontalement le film. Un coup de feu en *off* se fait entendre et les cris de la victime s'arrêtent brusquement. La victime a été tuée. Pourtant, le film continue. D'après Chema, le tueur va désormais procéder à des sévices sur le cadavre.

Rapidement, Ángela met les mains devant les yeux pour ne plus voir les images. Néanmoins, elle regarde les images à travers les doigts, comme le ferait un enfant pour

voir ce qui lui est interdit. Le plan [6] montre subjectivement ce qu'elle voit à l'écran, avec la forme de ses doigts à l'avant de l'espace. Elle bouge les doigts, ce qui permet au spectateur de balayer du regard l'image. Ce plan remet en question l'utilisation du plan-séquence dans le *snuff movie*. En effet, dans le même plan, à l'avant de l'espace la forme des doigts assure la continuité du plan, tandis qu'à l'arrière de l'espace deux plans s'enchaînent ([6.1] et [6.2]). Le spectateur en déduit que le changement de plan a eu lieu dans le *snuff movie* diégétique. Ce choix d'Amenábar remet en question l'authenticité du *snuff movie* par l'utilisation du montage.

La victime est hors-champ dans les deux parties du plan [6]. Dans la première partie du plan ([6.1]), du sang coule sur une surface indéterminée. Dans la seconde partie du plan ([6.2]), des objets non identifiés qui ressemblent à de la viande tombent sur le sol. L'absence d'identification de ces objets incite le spectateur à imaginer le pire.

Deux plans plus explicites montrent ensuite ce qui se déroule à l'écran. Dans le plan [7], le cadavre de Vanessa est allongé tandis que se fait entendre un bruit de scie circulaire (qui évoque aussi celui de la tronçonneuse). Ensuite, le plan [8] montre la scie circulaire couper des morceaux du cadavre. Chema s'interroge sur la texture de l'image. Les lignes horizontales apparentes lui permettent de déduire que le réalisateur du *snuff movie* a utilisé un *zoom* numérique au cours du tournage.

Les plans de la seconde partie sont plus larges que ceux de la première. Le spectateur découvre l'environnement dans lequel la victime est tuée. La mise en scène est minimaliste. À part la scie circulaire, il y a apparemment peu d'accessoires. Le décor est sobre et sinistre. Il s'agit selon Chema d'un garage. Dans son ensemble, le *snuff movie* est bref. Les moyens de production mis en place sont très faibles.

Cette analyse de séquence montre les choix esthétiques d'un cinéaste souhaitant représenter un *snuff movie*. Amenábar reprend des codes cinématographiques du *snuff movie* généralement admis dans l'imaginaire collectif (deux personnages sont présents : un tueur et une victime, le tueur est masqué, la victime est une femme, le décor ressemble à un garage, l'image est de mauvaise qualité, le meurtre est précédé et suivi

de sévices, etc.) tout en en écartant d'autres (absence de sévices sexuels notamment). Ce faisant, Amenábar inscrit le *snuff movie* dans l'esthétique de la limite dépassée décrite par Paul Ardenne. Le *snuff movie* reprend les caractéristiques principales de cette esthétique : extravagance, extériorité, absence de récit, contenu insoutenable.

Certains cinéastes ont dépassé la représentation communément admise du *snuff movie*, dont celle d'Amenábar est un exemple, afin d'associer la représentation du *snuff movie* avec de nouvelles technologies, voire des technologies futuristes imaginées pour l'occasion. Dans *Halloween : Résurrection / Halloween: Resurrection* (2002, Rick Rosenthal), les participants d'un programme de télé-réalité pénètrent dans la maison de Michael Myers, le tueur de la série des films *Halloween*. Chaque joueur filme son parcours dans la maison. Les spectateurs choisissent le participant, et donc la caméra, qu'ils veulent suivre. Or, Michael Myers va tuer chaque participant. Rick Rosenthal propose ainsi un *snuff movie* en plan subjectif depuis le point de vue de la victime. D'ailleurs, l'esthétique des plans subjectifs du film renvoie à l'esthétique des jeux vidéo qui se jouent en vue subjective. En plus de la vue subjective, dans *Strange Days* (1996, Kathryn Bigelow), le spectateur du *snuff movie* peut ressentir les émotions de la victime ou du tueur au moment du meurtre grâce au *SQUID*²², une technologie permettant d'enregistrer et de reproduire les sensations d'une personne. Par ailleurs, dans *Intraçable / Untraceable* (2008, Gregory Hoblit), des *snuff movies* sont diffusés en direct sur l'internet.

Les cinéastes inscrivent le *snuff movie* dans l'esthétique de la limite dépassée. Le *snuff movie* devient le véhicule de leurs appréhensions relatives à l'avenir des images. L'image contenue dans le *snuff movie* serait capable de transgresser la limite du cinéma. Avant d'arriver à une telle conclusion, il est nécessaire de définir ce qu'est une image.

²² Acronyme de l'expression anglaise « *Superconducting Quantum Interference Device* », qui signifie littéralement « dispositif supraconducteur à interférence quantique ».

II. De l'imagerie à l'image : la mort au cinéma

1. Une distinction nécessaire entre l'image et l'imagerie (visibilité)

L'image extrême du *snuff movie* est fondée sur l'authenticité. L'image doit être vraie, ou du moins le paraître. La recherche de la « vérité » dans l'image n'est pas nouvelle. Déjà en 1970, Jean Baudrillard écrivait : « *Partout c'est le cinéma-vérité, le reportage en direct, le flash, la photo-choc, le témoignage-document, etc. Partout, ce qui est cherché, c'est le "cœur de l'événement", "le cœur de la bagarre", le in vivo, le "face à face" – le vertige d'une présence totale à l'événement, le Grand Frisson du Vécu – c'est-à-dire encore une fois le MIRACLE, puisque la vérité de la chose vue, télévisée, magnétisée sur bande, c'est précisément que je n'y étais pas. Mais c'est le plus vrai que le vrai qui compte, autrement dit le fait d'y être sans y être, autrement dit encore le phantasme.* »²³

Tandis que la tendance décrite par Baudrillard se vérifie encore aujourd'hui, les usages sémantiques impropres relatifs à la notion d'« image » sont légion. Les expressions « image choc » et « image extrême » sont utilisées à des fins sensationnalistes. Pourtant, elles dénaturent la notion d'image plutôt qu'elles ne la renforcent. La redondance due à l'emploi de superlatifs sous-estime la nature même de l'image.

L'image n'existe que par le désir de celui qui veut la voir. Il faut d'emblée mettre fin à une idée reçue : les yeux ne suffisent pas pour voir une image. Marie José Mondzain le rappelle : « *Il est bien dit qu'on peut avoir des yeux et ne point voir.* »²⁴ Selon elle, la chrétienté a créé la notion d'« image » pour entretenir le désir de Dieu. Par définition, l'image est désirée mais elle n'est jamais dévoilée. L'image doit entretenir le désir de celui qui veut la voir sans jamais l'assouvir. C'est ainsi que le désir de Dieu fut maintenu parmi les Chrétiens. Marie José Mondzain note : « *Par image au singulier,*

²³ Jean Baudrillard, *La Société de consommation*, Paris, Denoël, coll. Folio / Essais, n° 35, 1970, page 31.

²⁴ Marie José Mondzain, *L'image peut-elle tuer ?*, Paris, Bayard, coll. Le temps d'une question, 2002, page 34.

*image singulière, mieux vaut entendre ce qui s'inscrit dans la visibilité sans être visible. La force de l'image lui vient du désir de voir. »*²⁵

Marie José Mondzain distingue l'*image* de l'*imagerie*. L'*imagerie* (ou visibilité) a également été créée par les Chrétiens. À défaut de représentation de Dieu dans une image, l'*imagerie* a servi à l'Église à imposer sa vision du monde. L'*imagerie* est visible par tous. Le désir n'est pas nécessaire pour voir l'*imagerie*. En imposant une représentation unique, l'*imagerie* affaiblit la liberté critique de ceux qui la regardent. Marie José Mondzain note : « (...) *en tant qu'institution temporelle voulant prendre un pouvoir et le conserver, l'Église a agi comme tous les dictateurs, elle a produit des visibilités programmatiques faites pour communiquer un message univoque.* »²⁶

Des cinéastes abordant la question du *snuff movie* ont conscience de cette distinction entre l'*image* et l'*imagerie*. Les structures de leurs films reprennent le motif de la quête, c'est-à-dire que les personnages se mettent à la recherche d'un *snuff movie* comme s'il s'agissait de la limite du cinéma, de l'irreprésentable. En somme, ils se mettent en quête d'une image. Ces personnages aspirent à dépasser l'*imagerie* à laquelle ils sont confrontés au quotidien pour atteindre l'*image*.

Dans *Tesis*, Ángela prépare une thèse sur la violence audiovisuelle. Elle travaille sur la banalisation de la violence dans l'*imagerie*. Elle cherche des vidéos dans lesquelles la violence est extrême. Sa quête aboutit quand elle trouve un véritable *snuff movie*. Le *snuff movie* représente le degré de violence audiovisuelle le plus élevé qu'elle puisse trouver dans un film. Avant d'aboutir au *snuff movie* (l'*image*), Ángela a regardé de nombreux films violents (l'*imagerie*). Alejandro Amenábar a dû représenter à la fois l'*imagerie* et l'*image*.

Afin de se procurer des films violents, Ángela se rapproche de Chema, un étudiant de la faculté de cinéma qui est amateur de cinéma dit extrême. Dans le plan [1], Chema est devant sa collection de cassettes vidéo. Cette collection est l'*imagerie* dont il

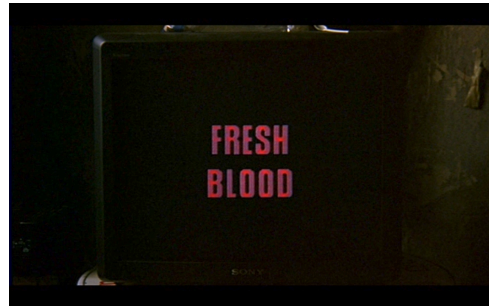
²⁵ *Ibidem*, pages 38 à 42.

²⁶ *Ibid.*

dispose. Il peut voir ces films à loisir. Ces films sont ancrés dans le visible. Il s'agit d'imagerie, même si les contenus de ces films sont extrêmement violents.



[1] - *Tesis* (7''38)



[2] - *Tesis* (8''05)



[3] - *Tesis* (8''13)



[4] - *Tesis* (9''59)



[5] - *Tesis* (12''06)



[6] - *Tesis* (12''15)



[7] - *Tesis* (12''51)



[8] - *Tesis* (22''09)

Chema décide de diffuser un film intitulé *Fresh Blood* à Ángela pour l'initier à des films violents. À plusieurs reprises, le spectateur voit des extraits de ce film (cf. plans [2] à [7]). L'imagerie violente représentée par Amenábar renvoie aux *death films*. Les *death films* sont des compilations de films de morts. Les morts filmées sont prétendument toutes réelles. Les séries des films *Face à la mort / Faces of Death* (1979-1999) et *Traces of Death* (1993-2000) sont les plus célèbres du genre.

D'un point de vue narratif, l'imagerie se distingue de l'image dans *Tesis*. L'imagerie est le moyen, l'image est la fin. Néanmoins, d'un point de vue esthétique, Amenábar représente de la même manière l'imagerie et l'image. En effet, il y a une similitude esthétique entre les plans [3] à [7] issus de *Fresh Blood* (imagerie) et le plan [8] issu du *snuff movie* (image). Ce n'est donc pas dans l'image en elle-même qu'il faut chercher la différence avec l'imagerie mais dans le regard qui l'observe. Ángela regarde frontalement l'imagerie. Malgré son dégoût, elle n'écarte pas son regard de *Fresh Blood*. En revanche, elle ne regarde pas le *snuff movie*. Elle tourne le dos, met la tête dans les mains, couvre les yeux avec les doigts, répétant inlassablement à Chema : « *Je ne veux pas regarder.* »²⁷ C'est précisément parce qu'Ángela refuse de regarder le *snuff movie* que le *snuff movie* acquiert un statut d'image pour elle. En détournant son regard du *snuff movie*, elle entretient son désir de le voir. Son désir est inavoué, certes, mais il existe. L'image ne se regarde pas, elle se désire.

Après avoir distingué l'image de l'imagerie, il va de soi qu'il est inutile d'employer des adjectifs redondants pour qualifier l'image. Inutile de parler d'« image ultime » par exemple. L'image est en elle-même ultime pour celui qui la désire.

L'image n'existe que si elle entretient le désir de celui qui veut la voir. Pourtant, l'image n'est pas inaccessible en soi. Afin de l'approcher, il faut d'abord s'affranchir de l'imagerie qui dirige – au sens propre – le regard. Il faut ensuite conserver le désir de voir l'image. Enfin, il faut être attentif dans la quête de l'image. L'image ne réside pas tant dans l'aboutissement de la quête que dans la quête elle-même. L'image telle qu'elle

²⁷ Traduction de l'auteur. Version originale : « *No quiero verlo.* », *Tesis*, 20'33, Ángela (Ana Torrent).

est définie ici renvoie à « *l'objet fuyant du désir* » décrit par Pascal Bonitzer : « *Entre l'œil vivant du spectateur et la mémoire morte, photochimique de la pellicule, se noue sur le lit fictif de l'écran un simulacre de coït, le plaisir autoérotique de l'œil enlaçant une réalité évanouissante, Daphné, l'objet fuyant du désir, définitivement insaisissable dans sa métamorphose hylémorphique (hylé : le bois mort, la matière).* »²⁸ Or, quel instant est plus éphémère que celui de la mort ?

2. La mort comme spécificité cinématographique

Benny's Video (1992, Michael Haneke) s'ouvre sur le film de l'exécution d'un cochon. Benny (Arno Frisch), un adolescent, regarde inlassablement ce film. Il est enfermé dans sa chambre remplie de postes de télévision et de cassettes vidéo. Dans le film qu'il regarde, deux hommes abattent un cochon avec un pistolet d'abattage. Benny regarde d'abord le film à vitesse normale puis rembobine la cassette et repasse le film au ralenti en se concentrant sur l'instant précis de la mort du cochon. La vidéo est le moyen pour Benny d'assouvir sa fascination pour la mort.

La mort est un instant fugace, insaisissable et unique. Aucun art avant le cinéma ne permettait de représenter la mort. Bien sûr, des cadavres ont été représentés pour figurer la mort. Cependant, la mort en tant que telle, l'instant précis du passage de la vie au trépas, échappait à toute représentation jusqu'à l'arrivée de l'image animée du cinéma. La vidéo a été encore au-delà de la captation de la mort. Désormais, à l'instar de Benny, il est possible de regarder la mort de près en faisant un *zoom*, de la revoir à l'infini et même de la regarder au ralenti.

En 1951, André Bazin avait déjà le sentiment que le cinéma jouissait d'une spécificité par rapport aux autres arts dans son pouvoir d'enregistrer la mort. Il notait : « (...) *la mort est un des rares événements qui justifie le terme, cher à Claude Mauriac, de spécificité cinématographique. Art du temps, le cinéma a le privilège exorbitant de le*

²⁸ Pascal Bonitzer, « L'écran du fantasme », dans Antoine de Baecque (dir.), *Théories du cinéma*, Paris, Les Cahiers du Cinéma, coll. La petite bibliothèque, n° 7, 2001, page 84.

répéter. (...) Sans doute aucun instant vécu n'est identique aux autres, mais les instants peuvent se ressembler comme les feuilles d'un arbre ; d'où vient que leur répétition cinématographique est plus paradoxale en théorie qu'en pratique : nous l'admettons en dépit de sa contradiction ontologique comme une sorte de réplique objective de la mémoire. Mais deux moments de la vie échappent radicalement à cette concession de la conscience : l'acte sexuel et la mort. L'un et l'autre sont à leur manière la négation absolue du temps objectif : l'instant qualitatif à l'état pur. Comme la mort, l'amour se vit et ne se représente pas – ce n'est pas sans raison qu'on l'appelle la petite mort –, du moins ne se représente pas sans violation de nature. Cette violation se nomme obscénité. La représentation de la mort réelle est aussi une obscénité, non plus morale comme dans l'amour, mais métaphysique. On ne meurt pas deux fois. »²⁹

La mort peut être le sujet d'une image. Comme le montre la fascination de Benny pour la mort, certains individus entretiennent le désir d'approcher l'image de la mort. La mort devient précisément image par ce désir. Toutefois, il ne suffit pas de montrer la mort. La mort doit être authentique, ce qui renvoie au *snuff movie*. L'image n'est authentique que si elle est incarnée, comme le note Marie José Mondzain : « *La seule image qui possède la force de transformer la violence en liberté critique, c'est l'image qui incarne. Incarner, ce n'est pas imiter, ni reproduire, ni simuler.* »³⁰

3. L'hypothèse du *snuff movie* comme image

Le *snuff movie* peut être considéré comme une image. Il est authentique et extrême. Il est l'objet de la quête de personnages à la recherche d'images violentes, comme Ángela, voire de l'image de la mort, comme Benny. Étant l'objet d'une quête qui ne peut exister qu'en étant inassouvie, le *snuff movie* est une limite du cinéma.

Pour autant, le *snuff movie* est-il la limite du cinéma ? Le *snuff movie* est devenu l'avatar du mal dans l'imaginaire collectif. À bien des égards, le *snuff movie* incarne le

²⁹ André Bazin, « Mort tous les après-midi », in *André Bazin. Le cinéma français de la Libération à la Nouvelle Vague (1945-1958)*, Paris, Les Cahiers du Cinéma / L'Étoile, coll. Essais, 1983, pages 251-252.

³⁰ Marie José Mondzain, *op. cit.*, page 32.

degré extrême de ce qui peut être imaginé, comme le note Sarah Finger : « *Que l'on se place devant ou derrière la caméra, force est de constater que les snuff movies évoluent entre plusieurs extrêmes : ils représentent à la fois le comble de la criminalité (le crime qui est perpétré n'est pas dissimulé, il est au contraire exhibé), le comble du cinéma (le film ne met en scène aucune fiction, il se contente de présenter un fait horrible), le comble de la mégalomanie (la victime est utilisée pour satisfaire une pulsion, puis elle est détruite) et le comble du voyeurisme (le film permet au spectateur de voler à la victime ce qu'elle avait de plus intime – sa mort).* »³¹

Même s'il est un genre en soi, le *snuff movie* emprunte des codes esthétiques à la plupart des « mauvais genres » du cinéma : le sexe de la pornographie, les sévices des *torture flicks*, la mort réelle des *death films*, le sadisme du cinéma *gore*, etc. Le *snuff movie* va au-delà d'un agencement de ces éléments puisqu'il n'en simule aucun. Le pire devient la somme de cauchemars projetés dans la réalité. Rob Conrath va jusqu'à se poser la question suivante : « *Le snuff [movie] représente-t-il l'extrême limite du processus "voir" ?* »³²

Chaque spectateur a un rapport particulier à l'image. L'image comme limite est donc subjective puisque sa perception varie d'un individu à l'autre. Néanmoins, le *snuff movie* constitue une limite commune dans l'imaginaire collectif. Le seuil de tolérance de certains spectateurs se rapproche davantage du *snuff movie* que le seuil de tolérance d'autres spectateurs. Le *snuff film* reste cependant toujours une limite de par sa radicalité sans équivalent dans la violence. Le *snuff movie* peut ainsi être considéré comme une image, c'est-à-dire le fantasme collectif du pire, de l'irreprésentable, de l'inatteignable. Le *snuff movie* a été imaginé pour borner le cinéma, pour se protéger de l'au-delà du supportable, pour respecter la tolérance maximale de chacun à la représentation de l'extrême.

³¹ Sarah Finger, *op. cit.*, pages 207-208.

³² Rob Conrath, « *Snuff* : meurtre live, le passage à l'acte », in *op. cit.*, page 28.

Paradoxalement, le *snuff movie* est à l'extrémité du seuil de tolérance de chaque spectateur mais il paraît en même temps facile de réaliser un *snuff film*. Pourquoi dès lors le *snuff movie* reste-t-il une simple rumeur infondée ? Qu'advierait-il si un *snuff movie* était reconnu authentique dans notre société ? Pourquoi entretenir cette légende urbaine ?

III. Le *snuff movie*, un simulacre ?

1. « Donner au public ce qu'il veut voir »

Dans *Strange Days*, le *SQUID* est un casque qui permet d'enregistrer les sensations de celui qui le porte. Ces sensations sont enregistrées sur un disque qui peut ensuite être lu à loisir. Il est ainsi possible de ressentir les sensations d'une personne au cours d'une expérience particulièrement stimulante. Lenny Nero (Ralph Fiennes) vend ce type de disques dans la clandestinité. Il s'adresse à des clients aisés et leur propose des expériences en tout genre (expérience sportive extrême, braquage qui tourne mal, relation sexuelle inavouable, etc.). Au cours d'un rendez-vous avec un nouveau client (19''00 – 22''45), Nero explique qu'il doit connaître les pensées secrètes de ses clients afin de leur proposer les disques qui leur soient les plus adaptés. Autrement dit, le travail de Lenny Nero consiste à donner au public ce qu'il veut voir.

« Donner au public ce qu'il veut voir. »³³ C'est ainsi que s'exprime le professeur Jorge Castro (Xavier Elorriaga) devant les étudiants de la faculté de cinéma dans *Tesis*. Selon lui, c'est la seule manière pour le cinéma espagnol de résister à l'hégémonie du cinéma américain. Cette idée est discutée tout au long du film. Ángela a l'occasion de s'opposer au professeur Castro lors d'un entretien au sujet de sa thèse (1'02'' – 1'04''). Selon elle, tout cinéaste a une responsabilité vis-à-vis du public. Le rôle du cinéaste

³³ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Dar al público lo que quiere ver.* », *Tesis*, 28''46, Jorge Castro (Xavier Elorriaga).

n'est pas de céder à toutes les attentes des spectateurs. De son côté, Jorge Castro estime que donner au public ce qu'il veut voir est le principe même du spectacle.

Videodrome évoque ce sujet. Dans ce film, Max Renn dirige la CIVIC-TV, une chaîne de télévision diffusant des vidéos racoleuses. Il cherche des vidéos de plus en plus choquantes pour répondre à la demande des téléspectateurs. Selon Renn, les spectateurs ne cessent de réclamer davantage d'obscénité. Tant qu'il en a les moyens, le public poursuit une course effrénée vers une imagerie de plus en plus extrême.

En se concentrant sur les *snuff movies*, Rob Conrath s'est interrogé sur la nature de cette demande attirée par l'obscénité : « *Se demander dans quel but enregistrer, diffuser et consommer ces images de meurtres ayant toutes les apparences du réel, (...) c'est se poser dans un premier temps des questions socio-politiques sur les limites et les responsabilités de l'image.*

Quel rôle symbolique et social, ces films mêlant sexualité et extrême violence jouent-ils dans l'imaginaire populaire américain ? Que nous apprennent les images sur les représentations du réel, l'épistémologie de l'image et les frontières du regardable ? Jusqu'où peut-on regarder ? »³⁴

Ces questions sont régulièrement traitées par des films dénonçant les excès de la télévision, en imaginant des jeux télévisés et des émissions de télé-réalité extrêmes. Citons par exemple *Le Prix du danger* (1983, Yves Boisset). Ce film se déroule dans un futur proche dans lequel la CTV, une chaîne de télévision, organise un jeu télévisé à succès intitulé « Le Prix du danger ». Dans ce jeu, des candidats doivent rejoindre un endroit tout en échappant à des chasseurs lancés à leur poursuite avec de vraies armes. Les chasseurs ont pour mission de tuer les candidats, sans trucage, en direct à la télévision. À la fin du film, un des responsables de la production du jeu dit : « *CTV vous donne ce que vous souhaitez !* »³⁵ sous les ovations des spectateurs.

³⁴ Rob Conrath, « *Snuff* : meurtre live, le passage à l'acte », in *op. cit.*, pages 25-26.

³⁵ *Le Prix du danger*, 1'31''00, Laurence Ballard (Marie-France Pisier).

Dans son article « Salo Academy »³⁶ à propos de *Salò ou les 120 Journées de Sodome / Salò o le 120 giornate di Sodoma* (1976, Pier Paolo Pasolini), Jean-Baptiste Thoret remarquait que la télé-réalité avait franchi tous les caps, à l'exception de la pornographie et de la mort. Selon lui, Pasolini avait donc proposé en 1976 la « *version ultime des reality-show, filmée du point de ce qu'ils s'interdisent encore : l'acte pornographique et le meurtre.* »³⁷ Julien Bétan note que désormais il existe des programmes de télé-réalité à caractère pornographique, parmi lesquels *Porn Academy*, *Private Stars*, *Porn Star* ou encore *Crunch Academy*³⁸.

La mort reste ainsi l'ultime tabou de la télé-réalité (en exceptant les morts indirectes : suicides de candidats, morts accidentelles sur les tournages, etc.). Toutefois, des cinéastes ont imaginé des programmes de télé-réalité ayant pour seul objectif la mort des candidats. Dans *La Cabane dans les bois / The Cabin in the Woods* (2012, Drew Goddard), des candidats – involontaires – à un programme de télé-réalité sont exécutés devant des caméras. Dans *La Mort en direct* (1980, Bertrand Tavernier), le programme de télé-réalité « Death Watch » montre les derniers jours de la vie de Katherine Mortenhoe (Romy Schneider) qui est atteinte d'une maladie incurable. Ces deux films insistent sur la corrélation positive entre le degré d'obscénité et l'audience des émissions. D'ailleurs, dans *La Mort en direct*, un membre de la production de « Death Watch » estime que « *la mort est la nouvelle pornographie.* »³⁹

Ces considérations sur le public permettent de réfléchir à la responsabilité de la demande des spectateurs dans l'offre toujours plus abondante de contenus obscènes. Toutefois, cette approche a des limites intrinsèques. D'une part, le public est considéré comme un ensemble uniforme de spectateurs. Or, les envies des spectateurs sont singulières et donc différentes. Une approche globale du public n'est pas envisageable

³⁶ Jean-Baptiste Thoret, « Salo Academy », in Parallax View, <http://jbthoret.blogs.nouvelobs.com>, 27 mai 2009, consulté le 8 mai 2016.

³⁷ *Ibidem*.

³⁸ Julien Bétan, *op. cit.*, pages 44-45.

³⁹ Version française du film (disponible sur le DVD édité par STUDIOCANAL en 2009), *La Mort en direct*, 1'14''00.

sans s'exposer à des généralités infondées. D'autre part, la relation entre la demande et l'offre de ce que le public souhaite voir n'est pas univoque. Comment savoir quelle composante influence l'autre et à quel degré ? Dès lors, comment savoir ce qu'un spectateur veut voir ? Veut-il voir ce qui lui est proposé ou au contraire ce qui ne lui est pas proposé ?

Il est préférable de s'extraire de ce débat sans fin en cherchant une approche alternative de la relation du public à ce qu'il veut voir. Selon Marie José Mondzain, l'enjeu ne réside pas tant dans la nature des images que dans la façon dont elles sont montrées et regardées. Ainsi, elle note : « *Il revient donc à ceux qui font des images de construire la place de celui qui voit et à ceux qui font voir les images des premiers de connaître les voies de cette construction.* »⁴⁰ Chaque spectateur a un regard qu'il doit former pour appréhender correctement les images qui lui sont proposées. Ceux qui montrent les images doivent l'aider à construire son regard.

Dans cette perspective, le thème de la dépossession de regard acquiert un poids symbolique fort. Dans *La Mort en direct*, Roddy (Harvey Keitel) est chargé de filmer les derniers jours de Katherine Mortenhoe. Afin que Katherine Mortenhoe ne sache pas qu'elle est filmée, Roddy se fait implanter une caméra dans le cerveau. Ainsi, tout ce que Roddy voit est filmé. Le thème de la dépossession du regard est à double tranchant. D'une part, Roddy lui-même est dépossédé de son regard. Cette idée est explicitée lors de la scène du montage (1'35''). Roddy assiste impuissamment au montage des plans qu'il a tournés, qui correspondent à tout ce qu'il a regardé. D'autre part, le spectateur de l'émission « *Death Watch* » est dépossédé de son regard puisque les producteurs du programme lui imposent le regard d'un autre, en l'occurrence celui de Roddy. Le spectateur perd ainsi sa *liberté de regard*. Ici, celui qui montre des images ne construit pas le regard du spectateur, contrairement à ce que préconise Marie José Mondzain.

Le plus préoccupant est sans doute que ce sont les spectateurs eux-mêmes qui s'exposent à cette dépossession de leur regard. Personne ne les contraint à regarder une

⁴⁰ Marie José Mondzain, *op. cit.*, pages 45-46.

imagerie annihilant leurs libertés. Il reste à supposer que les spectateurs s'exposent à cette annihilation car ils n'en ont pas conscience. Des cinéastes continuent d'alerter les spectateurs sur ces dangers. Par exemple, dans *Night Call / Nightcrawler* (2014, Dan Gilroy), Louis Bloom (Jake Gyllenhaal) est un journaliste avide de succès. Il est prêt à sacrifier sa déontologie journalistique à des fins sensationnalistes. Il déforme la réalité pour donner aux téléspectateurs ce qu'ils veulent voir. Le pari de Bloom est réussi dans la mesure où les prix des vidéos qu'il propose aux chaînes de télévision s'envolent, ce qui sous-entend qu'il en va de même pour les audiences recueillies par ces chaînes. Dans *Night Call*, Dan Gilroy met en garde les spectateurs dont la consommation d'imagerie sensationnaliste met en péril la liberté de regard.

En supposant que le public se soit bel et bien engagé dans une course sans fin vers l'obscénité, pourquoi n'aurait-il pas encore dépassé la limite du cinéma ? Comment expliquer qu'aucune chaîne de télévision ne prévoit de diffuser des *snuff movies* comme dans *Videodrome* ? Si le *snuff movie* en tant qu'image constitue une limite du cinéma, pourquoi n'a-t-elle pas été atteinte tandis que l'imagerie ne cesse de progresser ?

Si le *snuff movie* en tant qu'image n'est jamais atteint, c'est sans doute parce que les spectateurs se complaisent dans l'imagerie. Dès lors, le *snuff movie* serait dépourvu de toute réalité tangible, comme le remarque Jean-Pierre Kamieniak : « *Le snuff movie est en effet un objet virtuel, à tous les sens du terme : un objet qui n'existe pas dans la réalité, mais qui cependant existe en puissance dans l'imaginaire collectif et individuel.* »⁴¹ Non seulement les spectateurs se complaisent dans l'imagerie, mais ils imaginent qu'il y a pire : le *snuff movie*. Le *snuff movie* n'est qu'une projection. Il acquiert pleinement son rôle de limite dans cette perspective. Il borne et entretient l'appétence des spectateurs pour l'imagerie.

Le *snuff movie* n'existe pas mais pourtant il doit rester crédible pour assurer son rôle de limite du cinéma. Ainsi, ce sont les croyances alimentées par les rumeurs – bien qu'elles soient infondées – qui entretiennent le *snuff movie*. Autrement dit, le *snuff*

⁴¹ Jean-Pierre Kamieniak, « *Le snuff movie : un simulacre paradoxal* », in *op. cit.*, page 400.

movie doit contaminer la réalité, même s'il n'existe pas. C'est pour cela que Julien Bétan note : « *La matrice des snuff [movies] serait donc à rechercher dans notre inconscient collectif : les légendes pourraient ainsi distordre notre expérience du réel de manière à ce qu'elle lui corresponde.* »⁴² Cette remarque est un écho direct à la phrase du professeur Brian O'Blivion (Jack Creley) dans *Videodrome* : « *Après tout, il n'y a rien de vraiment réel en dehors de notre perception du réel.* »⁴³

2. L'imagerie, l'opium du peuple ?

Si la progression de l'imagerie extrême n'a pas permis d'atteindre la limite du cinéma qu'est le *snuff movie*, elle a toutefois eu une conséquence significative. Comme le note Paul Ardenne, « *à l'esthétique extrême il y a, en bout de course, une conséquence dramatique : l'épuisement du désir de voir.* »⁴⁴ Or par définition, il ne peut pas y avoir d'image sans désir de voir. C'est le désir de voir lui-même qui crée l'image. Le *snuff movie* relève du domaine de l'image. Par conséquent, l'idée reçue selon laquelle la progression de l'imagerie extrême aboutirait nécessairement au *snuff movie* est fautive. Au contraire, la progression de l'imagerie extrême rend de plus en plus inaccessible le *snuff movie* en tant qu'image en épuisant le désir de voir.

L'image ne crée pas d'accoutumance. Le désir d'atteindre l'image doit être sans cesse inassouvi, sous peine de s'éteindre. L'image n'en serait plus une dès lors qu'elle serait donnée à voir, à loisir, à des spectateurs tout-puissants. En revanche, l'imagerie crée une accoutumance. Elle peut être consommée au gré des envies des spectateurs. Dans *Videodrome*, le professeur Brian O'Blivion utilise cette accoutumance à l'imagerie. Il propose un traitement thérapeutique par l'imagerie. Pour le dispenser, il a créé une mission qui s'adresse aux « pauvres » en manque d'imagerie. La mission s'appelle « *The Cathode Ray Mission* » (littéralement : « La mission du tube

⁴² Julien Bétan, *loc. cit.*

⁴³ Traduction de l'auteur. Version originale : « *After all, there is nothing real outside our perception of reality.* », *Videodrome*, 41''15, Brian O'Blivion (Jack Creley).

⁴⁴ Paul Ardenne, *op. cit.*, quatrième de couverture.

cathodique »), soit un jeu de mots entre « *Ray Mission* » (« Rayon » et « Mission ») et « *Remission* » (« Rémission »).⁴⁵ L'imagerie devient ainsi l'équivalent d'un médicament ou d'une drogue. Elle se consomme par l'intermédiaire d'un poste de télévision. Le décor de la mission de Brian O'Blivion évoque d'ailleurs l'esthétique d'une « salle de *shoot* » fréquentée par des drogués (cf. plan [1]).



[1] - *Videodrome* (26"21)

Dans *Videodrome*, les spectateurs qui deviennent dépendants de leurs rations d'imagerie perdent le sens de la réalité. Ils commencent d'abord par fuir la réalité en se complaisant dans l'imagerie, comme le notait Alain Garsault à la sortie du film : « [O'Blivion] a raison : nous avons tant besoin d'images que nous les préférons à la réalité. »⁴⁶ Puis, ils en viennent à perdre le sens même de la réalité. Le film joue sur la confusion entre la réalité et la fiction. D'ailleurs, le nom du professeur O'Blivion est lourd de sens. « O'Blivion » est un jeu de mots avec « *oblivion* », qui signifie « oubli » ou « inconscience » en anglais.

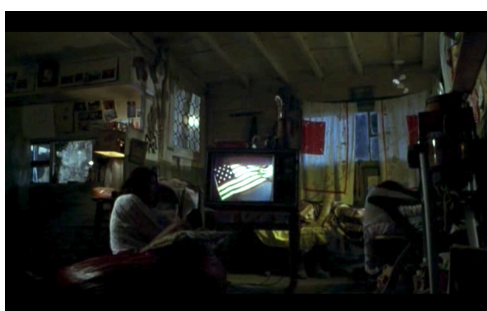
Cette fuite de la réalité vers l'imagerie a été traitée de façon pléthorique au cinéma. Dans *The Brave* (1997, Johnny Depp), le poste de télévision est omniprésent dans la caravane de la famille de Raphael (Johnny Depp) (cf. plan [2]). Quand Raphael promet à son fils Frankie (Cody Lightning) une vie meilleure, celui-ci répond que la

⁴⁵ Dans la version française (disponible sur le DVD édité par MEP Vidéo en 2009), la mission de Brian O'Blivion est appelée « Le secours cathodique », faisant ainsi référence au « Secours catholique ».

⁴⁶ Alain Garsault, « *A malenky bit of strack synthemesc* (un petit peu de drogue d'horreur, dans le langage d'Alex) », in *Positif*, n° 281-282, juillet-août 1984, Paris, page 111.

télévision est déjà très bien (1'01''). Autrement dit, la télévision lui suffit pour avoir une vie heureuse, quitte à oublier la réalité qui l'entoure.

Au-delà des personnages qui se satisfont de l'imagerie, certains en ont besoin pour vivre. C'est le cas de Benny dans *Benny's Video*, comme le remarquait Michel Cieutat lors de la présentation du film : « *Le film est chiche de paroles puisque son protagoniste ne peut vivre que d'images et de bruits.* »⁴⁷ Kathryn Bigelow a explicité cette idée dans *Strange Days* dans la scène avec Tex Arcana (Todd Graff) (39''50 – 41''27). Arcana est un cul-de-jatte. Il vit entouré de postes de télévision (cf. plan [3]) qui diffusent des visibilités violentes à longueur de journée. Dans cette scène, Lenny Nero lui fournit un disque à lire avec un *SQUID*. Le disque contient les sensations d'un homme qui court. Ainsi, Arcana retrouve la sensation de ses jambes. L'imagerie est son moyen de survie. Il vit par procuration.



[2] – *The Brave* (49''12)



[3] – *Strange Days* (40''13)

Même si certains individus ont une consommation forte d'imagerie, le *snuff movie* reste à distance, au point que son existence peut être mise en doute. Pourtant, il pourrait exister. Les conditions de réalisation d'un *snuff movie* sont connues. Il est plausible qu'un individu en réalise un. Cependant, est-ce possible de dépasser ce stade de réflexion ? Le *snuff movie* peut-il déjà exister ? Dans quelle mesure l'hypothèse de l'existence *réelle* du *snuff movie* est-elle envisageable ?

⁴⁷ Michel Cieutat, « Cannes 1992 », in *Positif*, n° 378, juillet-août 1992, Paris, page 79.

3. Et si le territoire précédait simplement la carte ?

Le *snuff movie* n'existe pas. Aucun film n'a été authentifié comme tel depuis l'apparition de la légende urbaine aux États-Unis dans les années 1970. Pourtant, le *snuff movie* reste ancré dans l'imaginaire collectif. Le *snuff movie* est un genre cinématographique clairement codifié alors qu'il n'existe aucun *snuff movie* réel. Cette situation évoque la précession des simulacres décrite par Jean Baudrillard dans *Simulacres et Simulation*⁴⁸. Selon Baudrillard, le simulacre est désormais vrai tandis que la réalité a disparu. Baudrillard ouvre le chapitre « La précession des simulacres » par une épigraphe paraphrasant l'*Ecclésiaste* : « *Le simulacre n'est jamais ce qui cache la vérité – c'est la vérité qui cache qu'il n'y en a pas. Le simulacre est vrai.* »⁴⁹ Puis, Baudrillard détourne une fable de Jorge Luis Borges sur la carte et le territoire. Selon Baudrillard, ce n'est plus le territoire qui est à l'origine de la carte mais l'inverse. Le simulacre ne découle plus de la réalité. Baudrillard écrit : « *Le territoire ne précède plus la carte ni ne lui survit. C'est désormais la carte qui précède le territoire – précession des simulacres –, c'est elle qui engendre le territoire et, s'il fallait reprendre la fable, c'est aujourd'hui le territoire dont les lambeaux pourrissent lentement sur l'étendue de la carte. C'est le réel, et non la carte, dont des vestiges subsistent çà et là, dans les déserts qui ne sont plus ceux de l'Empire, mais le nôtre. Le désert du réel lui-même.* »⁵⁰

Dès lors, il serait aisé de penser que le *snuff movie* précède les films réels, comme la carte précède le territoire. Pourtant, rapprocher le *snuff movie* du simulacre ne va pas de soi. Il ne suffit pas que le *snuff movie* existe pour être réel, encore faut-il qu'il soit regardé comme tel. L'image n'est pas image en soi, elle le devient par le regard de celui qui la regarde. Il en est ainsi du *snuff movie*.

L'image n'est pas active. C'est le spectateur qui l'est ou non. Ainsi, un spectateur peut être confronté à un *snuff movie* sans l'appréhender comme un véritable *snuff film*. La conscience de la présence d'une image et non d'une simple visibilité

⁴⁸ Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.

⁴⁹ *Ibidem*, page 9.

⁵⁰ *Ibid.*, page 10.

modifie le rapport à l'image. Dans *Henry, portrait d'un serial killer / Henry: Portrait of a Serial Killer* (1986, John McNaughton), le personnage d'Otis (Tom Towles) vit entouré d'imagerie. Il passe son temps à filmer et à regarder la télévision. Dans une scène (1'01''48 – 1'02''38), il dort devant un poste de télévision qui diffuse un meurtre qu'il a lui-même filmé. Il ne s'agit pas d'un *snuff movie* au sens propre car Otis n'avait aucune ambition commerciale en réalisant ce film. Toutefois, le film s'en rapproche considérablement. Ce film constituerait une véritable image aux yeux de la plupart des spectateurs. Pourtant, Otis dort devant ce film. À force de consommation de visibilité, il ne parvient plus à distinguer l'image de l'imagerie. Il ne suffit pas d'être confronté à un *snuff movie* pour y voir une véritable image incarnant la limite du cinéma.

Les spectateurs peuvent également avoir tendance à considérer comme faux tous les contenus audiovisuels qui leur sont donnés à voir. Dans *Urban Legend 2 : Coup de grâce / Urban Legends: Final Cut* (2000, John Ottman), des étudiants en cinéma assistent à la projection d'un véritable *snuff movie* (32''00). Néanmoins, leur statut de spectateurs les incite à avoir une distance par rapport au film. Ainsi, ils croient d'emblée que le film est faux. La séquence montre alternativement le *snuff movie* et les visages des spectateurs. Les réactions de ces derniers sont codifiées (rire, peur, etc.). Le statut de spectateur crée une protection vis-à-vis du film.

Même un spectateur appliqué à rechercher un *snuff movie* pourrait négliger une véritable image. Rien ne permet d'affirmer qu'un *snuff movie* authentique ressemblerait aux *snuff movies* imaginés dans l'inconscient collectif. Même s'il s'agit d'une supercherie avérée, le film *Snuff* de Michael et Roberta Findlay a défini les bases de l'esthétique du *snuff movie* fantasmé. En 1975, ce film est « devenu l'exemple à suivre et à dépasser, autant sur le plan de l'esthétique que de la promotion »⁵¹ selon Antonio Dominguez Leiva et Simon Laperrière. Quiconque souhaite atteindre l'image qu'est le *snuff movie* doit donc chercher au-delà des codes esthétiques du genre.

⁵¹ Antonio Dominguez Leiva, Simon Laperrière, *op. cit.*, page 58.

Dans l’imaginaire collectif, le *snuff movie* provient de pays lointains, d’un ailleurs exotique. Ainsi, l’affiche de *Snuff* mettait en exergue le slogan suivant : « *Le film qui ne pouvait être tourné qu’en Amérique du Sud... où la vie est BON MARCHÉ !* »⁵² (cf. image [1]). Les spectateurs occidentaux entretiennent une distance vis-à-vis du *snuff movie*. Dans *Videodrome*, Max Renn croit d’abord que les *snuff movies* qu’il découvre proviennent de Malaisie. Lorsqu’il apprend que ces films sont en fait tournés à Pittsburgh, il y a une rupture dans son comportement. La proximité du spectateur au *snuff movie* rend la situation problématique. Le *snuff movie* cesse d’être lointain et fantasmé. Il devient proche et réel. La mise à distance du *snuff movie* par les spectateurs serait peut-être à chercher davantage dans la psychanalyse que dans la géographie, comme le remarque Rob Conrath : « *Pittsburgh, États-Unis, c’est-à-dire [le] cœur même de l’Amérique industrielle, symbole de notre société de consommation effrénée et à l’image du refoulé capitaliste.* »⁵³



[1] - *Snuff* (affiche)

Il est possible de formuler l’hypothèse suivante : la mise à distance du *snuff movie* est liée au refoulement. Les spectateurs se convainquent eux-mêmes que le *snuff movie* est un simulacre afin de ne pas avouer certaines pulsions humaines, bien évidemment plus développées chez certains détraqués que chez la plupart des autres

⁵² Traduction de l’auteur. Version originale : « *The film that could only be made in South America... where Life is CHEAP!* », affiche promotionnelle de *Snuff*.

⁵³ Rob Conrath, « *Snuff* : meurtre live, le passage à l’acte », in *op. cit.*, page 31.

spectateurs. L'existence du *snuff movie* est un sujet secondaire, ce qui importe réside dans la croyance des spectateurs. Sarah Finger cite le cinéaste Paul Schrader au sujet des *snuff films* : « *Je pense qu'il est concevable que de tels films existent, mais que ce soit le cas ou non, cela est moins important que la croyance du public selon laquelle ils existent vraiment. Sa volonté d'y croire est un fantasme diabolique. Voilà ce qui est intéressant.* »⁵⁴

Le spectateur peut ne pas voir l'image qu'est le *snuff movie*. Il peut même tout faire pour ne pas la voir dans un processus de refoulement. Cela dit, il y a des cas dans lesquels une image est privée de sa force. Le spectateur n'est alors plus en mesure d'atteindre l'image du *snuff movie*. Marie José Mondzain s'intéresse à cette image dénuée de force : « *Les images comme toutes les œuvres peuvent être violentées, privées de leur force. Toutes les formes institutionnelles de l'académisme auront tué plus d'un chef-d'œuvre. Beaucoup de libertés sont massacrées dans les rendez-vous manqués de la scolarité avec les plus grands objets. Ainsi en va-t-il des images.* »⁵⁵

Dans *Tesis*, l'image est dénuée de sa force par le traitement télévisuel. À la fin du film (1'54''47 – 1'56''12), Ángela et Chema quittent l'hôpital tandis qu'un journal télévisé s'apprête à diffuser les images d'un *snuff movie*. L'image existe bel et bien mais elle est modifiée par la télévision. Elle est rendue acceptable par des avertissements et de la censure. La télévision crée de l'imagerie à partir d'une image, autrement dit elle crée un simulacre avec des éléments issus de la réalité. Le territoire précède bel et bien la carte ici. La présentatrice du journal télévisé (Teresa Castanedo) précise en *off* que « *La réalité se mélange à la fiction.* »⁵⁶ Plus justement, elle aurait dû dire que la fiction « contamine » la réalité, qu'elle lui enlève son statut unique. Il ne s'agit plus de réalité puisque la fiction la manipule. La présentatrice justifie ce mélange de réalité et de fiction en disant en *off* que le reportage va « (...) *au-delà de ce qu'un esprit rationnel*

⁵⁴ Sarah Finger, *op. cit.*, page 21.

⁵⁵ Marie José Mondzain, *loc. cit.*

⁵⁶ Traduction de l'auteur. Version originale : « *La realidad se mezcla con la ficción.* », *Tesis*, 1'54''51, présentatrice TV (Teresa Castanedo).

peut concevoir. »⁵⁷ La chaîne de télévision décide de ce que le spectateur est capable de voir ou non. Le spectateur perd son libre arbitre. La scène se déroule dans un hôpital. Les spectateurs sont des patients. Ils reçoivent leurs doses d'imagerie autant que leurs doses de médicaments. Ils laissent leur regard se faire diriger par la télévision.

Marie José Mondzain a saisi précisément cette situation paradoxale dans laquelle est placée l'image : « *Il est plus facile d'interdire de voir que de permettre de penser. On décide de contrôler l'image pour s'assurer du silence de la pensée, et, quand la pensée a perdu ses droits, on accuse l'image de tous les maux, sous prétexte qu'elle est incontrôlée.* »⁵⁸ Sans formation du regard, l'image devient paradoxalement le moyen de diriger le spectateur mais également de se dédouaner de tout contrôle du même spectateur.

Il est clair que ce n'est pas la nature même de l'image qui est en jeu mais le regard qui y est porté. C'est pour cette raison que Julien Bétan dénonce des censures qui sanctionnent des œuvres où la violence est frontale tandis qu'elles tolèrent des œuvres où la violence est davantage insidieuse : « (...) *ce sont bien ces films "extrêmes" qui se voient interdits ou censurés, par qui le scandale arrive. Comme si le fait de montrer une violence intolérable, car réaliste, était plus grave que de la banaliser sous une forme édulcorée. Comme si montrer la mort, représenter le meurtre ou le viol dans toute leur brutalité exerçait une influence plus délétère sur les individus que l'exploitation des instincts voyeuristes, à travers un spectacle violent ne suscitant aucune réponse émotionnelle.* »⁵⁹

Le *snuff movie* est considéré comme un simulacre par les spectateurs. Il incarne une limite fantasmée à l'imagerie obscène. Si un *snuff movie* authentique était diffusé, il ne serait sans doute pas considéré comme tel dans la mesure où l'attention des spectateurs et le traitement audiovisuel saperaient le *snuff movie* de sa force, de son

⁵⁷ Traduction de l'auteur. Version originale : « (...) *más allá de lo que una mente racional puede concebir.* », *Tesis*, 1'54''57, présentatrice TV (Teresa Castanedo).

⁵⁸ Marie José Mondzain, *op. cit.*, pages 87 à 90.

⁵⁹ Julien Bétan, *op. cit.*, pages 144-145.

statut d'image, au point de le cantonner dans le tout-venant de l'imagerie. Pourtant, des cinéastes ont imaginé des personnages s'affranchissant d'un public amorphe et uniforme. Ces personnages se mettent en quête d'un véritable *snuff movie*. Qu'advient-il des rares élus parvenant à s'en approcher, voire à y accéder ?

CHAPITRE II – LES PERSONNAGES EN QUÊTE DE LA LIMITE DU CINÉMA

« (...) c'est une sottise présomption d'aller dédaignant et condamnant
pour faux ce qui ne nous semble pas vraisemblable (...) »

Michel de MONTAIGNE, *Essais*

I. L'imagerie insuffisante pour les scopophiles chroniques

1. De la scopophilie au *snuff movie*

Certains personnages ont besoin de l'imagerie. Ils ne parviennent pas à s'en passer. Dans une scène (37''25 – 38''26) de *Henry, portrait d'un serial killer*, Otis regarde la télévision. Il y a un brouillage intempestif de l'image à l'écran. Excédé, Otis détruit son poste de télévision. Juste après avoir cassé sa télévision, il sort en acheter une nouvelle car il est incapable de vivre sans l'imagerie télévisuelle.

Dans ses *Trois essais sur la théorie sexuelle*⁶⁰, Sigmund Freud montre que l'être humain éprouve du plaisir par le regard. « *L'impression optique reste la voie par laquelle l'excitation libidinale est le plus fréquemment éveillée (...)* »⁶¹ écrit-il. Toutefois, Freud estime qu'à un certain degré le plaisir de regarder (« *le plaisir scopique* »⁶²) devient une perversion, c'est-à-dire une déviance par rapport à la normalité (changement d'objet et de but sexuels, de zone érogène, etc.). Il note : « *Dans une certaine mesure, il arrive à la plupart des normaux de s'arrêter à cet but sexuel intermédiaire que constitue le fait de regarder de façon sexuellement marquée, ce qui leur donne en fait la possibilité de diriger une certaine part de leur libido vers des buts*

⁶⁰ Sigmund Freud, *Trois essais sur la théorie sexuelle*, Paris, Gallimard, coll. Connaissance de l'Inconscient, 1987, trad. Philippe Koepfel [éd. orig. *Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie*, Leipzig / Vienne, Franz Deuticke, 1905].

⁶¹ *Ibidem*, page 66.

⁶² *Ibid.*, page 67.

*artistiques plus élevés. En revanche, le plaisir scopique devient une perversion (...) lorsqu'il est associé au dépassement du dégoût (voyeurs : spectateurs des fonctions essentielles) (...) »*⁶³

Chaque être humain a naturellement une pulsion scopique. Néanmoins, poussée à un degré, cette pulsion devient pathologique chez certains individus. Cette pathologie s'appelle la « scoptophilie » (ou « scopophilie »). La scoptophilie était le sujet d'étude du professeur A. N. Lewis (Michael Powell), le père de Mark Lewis (Karlheinz Böhm), dans *Le Voyeur / Peeping Tom* (1960, Michael Powell). En marge d'un tournage (1'20''00 – 1'21''16), Mark Lewis et le Dr Rosen (Martin Miller) parlent de la scoptophilie. Le Dr Rosen définit la scoptophilie comme étant « *le besoin morbide de regarder, de fixer quelqu'un.* »⁶⁴ L'étymologie du mot « scoptophilie » provient de deux mots grecs : « *skopos* » (« celui qui observe ») et « *philia* » (« amitié »). Étymologiquement, la scoptophilie est donc le plaisir de regarder. La scoptophilie est ce qui fait de certains être humains – et seulement certains – des voyeurs.

La scoptophilie naît d'un manque éprouvé par certains individus, comme le fait remarquer Julien Achemchame en citant l'ouvrage *Le Miroir infidèle*⁶⁵ de Michel Thévoz : « *La rétine n'est pas réductible à une pellicule photo-sensible, c'est d'abord une zone érogène, activée par le manque.* »⁶⁶ Le scoptophile a donc besoin de regarder. Cependant, le regard n'est pas seulement assouvi par la quantité de ce qui est regardé mais aussi par sa qualité. Certains spectateurs sont blasés de l'imagerie qu'ils ont consommée en grande quantité. Afin d'assouvir leurs pulsions scopiques, ils ont besoin de dépasser l'imagerie. C'est ce basculement qui conduit certains scoptophiles à la recherche de l'image. Le désir de l'image naît à ce moment-là.

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ Traduction de l'auteur. Version originale : « *The morbid urge to gaze.* », *Le Voyeur*, 1'20''38, Dr Rosen (Martin Miller).

⁶⁵ Michel Thévoz, *Le Miroir infidèle*, Paris, Minuit, coll. Critique, 1996.

⁶⁶ Julien Achemchame, « Dans chaque image, une mort », dans Yann Calvet, Jérôme Lauté (dir.), *Michael Powell. À la lisière du monde*, Caen, Éclipses, n° 53, décembre 2013, page 98.

Au cours d'une réunion au début de *Videodrome* (3''44 – 5''23), Max Renn et ses associés regardent un film qu'ils jugent ringard et trop doux. Renn est devenu blasé à force de regarder une imagerie devenue inoffensive pour lui. Il souhaite découvrir un film capable de le « bousculer ». Dans *Strange Days* (28''30 – 28''55), Max Peltier (Tom Sizemore) va encore plus loin que Renn en expliquant à Lenny Nero que la fin du monde est imminente car tout a déjà été inventé. Or, Peltier se révélera par la suite le réalisateur d'un film montrant un viol et un meurtre sans trucage. Peltier repousse les limites en vigueur pour atteindre quelque-chose de nouveau, en l'occurrence le *snuff movie*. Le scotophile en manque d'image cherche à transgresser la limite de l'imagerie à laquelle il est confronté.

La scotophilie peut ainsi conduire au *snuff movie*. Bien évidemment, tout dépend des individus. Toute généralité serait infondée. Chaque spectateur a une relation particulière à l'imagerie, ressentant plus ou moins – voire pas du tout – un manque.

Le basculement de la scotophilie au *snuff movie* est envisageable. Il ne s'agit pas nécessairement d'atteindre le *snuff movie* mais en tout cas de s'approcher d'une représentation vraisemblable de la violence, du sexe et de la mort. *Fenêtre sur cour / Rear Window* (1954, Alfred Hitchcock) aborde la question de la scotophilie. Immobilisé par un plâtre à la jambe, L. B. Jefferies (James Stewart) tue le temps en épiant ses voisins grâce à son appareil photographique. Au fur et à mesure, il prend goût à son nouveau passe-temps, au point de devenir un voyeur. Jean-Pierre Kamieniak cite Stéphane Bou⁶⁷ qui constate que la carrière de Hitchcock – surtout entre *Fenêtre sur cour* (1954) et *Frenzy* (1972) – peut se lire comme une fuite vers le *snuff movie* : « (...) [Hitchcock] n'a jamais cessé de vouloir représenter d'une manière toujours plus directe et frontale la violence du geste meurtrier, le saccage de la nudité offerte en spectacle, le rythme qui agite la pulsion de tuer. Le tout allié au thème du voyeurisme sans cesse mis en scène pour mieux interroger la nature du regard de ses

⁶⁷ Stéphane Bou, s. v. « *Snuff movie* », dans Philippe Di Folco (dir.), *Dictionnaire de la pornographie*, Paris, PUF, coll. Grands dictionnaires, 2005.

spectateurs. »⁶⁸ Bien évidemment, il ne s'agit pas de dire ici que Hitchcock aurait souhaité découvrir un *snuff movie* authentique. Il s'agit simplement de montrer l'attrait morbide qui peut faire basculer de la scoptophilie à la recherche de l'image que constitue le *snuff movie*.

Le scoptophile souhaitant s'affranchir de l'imagerie dont il est blasé ne recherche pas seulement de nouveaux objets à regarder. Il recherche aussi de nouvelles sensations. Pour ce faire, il doit ne pas être suffisamment préparé. Il doit être surpris pour ressentir des sensations (dégoût, malaise, gêne, etc.). Paul Ardenne le note ainsi : « *Le document d'horreur, pour qui en use par le regard, n'est pas seulement un fait photographique, cinématographique ou vidéographique. Au-delà du critère d'enregistrement qui lui est propre (rendre compte objectivement d'une réalité donnée), il est aussi le prétexte d'une épreuve physique à laquelle le spectateur se sait de manière intuitive insuffisamment préparé. Je veux voir, mais ai-je assez de courage et de force pour regarder ? Raison suffisante pour essayer. Telle se constitue la "violence du voir", pour reprendre la formule de Gérard Bonnet*⁶⁹. »⁷⁰

2. La scoptophilie peut-elle rester inassouvie ?

L'ouverture de *Tesis* (0''00 – 2''06) se déroule à bord d'un métro. Un agent de la station annonce aux passagers qu'un homme s'est jeté sous la rame du métro. Les passagers sont priés d'évacuer la rame. L'agent demande aux passagers de ne pas regarder les rails sur lesquels le corps du suicidé est déchiqueté. Pourtant, Ángela ne résiste pas à la pulsion qui l'incite à regarder à l'endroit du cadavre. Elle s'approche du bord du quai mais au moment où elle pourrait voir le corps un agent l'attrape par l'épaule et lui demande de partir. La pulsion scopique d'Ángela reste inassouvie. Ángela est scoptophile. Qu'elle le veuille ou non, elle est sous l'emprise de sa pulsion scopique. Elle n'y résiste pas.

⁶⁸ Jean-Pierre Kamieniak, « *Le snuff movie : un simulacre paradoxal* », in *op. cit.*, page 404.

⁶⁹ Gérard Bonnet, *La Violence du voir*, Paris, PUF, coll. Bibliothèque de psychanalyse, 1996.

⁷⁰ Paul Ardenne, *op. cit.*, pages 310-311.

Dans *Strange Days*, Lenny Nero se fixe des limites claires afin de résister à sa scoptophilie. Il refuse catégoriquement de regarder – et de ressentir – la mort dans les disques de *SQUID* qu’il consomme. Dès le début (3’’53 – 5’’26), il dit à son vendeur de disques, Tick (Richard Edson), qu’il ne veut pas voir de « nécroclips »⁷¹. Il se justifie en disant : « *Question d’éthique.* »⁷² Nero est méfiant envers la consommation extrême des disques. Il le confie à Faith Justin (Juliette Lewis) (43’’57 – 46’’32). Selon lui, le compagnon de Faith Justin, Philo Gant (Michael Wincott), s’expose à un danger en consommant trop de disques de *SQUID*. Il dit d’ailleurs : « [Gant] *se branche trop.* »⁷³

Lenny Nero refuse de voir l’image de la mort. En se fixant une limite personnelle, Nero garde une inconnue dans ce qu’il regarde. C’est ainsi qu’il entretient son désir. Marie José Mondzain réfléchit à cette question à propos de la représentation de Dieu dans la chrétienté. Selon elle, l’inaccessibilité de l’image maintient le désir de cette même image. Assouvir une pulsion met fin au désir. Ainsi, le croyant ne doit jamais voir Dieu, sous peine de ne plus le désirer. Pour étayer ses propos, Marie José Mondzain cite Grégoire de Nysse⁷⁴ qui relate le moment où Moïse a exprimé son désir de voir Dieu : « (...) *il ne se serait pas montré lui-même, Dieu, à son serviteur, si cette vue avait été telle qu’elle eût arrêté le désir du voyant. C’est en cela que consiste la véritable vision de Dieu : que celui qui lève les yeux vers Lui ne cesse jamais de le désirer.* »⁷⁵

L’image incarne bel et bien une limite. À chacun de se fixer ses propres limites, à l’instar de Lenny Nero qui refuse de voir des films montrant des morts authentiques. Néanmoins, l’attitude de certains personnages est plus complexe à appréhender. Des personnages affirment respecter certaines limites alors qu’ils ne les respectent pas dans

⁷¹ Traduction de l’auteur. Version originale : « *Black-jack clips.* », *Strange Days*, 4’’35, Lenny Nero (Ralph Fiennes).

⁷² Traduction de l’auteur. Version originale : « *It’s policy. I got ethics here.* », *Strange Days*, 4’’38, Lenny Nero (Ralph Fiennes).

⁷³ Traduction de l’auteur. Version originale : « *He uses the wire too much.* », *Strange Days*, 44’’40, Lenny Nero (Ralph Fiennes).

⁷⁴ Grégoire de Nysse, *Vie de Moïse*, Paris, Cerf, coll. Sources chrétiennes, n° 1, 2007, pages 257 à 267.

⁷⁵ Marie José Mondzain, *op. cit.*, pages 38 à 42.

la réalité. C'est notamment le cas d'Ángela dans *Tesis*. Elle n'assume jamais son comportement vis-à-vis de l'image. Elle prépare une thèse sur la violence audiovisuelle. Elle dit au professeur Castro (1'02'' – 1'04'') que la banalisation de la violence dans les médias audiovisuels l'interpelle et qu'elle la rejette systématiquement. Pourtant, elle est attirée par la représentation de cette violence, même si elle ne l'assume pas.

Ángela est confrontée pour la première fois à une imagerie extrêmement violente chez Chema (9''57 – 10''15). Chema lui montre *Flesh Blood*, un *death film*. Devant la violence des images, Ángela s'indigne : « *Quelle horreur ! Il y a des gens qui regardent ce type de films ?* »⁷⁶ Chema lui répond sur un ton sarcastique : « *Toi, par exemple.* »⁷⁷ Chema saisit bien le problème à travers cette réplique. Ángela a beau s'indigner, elle n'écarte jamais le regard du poste de télévision. Elle est happée par les images. Pourtant, aussitôt, elle se défend (sans pour autant modifier la direction de son regard) : « *Moi, c'est différent. Je ne prends pas de plaisir à regarder ça. Ça me dégoûte.* »⁷⁸ Il y a un décalage entre le comportement intérieur et l'attitude extérieure d'Ángela, entre ce qu'elle fait et ce qu'elle assume.

Alejandro Amenábar met en scène cette ambivalence du personnage d'Ángela dans une autre scène. Ángela est de nouveau chez Chema (19''50 – 22''49). Cette fois, ils sont confrontés à un *snuff movie* authentique. Ángela commence par dire qu'elle ne le regardera pas. Elle se met dos à la télévision mais se retourne lentement, attirée par les cris de la victime. Elle est ainsi confrontée une première fois à l'image du *snuff movie*. Ensuite, elle s'assoit face à la télévision. Cette fois, elle met les mains devant les yeux. Pourtant, elle écarte rapidement les doigts pour regarder au-travers (cf. plan [1]), comme le ferait un enfant à qui il est demandé de ne pas regarder une scène jugée trop choquante pour lui. Quel est l'intérêt pour Ángela de faire semblant de ne pas regarder ?

⁷⁶ Traduction de l'auteur. Version originale : « *¡Que horror! ¿De verdad hay gente que mira estas películas?* », *Tesis*, 10''02, Ángela (Ana Torrent).

⁷⁷ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Tú, por ejemplo.* », *Tesis*, 10''07, Chema (Fele Martínez).

⁷⁸ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Lo mío es distinto. Yo no disfruto mirando esto. Me da asco.* », *Tesis*, 10''08, Ángela (Ana Torrent).

Elle n'assume pas sa scopophilie. À nouveau, Chema lui fait remarquer : « (...) *au fond, ça te plaît.* »⁷⁹



[1] – *Tesis* (22''08)

Le personnage de Chema est intéressant dans la mesure où il est l'opposé du personnage d'Ángela dans son rapport à l'image. Chema et Ángela sont tous les deux attirés par l'image. Pourtant, seul Chema assume cette attirance. Il la revendique même avec outrage. Tandis qu'Ángela est au bord du malaise après avoir aperçu le *snuff movie*, Chema mange une énorme poignée de chips devant la télévision (21''06). Chaque spectateur a un rapport différent à l'image mais aussi avec ses propres pulsions.

À la fin de *Tesis* (1'51''00 – 1'56''12), le spectateur se rend compte qu'Ángela n'est qu'une scopophile parmi d'autres. Tous les patients de l'hôpital ont les yeux rivés sur les postes de télévision qui s'appêtent à diffuser des extraits d'un *snuff movie*. Pourtant, Ángela quitte l'hôpital avant que ne soient diffusés les extraits. Elle détourne le regard sans hésitation. En somme, elle a surmonté ses pulsions. Elle a pris conscience de sa scopophilie et l'a surmontée. D'ailleurs, elle dit avoir arrêté sa thèse, comme si elle avait pris conscience qu'il est illusoire de rejeter systématiquement la représentation de la violence. Plutôt que de la rejeter, il faut l'accepter pour pouvoir l'appréhender efficacement. Ángela quitte l'hôpital comme si elle était guérie, laissant derrière elle les patients-scophiles alités, gavés docilement d'imagerie violente.

⁷⁹ Traduction de l'auteur. Version originale : « (...) *al fondo, te gusta.* », *Tesis*, 22''36, Chema (Fele Martínez).

À la fin du *Voyeur* (1'29''38 – 1'31''25), Helen Stephens (Anna Massey) s'introduit dans la salle de travail de Mark Lewis sans que ce dernier ne le sache. Elle est attirée par le projecteur de Lewis. Elle lance la projection de la bobine chargée sur la machine. Or, Helen Stephens a déjà assisté à la projection d'un film chez Lewis (20''00 – 26''08). Elle avait alors supplié Lewis d'arrêter la projection car le film lui était insupportable. Malgré ce souvenir, elle lance elle-même une nouvelle projection. Elle est attirée par l'image. La projection est filmée en plan-séquence. Le film projeté est hors-champ. Le plan effectue un lent *zoom* avant sur le visage de Helen Stephens où différentes expressions se lisent : amusement, incompréhension, peur... La musique diégétique permet au spectateur d'identifier le film que regarde Helen Stephens comme étant le film du meurtre d'une prostituée commis par Lewis. Le *zoom* avant se finit sur un gros plan serré de Helen Stephens. Elle est prisonnière du cadre, elle ne peut plus détourner son regard d'un écran hypnotique. Afin d'échapper à la projection, elle se lève et part à reculons. Elle est effrayée mais pourtant elle garde le regard fixé sur l'écran. Comme Ángela dans *Tesis*, Helen Stephens éprouve une lutte intérieure entre ses pulsions et sa raison. Elle devrait détourner le regard mais elle en est incapable. Le plan-séquence se concentre sur son regard. D'abord, le lent *zoom* avant aboutit à un cadrage serré de son visage, mettant en avant son regard (cf. plan [2]). Puis, quand elle s'enfuit, elle passe derrière une étagère qui masque partiellement son corps, ne laissant apparaître que son regard (cf. plan [3]). Tout passe par le regard, au point que les films abordant la question de la scopophilie ont développé une esthétique de l'œil.



[2] – *Le Voyeur* (1'30''20)



[3] – *Le Voyeur* (1'30''33)

3. L'apparition de l'« œil-caméra »

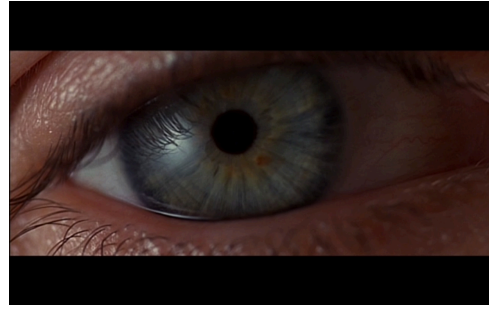
C'est par le regard que la transgression de la limite du cinéma s'effectue. Pour voir une image, il faut la *regarder*. C'est pour cette raison que l'œil est tant représenté dans les films abordant la question du *snuff movie*. Quiconque osera s'approcher d'un *snuff movie* devra y confronter son regard.

Symboliquement, le plan d'ouverture du *Voyeur* représente un œil (cf. plan [1]). La paupière s'ouvre au maximum, laissant voir la plus grande partie visible de l'œil. De la même manière, le plan d'ouverture de *Strange Days* montre un œil en très gros plan (cf. plan [2]). Ensuite, ces deux films ne cessent de faire référence aux yeux. Par exemple, au début du *Voyeur*, Mark Lewis filme des ambulanciers emmener le corps d'une de ses victimes. Un curieux s'adresse à Lewis en lui demandant pour quel journal il travaille. Lewis répond ironiquement *The Observer* (soit le nom d'un hebdomadaire britannique signifiant littéralement « l'observateur »). Au cours d'un *flashback* dans *Strange Days*, Faith Justin dit à Lenny Nero : « *J'adore tes yeux, Lenny. J'adore la façon dont ils regardent.* »⁸⁰ Dans une autre scène, Nero demande à Wade Beemer (Michael Jace), le garde du corps de Philo Gant de ne pas le frapper dans les yeux (48''30). Les personnages sont conscients que leurs yeux sont essentiels. La consommation d'imagerie, voire l'accès à l'image, passe nécessairement par les yeux. À ce titre, dans *Videodrome*, il est significatif que les créateurs du programme éponyme travaillent pour *Spectacular Optical*, un réseau d'opticiens. Ils veulent changer la façon de regarder des spectateurs tandis qu'ils vendent des lunettes. D'ailleurs, Max Renn essaye chez eux des lunettes grotesques (cf. plan [3]), comme s'il pouvait modifier son regard en changeant simplement la monture de ses lunettes.

⁸⁰ Traduction de l'auteur. Version originale : « *I love your eyes, Lenny. I love the way they see.* », *Strange Days*, 16''41, Faith Justin (Juliette Lewis).



[1] – *Le Voyeur* (0''41)



[2] – *Strange Days* (0''48)



[3] – *Videodrome* (46''46)

La perte du regard est cruciale pour les personnages scoptophiles. Au début de *Fenêtre sur cour* (8''23 – 14''00), Stella (Thelma Ritter), l'infirmière de Jefferies, se rend compte que son patient s'adonne au voyeurisme. Elle lui rappelle que le voyeurisme est puni par la loi. Elle ajoute que par le passé, les voyeurs avaient les yeux brûlés au fer rouge. Dans *Henry, portrait d'un serial killer*, Otis passe son temps à regarder et à filmer les gens qui l'entourent. Il ne se rend même plus compte qu'il est un voyeur. Au cours du film (1'07''28 – 1'10''09), un de ses yeux est percé. La symbolique est forte. Otis est puni à l'endroit même de son péché. *A Serbian Film* (2010, Srdjan Spasojevic) pousse la symbolique encore plus dans l'extrême. Une équipe de tournage drogue Milos (Srdjan Todorovic), un acteur de cinéma pornographique à la retraite, puis le fait tourner dans un *snuff movie* en tant que bourreau. Quand il se rend compte de ce qu'il a fait sans en être conscient, Milos décide de se venger. Il tue alors les membres de l'équipe de tournage. Au cours de l'un des meurtres (1'25''), Milos

enfonce son sexe dans l'œil de sa victime. Sexe, mort, violence... Tous les éléments du *snuff movie* sont ainsi réunis et employés au même moment dans ce meurtre.

Certains personnages n'ont pas d'autre choix que de perdre leurs yeux pour mettre fin à leurs pulsions voyeuristes. Dans *La Mort en direct*, Roddy s'est fait greffé une caméra dans le cerveau. De cette manière, tout ce qu'il voit est enregistré et peut être diffusé à la télévision. Or, Roddy se retourne contre la chaîne de télévision qui l'emploie. Il prend conscience qu'il entretient les pulsions voyeuristes des téléspectateurs avides d'obscénité. Sa seule échappatoire est la cécité. Il devient aveugle au sens propre pour à nouveau voir au sens figuré. La cécité est sa libération. Il met ainsi fin à sa scotophilie.

Dans *La Mort en direct*, l'œil de Roddy devient un « œil-caméra ». L'œil et la caméra ne font plus qu'un. Ils fusionnent en une entité singulière. Le voyeur peut utiliser un objet pour améliorer les facultés de ses yeux : des jumelles pour agrandir, des caméras pour mémoriser, etc. Néanmoins, à force d'utiliser ces objets, le voyeur les oublie. Il confond ce qu'il voit avec ses yeux et ce qu'il voit grâce aux objets interposés entre ses yeux et ce qu'il regarde. Le film *Henry, portrait d'un serial killer* insiste sur cette dimension. Dès qu'il acquiert une caméra, Otis passe son temps à regarder le monde à travers elle. Il n'a plus conscience de l'interface entre ses yeux et la réalité. Plusieurs séquences sont filmées en plan subjectif en épousant le regard d'Otis, notamment la scène où il filme une agression dans un parc (49''40 – 50''50) dans la plus grande indifférence. Le plan subjectif comprend les marques de la caméra (image verdâtre, croix centrale, bords du cadre, etc.) (cf. plan [4]). Otis a intégré ces marques dans son propre regard. Son regard est devenu celui de sa caméra.



[4] – *Henry, portrait d'un serial killer* (50''28)

La limite du cinéma est peut-être ce point précis où la réalité se confond avec la fiction. Les personnages ne savent plus délimiter la réalité. Ils en perdent toute perception. Dans *Tesis*, pendant la projection de *Fresh Blood*, Ángela demande à Chema s'il a déjà vu un mort. Celui-ci répond par l'affirmative car il a déjà vu des morts à la télévision. Chema ne fait plus la différence entre la réalité et la fiction. En parlant de *Fresh Blood*, il dit à Ángela : « *Tout ce que tu es en train de regarder est réel. Qu'est-ce que tu veux de plus ?* »⁸¹

Dans *Hardcore* (1979, Paul Schrader), Jake VanDorn (George C. Scott) recherche sa fille Kristen (Ilah Davis) qui est partie travailler dans le cinéma pornographique. Au cours de sa quête, VanDorn s'enfonce dans les milieux les plus extrêmes de la pornographie, approchant notamment l'industrie clandestine des *snuff movies*. À la fin du film, VanDorn retrouve un acteur de *snuff movies*, Tod (Gary Rand Graham), qui sait où est sa fille. Il le retrouve dans une maison de prostitution où des pratiques extrêmes ont lieu. Tod essaye de s'enfuir. Au cours de la course-poursuite, Tod et VanDorn traversent les murs de la maison (cf. plans [5] et [6]). Chaque pièce est un décor avec une ambiance distincte. La course-poursuite devient une course vers la réalité. Cette course-poursuite aboutira d'ailleurs dans la rue, comme un retour à la

⁸¹ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Lo que estas viendo es real. ¿Qué más quieres?* », *Tesis*, 12''15, Chema (Fele Martínez).

réalité. Cette scène permet à VanDorn de retrouver sa fille tout en rétablissant une stricte séparation entre la réalité et la fiction.



[5] - *Hardcore* (1'32''59)



[6] - *Hardcore* (1'33''14)

Le *snuff movie* est le moyen pour certains personnages de partir en quête de la vérité. Le *snuff movie* est le fantasme de la « vérité cinématographique ». Beaucoup de personnages de films traitant des *snuff movies* travaillent dans des lieux où sont créées des fictions. Mark Lewis est opérateur de cinéma dans *Le Voyeur*, Max Renn est producteur d'une chaîne de télévision dans *Videodrome*, Ángela est étudiante dans une faculté de cinéma dans *Tesis*. Autrement dit, ils connaissent les artifices de l'imagerie cinématographique. C'est sans doute cela qui les incite à rechercher une image comme vérité cinématographique. Le *snuff movie* incarne cette image à leurs yeux.

II. À la recherche de la vérité

1. La quête du *snuff movie* justifiée par des motivations distinctes

Les personnages qui se lancent à la quête d'un *snuff movie* ne partagent pas tous les mêmes motivations. Il est essentiel de le souligner pour éviter toute généralité. Des personnages cherchent volontairement un *snuff movie* et assument leur recherche. Max Renn dans *Videodrome* intègre cette catégorie. D'autres personnages se lancent à la recherche d'un *snuff movie* sans assumer les vraies raisons de leur recherche. C'est notamment le cas d'Ángela dans *Tesis*. Enfin, certains personnages recherchent des *snuff movies* sans avoir l'envie d'en regarder un. Ils agissent par obligation. À aucun

moment, leurs motivations ne sont mises en doute. Ils ne cèdent jamais à l'attraction de l'image du *snuff movie*, même en s'en approchant au plus près. Deux personnages représentent ce groupe. D'une part, Jake VanDorn dans *Hardcore* se lance à la recherche d'un *snuff movie* dans l'espoir de sauver sa fille de l'industrie clandestine de la pornographie extrême. VanDorn intègre les milieux les plus extrêmes de la pornographie, se faisant passer pour un producteur. Il reste toujours fidèle à ses principes rigoristes. À la fin du film, il ramène sa fille chez lui dans un retour à la normale, comme si sa découverte de la pornographie extrême n'avait été qu'un affreux cauchemar. D'autre part, Tom Welles (Nicolas Cage) dans *8 mm* (1999, Joel Schumacher) est un détective privé. Il est payé par une riche veuve pour enquêter sur l'authenticité d'un *snuff movie*. Welles ne ressent que du dégoût face au *snuff movie* du début à la fin du film. Il n'y cède jamais.

La pluralité des personnages recherchant un *snuff movie* montre que chaque individu a des pulsions plus ou moins enfouies, plus ou moins détraquées et plus ou moins avouées. Il est intéressant de constater que les personnages qui se lancent dans la quête d'un *snuff movie* ont des situations professionnelles distinctes. Cette diversité explique en partie leur approche différente du *snuff movie*. Pour la plupart, ils ont tout de même le point commun de travailler dans l'audiovisuel : Mark Lewis dans *Le Voyeur* est opérateur de cinéma et réalisateur à ses heures perdues, Max Renn dans *Videodrome* est directeur d'une chaîne de télévision, Ángela dans *Tesis* est étudiante dans une faculté de cinéma, Lenny Nero vend des films de *SQUID* dans *Strange Days*, Benny dans *Benny's Video* est cinéphile et cinéaste amateur. En revanche, Jake VanDorn dans *Hardcore* et Tom Welles dans *8 mm* sont des personnages extérieurs au secteur de l'audiovisuel.

Un personnage est commun à tous ces films : le « fournisseur ». Ce personnage fournit des films extrêmes. Il initie les personnages à une imagerie violente. C'est le cas de Chema dans *Tesis*. Le fournisseur renvoie à la figure du *dealer* de drogue. Il travaille généralement dans l'illégalité car les films dont il dispose sont considérés comme un

mal endémique pour la société, comme la drogue. Le fournisseur se soustrait à la loi pour vendre ses films. C'est le cas de Harlan (Peter Dvorsky) dans *Videodrome* qui fournit à Max Renn des films piratés. La figure du fournisseur structure la quête du personnage principal, notamment dans *8 mm* avec Max California (Joaquin Phoenix) qui emmène Tom Welles dans les bas-fonds de la pornographie clandestine.

Le fournisseur peut confronter le personnage principal à l'image du *snuff movie*. Dans *Videodrome*, c'est Harlan qui montre le *snuff movie* du programme « Videodrome » à Max Renn. Dans *Strange Days*, Tick montre un « nécroclip » (équivalent du *snuff movie* pour la technologie du *SQUID*) à Lenny Nero. Le fournisseur peut accompagner le personnage recherchant un *snuff movie* sur le chemin de la « vérité » en écartant l'imagerie et en donnant à voir une véritable image.

2. Une tentative de sortie de la « caverne »

Dans le roman *Rafael, derniers jours / The Brave* (1991, Gregory Mcdonald)⁸², un producteur de cinéma recrute un marginal, Rafael, pour tourner dans un *snuff movie*. Il lui explique sa conception des *snuff movies* ainsi : « *Ce que nous sommes en train de faire, ce sont peut-être bien les plus grands films de l'histoire, parce qu'ils sont la vérité pure, Rafael, c'est pas du chiqué, on montre comment des personnes réelles souffrent et meurent réellement, et ça reste de l'art, de l'art et de l'ironie (...)* »⁸³

« La vérité pure ». Tel est l'objectif des personnages se lançant à la quête d'un *snuff movie*. Ils souhaitent s'affranchir de l'imagerie pour accéder à une image authentique. En cela, ils évoquent les prisonniers de l'allégorie de la caverne de Platon⁸⁴ dont un ne veut plus voir les ombres du feu mais seulement la réalité après l'avoir aperçue. Une fois que les personnages ont aperçu l'image, ils ne parviennent plus à se satisfaire à nouveau de l'imagerie.

⁸² Gregory Mcdonald, *Rafael, derniers jours*, Paris, Fleuve Noir, coll. Domaine étranger, 1996, trad. Jean-François Merle [éd. orig. *The Brave*, New York, Barricade Books, 1991].

⁸³ *Ibidem*, pages 34-35.

⁸⁴ Platon, *La République*, Paris, Gallimard, coll. Folio / Essais, n° 228, 1993, pages 357 à 402.

L'image est l'aboutissement du cinéma, sa limite. Il n'est pas envisageable de rester dans le cinéma tout en allant au-delà de l'image. L'image dépasse la représentation. L'image met à mal le dispositif cinématographique, qu'il soit fictionnel ou documentaire. C'est cet aboutissement que recherche Mark Lewis dans *Le Voyeur*.

Mark Lewis poursuit les travaux entrepris par son père. Il désire saisir l'expression de la peur avec sa caméra. Pour ce faire, il tue des femmes. Il filme ses meurtres. Il espère ainsi capter l'expression de l'effroi de ses victimes. Il souhaite imprimer sur la pellicule une expression de peur brute, dénuée de toute fioriture. En somme, il veut saisir un moment de vérité, si bref soit-il. Les travaux de Lewis révèlent le paradoxe de la photographie dans son rapport à la mort, comme le note Paul Ardenne en citant Roland Barthes⁸⁵ : « *“La photographie est le lieu de la mort” (qui avant résidait dans la religion). Paradoxe de la photographie : “cette image que produit la mort en voulant conserver la vie.”* »⁸⁶ Ce qui intéresse Lewis dans sa quête est la captation de l'irreprésentable, de l'au-delà du représentable. Le cinéma est le seul art permettant à Lewis d'atteindre son but. C'est pourquoi il éprouve la limite du cinéma afin de la transgresser. Julien Achemchame note cela en citant Didier Truffot⁸⁷ : « *Peeping Tom transforme le cinéma en mythe mortifère afin de retrouver la quintessence de la peur et de l'image. Seule la capture de l'irreprésentable finaliserait cette quête insensée et désespérée.* »⁸⁸

Que recherche véritablement Mark Lewis ? Il recherche une image. Qu'est-ce que cela signifie ? Recherche-t-il une représentation objective ? Dans ce cas, il resterait dans le champ de la représentation. Or, l'image met à mal les modalités de la représentation. Elle les transcende. Il est essentiel de revenir à la définition de l'image afin de mieux appréhender sa recherche. Marie José Mondzain note : « *L'image ne produit aucune évidence, aucune vérité et ne peut montrer que ce que produit le regard*

⁸⁵ Roland Barthes, *La Chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980.

⁸⁶ Paul Ardenne, *op. cit.*, page 292.

⁸⁷ Didier Truffot, « Le champ terrifiant », in *Simulacres*, n° 1, automne 1999, Paris.

⁸⁸ Julien Achemchame, « Dans chaque image, une mort », dans Yann Calvet, Jérôme Lauté (dir.), *op. cit.*, page 96.

que l'on porte sur elle. L'image attend sa visibilité de la relation qui s'instaure entre ceux qui la produisent et ceux qui la regardent. En tant qu'image, elle ne montre rien. »⁸⁹ Il est donc illusoire de poursuivre une image comme représentation objective puisque l'image en soi ne montre rien. L'image n'existe que par le regard qui lui confère le statut d'image.

La quête de la vérité est intérieure. L'image n'est pas à chercher à l'extérieur de soi mais en son for intérieur. C'est pourquoi la quête du *snuff movie* en tant que quête de l'image, de la vérité, bouleverse les personnages. C'est leur intériorité qui est mise en jeu. Dans *Le Voyeur*, la recherche de la vérité modifie le désir de Mark Lewis. Celui-ci éprouve des sentiments pour Helen Stephens. Pourtant, il la maintient autant que possible à distance. Sa quête lui a fait découvrir qu'il était capable de tuer, y compris les êtres qu'il aime. Dans *8 mm*, les croyances de Tom Welles sont ébranlées. À travers le *snuff movie*, il découvre que certains être humains sont capables de commettre des atrocités qu'il ne soupçonnait pas. Le *snuff movie* apparaît comme l'avatar d'un mal intérieur que les personnages cherchent à exorciser. Par exemple, au cours de *Tesis*, Ángela apprend à surmonter sa scotophilie. La recherche du *snuff movie* comme quête intérieure des personnages affaiblit considérablement les imageries pseudo-documentaires censées représenter les *snuff movies*. Le *snuff movie* s'inscrit dans le fantasme cauchemardesque, dans l'au-delà de la représentation.

La recherche d'un *snuff movie* interroge la relation entre la violence de l'image et la violence intérieure du spectateur, entre le regard du spectateur et ce qu'il regarde, entre le spectateur et son environnement, comme le note Paul Ardenne : « *Vouloir voir la violence, c'est éprouver notre violence intime, plonger dans les recoins sombres de notre psyché, endurer notre potentiel inavoué de brutalité, notre disposition au sadisme et au masochisme, l'existence diffuse et tyrannique de notre inconscient optique.* »⁹⁰ Il y

⁸⁹ Marie José Mondzain, *op. cit.*, page 37.

⁹⁰ Paul Ardenne, *op. cit.*, pages 310-311.

a un jeu de miroir entre le spectateur et l'image. Les personnages sont tantôt acteurs, tantôt spectateurs, de leur propre quête.

Freud a relevé cette dualité en étudiant les perversions. Selon lui, les perversions consistant à regarder (voyeurisme) ou à être regardé (exhibitionnisme) impliquent une dualité : le pervers est à la fois actif et passif. Il écrit : « *Dans les perversions dont la tendance est de regarder et d'être regardé, se révèle une caractéristique très remarquable (...) Dans ce cas, le but sexuel se présente en effet sous une double forme, active et passive.* »⁹¹ Ainsi, tout voyeuriste est aussi exhibitionniste, et inversement : « *Toute perversion "active" s'accompagne donc ici de son pendant passif ; celui qui, dans l'inconscient, est exhibitionniste, est en même temps voyeur.* »⁹²

Certains cinéastes ont évoqué ce basculement des personnages entre le statut de spectateur et celui d'acteur au cours de leur quête vers le *snuff movie*. Généralement, le spectateur devient acteur au cours de la quête. Par exemple, dans *Videodrome*, Max Renn est d'abord spectateur. C'est d'ailleurs son métier. Il sélectionne des vidéos à diffuser sur la chaîne de télévision qu'il dirige. Cependant, après avoir vu un *snuff movie* sur le programme « Videodrome », il devient progressivement acteur. Il reproduit la violence dont il a été témoin. Il commence par percer les oreilles de sa compagne Nicky Brand (Deborah Harry) pour goûter son sang (14''50 – 16''45). Le premier plan de cette séquence est d'ailleurs intéressant (cf. plan [1]). Il représente le basculement de Renn de son rôle de spectateur à celui d'acteur. Tandis que Renn perce les oreilles de Nicky Brand, le *snuff movie* est diffusé à la télévision en arrière-plan. Renn tourne le dos à la télévision. Après avoir vu le *snuff movie*, il s'en détourne et devient acteur. Tout au long du film, Renn devient de plus en plus acteur et de moins en moins spectateur. Ce basculement connaît son paroxysme au cours de l'hallucination de Renn dans laquelle il s'imagine être le bourreau d'un *snuff movie* (49''57 – 51''41).

⁹¹ Sigmund Freud, *loc. cit.*

⁹² *Ibidem*, page 81.



[1] – Videodrome (15''08)

A Serbian Film interroge la dualité du spectateur et de l'acteur en l'inversant. Milos a atteint un *snuff movie* sans le vouloir en ayant été drogué. Au réveil, il se rappelle progressivement du *snuff movie* qu'il a tourné, comme le fait remarquer Julien Bétan : « *Les scènes de violence ne se déroulent jamais dans le présent du film, apparaissant sous la forme de projections, de vidéos ou de souvenirs.* »⁹³ Il devient spectateur de ses propres actes. Autrement dit, le basculement est inversé. Milos passe du statut d'acteur à celui de spectateur. Julien Bétan commente cette inversion de la manière suivante : « *Milos n'a d'autre choix que de (...) subir [les images], mais le spectateur aurait le loisir de quitter la salle ou d'arrêter le DVD. Et si sa curiosité morbide l'emporte, le caractère profondément révoltant des images risque bien de lui faire regretter son choix : elles marquent la rétine de manière indélébile, ce qui a été vu ne peut être effacé de la mémoire. En cela, en plus de décrire assez habilement le processus du traumatisme, le film véhicule lui-même un effet traumatique. Attiré par le caractère transgressif du propos, et alléché aussi par les premières scènes à caractère uniquement sexuel, le spectateur se retrouve pris à son propre jeu, mis face à des fantasmes qu'il n'a – espérons-le – jamais eus.* »⁹⁴ Le malaise provoqué par le film est dû à l'impuissance du personnage. Le personnage devenu spectateur n'a pas la capacité de redevenir acteur pour résoudre la situation. Il ne peut que la regarder sans intervenir.

⁹³ Julien Bétan, *op. cit.*, page 133.

⁹⁴ *Ibidem.*

3. Une remise en question de la vérité

Si certains personnages se fixent comme objectif d'atteindre un *snuff movie*, à l'instar de Mark Lewis dans *Le Voyeur*, d'autres n'ont pour ambition que de prouver l'inauthenticité d'un *snuff movie*. Ce sont deux catégories de personnages qui agissent à rebours. Dans *8 mm*, Tom Welles est payé pour dire si oui ou non le *snuff movie* qui lui est présenté est authentique. Dès le début, Tom Welles avoue son scepticisme en qualifiant le *snuff movie* de « *folklore de la pornographie* »⁹⁵. *A priori*, il n'y croit pas. À ses yeux, le *snuff movie* n'est qu'une légende urbaine et il compte le prouver.

Les personnages méfiants vis-à-vis de l'authenticité des *snuff movies* se lancent dans une analyse précise des *snuff films* dont il dispose. Dans *Tesis*, lorsqu'Ángela et Chema regardent le *snuff movie* pour la première fois, ils perdent tout discernement sous le coup de l'émotion, surtout Ángela. Ángela dit qu'elle ne voudra jamais regarder ce film en entier. En revanche, Chema garde le film et le revoit. À force de le regarder, il retrouve une distance critique. L'image a perdu de son aura puisque Chema l'a regardée plusieurs fois frontalement. Chema invite Ángela chez lui (25''46 – 28''06) et lui explique qu'il a trouvé une faille dans la prétendue authenticité du film. Il s'agit bel et bien d'un *snuff movie*. Néanmoins, il n'est pas filmé en plan-séquence. Il y a plusieurs coupes dans le plan, à peine visibles à l'œil nu puisqu'elles sont très brèves. Cela surprend Chema puisque ces coupes vont à l'encontre de la définition du *snuff movie*. Selon lui : « *Dans ce genre de films, ce qui intéresse, c'est de tout voir. Plus y en a, mieux c'est.* »⁹⁶ Chema ne refuse pas de croire au *snuff movie* mais il se méfie de l'imagerie présentée abusivement comme image.

Dans *8 mm*, Tom Welles va au-delà de la méfiance : il ne veut pas croire. Il est prêt à tout pour prouver que le *snuff movie* sur lequel il enquête est truqué. La confusion entre réalité et fiction est difficile à cerner, comme le dit l'avocat Daniel Longdale (Anthony Heald) à propos du *snuff movie* : « *Il est vraiment réaliste, c'est le moins*

⁹⁵ Version française du film (adaptation de Joël Savdié), *8 mm*, 10''12, Tom Welles (Nicolas Cage).

⁹⁶ Traduction de l'auteur. Version originale : « *En una película de este tipo, lo interesante es verlo todo. Cuánto más, mejor.* », *Tesis*, 26''28, Chema (Fele Martínez).

qu'on puisse dire. Mais combien de personnes voit-on se faire tuer au cinéma, comme à la télévision, en permanence ? »⁹⁷ Welles n'a qu'un moyen pour prouver que le *snuff movie* est simulé : analyser le film. Il commence par numériser la bobine de 8 mm (38''02 – 38''29) afin de pouvoir étudier chaque détail du film en *zoomant*, en modifiant la luminosité, en passant au ralenti, etc. Par ailleurs, il pense avoir acquis de véritables *snuff movies*. En les regardant, il s'aperçoit que la victime est jouée par la même actrice dans tous les films. Il prouve ainsi l'inauthenticité de ces films.

Tom Welles devient obsédé par le *snuff movie* sur lequel il enquête. Il n'a pas d'autre moyen que de prouver la supercherie du film pour se guérir de cette obsession. Ce *snuff movie* incarne son image, sa limite personnelle, celle qu'il ne peut pas transgresser. La portée politique du film est intéressante à étudier. Le film est conservateur. Le personnage s'échine à prouver l'inauthenticité du *snuff movie* pour s'assurer qu'aucune limite de la société n'a été atteinte. Il souhaite conserver l'ordre de la société. Pourtant, Tom Welles réunit des preuves qui attestent l'authenticité du *snuff movie*. Il sait que l'image de ce *snuff film* le hantera à jamais, maintenant qu'il est certain de son authenticité. C'est pour cela qu'à la fin du film (1'51''55 – 1'52''04), il se blottit dans les bras de sa femme en pleurant et en implorant : « *Sauve-moi.* »⁹⁸

Dans *8 mm*, Tom Welles pleure pour avoir atteint l'image du *snuff movie*. Au contraire, dans *Le Voyeur*, Mark Lewis pleure pour ne pas l'avoir atteinte. Dans un plan (1'11''48 – 1'12''08), Lewis s'effondre sur son grand écran blanc en pleurant. Le film qu'il a réalisé dans l'espoir d'atteindre l'image est raté. Il déplore son échec. La vérité demeure inaccessible pour certains personnages. Des quêtes restent inabouties, au moins pendant un temps.

Les personnages se lancent à la quête de l'image qu'est le *snuff movie* en ayant conscience que cette quête peut les conduire à leur propre perte. Pourtant, ils s'y engagent tout de même. Certains personnages s'y engagent par obsession (Tom Welles

⁹⁷ Version française du film, *8 mm* (adaptation de Joël Savdié), 9''41, Daniel Longdale (Anthony Heald).

⁹⁸ Version française du film, *8 mm* (adaptation de Joël Savdié), 1'52''56, Tom Welles (Nicolas Cage).

dans *8 mm*), d'autres parce que cette quête est le sens de leur vie (Mark Lewis dans *Le Voyeur*). Le *snuff movie* est l'aboutissement de cette quête. Il est l'aboutissement d'un *crescendo* esthétique de l'insupportable. Ce *crescendo* est nécessaire pour que les spectateurs puissent croire au *snuff movie*. À l'instar de Jake VanDorn dans *Hardcore*, beaucoup de spectateurs ne soupçonnent pas les pratiques les plus extrêmes du cinéma. Le *crescendo* esthétique mis en place par les cinéastes les prépare au choc de la découverte du *snuff movie*.

Qu'arrive-t-il aux personnages achevant leur quête ? Que se passe-t-il une fois que le *snuff movie* est atteint ? Quelles sont les conséquences de la découverte de l'image ? Les attentes des personnages sont-elles satisfaites par cette découverte ?

III. L'image peut tuer

1. Quand l'image tue

« *Tu penses qu'une image peut tuer une personne ?* »⁹⁹ Telle est la question qu'Ángela pose à Chema dans *Tesis* après avoir découvert le professeur Figueroa (Miguel Picazo) mort dans une salle de projection. Ángela pressent le danger de l'image. Elle vole la cassette vidéo devant laquelle est décédé Figueroa mais elle ne regarde pas frontalement le film enregistré sur cette cassette. D'abord, elle lit la cassette dans son magnétoscope mais elle coupe l'image de la télévision (15''56 – 17''07). Elle n'entend ainsi que le son du film. Ensuite, elle écoute à nouveau le son du film avec ses écouteurs (17''07 – 17''21, 29''29 – 30''53). Après, elle amène la cassette chez Chema (19''34 – 21''07). Chema regarde le film – qui s'avère être un *snuff movie* – tandis qu'Ángela tourne le dos au poste de télévision. Chema lui décrit le film sans qu'elle le regarde. Puis, Ángela regarde partiellement l'écran en mettant les mains devant les yeux

⁹⁹ Traduction de l'auteur. Version originale : « *¿Crees que una película podría matar a una persona?* », *Tesis*, 15''12, Ángela (Ana Torrent).

et en regardant à travers les doigts (21''20 – 22''16). Enfin, Chema fait venir Ángela chez lui pour lui montrer un détail dans le *snuff movie* (27''15 – 28''03). Il lui montre le film frontalement. Ángela saisit la télécommande et coupe le son de la télévision. Bien qu'elle soit attirée par l'image, Ángela s'en méfie. Elle refuse de s'y confronter dans sa totalité. Elle en isole à chaque fois des éléments (son, image).

Marie José Mondzain s'est interrogée sur la capacité de tuer de l'image. Elle rappelle qu'une image ne peut pas tuer, au moins au sens propre : « *Mais qui sont les coupables ? Ceux qui tuent ou ceux qui produisent et diffusent les images ? Or culpabilité et responsabilité sont des termes qui ne sont attribuables qu'à des personnes, jamais à des choses. Et les images sont des choses.* »¹⁰⁰ Pourtant, elle nuance ensuite son propos. Selon elle, une image n'est pas tout à fait une chose : « (...) *il faut admettre [que les images] se tiennent à mi-chemin des choses et des songes, dans un entre-monde, un quasi-monde, où se jouent peut-être nos servitudes et nos libertés.* »¹⁰¹

Ce n'est pas l'image en soi qui tue. C'est avant tout la charge symbolique qui y est véhiculée et qui est propre à chaque individu. C'est d'ailleurs cette force symbolique qui confère le statut d'image. Cette idée rejoint la pensée de Marie José Mondzain : « (...) *l'image n'existe qu'au fil des gestes et des mots qui la qualifient, la construisent, comme de ceux qui la disqualifient et la détruisent.* »¹⁰² Cela explique la pluralité des images devant lesquelles meurent les personnages. Dans *Tesis*, le professeur Figueroa meurt devant une image représentant le mal absolu, prenant la forme d'un *snuff movie*. Dans le mythe d'Orphée et Eurydice, c'est l'image de l'être aimé qui ne peut pas être regardée, sous peine de mort. Dans *Ring* (1998, Hideo Nakata), quiconque ose regarder une cassette maudite meurt une semaine après le visionnage. Ces quelques exemples témoignent de la pluralité de la nature de « l'image qui tue ». C'est ce que le spectateur voit dans l'image, et non ce que l'image montre, qui est capable de tuer.

¹⁰⁰ Marie José Mondzain, *op. cit.*, page 13.

¹⁰¹ *Ibidem.*

¹⁰² *Ibid.*

Dans *Ring*, seule la cassette maudite originale tue. Les copies de cette cassette n'ont aucun effet sur les spectateurs. Le rôle de la copie est essentiel. Dans *8 mm*, Madame Christian (Myra Carter) embauche Tom Welles pour prouver l'inauthenticité du *snuff movie* possédé par son mari. Daniel Longdale, l'avocat de Madame Christian, demande à Welles de ne pas faire de copies (13''02). Le *snuff movie* que Madame Christian lui confie est l'unique exemplaire et doit le rester. La copie de l'image entretient le désir tandis que l'image originale y met fin. Le spectateur confronté à la copie de l'image garde le désir d'apercevoir un jour l'image originale. Les personnages qui meurent face à une image ont aperçu l'image originale. Ils ont atteint une limite, un point de non-retour.

« *Les choses que t'auras vues, tu peux pas les effacer après. Ça s'installe et ça te bouffe la tête. (...) tout le monde a une limite.* »¹⁰³ C'est ainsi que Max California prévient Tom Welles qui se lance à la recherche d'un *snuff movie* dans *8 mm*. Le risque qu'encourt celui qui souhaite se confronter à l'image n'est pas nécessairement la mort physique mais potentiellement une mort cérébrale. Le spectateur n'est pas forcément prêt à recevoir l'image. Le degré de violence de l'image peut être tel qu'il détruit le cerveau de celui qui ose la regarder frontalement. Dans *Strange Days*, Tick et Philo Gant sont tués par mort cérébrale. Le tueur les oblige à regarder une image qu'ils ne sont pas prêts à voir. Ils ont le cerveau brûlé, ils sont « court-circuités », « *cramés* »¹⁰⁴ selon Lenny Nero. Quand Nero découvre le corps inerte de Tick (1'27''36 – 1'28''49), un plan subjectif montre la perception de la réalité de Tick (cf. plan [1]). Il perçoit le monde comme le ferait une caméra détraquée. Il ne peut plus bouger. Les couleurs qu'il voit sont saturées et n'arrêtent jamais de changer. Le son qu'il entend résonne.

¹⁰³ Version française du film, *8 mm* (adaptation de Joël Savdié), 40''54, Max California (Joaquin Phoenix).

¹⁰⁴ Traduction de l'auteur. Version originale : « *cooked off* », *Strange Days*, 1'28''15, Lenny Nero (Ralph Fiennes).



[1] - *Strange Days* (1'28''36)

Le Voyeur interroge le pouvoir mortifère de l'image. Mark Lewis a conçu sa caméra comme une arme. Dans le pied fixé à la caméra, il dissimule un poignard. Jean-Paul Török note : « *Brandissant horizontalement dans le sens du travelling ultime cette épée mise à nu* »¹⁰⁵, il tue ses victimes tout en les filmant. Dès lors, l'image ne tue pas mais il faut tuer pour qu'il y ait image. La relation entre l'image et la mort est omniprésente dans le film. Vivian (Moira Shearer), une jeune actrice, s'interroge ingénument : « *Qu'est-ce qui pourrait m'effrayer au point de me tuer ?* »¹⁰⁶ Mark Lewis n'aura de cesse de tenir à distance de lui-même Helen Stephens, la jeune femme dont il est épris. Il craint qu'en étant proche d'elle, il la filme et la tue. Il finit par lui avouer le danger de l'image : « *Je perds tout ce que je filme.* »¹⁰⁷

Si certains personnages meurent en atteignant l'image, n'est-ce pas envisageable que ce soit la société qui les élimine ? Atteindre l'image revient à transgresser une limite. Or, l'ordre de la société repose sur le respect de ses limites. En éliminant les sujets transgressifs, la société assure sa pérennité. Bien sûr, l'ordre de la société évolue. Néanmoins, il évolue du fait d'un mouvement global de la société vers la limite, et non du mouvement de quelques individus. Ces marginaux sont en avance sur leur temps.

¹⁰⁵ Jean-Paul Török, « *Le Voyeur. Look at the sea* », in *Positif*, n° 36, novembre 1960, Paris, pages 57-58.

¹⁰⁶ Traduction de l'auteur. Version originale : « *What could threaten me to death?* », *Le Voyeur*, 41''30, Vivian (Moira Shearer).

¹⁰⁷ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Whatever I photograph, I always loose.* », *Le Voyeur*, 1'08''25, Mark Lewis (Karlheinz Böhm).

Sans le soutien de la société, ils sont éliminés. Julien Bétan cite Gil Bartholeyens, Pierre-Olivier Dittmar et Vincent Jolivet¹⁰⁸ qui estiment que : « *Cette mise en crise des frontières ne peut être que passagère, car soit l'ordre résiste et tout revient à sa place, soit la frontière se déplace et un nouvel ordre est créé.* »¹⁰⁹ Cette idée est reprise par les cinéastes dont les personnages se lancent dans des quêtes solitaires vers le *snuff movie*, en allant à l'encontre de la société. Ainsi, Alain Masson écrivait dans le cadre de la sortie de *Hardcore* : « *Le monde entier semble donc être une machination, dont quelques personnes ne sont pas les complices.* »¹¹⁰ À la fin de *Videodrome*, Max Renn prend conscience de cette machination. Il comprend qu'il est manipulé. C'est pour cela qu'il décide de se rebeller contre le programme « Videodrome ».

2. Mourir face à sa propre image ?

L'image en soi ne peut pas tuer, mais la confrontation à l'image peut être mortelle. L'essence de l'image devant laquelle des personnages meurent provient de l'intériorité même des personnages. Aussi convient-il de se demander si l'image devant laquelle un spectateur meurt n'est pas tout simplement sa propre image ? L'image acquerrait ainsi un rôle de révélation fatale faite à celui qui oserait se confronter à sa propre image. L'image est authentique. Elle ne trompe pas. L'image devient le miroir de l'âme. Elle transcende la simple reproduction des aspects physiques. Celui qui regarde sa propre image voit son véritable reflet, sans aucune fioriture.

Dans *Tesis*, Chema raconte une nouvelle d'Oscar Wilde à Ángela (1'20''16 – 1'21''45). Il s'agit de la nouvelle *L'Anniversaire de l'infante / The Birthday of the Infanta* (1891, Oscar Wilde)¹¹¹. C'est l'histoire d'un nain affreux qui se lie d'amitié avec l'infante d'Espagne. L'infante l'apprécie car il la fait rire. Un jour, le nain voit son

¹⁰⁸ Gil Bartholeyens, Pierre-Olivier Dittmar, Vincent Jolivet, *Image et transgression au Moyen Âge*, Paris, PUF, coll. Lignes d'art, 2008.

¹⁰⁹ Julien Bétan, *op. cit.*, page 4.

¹¹⁰ Alain Masson, « "tes clairs yeux sont en moi" (*hardcore*) », in *Positif*, n° 219, juin 1979, page 54.

¹¹¹ Oscar Wilde, « L'Anniversaire de l'infante », in *Une maison de grandes*, Paris, Gallimard, coll. Folio / Bilingue, n° 126, 2004.

reflet dans un miroir et découvre sa laideur. Il comprend que l'infante ne rigolait pas avec lui pour son humour mais du fait de son physique disgracieux. Le nain meurt sur le coup. Le nain est mort en découvrant son vrai visage. Toute sa vie, il avait fantasmé son apparence. C'est en se voyant tel qu'il est réellement qu'il meurt. Son regard sur sa propre image l'a tué aussi promptement que ne l'aurait pétrifié le regard de Méduse.

Dans *Le Voyeur*, Mark Lewis tue ses victimes avec le poignard fixé au pied de sa caméra. Lors de la scène finale (1'32''46 – 1'34''39), Lewis dévoile en plus un miroir fixé à sa caméra. Il ne tue pas seulement avec le poignard mais avant tout avec l'image que la victime se renvoie à elle-même. Lors de cette scène, Lewis menace de tuer Helen Stephens. Il l'accule dans un coin de la pièce. Il la filme tout en orientant son poignard vers la gorge de sa victime (cf. plan [1]). Puis, il dévoile le miroir fixé à sa caméra (cf. plan [2]). Helen Stephens est contrainte de regarder son reflet. Elle y voit son image. Sa peur n'est pas simulée. Lewis l'oblige à se confronter à son véritable reflet, sans aucun artifice. La peur de la victime et l'image de sa peur forment un cercle vicieux. La peur est entretenue par son propre reflet, prouvant ainsi les propos de Mark Lewis : « *Savez-vous ce qui est le plus effrayant ? La peur.* »¹¹² Force est tout de même de constater que le miroir de Lewis est un miroir déformant. Il exacerbe les expressions, plutôt que de les reproduire objectivement. Le reflet devient cauchemardesque. Il ne reflète pas l'extériorité objective des personnages mais plutôt leur intériorité subjective.



[1] – *Le Voyeur* (1'34''02)



[2] – *Le Voyeur* (1'34''20)

¹¹² Traduction de l'auteur. Version originale : « *Do you know what's the most frightening thing in the world is? It's fear.* », *Le Voyeur*, 1'33''36, Mark Lewis (Karlheinz Böhm).

D'une certaine manière, la recherche de l'image de Mark Lewis est poursuivie par le violeur dans *Strange Days*. Celui-ci viole et tue Iris (Brigitte Bako) (49''49 – 54''43). Il filme la scène à l'aide de son casque *SQUID* qui permettra ensuite à des spectateurs de ressentir les émotions qu'il a lui-même ressenties au cours de la scène. Néanmoins, le violeur ne se contente pas de violer et de filmer. Il instaure un jeu de miroir vicieux entre la victime et le bourreau. Il met un casque *SQUID* à Iris et le connecte à son propre casque. De cette manière, la victime ressent les sensations de son bourreau. Elle voit à travers le regard du violeur. Autrement dit, elle ressent le plaisir du bourreau qui la viole et la tue. En somme, elle meurt face à sa propre image. Le violeur va plus loin que Mark Lewis. Dans *Le Voyeur*, Lewis obligeait ses victimes à regarder leur reflet. Ici, le violeur impose à sa victime de regarder son propre reflet mais à travers le regard de son bourreau. La victime est dépossédée de son regard. Une fois le meurtre achevé, le violeur ouvre les yeux d'Iris, soit l'inverse de ce qui se fait habituellement sur un cadavre. L'assassin ouvre les yeux de sa victime qui a tout fait pour les fermer car elle savait que c'était son propre regard qui allait la tuer. Bien évidemment, le prénom d'Iris est symbolique eu égard à cette scène.

3. « *I'm glad I'm afraid* » : la mort de Mark Lewis

Dans *Le Voyeur*, l'inspecteur Gregg (Jack Watson) confie au sergent Miller (Nigel Davenport) au sujet d'une victime de Mark Lewis : « *Je n'ai jamais vu une telle expression de peur sur n'importe quel autre visage que celui de cette femme. Qu'est-ce qu'elle a bien pu voir ? (...) Je suis habitué à ce genre de terreur. Ici, il y a quelque-chose de nouveau. Quoi ?* »¹¹³ L'inspecteur pressent à raison que le tueur, Mark Lewis, commet des crimes sans précédent. Lewis ne tue pas par plaisir. Il tue pour l'image.

Lors de la dernière scène du film (1'34''48 – 1'37''25), Mark Lewis renonce à tuer Helen Stephens. La police vient l'arrêter. Lewis y voit l'opportunité de réaliser le

¹¹³ Traduction de l'auteur. Version originale : « *I've never seen such fear on anyone's face as on this girl's. What was it she saw? (...) I'm familiar with that kind of terror. This is something new to me. But what?* », *Le Voyeur*, 53''08, inspecteur Gregg (Jack Watson).

film qu'il a toujours voulu tourner. Il projette de se suicider devant sa caméra. En filmant sa propre mort, il envisage d'atteindre l'image. Lewis ne prépare pas son suicide mais le film de son suicide. Il prête beaucoup d'attention à chaque détail. Il commence par filmer l'arrivée de la police pour que le spectateur de son film puisse saisir le contexte de la scène (cf. plan [1]). Lorsqu'il brandit sa caméra vers les policiers, l'un d'eux dit : « *Ce n'est qu'une caméra.* »¹¹⁴ Un autre policier répond : « *Seulement ?* »¹¹⁵ Ce policier comprend l'importance de la caméra. La caméra est l'arme de Lewis.



[1] – *Le Voyeur* (1'35''04)

Lewis ressent un mélange de peur et d'excitation. Il confie à Helen Stephens : « *Je suis prêt pour ce moment depuis si longtemps.* »¹¹⁶ Il prépare chaque détail du film de son suicide avec minutie. Il fixe le poignard attaché au pied de sa caméra à la hauteur de son cou (cf. plan [2]). Il lance la lecture de plusieurs bobines de son en même temps (cf. plan [3]). Il y a d'une part une musique qui évoque les films de son père et d'autre part des enregistrements de ses pleurs à différents âges de son enfance. Ces sons évoquent toute la vie de Lewis. Cette scène devient ainsi un aboutissement. Lewis a installé plusieurs appareils photographiques entre lui et le poignard. Les appareils sont programmés avec retardement pour photographier Lewis dans sa course vers le poignard. Avant de s'élancer, Lewis confie à nouveau son anxiété à Helen Stephens :

¹¹⁴ Traduction de l'auteur. Version originale : « *It's only a camera.* », *Le Voyeur*, 1'34''58.

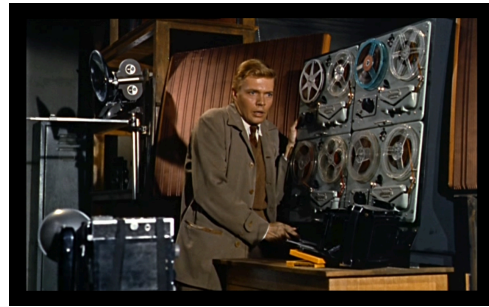
¹¹⁵ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Only?* », *Le Voyeur*, 1'34''59.

¹¹⁶ Traduction de l'auteur. Version originale : « *I've been ready for this for such a long time.* », *Le Voyeur*, 1'35''14, Mark Lewis (Karlheinz Böhm).

« *J'ai tout minuté si souvent.* »¹¹⁷ Il s'agit de sa dernière opportunité pour atteindre l'image qu'il a recherchée toute sa vie.

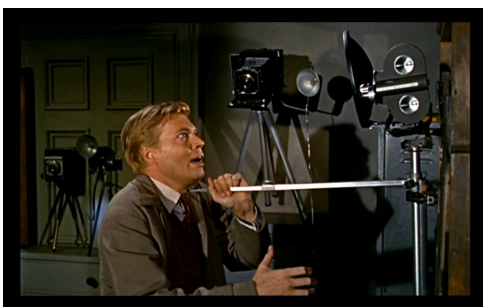


[2] – *Le Voyeur* (1'35''22)



[3] – *Le Voyeur* (1'35''31)

Lewis s'élançait vers le poignard sous les *flashes* de ses appareils photographiques. Il s'arrête devant le poignard. Il fixe le miroir accroché au-dessus. Il y contemple son reflet. Le visage de Lewis s'illumine, comme lors d'une épiphanie (cf. plan [4]). Il s'adresse une dernière fois à Helen Stephens : « *Helen, j'ai peur. Et je suis heureux d'avoir peur.* »¹¹⁸ Lewis se plante le poignard dans la gorge. Comme il l'avait prévu, les *flashes* de ses appareils photographiques crépitent lors de ce moment fatal. Lewis meurt. Helen Stephens pleure sur son corps inerte. La police entre dans l'appartement de Lewis. Un plan montre la caméra qui a enregistré l'ensemble du suicide (cf. plan [5]). La pellicule est finie. Lewis a atteint son objectif. Il avait parfaitement préparé le film de son suicide. Il a atteint l'image.



[4] – *Le Voyeur* (1'36''12)



[5] – *Le Voyeur* (1'37''13)

¹¹⁷ Traduction de l'auteur. Version originale : « *I've timed it so often.* », *Le Voyeur*, 1'35''47, Mark Lewis (Karlheinz Böhm).

¹¹⁸ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Helen, I'm afraid. And I'm glad I'm afraid.* », *Le Voyeur*, 1'36''02, Mark Lewis (Karlheinz Böhm).

Mark Lewis a consacré sa vie à rechercher l'image. Quand il l'atteint enfin, il en meurt. La symbolique est forte. Les rares élus osant se confronter à l'image perdent la vie en l'atteignant. Pour Lewis, l'image est une révélation fatale. Pourtant, tous les personnages qui atteignent l'image au cinéma ne connaissent pas le même sort que lui. Certains d'entre eux survivent à la découverte de l'image, au moins un temps. Même si certains de ces personnages restent en vie, force est de constater qu'ils en sortent transformés psychologiquement, voire physiquement. Qu'advient-il de ces personnages pour qui la confrontation avec l'image n'est pas une révélation fatale mais un point de non-retour ? Comment ces personnages sont-ils traités d'un point de vue esthétique, avant et après leur découverte de l'image ? Dans quelle mesure l'image constitue-t-elle une rupture dans leur vie ? Si certains personnages survivent à l'image, l'image demeure-t-elle une véritable limite ?

CHAPITRE III – AU-DELÀ DE LA LIMITE DU CINÉMA, LE *SNUFF MOVIE* ATTEINT

« (...) le jour brillant est passé, et nous sommes à l'heure des ténèbres. »

William SHAKESPEARE, *Antoine et Cléopâtre*

I. Le *snuff movie* comme stimulation des pulsions ?

1. L'influence de l'image de la violence et du sexe sur la réalité

« *La violence engendre la violence.* »¹¹⁹ Tel est le postulat¹²⁰ d'un policier à propos du meurtre commis par Alex (Malcolm McDowell) dans *Orange mécanique / A Clockwork Orange* (1971, Stanley Kubrick).

Dans cette perspective, l'image du *snuff movie* devrait libérer les pulsions les plus extrêmes des personnes l'apercevant, notamment les pulsions liées à la violence et au sexe. Avant de s'engager dans toute réflexion, il convient de revenir sur les concepts de « pulsion » et de « stimulation ». Sigmund Freud a travaillé sur ces deux concepts. Selon lui, la pulsion est endosomatique, c'est-à-dire dans le corps de l'être humain, tandis que la stimulation est extérieure : « Par "pulsion", nous ne pouvons, de prime abord, rien désigner d'autre que la représentance psychique d'une source endosomatique de stimulations, s'écoulant de façon continue, par opposition à la "stimulation", produite par des excitations sporadiques et externes. »¹²¹ L'origine de la pulsion est biologique (comme la soif, le besoin sexuel, etc.). La pulsion apparaît du fait de l'excitation du corps et de la stimulation de zones érogènes. Elle vise un but précis selon Freud : « *Ce qui différencie les pulsions les unes des autres en les dotant de*

¹¹⁹ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Violence makes violence.* », *Orange mécanique*, 44'15.

¹²⁰ Ce postulat n'est pas sans évoquer la réplique suivante : « *Il y aura du sang ; on dit : sang veut du sang.* » / « *It will have blood ; they say, blood will have blood.* », William Shakespeare, *Macbeth*, Paris, Flammarion, coll. GF bilingue, n° 1295, 2006, trad. Pierre Jean Jouve, pages 178-179.

¹²¹ Sigmund Freud, *op. cit.*, page 83.

propriétés spécifiques est leur rapport à leurs sources somatiques et à leurs buts. La source de la pulsion est un processus excitateur dans un organe, et le but immédiat de la pulsion consiste à supprimer cette stimulation d'organe. »¹²² C'est en atteignant son but que la pulsion est satisfaite. La tension engendrée par la pulsion retombe alors à son niveau initial. Cependant, la satisfaction n'est jamais totale. C'est pour cela que la pulsion renaît. Elle apparaîtra à nouveau sous une forme régressive, c'est-à-dire à l'état où l'être humain l'a abandonnée. Au regard des définitions de « pulsion » et de « stimulation », est-ce pertinent de conclure que la représentation de la violence et du sexe stimule les pulsions de violence et de sexe de l'être humain ?

Aujourd'hui, des rumeurs incitent à croire que la violence et le sexe sont plus représentés dans l'imagerie qu'auparavant et que l'inflation de ces visibilitées serait responsable d'une augmentation des actes réels de violence, y compris sexuelle. Quand bien même des statistiques seraient en mesure d'attester une telle inflation de la violence et du sexe, tant dans l'imagerie que dans la réalité, rien ne permettrait d'établir un lien de cause à effet. Marie José Mondzain dénonce ce raccourci infondé. Elle insiste sur le fait que l'image est immatérielle : « *C'est parce qu'on traite l'image comme un sujet qu'on la soupçonne de pouvoir abuser de sa puissance. Là commencent les glissements et les malentendus.* »¹²³ L'incompréhension de l'image biaise les discours associant image et violence. Marie José Mondzain donne un contre-exemple remettant en question l'influence de l'image de la violence vers la violence réelle : « *L'image de la vertu ou de la beauté peuvent générer de la violence. Tel fut le cas dans les films nazis qui exaltaient la perfection aryenne et se soutenaient de la fusion de tous dans la haine de l'autre.* »¹²⁴ Qui plus est, Marie José Mondzain s'interroge sur le statut du spectateur : « *Si le spectateur d'un crime devient criminel, c'est parce qu'il n'est*

¹²² *Ibidem.*

¹²³ Marie José Mondzain, *op. cit.*, pages 19-20.

¹²⁴ *Ibidem*, page 23.

justement plus spectateur. »¹²⁵ Ces quelques arguments mettent à mal un raisonnement simpliste faisant de l'image de la violence la responsable de la violence réelle.

Remettre en cause l'influence de l'image sur la réalité n'empêche pas de s'interroger sur la façon dont l'image doit être appréhendée, loin s'en faut. L'image n'est pas problématique de par son contenu mais de par la façon dont elle est donnée à voir. Le regard du spectateur n'est pas inné, il se construit. Ceux qui donnent à voir doivent penser la place du spectateur face à l'image de façon à lui laisser une distance critique. Si l'image annihile le regard critique du spectateur alors elle perd sa force, comme le note Marie José Mondzain : « *La violence du visible n'a d'autre fondement que l'abolition intentionnelle ou non de la pensée et du jugement. Voilà pourquoi, face à l'émotion provoquée par les images, c'est-à-dire face au mouvement qu'elles provoquent, il est impératif d'analyser le régime passionnel qu'elles instaurent et la place qu'elles font à ceux à qui elles s'adressent. La critique de l'image est fondée sur une gestion politique des passions par la communauté. Elle ne devrait jamais être un tribunal d'épuration morale des contenus, qui mettrait fin à tout exercice de la liberté du regard.* »¹²⁶

L'image ne stimule pas les pulsions de violence et de sexe si elle respecte la liberté critique des spectateurs. D'autres penseurs ont été plus loin en imaginant que l'image pouvait être un moyen d'exorciser les pulsions extrêmes de l'être humain à travers la *catharsis*. Cependant, il est envisageable de se demander si l'image du *snuff movie*, en tant que limite du cinéma, met en crise la *catharsis*.

2. Le *snuff movie* comme crise de la *catharsis* ?

Dans *Videodrome*, au cours d'une émission de télévision (8''04 – 11''00), le « Rena King Show », Max Renn est accusé publiquement de diriger une chaîne de télévision qui accroît la violence et crée un malaise sexuel chez les téléspectateurs. Il se

¹²⁵ *Ibid.*, page 61.

¹²⁶ *Ibid.*, pages 46 à 48.

défend en disant : « *Bien sûr que ça me préoccupe. Suffisamment pour donner à mes téléspectateurs un exutoire pour leurs fantasmes et leurs frustrations. Selon moi, il s'agit d'une action sociale positive.* »¹²⁷ En somme, Renn se défend en invoquant la notion de *catharsis* développée par Aristote¹²⁸. Selon Aristote, l'art de la tragédie permet une purgation des passions du spectateur, ce qu'il appelle la « *catharsis* ». La tragédie représente des actes interdits pour le maintien de la société. En voyant ces actes représentés, les spectateurs éprouvent du plaisir et leurs pulsions mauvaises sont épurées. Selon Aristote, la tragédie est salutaire pour l'ordre de la société. Renn estime qu'il en est de même pour son émission.

La société ne pourrait pas être pérenne si tous les individus laissaient libre cours à leurs pulsions mauvaises. La purgation des passions est nécessaire. Les individus n'adoptent pas de comportement extrême en acceptant de vivre l'extrême par procuration, notamment par des représentations artistiques. Cela dit, il est nécessaire de nuancer cette idée générale. Quand bien même il n'y aurait aucune *catharsis*, rien ne permet de dire que les individus se livreraient à des actions extrêmes. Certaines contraintes les dissuaderaient d'adopter un comportement extrême : la loi, la vieillesse, la peur, les responsabilités familiales, etc.

Dans *Orange mécanique*, des médecins soumettent Alex au traitement Ludovico afin d'annihiler ses pulsions extrêmes. Le traitement consiste à obliger Alex à regarder une imagerie extrême de violence et de sexe. Les yeux d'Alex sont tenus ouverts et son cou est bloqué en direction de l'écran (cf. plan [1]). Il ne peut pas détourner le regard des films qui lui sont diffusés. La représentation de la violence et du sexe est si réaliste qu'Alex ne perçoit plus la frontière entre la réalité et la fiction, comme il le fait remarquer au sujet des couleurs : « *C'est drôle que les couleurs du monde réel ne*

¹²⁷ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Certainly I care. I care enough in fact to give my viewers a harmless outlet for their fantasies and their frustrations. As far as I'm concerned, that's a socially positive act.* », *Videodrome*, 9''11, Max Renn (James Woods).

¹²⁸ Aristote, *Poétique*, Paris, Le Livre de Poche, coll. Les Classiques de Poche, 1990, trad. Michel Magnien.

paraissent vraiment réelles que quand on les voit à l'écran. »¹²⁹ Les pulsions jugées mauvaises d'Alex sont anéanties par une consommation excessive d'imagerie extrême. Lors de la première projection (1'08''04 – 1'11''31), Alex regarde deux films qui s'apparentent à des *snuff movies* : d'abord le film d'un homme tabassé à mort puis celui d'une jeune fille violée par des voyous. Le traitement Ludovico montre qu'il n'y a pas de relation binaire entre la représentation de la violence et la violence réelle. La représentation de la violence n'empêche pas nécessairement la violence réelle, et vice-versa. Tout dépend du dosage. Chaque spectateur a un seuil de tolérance singulier à la représentation de la violence. Aussi, les spectateurs d'une même représentation de la violence pourront y réagir différemment. Le traitement Ludovico met à mal la tolérance du spectateur vis-à-vis de la représentation de la violence. L'imagerie que doit regarder Alex va au-delà de son seuil de tolérance. C'est ainsi que l'idée de la violence lui devient insupportable. Ici, la représentation de la violence déteint sur la violence réelle au point de l'anéantir.



[1] – *Orange mécanique* (1'09''59)

En réfléchissant à la tragédie, Aristote montre qu'il existe un décalage entre l'objet représenté et la représentation, autrement dit entre l'original et la copie. Selon Aristote, ce décalage est dû aux différences de caractère de l'acteur et de la personne

¹²⁹ Traduction de l'auteur. Version originale : « *It's funny how the colours of the real world only seem really real when you viddy them on the screen.* », *Orange mécanique*, 1'09''43, Alex (Malcolm McDowell).

imitée : « *Puisque ceux qui imitent, imitent des gens en action et que ces gens sont nécessairement nobles ou bas (les caractères correspondent en effet presque toujours à ces deux seuls types, puisque, pour tout le monde, c'est le vice ou la vertu qui fait la différence entre les caractères), et en vérité soit meilleurs, soit pires, soit pareils que nous, (...) il est évident que chacune des imitations (...) présentera aussi ces différences et sera différente parce qu'elle imitera des objets différents (...)* »¹³⁰ Or aujourd'hui, ce décalage a tendance à disparaître du fait du degré de réalisme élevé des films. Qui plus est, le cinéma montre aux spectateurs des sujets qui étaient autrefois tabous. De ce point de vue, le *snuff movie* met en crise la *catharsis* platonicienne, comme le remarque Jean-Pierre Kamieniak : « *De fait, si depuis Aristote et pendant longtemps on a pu revendiquer la fonction cathartique du théâtre, et que l'on a pu prêter semblable fonction au cinéma, c'en est bien fini aujourd'hui, tant pour le théâtre (si l'on pense aux manifestations d'avant-garde) que pour le film car on assiste avec le snuff [movie] à ce qui pour l'heure se donne comme cette limite ultime (...) à laquelle aboutirait progressivement cet art de l'image qu'est le cinéma, de plus en plus soucieux de montrer sur l'écran, avec un réalisme confondant, ce qui demeurait autrefois interdit ou hors-champ et offrait du même coup au spectateur l'espace nécessaire à l'élaboration fantasmatique personnelle.* »¹³¹

Julien Bétan cite le cinéaste Georges Franju qui au cours d'un entretien¹³² a dit : « *La violence n'est pas le but. La violence est le moyen.* »¹³³ Selon Bétan, le cinéma contemporain va à l'encontre de cette idée. Selon lui, la violence dans le cinéma devient une fin en soi : « *Progressivement, la violence cinématographique se détache de la réalité, dans le sens où elle devient un spectacle, une esthétique, une fin et non plus un moyen, perdant de sa dimension cathartique au profit de son pouvoir de*

¹³⁰ Aristote, *op. cit.*, pages 86-87.

¹³¹ Jean-Pierre Kamieniak, *loc. cit.*

¹³² Entretien restitué dans le documentaire d'André S. Labarthe, *Georges Franju, le visionnaire*, coll. Cinéastes de notre temps, 1996.

¹³³ Julien Bétan, *op. cit.*, page 117.

fascination. »¹³⁴ Le *snuff movie* est le paroxysme de cette tendance. La violence n'y est plus délimitée, elle y est omniprésente. La *catharsis* est mise en crise car la distance critique entre le spectateur et le film est abolie.

3. De la crise de la *catharsis* à la libération des pulsions ?

L'image a-t-elle une emprise sur ceux qui la regardent ? L'image modifie-t-elle le comportement des spectateurs qui l'aperçoivent ? Après avoir été confronté au programme « Videodrome », Max Renn est averti par Bianca O'Blivion (Sonja Smits) : « *Ils peuvent vous programmer. Ils peuvent vous faire fonctionner comme un magnétoscope. Ils peuvent vous faire faire ce qu'ils désirent.* »¹³⁵ Cet avertissement confirme les propos prophétiques du professeur Brian O'Blivion : « *L'écran de télévision est la rétine des yeux de l'esprit. (...) Par conséquent, la télévision est la réalité. Et la réalité est moins que la télévision.* »¹³⁶ Les spectateurs ayant aperçu l'image perdent la distance critique nécessaire pour distinguer la réalité de la fiction. Dès lors, ils ne sont plus en mesure de contrôler rationnellement leur comportement. Après avoir vu un *snuff movie*, Max Renn change d'attitude. Il commence par s'initier au sadomasochisme avec sa compagne Nicky Brand puis il commet des meurtres. Une voix intérieure le dirige. Il ne combat plus ses pulsions, il leur obéit docilement.

Au cours du débat télévisé dans *Videodrome* (8''04 – 11''00), Nicky Brand estime qu'il y a de plus en plus de stimulations dans la société : « *Je pense que nous vivons dans une époque de stimulations extrêmes. Nous voulons des stimulations pour elles-mêmes. Nous nous en gavons. Nous en voulons sans cesse davantage, qu'elles soient tactiles, émotionnelles ou sexuelles. Et j'estime que c'est une mauvaise*

¹³⁴ *Ibidem.*

¹³⁵ Traduction de l'auteur. Version originale : « *They can program you. They can play you like a videotape recorder. They can make you do what they want.* », *Videodrome*, 1'06''40, Bianca O'Blivion (Sonja Smits).

¹³⁶ Traduction de l'auteur. Version originale : « *The television screen is the retina of the mind's eye. Therefore, television is reality. And television is less than reality.* », *Videodrome*, 33''08, Brian O'Blivion (Jack Creley).

chose. »¹³⁷ Le *snuff movie* s'inscrit dans cette course vers la stimulation. Il en est l'horizon, plutôt qu'un jalon, dans la mesure où il est censé représenter la réalité brute, « la vérité vraie »¹³⁸. Sarah Finger cite Bernard Arcand¹³⁹ selon qui la vérité est l'une des meilleures stimulations qui soient : « (...) l'engouement toujours plus loin pour les enregistrements amateurs a créé le désir de pénétrer toujours plus loin dans l'intimité de son prochain. On ne se contente plus de consommer de la fiction, on veut voir du réel car, comme l'écrit Bernard Arcand dans *Le Jaguar et le Tamanoir*, "la vérité offre un meilleur excitant, comme un récit de vrai viol". Voir la réalité, dans toute sa brutalité, parfois dans toute son horreur : dans ce cadre, les snuff movies apparaissent comme des documents d'une vérité exceptionnelle, qu'aucune trace de fiction ne vient parasiter. »¹⁴⁰ Cependant, il n'est pas possible de savoir quelles seraient véritablement les réactions des spectateurs face à un *snuff movie*. Quels seraient les effets de leurs stimulations ? Toute réponse est impossible pour deux raisons. D'une part, le *snuff movie* n'existe pas. *A fortiori*, aucune étude n'a pu être menée sur des spectateurs d'un tel film. D'autre part, le *snuff movie* est radical. Sa nature le distingue de tout autre genre cinématographique. Aussi, les réactions des spectateurs ne seraient pas seulement exacerbées par rapport à celles de spectateurs de films pornographiques ou violents. Leurs réactions seraient sans doute profondément différentes.

L'histoire du roman *Snuff* (2008, Chuck Palahniuk)¹⁴¹ se déroule dans les coulisses d'un tournage de film pornographique. Plusieurs acteurs attendent le moment de leur prestation. Quelques personnages pressentent que le film tourné est en fait un *snuff movie*. Avant d'entrer en scène, un acteur a deux pilules dans la main et se dit à

¹³⁷ Traduction de l'auteur. Version originale : « *I think we are living in overstimulated times. We crave stimulation for its own sake. We gorge ourselves on it. We always want more, whether it's tactile, emotional or sexual. And I think that's bad.* », *Videodrome*, 9^e29, Nicky Brand (Deborah Harry).

¹³⁸ Chuck Palahniuk, *Snuff*, Paris, Sonatine, 2012, trad. Claro [éd. orig. *Snuff*, New York, Doubleday, 2008], page 28. La phrase « *La vérité vraie* » est un *leitmotiv* dans le récit qui évoque le tournage d'un *snuff movie*. Version originale : « *True fact* ».

¹³⁹ Bernard Arcand, *Le Jaguar et le Tamanoir. Anthropologie de la pornographie*, Montréal, Boréal, 1991.

¹⁴⁰ Sarah Finger, *op. cit.*, page 23.

¹⁴¹ Chuck Palahniuk, *op. cit.*

lui-même : « Dans ma paume, il y a le cyanure et le Viagra, mais impossible de les différencier. Qui est le sexe et qui est la mort ? – je ne vois pas la différence. »¹⁴² Cette relation de la violence et du sexe est omniprésente chez les personnages qui voient volontairement un *snuff movie*. Le sexe et la violence en viennent même à se confondre chez ces personnages, comme ils se confondent dans le *snuff movie*. Le *snuff movie* a un effet désinhibant pour ces personnages, à l’instar de certaines drogues euphorisantes. Cette confusion entre le sexe et la violence est représentée au cours du viol dans *Strange Days* (49’’49 – 54’’43). Le viol est filmé en caméra subjective depuis le point de vue du violeur. Dans la diégèse, le violeur filme lui-même le viol en plan subjectif avec son casque *SQUID*. Tandis que la victime est attachée, le violeur exhibe un *cutter* et en sort doucement la lame. Le *cutter* a une allure phallique, renforcée par le plan subjectif (cf. plan [1]). Le sexe et la violence se confondent dans le même objet.



[1] – *Strange Days* (52’’58)

Le *snuff movie* stimule certains de ses spectateurs. Il est étonnant de constater que dans les films abordant la question du *snuff movie* des personnages féminins soient souvent attirés par le *snuff movie*. Ces personnages voient dans le *snuff movie* l’occasion de franchir une nouvelle étape de leur sexualité. Dans *Videodrome*, Max Renn reçoit chez lui sa compagne Nicky Brand (13’’10 – 14’’51). Elle lui demande s’il a des films pornographiques. Renn lui propose de regarder la cassette du programme

¹⁴² Chuck Palahniuk, *op. cit.*, page 151.

« Videodrome » qu'il possède, soit un *snuff movie*. Il la prévient qu'il ne s'agit pas véritablement de sexe. Elle lui répond sarcastiquement : « *Tu crois ça ?* »¹⁴³ Elle découvre le film. Elle refuse de l'arrêter quand Renn le lui propose. Elle lui confie même : « *J'aime bien. Ça m'excite.* »¹⁴⁴ Dans *Strange Days*, Faith Justin confie : « *J'aime avoir l'impression que quelqu'un me regarde* »¹⁴⁵, comme si le narcissisme des victimes était l'une des origines du *snuff movie*. C'est cela qui incite Kristen VanDorn à quitter sa famille dans *Hardcore*. Elle souhaite être regardée, exister aux yeux des autres, malgré les risques auxquels elle s'expose. Cela évoque la célèbre formule de Pier Paolo Pasolini : « *Il n'est point de dessein de bourreau qui ne lui soit suggéré par le regard de la victime.* »¹⁴⁶ Bien sûr, les victimes ne sont pas consentantes pour être tuées devant la caméra. Le plus souvent elles sont engagées sur un tournage de *snuff movie* malgré elles, en pensant participer au tournage d'un film pornographique. Quand bien même la victime serait consentante, elle le serait sans doute pour d'autres raisons que pour assouvir des fantasmes sexuels. C'est le cas dans le film *The Brave* dans lequel Raphael accepte d'être la victime d'un *snuff movie* pour que sa famille reçoive de l'argent après sa mort.

Les pulsions de certains personnages accédant au *snuff movie* sont libérées. Seule la fiction permet d'imaginer une telle situation. Dans la réalité, les *snuff movies* n'existent pas. Toutefois, l'absence de *snuff movies* n'empêche pas les individus d'être stimulés. La simple idée de *snuff movie* suffit à les stimuler, comme le remarque Isabelle Kamieniak : « *Si l'image n'existe pas, du moins si on n'en a jamais vu, croire qu'elle existe, c'est se représenter psychiquement ce qu'elle serait, se confronter à un "si c'était vrai ?" Si c'était vrai que ça existe, si c'était vrai que les sévices sexuels et la*

¹⁴³ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Says who?* », *Videodrome*, 13''31, Nicky Brand (Deborah Harry).

¹⁴⁴ Traduction de l'auteur. Version originale : « *I like it. It turns me on.* », *Videodrome*, 14''01, Nicky Brand (Deborah Harry).

¹⁴⁵ Traduction de l'auteur. Version originale : « *I like the feeling that someone is watching me.* », *Strange Days*, 1'57''04, Faith Justin (Juliette Lewis).

¹⁴⁶ Pier Paolo Pasolini, *Écrits corsaires*, Paris, Flammarion, coll. Champs Arts, n° 927, 2009, trad. Philippe Guilhaon.

mort en direct sont montrés “pour de vrai”. Ici, la dénégation – “non, ça n’existe pas” – cohabite avec l’apprivoisement de l’effroi et de l’excitation à l’idée que ça existe : quoi qu’il en soit, l’excitation violente qui y serait mise en images et en scène touche celui qui se pose la question. »¹⁴⁷

L’image du *snuff movie* provoque une rupture chez ceux qui y accèdent. Les pulsions intérieures de ces personnages sont débridées, notamment celles en lien avec la violence et le sexe. Néanmoins, le *snuff movie* va au-delà de la rupture. Il constitue un véritable traumatisme au point de faire douter ceux qui l’ont vu de la réalité dans laquelle ils vivent. Ceux-ci basculent alors dans des états alternatifs de perception de la réalité, tels que le rêve et l’hallucination.

II. Du *snuff movie* à la remise en question de la réalité

1. Réalité fuyante et états alternatifs de perception de la réalité

Dans *Lost Highway* (1997, David Lynch), Fred Madison (Bill Pullman) reçoit des cassettes vidéo à son domicile. Il ignore qui les lui envoie. La dernière cassette qu’il reçoit le montre lui-même assassinant sa compagne Renee Madison (Patricia Arquette) (37’’39 – 39’’50). Ce film s’apparente à un *snuff movie*. Fred Madison est accusé et condamné alors qu’il ne se rappelle de rien. Dès lors, il ne vivra plus que dans des cauchemars et des hallucinations. La réalité lui paraît fuyante. Le *snuff movie* est traumatique au point d’altérer sa perception de la réalité. Le *snuff movie* conduit à un univers incertain, à la lisière de la réalité.

L’appareil psychique humain est mis à mal par le visionnage du *snuff movie*. L’être humain n’est pas prêt à voir un *snuff film*. C’est pourquoi le spectateur d’un *snuff movie* perd tout repère dans la réalité et se réfugie dans des états alternatifs de

¹⁴⁷ Isabelle Kamieniak, « Le *snuff movie* : rumeur, illusion et paradoxe », dans Murielle Gagnebin, Julien Milly (dir.), *Les Images honteuses*, Ceyzérieu, Champ Vallon, coll. L’Or d’Atalante, 2006, page 410.

perception de la réalité. Jean-Pierre Kamieniak estime que : « (...) *cet objet non authentifié qu'est le snuff [movie] interroge d'abord et fondamentalement pour nous les catégories majeures de la subjectivité et de l'expérience humaines mises en jeu dans le champ du désir – comme celles d'excitation, de perception, de représentation, de réalité et de fantasme –, mises en jeu et malmenées aussi par la sidération d'un appareil psychique mis alors dans l'incapacité de continuer à exercer ses fragiles fonctions discriminantes, si difficiles à mettre en place, entre l'hallucination ou le fantasme et la réalité, dans l'incapacité aussi de continuer à traiter les excitations qui l'assaillent autrement qu'en se désorganisant.* »¹⁴⁸

Dans *Videodrome*, Max Renn est profondément affecté par son visionnage d'un *snuff movie*. Son rapport à la réalité est modifié. Comme le note Simon Laperrière : « *le point culminant du cauchemar n'est pas le snuff [movie] lui-même, mais ce qui vient par la suite, c'est-à-dire la manière [dont] il se trouvera incarné dans le corps de Renn.* »¹⁴⁹ Le programme « Videodrome » transmet une tumeur au cerveau à quiconque le regarde. Cette tumeur est source d'hallucinations. Un responsable du programme « Videodrome », Barry Convex (Les Carlson), explique à Max Renn les effets du programme sur le spectateur : « *C'est lié aux effets de la représentation de la violence dans le système nerveux. Ça ouvre des récepteurs dans le cerveau et la moelle épinière et ça permet au signal "Videodrome" de s'imprégner.* »¹⁵⁰

Après avoir regardé le *snuff movie* pour la première fois, Max Renn est agité. Il a l'impression de changer sans savoir exactement ce qui lui arrive. La scène où sa secrétaire Bridey (Julie Khaner) vient chez lui (29''57 – 32''57) est intéressante car Renn a ses premières hallucinations. Avant que Bridey soit là, Renn sort un pistolet de sa cachette. Cela montre la tension du personnage. Il frôle la paranoïa. Bridey arrive et

¹⁴⁸ Jean-Pierre Kamieniak, « Le *snuff movie* : un simulacre paradoxal », in *op. cit.*, page 406.

¹⁴⁹ Simon Laperrière, *La légende urbaine des snuff movies. Histoire, théorie, esthétiques, technologies*, mémoire de maîtrise dirigé par André Habib, université de Montréal, 2013, page 76.

¹⁵⁰ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Something to do with the effects of exposure to violence in nervous system. It opens up receptors in the brain and the spine and it allows the "Videodrome" signals to sink in.* », *Videodrome*, 48''16, Barry Convex (Les Carlson).

donne de nouvelles cassettes vidéo à Renn. Bridey touche une cassette du programme « Videodrome » sans savoir de quoi il s'agit. Dans un accès de fureur, Renn se précipite vers elle et lui donne violemment deux claques. À chaque claque, il y a un gros plan sur la femme frappée. Dans le premier plan, ce n'est pas Bridey que Renn frappe mais sa compagne Nicky Brand. Dans le second plan, c'est bien Bridey. Renn comprend qu'il a eu une hallucination en prenant Bridey pour Nicky Brand lors de la première claque. Après avoir repris son calme, Renn présente confusément ses excuses à Bridey. Celle-ci est surprise par les excuses de son patron. Elle affirme que Renn ne l'a pas frappée. Renn comprend alors que son hallucination était plus importante qu'il ne le pensait. Non seulement il a pris sa secrétaire pour sa compagne, mais en plus il a imaginé donner deux claques. La séquence étant mise en scène du point de vue de Renn, le spectateur s'identifie au personnage et comprend son malaise. Après le départ de Bridey, Renn a une nouvelle hallucination. La cassette du programme « Videodrome » apportée par Bridey se déforme. Renn constate impuissamment que la réalité se dérobe face à lui.

En regardant une cassette du programme « Videodrome » (13''33 – 14''51), Nicky Brand avoue à Max Renn son attrait pour le *snuff movie*. Renn est très sceptique. Pourtant, au fur et à mesure Renn fantasme un *snuff movie* avec Nicky Brand. Il s'imagine bourreau dans un tel film. La réalité fuyante a un effet désinhibant sur son comportement et ses fantasmes. Une hallucination de Renn est représentée au milieu de *Videodrome* (49''57 – 51''41). Il fouette un poste de télévision qui montre Nicky Brand attachée. Renn change d'attitude au cours de cette hallucination. Il est d'abord réservé et n'ose pas frapper avec le fouet. Néanmoins, plus il frappe, plus il prend un plaisir sadique à frapper, comme si une pulsion intérieure se libérait en lui. C'est au regard de cette scène qu'Alain Garsault note : « Dès lors Renn ne peut plus séparer la violence du

*sexe, et la violence et le sexe de la vidéo. Il devient bourreau dans la scène de torture toujours recommencée et flagelle un récepteur, qui est aussi Nicky. »*¹⁵¹

Les personnages ayant vu un *snuff movie* perdent leurs certitudes. La réalité leur paraît incertaine. Leurs croyances sont ébranlées depuis qu'ils ont transgressé la limite du cinéma en atteignant l'image du *snuff movie*. Les cinéastes ont dû trouver des moyens de figurer cette réalité incertaine depuis le point de vue de leurs personnages. Deux exemples sont édifiants. Le premier exemple est dans *Videodrome*. Max Renn assassine ses deux associés. Il s'échappe par une porte dérobée. Tandis qu'il s'enfuit dans la rue (1'04''10 – 1'04''39), des ouvriers déplacent des grands pans de bois en arrière-plan (cf. plan [1]). Ces pans évoquent des éléments de décor de cinéma. Le décor se construit et se déconstruit autour du personnage. Renn n'a plus prise sur la réalité car la frontière entre la réalité et la fiction est devenue poreuse depuis que ses hallucinations ont contaminé sa perception du réel. Le second exemple est dans *8 mm*. Dans la dernière scène du film (1'53''04 – 1'55''12), Tom Welles est de retour chez lui. Il est dans son jardin. Il regarde dans le vide (1'53''04 – 1'53''20). Le son est subjectif. Welles entend le bruit d'un projecteur qui se confond rapidement avec le bruit d'une tondeuse à gazon. Cette utilisation du son montre que Welles reste hanté par le *snuff movie* qu'il a vu. Le bruit familier de la tondeuse à gazon d'un voisin lui évoque le bruit du projecteur diffusant le *snuff movie*. Même si l'enquête du *snuff movie* est officiellement finie pour Welles, il en reste intimement marqué. Sa perception de la réalité en est altérée.

¹⁵¹ Alain Garsault, « *A malenky bit of strack synthemesc* (un petit peu de drogue d'horreur, dans le langage d'Alex) », in *op. cit.*, pages 110-111.



[1] – *Videodrome* (1'04''18)

Les personnages dont la perception de la réalité est perturbée suite au visionnage d'un *snuff movie* sont dans un rapport de méfiance par rapport à ce qu'ils croient être la réalité. Ils ne confondent pas simplement la réalité objective et leur propre perception de la réalité. Ne sachant plus quoi croire, ils se méfient de tout. Cela explique les tendances paranoïaques de certains personnages ayant regardé un *snuff movie*. Dans *Videodrome*, Max Renn est conscient qu'il est victime d'hallucinations. Le spectateur est dans un rapport de méfiance similaire dans la mesure où il épouse le point de vue de Renn. Alain Garsault note à ce sujet que : « (...) *Renn empêche que la conscience du spectateur croie à l'illusion de la représentation : lucide, Renn – grâce au jeu de James Woods, maîtrisé dans l'abandon même – sait que ce qu'il voit peut être une illusion, et il ne le laisse pas oublier au spectateur. (...) l'image n'est pas la réalité. Le film ne cesse de le répéter. C'est tout son propos.* »¹⁵² Au cours du film, Barry Convex donne à Max Renn une machine pour enregistrer une de ses hallucinations (46''50 – 49''56). Renn accepte. C'est bien la preuve qu'il est conscient d'avoir des hallucinations qui modifient sa perception de la réalité.

¹⁵² *Ibidem.*

2. La scène de cauchemar dans *Tesis*

Dans *Tesis*, Ángela est profondément affectée après avoir aperçu un *snuff movie*. Elle est obsédée par cette image. Elle y repense sans cesse. Elle repasse inlassablement la bande-son du film dans ses écouteurs. Elle mène une enquête pour savoir si ce *snuff movie* est bel et bien authentique. Une scène du film la montre chez elle pendant une nuit (58''16 – 1'00''34). La réalité est incertaine dans cette scène. Ángela oscille entre le cauchemar et la réalité sans savoir quoi croire. Cette scène cauchemardesque cristallise ses fantasmes et ses angoisses.

Cette scène se divise en trois parties : le réveil d'un premier cauchemar (57''00 – 58''16), un second cauchemar (58''16 – 1'00''27) et le réveil final (1'00''27 – 1'00''34). L'ensemble de la scène se déroule dans la maison d'Ángela, presque exclusivement dans la chambre de cette dernière.

Dans la première partie de la scène, Ángela dort dans sa chambre. Elle se réveille en sursaut lorsqu'elle aperçoit une caméra en train de la filmer. Elle repère la caméra par un voyant rouge qui clignote. Les phares d'une voiture dans la rue éclairent un court instant la caméra et quelques parties du corps de l'homme qui filme (cf. plan [1]). La caméra évoque le modèle XT-500 qui a tourné le *snuff movie* qu'Ángela a vu. La musique exacerbe l'angoisse d'Ángela avec des cordes angoissantes. Ángela s'empresse d'allumer la lumière. Sa chambre est vide. Son angoisse était le fruit de son imagination projetée dans la pénombre de sa chambre. La lumière permet de distinguer les éléments du décor de la chambre. Il y a notamment des personnages à taille humaine, en plastique ou en cire (cf. plans [2] et [3]). La silhouette de ces personnages a pu effrayer Ángela dans l'obscurité. Qui plus est, ces personnages sans vie affaiblissent la frontière entre la réalité et la fiction. Ce n'est qu'une fois que la lumière est allumée qu'Ángela parvient à faire preuve de discernement et à distinguer à nouveau la réalité de la fiction. Dans la pénombre, elle les confond. Elle ferme la porte de sa chambre, s'assoit sur son lit et veille les yeux ouverts. Elle refuse de s'endormir à nouveau par peur. Elle cède progressivement à la paranoïa depuis qu'elle a aperçu le *snuff movie*.



[1] – *Tesis* (57''29)



[2] – *Tesis* (57''39)



[3] – *Tesis* (57''47)

La seconde partie de la scène recourt d'abord aux codes du cinéma d'horreur. Tandis qu'Ángela veille sur son lit, deux plans montrent l'extérieur de la chambre. La maison est calme. Cependant, la caméra se rapproche de manière menaçante de la porte de la chambre d'Ángela, notamment par un *zoom* avant rapide. Le plan suivant est un *insert* de la poignée de la porte d'Ángela filmée du côté de la chambre. La poignée est baissée doucement. Ángela est vulnérable face à l'homme qui s'approche d'elle sans bruit. Elle reconnaît Bosco (Eduardo Noriega), un étudiant de la faculté de cinéma qu'elle soupçonne d'être le tueur du *snuff movie* qu'elle a vu. Pourtant, Ángela éprouve une attirance pour Bosco.

Au cours d'un long plan fixe (59''21 – 1'00''12), la violence et le sexe se confondent au point de devenir indiscernables. Bosco menace Ángela en lui mettant un couteau sous la gorge. Du sang coule sous la pression de la lame. Malgré cette menace, Ángela embrasse Bosco (cf. plan [4]). Le lent *zoom* avant sur le visage d'Ángela

souligne la confusion des sentiments de cette dernière. Elle lâche prise en libérant ses pulsions. Le sexe et la mort se côtoient dans ce plan, comme dans le *snuff movie*.



[4] – *Tesis* (59''59)

Un plan d'Ángela rompt la séquence. Ángela est filmée par une caméra. Le plan montre subjectivement ce que filme la caméra diégétique (cf. plan [5]), en l'occurrence le visage d'Ángela avec une esthétique de vidéo amateur brute (image granuleuse en noir et blanc). L'esthétique de ce plan renvoie à l'esthétique du *snuff movie* qu'a aperçu Ángela. L'image d'Ángela évoque l'image de Vanessa (cf. plan [6]), la victime du *snuff movie*. Un plan montre la caméra. Ce plan fait écho au premier cauchemar dans lequel Ángela était filmée dans son sommeil par une caméra. À peine Ángela a-t-elle eu le temps de réaliser qu'elle était filmée que Bosco lui plante son couteau dans le ventre.



[5] – *Tesis* (1'00''18)



[6] – *Tesis* (20''47)

Aussitôt que le couteau est planté, une nouvelle rupture a lieu. Cette rupture est définitive. Elle marque le retour à la réalité. Ángela réalise qu'elle vient de faire un second cauchemar, ou alors qu'elle ne s'était pas encore réveillée de son premier

cauchemar. Tout le cauchemar d'Ángela repose sur la même angoisse : devenir la victime d'un *snuff movie*. Le retour à la réalité d'Ángela est assuré par la figure bienveillante de sa mère (Rosa Ávila). Une coupe franche introduit un plan dans lequel la mère entre dans la chambre de sa fille pour la prévenir que quelqu'un la demande au téléphone. Le cauchemar d'Ángela est ainsi interrompu brutalement.

L'ensemble de cette scène remet en cause la perception de la réalité d'Ángela. Qu'est-ce qui est de l'ordre de la réalité ? Qu'est-ce que relève du cauchemar ? La troisième partie, celle du réveil, semble répondre définitivement à la question en assurant un retour à la réalité définitif. Pourtant, le décor de la chambre d'Ángela laisse planer un doute. Les personnages qui décorent la chambre sont présents en bord de cadre (cf. plans [7] et [8]). Ils renvoient à l'atmosphère cauchemardesque dont sort Ángela. Qui plus est, leur présence rappelle que la frontière entre la réalité et l'imaginaire n'est pas si hermétique qu'elle n'y paraît.



[7] – *Tesis* (1'00''29)



[8] – *Tesis* (1'00''33)

Cette scène de cauchemar témoigne des changements subis par un spectateur de *snuff movie*. Ángela est profondément affectée par cette expérience. Elle rejette catégoriquement le *snuff movie* bien qu'elle en soit attirée malgré elle, ce qui explique la confusion de la violence et du sexe dans son cauchemar. La réalité est fuyante. Elle ne sait plus où s'arrête le cauchemar et où commence la réalité. Cela l'incite à vivre dans une méfiance permanente qui confine à la paranoïa. Elle remet en question la réalité dans laquelle elle vit car tout son système de croyances a été ébranlé par le *snuff movie*.

3. D'une réalité incertaine à une réalité imperceptible

Dans *Strange Days*, Lenny Nero demande à son fournisseur de vidéos, Tick, de lui procurer des films de la vie quotidienne. Tick le lui rappelle ainsi : « *Lenny, tu me demandes toujours la vie de la rue, la vie réelle. Tu dis que la vie banale et désespérée de quelqu'un vaut toujours le Technicolor d'un autre.* »¹⁵³ Nero vit par procuration à travers ces films. Il confond la réalité avec les films. La réalité n'est pas seulement incertaine pour lui, elle devient imperceptible. Quand il présente le *SQUID* à un nouveau client, Nero lui dit que : « *Ce n'est pas comme la télévision, c'est beaucoup mieux. C'est la vie.* »¹⁵⁴ Cette réplique montre que Nero n'a plus aucun sens du discernement pour distinguer la réalité de la fiction. Faith Justin rappelle à Nero qu'il y a une différence entre les *clips* de *SQUID* et la réalité. Pour ce faire, elle lui dit : « *Tu sais pourquoi les films sont encore mieux que les clips de SQUID ? Parce que la musique augmente, le générique commence et tu sais que c'est la fin.* »¹⁵⁵

Pour Lenny Nero, les *clips* qu'il regarde avec son casque *SQUID* n'ont pas de fin. Il ne revient jamais définitivement dans la réalité. Il vit entre la réalité et les *clips*. Jean-Pierre Kamieniak utilise les travaux de Freud pour penser cet espace entre réalité et imaginaire : « *Ce que montre et souligne Freud c'est que la distinction de ces deux niveaux de réalité [la réalité psychique et la réalité externe] ne va pas de soi, et que ce qui caractérise l'activité de la vie fantasmatique, que l'on ne peut pas plus réduire à une formation imaginaire qu'à l'activité imaginaire elle-même, c'est sa force de réalité, au point de pouvoir s'imposer comme plus "réelle" que la réalité externe elle-même, ce qui est précisément le cas du délire.* »¹⁵⁶

¹⁵³ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Lenny, you're always telling me bring you street life, bring you real life. That one man's mundane and desperate existence is another man's Technicolor.* », *Strange Days*, 5''06, Tick (Richard Edson).

¹⁵⁴ Traduction de l'auteur. Version originale : « *This is not like TV, only better. This is life.* », *Strange Days*, 20''14, Lenny Nero (Ralph Fiennes).

¹⁵⁵ Traduction de l'auteur. Version originale : « *You know one of the ways that movies are still better than playback? Because the music comes up, there are credits and you always know when it's over.* », *Strange Days*, 46''13, Faith Justin (Juliette Lewis).

¹⁵⁶ Jean-Pierre Kamieniak, « Le *snuff movie* : un simulacre paradoxal », in *op. cit.*, page 407.

Cependant, Lenny Nero se limite à l'imagerie. Il ne souhaite pas accéder à l'image. Il refuse tout *clip* représentant la mort. *A fortiori*, il refuse tout *snuff movie*. Ils pressent la menace de l'image pour son appareil psychique. Jean-Pierre Kamieniak confirme ce danger du *snuff movie* : « Or dans ce contexte et cette perspective le *snuff [movie]* est une véritable bombe car il en a les effets au sens propre comme au figuré : avec ses images vraies de corps éclatés c'est la psyché elle-même qui encourt le risque d'explosion. »¹⁵⁷ La réalité se dérobe définitivement face au spectateur d'un *snuff movie*. C'est par exemple le cas dans *A Serbian Film*. À son réveil, Milos est assailli par des souvenirs du *snuff movie* dans lequel il a tourné. Son appareil psychique n'a plus aucune organisation. La perception de Milos est un mélange d'hallucinations, de souvenirs, de cauchemars, de bribes de réalité et d'effets de drogues.

Au-delà du *snuff movie*, le cinéma se confond avec la réalité. Les frontières sont mises à mal. Les personnages ayant vu l'image du *snuff movie* ne sont plus en mesure de distinguer la réalité de la fiction. Ils perdent tout repère. Le *snuff movie* est donc la limite du cinéma de ce point de vue. Il agit comme une digue protégeant la réalité de la fiction. Dès que les personnages transgressent cette limite, la fiction et la réalité se mélangent et deviennent indiscernables l'une de l'autre. Les cinéastes ne se sont pas contentés de montrer les changements psychologiques de leurs personnages atteignant le *snuff movie*. Ils ont également imaginé des transformations physiques, aboutissant à une fusion de l'être humain et de l'image.

¹⁵⁷ *Ibidem*.

III. « *Longue vie à la nouvelle chair* » : la fusion de l'humain et de l'image ?

1. Fétichisation du matériel de cinéma

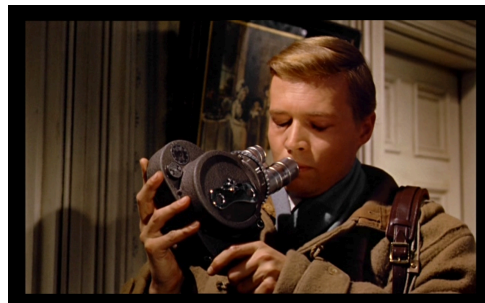
Dans les films abordant la question du *snuff movie*, le matériel de cinéma est omniprésent. Les personnages travaillent généralement dans le domaine de l'audiovisuel (Mark Lewis, Max Renn, Ángela) ou s'en rapprochent pour les besoins de leur enquête (Jake VanDorn, Tom Welles). Il est donc normal que du matériel de cinéma soit visible dans la diégèse des films en tant qu'élément du décor. Cependant, la présence du matériel de cinéma ne se justifie pas seulement par le contexte. Certains personnages vivent avec ce matériel près d'eux. Ils ne s'en séparent jamais. Ils en ont un besoin permanent. C'est notamment le cas de Mark Lewis dans *Le Voyeur*.

Mark Lewis travaille comme opérateur pour un studio de cinéma. Quand il termine son travail, il prend sa caméra personnelle et filme inlassablement. Il ne se sépare jamais de sa caméra qu'il garde en permanence en bandoulière. Toutefois, il est contraint de s'en séparer à deux reprises au cours du film. La première fois a lieu lors de son interrogatoire par deux policiers suite à la mort d'une actrice (55''37 – 58''22). Le sergent Miller prend la caméra de Lewis pour s'amuser. Lewis ne cesse de tendre le bras pour récupérer la caméra (cf. plan [1]), comme s'il en avait un besoin vital. L'inspecteur Gregg lui demande son alibi au moment de la mort de l'actrice. Lewis prétend qu'il filmait autour du studio pour un projet de documentaire. Gregg lui demande s'il était avec quelqu'un. Lewis répond qu'il était avec sa caméra, comme s'il considérait sa caméra comme un compagnon humain dont il serait inséparable. Lewis se sépare une seconde fois de sa caméra lorsqu'il vient chercher Helen Stephens pour aller dîner (1'04''25 – 1'06''12). Cette dernière lui demande de ne pas prendre la caméra pendant la soirée. Elle confie à Lewis ne l'avoir jamais vu sans son appareil. Lewis ne sait même plus depuis quand il n'est pas sorti sans sa caméra. C'est à son corps défendant que Lewis accepte la requête de Helen Stephens. Sans sa caméra, il se sent à la fois libéré mais aussi incapable de communiquer comme il le voudrait. Quand Lewis

revient du dîner (1'07''36 – 1'09''41), Helen Stephens lui rend la caméra, l'embrasse et va dans sa chambre. Lewis embrasse alors sa caméra, comme pour prolonger le baiser de Helen Stephens, mais aussi par plaisir de retrouver son appareil (cf. plan [2]).



[1] – *Le Voyeur* (56''07)



[2] – *Le Voyeur* (1'09''31)

Mark Lewis vit entouré par du matériel de cinéma. Qu'il travaille au studio de cinéma (cf. plan [3]), qu'il fasse des photographies pour avoir une rémunération secondaire (cf. plan [4]) ou qu'il filme pour son plaisir personnel (cf. plan [5]), il vit seul avec du matériel cinématographique. Il a une telle proximité avec sa caméra personnelle que celle-ci acquiert par moments un statut de personne. Il arrive par exemple à Lewis de la caresser quand il est malheureux (cf. plan [6]), comme d'autres se réfugieraient dans les bras des personnes qu'ils aiment. La caméra devient ainsi un objet de substitution. Parfois, la caméra vient même se substituer à Lewis lui-même. Ainsi, Lewis voit à travers sa caméra plutôt qu'à travers ses propres yeux (cf. plan [7]) et sa caméra remplace son visage (cf. plan [8]).



[3] – *Le Voyeur* (50''40)



[4] – *Le Voyeur* (10''10)



[5] – *Le Voyeur* (40"43)



[6] – *Le Voyeur* (23"30)



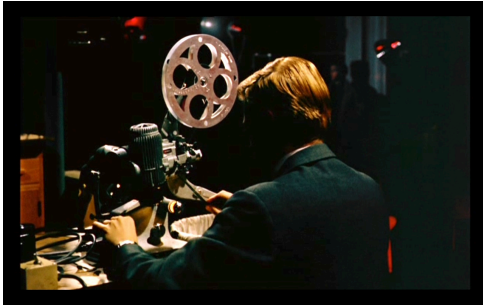
[7] – *Le Voyeur* (5"06)



[8] – *Le Voyeur* (40"15)

Le laboratoire de Lewis est une chambre noire accolée à son appartement lumineux. Cette chambre noire ressemble au cerveau de Lewis. Il est le seul à y pénétrer. Dans cette chambre, il n'y a que des appareils de cinéma : projecteur (cf. plan [9]), caméras, bobines, produits chimiques pour développer la pellicule, écran, etc. De nombreuses bobines de films de Lewis à différents âges sont entreposées, comme s'il s'agissait des souvenirs de Lewis. Helen Stephens obtient le droit d'entrer dans cette chambre noire malgré la réticence de Lewis (cf. plan [10]). Elle découvre alors l'intimité de Lewis sans pour autant saisir sa vraie nature. Le seul personnage qui comprend que Lewis est un tueur est Madame Stephens (Maxine Audley), la mère de Helen. Ironiquement, ce personnage est aveugle, comme le remarquait Jean-Paul Török à la sortie du film : « *Et la seule personne qui voit clair dans cette histoire de voyeur est évidemment une aveugle.* »¹⁵⁸ Madame Stephens a une perception de son environnement différente des voyants. Elle ne s'arrête pas à ce que Lewis montre de lui-même. Elle appréhende sa nature profonde qu'il cache aux voyants.

¹⁵⁸ Jean-Paul Török, « *Le Voyeur. Look at the sea* », in *op. cit.*, page 59.



[9] – *Le Voyeur* (1'09"47)



[10] – *Le Voyeur* (21"24)

Mark Lewis est fétichiste à l'égard du matériel de cinéma. Ce matériel devient pour lui un objet de substitution vers lequel dévient ses pulsions sexuelles enfouies. Cependant, dans les films abordant la question du *snuff movie*, le matériel cinématographique va parfois au-delà d'un objet de fétichisation. Il devient pour certains personnages un prolongement du corps humain.

2. Le matériel cinématographique comme prolongement du corps humain

Dans *Tesis*, Chema est un amateur de cinéma dit extrême, qui recoupe notamment les genres de l'horreur, de la pornographie et du *gore*. Il côtoie ainsi la limite du cinéma dans la mesure où les genres de films qu'il apprécie s'apparentent peu ou prou à l'univers des *snuff movies*. La chambre de Chema ressemble à une caverne dans laquelle sont entreposés des objets issus des films qu'il aime. Ainsi, il y a des affiches, des accessoires, des masques de monstres et d'innombrables autres objets partout dans sa chambre. Il y a également du matériel technique de cinéma (caméras, poste de télévision, cassettes). Chema se confond dans le décor de sa chambre. Il semble en faire partie. Il s'habille même avec des vêtements évoquant les films qu'il apprécie. Sa chambre apparaît comme un prolongement de son corps (cf. plans [1] et [2]).



[1] – *Tesis* (7''39)

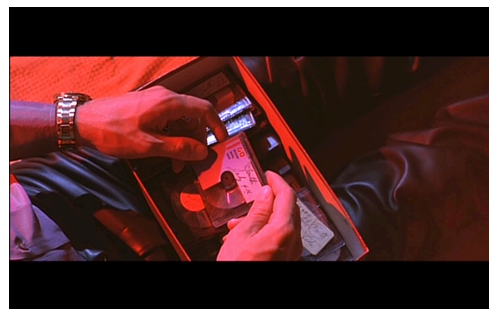


[2] – *Tesis* (39''30)

Dans *Strange Days*, le casque *SQUID* ressemble à une extension du cerveau (cf. plan [3]). Les personnages le placent sur leur tête pour ressentir les émotions de quelqu'un d'autre au cours d'une scène enregistrée. Ce casque envoie à celui qui le porte des stimulations sensorielles. Max Peltier vit avec un casque en permanence. À la fin du film, Nero découvre que ses cheveux longs étaient en fait une perruque sous laquelle il dissimulait un casque. Pour Peltier, le casque est un prolongement de son corps. Il s'agit d'une greffe permanente pour modifier ses facultés humaines. La technologie du *SQUID* remplace également la mémoire des personnages. Lenny Nero conserve ses « souvenirs » dans une boîte à chaussures contenant des disques qu'il a enregistrés (cf. plan [4]). Il repasse les films des scènes qu'il a vécues et ses sensations d'alors lui sont restituées. Dans une scène de dispute (1'37''43 – 1'40''38), Lornette Mason (Angela Bassett) reproche à Nero de ne pas avoir de vrais souvenirs mais seulement des souvenirs enregistrés sur des disques. Dans un accès de colère, elle piétine les disques de Nero, effaçant ainsi un peu de sa mémoire. Elle dit à Nero : « *Les souvenirs sont faits pour disparaître, Lenny. Ce n'est pas pour rien s'il en est ainsi.* »¹⁵⁹



[3] – *Strange Days* (49''46)



[4] – *Strange Days* (13''07)

¹⁵⁹ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Memories were meant to fade, Lenny. They're designed that way for a reason.* », *Strange Days*, 1'38''37, Lornette « Mace » Mason (Angela Bassett).

Dans *Lost Highway*, la distinction entre la mémoire réelle et la mémoire figée par un appareil cinématographique est également mise en question. Fred Madison déteste les caméras. Il se justifie ainsi : « *J'aime me souvenir des choses moi-même. (...) La façon dont je me souviens des choses n'est pas nécessairement la manière dont elles se sont déroulées.* »¹⁶⁰ Madison s'oppose à Nero sur cette question. Il refuse que sa mémoire soit remplacée par une machine. C'est tout l'enjeu du film. Madison est accusé par un film qui le montre à côté du cadavre ensanglanté de sa compagne alors qu'il n'en garde aucun souvenir. La mémoire de la caméra et la mémoire de Madison divergent. Madison paye le prix de cette divergence.

Qu'ils le veuillent ou non, les personnages gravitant autour du *snuff movie* côtoient de plus en plus intimement le matériel cinématographique. Celui-ci devient pour eux le moyen de prolonger leur corps et de transcender leurs facultés humaines. Cependant, certains personnages ayant vu un *snuff movie* vont au-delà de la fétichisation et de l'utilisation du matériel cinématographique comme prolongement du corps. Dans *Videodrome*, Max Renn ne fétichise pas un magnétoscope, il ne l'utilise pas non plus comme une extension de son corps. Il devient lui-même un magnétoscope. Il insère des cassettes vidéo dans une fente qui s'est ouverte dans son ventre. En somme, Renn devient partie prenante d'une fusion de l'humain et du matériel cinématographique, du spectateur et de l'image.

3. La fusion de l'humain et de l'image comme aboutissement

Dans *Videodrome*, le professeur Brian O'Blivion s'interroge sur le rôle des médias dans la société contemporaine. Selon lui, la télévision a une emprise grandissante sur l'être humain. Il a personnellement poussé cette mutation à l'extrême en fusionnant avec l'image. Il ne communique qu'à la télévision (cf. plan [1]). Il ne se montre jamais en personne. Quand Max Renn insiste pour le rencontrer, Bianca

¹⁶⁰ Traduction de l'auteur. Version originale : « *I like to remember things my own way. (...) How I remember them, not necessarily the way they happened.* », *Lost Highway*, 23''07, Fred Madison (Bill Pullman).

O'Blivion montre à Renn une collection de cassettes vidéo (cf. plan [2]). Elle explique que son père est physiquement mort mais qu'il vit à travers les cassettes pléthoriques qu'il a enregistrées avant sa mort. En somme, Brian O'Blivion n'est pas mort, il s'est transformé. Il est devenu image. Bianca O'Blivion explique le choix de son père en disant à Max Renn : « *À la fin, il était persuadé que la vie publique à la télévision était plus importante que la vie privée dans la chair.* »¹⁶¹



[1] – *Videodrome* (10''25)



[2] – *Videodrome* (39''01)

Brian O'Blivion a regardé le programme « Videodrome ». Ce visionnage est à l'origine de sa transformation. O'Blivion prévient Renn que celui-ci s'apprête à connaître le même sort depuis qu'il a regardé à son tour le *snuff movie* du programme « Videodrome ». La transformation fait suite à la transgression. O'Blivion et Renn se transforment parce qu'ils ont dépassé la limite du cinéma, ils ont atteint l'image. Renn est conscient de sa transformation. Il confie à Harlan : « *Je fonce comme un train. Je ne sais pas comment m'arrêter.* »¹⁶² L'image attire Renn en elle. Renn cède à cette attraction malgré lui. La fusion de Renn et de l'image est représentée plusieurs fois pendant le film. D'abord, Renn entre dans sa télévision (cf. plan [3]) jusqu'à ce qu'il ne fasse plus qu'un avec l'image. Ensuite, une fente s'ouvre dans son ventre. Barry Convex y insère une cassette vidéo pour programmer Max Renn, comme si celui-ci était devenu un banal magnétoscope (cf. plan [4]). Enfin, l'aboutissement de la fusion a lieu au cours de la scène durant laquelle Max Renn vient tuer Bianca O'Blivion (1'04''58 –

¹⁶¹ Traduction de l'auteur. Version originale : « *At the end he was convinced that public life on television was more important than private life in the flesh.* », *Videodrome*, 39''36, Bianca O'Blivion (Sonja Smits).

¹⁶² Traduction de l'auteur. Version originale : « *I'm running like an express train. I don't know how to stop.* », *Videodrome*, 55''02, Max Renn (James Woods).

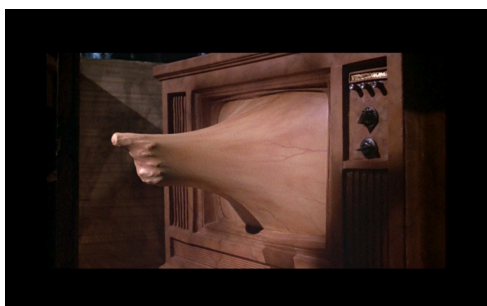
1'09''16). Renn se retrouve face à un poste de télévision. L'écran devient un miroir lui renvoyant son propre reflet. Renn pointe son pistolet vers la télévision, comme s'il souhaitait « tuer » l'image. Un bras pointant une arme sort de la télévision (cf. plan [5]). Quand Renn tire, le pistolet de la télévision tire. Renn est abattu mais c'est le poste de télévision qui saigne (cf. plan [6]). Ce jeu de miroir représente la fusion de Renn et de l'image. Ils forment désormais une entité indivisible.



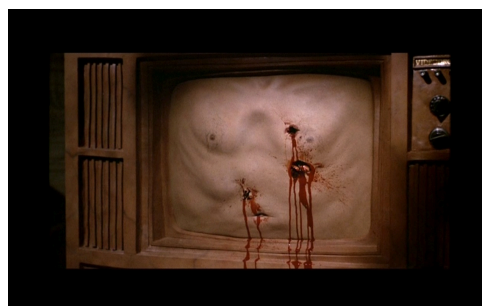
[3] – *Videodrome* (36''19)



[4] – *Videodrome* (59''38)



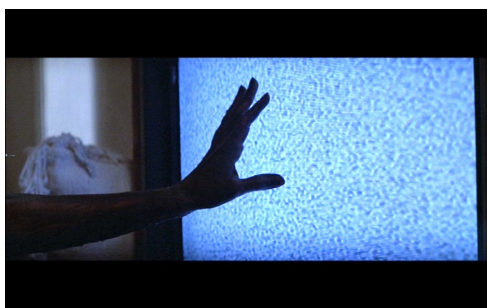
[5] – *Videodrome* (1'07''53)



[6] – *Videodrome* (1'08''06)

La fusion des personnages ayant transgressé la limite du cinéma avec l'image est symbolique. À quoi renvoie-t-elle dans la réalité ? Les travaux de recherche de Marie José Mondzain permettent d'avancer une piste. La fusion de l'humain et de l'image serait un moyen pour les cinéastes de dénoncer la crise de la distance censée séparer le spectateur de l'image. L'écran sur lequel le spectateur regarde l'image doit être tenu à bonne distance du regard afin d'assurer une liberté critique. Sans cette distance critique, l'image devient dangereuse. Le spectateur la confond avec la réalité. Marie José Mondzain note au sujet de l'écran : « *Faut-il accuser l'outil ou l'usage qui en est fait par le commerce des visibilités, par les iconoclastes de la programmation ? L'outil*

n'est-il pas utilisé comme un instrument d'hallucination confusionnelle, de déréalisation qui prive le spectateur de toute distance préservant sa puissance critique ? »¹⁶³ Selon elle, l'écart entre l'image et le regard est indispensable. Si l'image et le regard fusionnent, le spectateur est en danger car il perd tout contrôle. C'est pourquoi elle note que : « Ne faire qu'un avec ce qu'on voit est mortel et ce qui sauve, c'est toujours la production d'un écart libérateur. Vivre, guérir, c'est s'écarter de toute fusion et prendre le mal à son propre piège, celui de l'identification. La violence de l'image se déchaîne lorsque celle-ci permet l'identification de l'infigurable dans le visible. Ce qui revient à dire que l'image ne se soutient que dans la dissimilitude, dans l'écart entre le visible et le sujet du regard. »¹⁶⁴ Il est intéressant de constater que de nombreux films ont abordé cette question de la proximité du spectateur et de l'écran de télévision, y compris des films ne traitant pas de la question du *snuff movie*. Il y a par exemple *Poltergeist* (1982, Tobe Hooper) où la petite fille Carol Anne Freeling (Heather O'Rourke) est enfermée dans un poste de télévision (cf. plan [7]) et *Ring* où le fantôme de Sadako Yamamura (Rie Ino'o) sort d'un écran de télévision (cf. plan [8]).



[7] – *Poltergeist* (42''00)



[8] – *Ring* (1'26''57)

À la fin de *Videodrome* (1'20''48 – 1'22''09), Max Renn se suicide. Il est convaincu que c'est le seul choix qui lui reste et que c'est une étape indispensable dans sa transformation. Les dernières paroles de Renn sont : « Longue vie à la nouvelle chair. »¹⁶⁵ Renn veut tuer l'ancienne chair pour donner vie à la nouvelle chair. Cela

¹⁶³ Marie José Mondzain, *op. cit.*, pages 52 à 54.

¹⁶⁴ *Ibidem*, pages 28-29.

¹⁶⁵ Traduction de l'auteur. Version originale : « Long live the new flesh. », *Videodrome*, 1'22''07, Max Renn (James Woods).

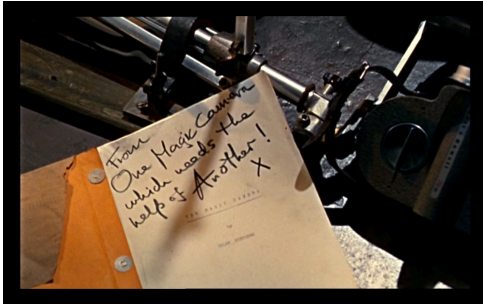
sous-entend que l'ancienne chair est souillée par la confrontation à l'image, au *snuff movie*. Elle est contaminée par des pulsions scopiques irrépessibles. Renn doit se transformer pour survivre. Sa survie passe paradoxalement par son suicide. D'ailleurs, le nom « Renn » est symbolique dans la mesure où il évoque le mot « renaissance ». La scène du suicide de Renn renvoie à nouveau à la fusion de Renn et de l'image. Renn se suicide face à un poste de télévision. Avant de se tirer une balle dans la tête, il voit son propre suicide à la télévision. Le jeu de miroir entre l'image et Renn continue jusqu'au suicide de ce dernier. Renn meurt ainsi face à sa propre image.

Dans *Le Voyeur* (1'34''48 – 1'37''25), Lewis meurt également face à son image. À la manière de Narcisse, il fusionne dans sa propre image. Quand Lewis se plante le poignard dans la gorge, il fixe le miroir accroché à sa caméra. Il meurt face à son image. Toute la scène de son suicide est ponctuée d'allusions montrant que Lewis a fusionné avec l'image. En quelque sorte, Lewis ne se distingue plus de son matériel cinématographique. Ils ne font plus qu'un. Quand il s'élance vers le poignard, il désigne ses appareils photographiques et dit à Helen Stephens : « *Regardez-les, Helen. Regardez-les dire au-revoir. Un par un.* »¹⁶⁶ Cette réplique laisse penser que ce n'est pas Lewis qui va se suicider mais ses appareils photographiques. Après la mort de Lewis, un plan montre l'ébauche de livre que Helen Stephens avait confiée à Lewis. Une dédicace de Helen Stephens pour Lewis y figure : « *D'une caméra magique qui a besoin de l'aide d'une autre.* »¹⁶⁷ (cf. plan [9]). Dans cette dédicace, Lewis est considéré comme une caméra. Un autre plan montre une caméra dont la pellicule arrive à la fin, faisant clairement écho à la fin de la vie de Lewis. Enfin, le film se termine par un plan montrant l'écran de projection de Lewis. L'écran est à la fois noir et rouge sang (cf. plan [10]). Lewis semble s'y être réincarné. La partie noire de l'écran évoque le sommeil de Lewis (qui prend sens avec la voix de son père en *off* qui lui souhaite une

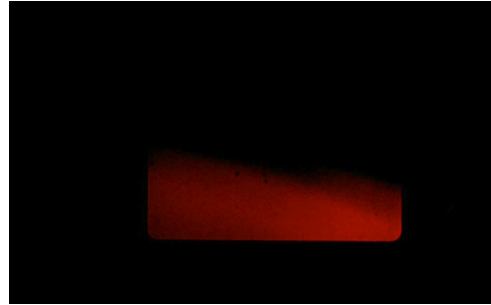
¹⁶⁶ Traduction de l'auteur. Version originale : « *Watch them, Helen. Watch them say goodbye, one by one.* », *Le Voyeur*, 1'35''41, Mark Lewis (Karlheinz Böhm).

¹⁶⁷ Traduction de l'auteur. Version originale : « *From one magic camera which needs the help of another.* », *Le Voyeur*, 1'36''49.

bonne nuit) et le mystère de ce personnage. La partie rouge de l'écran évoque la mort de Lewis mais aussi les meurtres de ses victimes, comme si l'écran était taché par du sang. Tout laisse penser que l'âme de Lewis s'est diffusée dans tous ses appareils de cinéma, comme si elle avait fusionné avec eux.



[9] – *Le Voyeur* (1'36"49)



[10] – *Le Voyeur* (1'37"19)

La fusion de l'être humain et de l'image est l'aboutissement des personnages ayant transgressé la limite du cinéma en se confrontant à l'image du *snuff movie*. Elle abolit toute distance entre le regard et l'objet regardé.

CONCLUSION

La notion de limite est constitutive du *snuff movie*. Le *snuff movie* a été créé pour incarner la limite du cinéma. Nul autre film ne repousse autant les frontières du supportable. À lui seul, il mélange les degrés paroxysmiques de la représentation du sexe, de la violence et de la mort au cinéma. Si le *snuff movie* est si extrême, c'est avant tout parce qu'il n'existe pas. Les cinéastes ayant abordé la question du *snuff movie* au cinéma se sont intéressés à cette insaisissabilité. Si un personnage atteignait un véritable *snuff movie*, qu'advierait-il ? Des personnages se sont ainsi mis en quête de *snuff movies*, renvoyant les spectateurs à leurs pires appréhensions.

L'écueil principal dans une étude consacrée au *snuff movie* est de négliger la diversité du public. Chaque spectateur a un rapport singulier à la représentation de l'extrême au cinéma. Pourtant, le *snuff movie* apparaît comme une limite universelle, justement parce qu'il n'existe pas. Il transcende tous les modes de représentation de l'extrême du fait de son inexistence. Par essence, il constitue l'ultime limite du cinéma pour chaque spectateur qui y projette ses pires cauchemars. Isabelle Kamieniak souligne cette caractéristique : « *le contenu latent [du snuff movie] n'est en aucun cas induit par la perception, il est directement en œuvre chez celui qui se pose la question, à l'intérieur de nous-même. Ceci dans le jeu protecteur de la projection qui permet de penser que si ça existe, c'est à l'extérieur de notre psyché.* »¹⁶⁸

Le *snuff movie* est intérieur à chacun. Il ne présente au spectateur aucun objet à regarder, si ce n'est le reflet de sa propre psyché. C'est précisément cela qui confère au *snuff movie* toute sa force. Dans *Le Voyeur*, une formule de Helen Stephens évoque ce point : « *Si vous voulez me tourmenter pour le restant de mes jours, laissez-moi imaginer.* »¹⁶⁹ Au fond, le réel enjeu dégagé par le *snuff movie* est le statut de l'image.

¹⁶⁸ Isabelle Kamieniak, « Le *snuff movie* : rumeur, illusion et paradoxe », in *loc. cit.*

¹⁶⁹ Traduction de l'auteur. Version originale : « *If you want to torment me for the rest of my life, then let me imagine.* », *Le Voyeur*, 1'33''05, Helen Stephens (Anna Massey).

Contrairement à l'imagerie, l'image n'existe que par le regard du spectateur. Sans désir de voir, il n'est point d'image. Par conséquent, peu importe que le *snuff movie* soit authentique ou simulé. Tout ce qui importe, c'est la nature du regard qui se porte sur le *snuff movie*, lui conférant ou non le statut d'image. Aussi, tout le traitement du *snuff movie* comme légende urbaine, ne s'intéressant qu'à la question de l'authenticité du *snuff film*, relève davantage du journalisme que du cinéma.

Dans l'imaginaire collectif, le *snuff movie* est un genre cinématographique codifié. Les faux *snuff movies* n'ont cessé de figer cette codification. Le *snuff film* est ainsi devenu un objet radical. Or, c'est précisément parce qu'il est radical qu'il est hors de portée. Il semblerait que personne n'ait jamais vu un *snuff movie* tel qu'il est communément imaginé. Pourtant, cette mise à distance est un trompe-l'œil. Le *snuff movie* n'est pas enfermé dans des objets inaccessibles. Au contraire, il est évanescent. Il ne faut pas considérer le *snuff movie* comme un genre cinématographique, mais plutôt comme une esthétique. Il envahit de manière insidieuse certains films sans que les spectateurs n'en aient conscience. Ces derniers en éprouvent même du plaisir. Un seul exemple suffit pour prendre conscience de cette situation : le succès du film *Saw* (2004, James Wan). Dans ce film, des personnages sont enfermés dans des pièges sadiques. Ils sont promis à une mort atroce et inéluctable, devant des caméras bien sûr. Ils sont même incités à s'entre-tuer. Le spectateur est invité à prendre du plaisir en assistant à ce jeu vicieux tout en épousant le point de vue du tueur diabolique et mystérieux. Les points de vue des autres personnages sont presque inexistantes, au point qu'aucune identification n'est envisageable avec eux. Seul importe véritablement le déroulement du jeu macabre. C'est ici qu'est le *snuff movie*, bien davantage que dans des films relevant du pur fantasme. Le *snuff movie* est invisible mais il est omniprésent. *Saw* n'est pas un cas isolé. C'est un symptôme.

La légende urbaine du *snuff movie* demeure présente encore aujourd'hui, notamment grâce à sa propagation sur l'internet. Cette persistance est intéressante car elle permet de s'interroger sur la relation actuelle de la mort et de l'image. Il semblerait

qu'il y ait une certaine banalisation de l'imagerie de la mort. Quelques exemples récents choisis arbitrairement témoignent de la diffusion en masse de cette imagerie macabre : les attentats du *World Trade Center* en 2001, la pendaison de Saddam Hussein en 2006, le lynchage de Mouammar Kadhafi en 2011 ou encore plus récemment les attentats en région parisienne en 2015. L'imagerie de ces événements est accessible en quelques *clicks* seulement. De véritables marchés de vidéos clandestines se sont mis en place pour obtenir les vidéos approchant la mort au plus près. La représentation de la mort perd de son aura. Elle est banalisée. Pire, elle devient un produit de consommation.

Cependant, ce qui est sans doute plus préoccupant que la banalisation de l'imagerie de la mort, est le fait que l'image de la mort elle-même soit souvent privée de sa force. Marie José Mondzain insiste sur ce point : « (...) *la nature d'une vision dépend-elle de la qualité du regard des sujets qui regardent ou de la qualité de l'objet qui fut donné à voir ? Il n'y a pas de réponse univoque à une telle question. (...) Mais qui construit le regard sinon celui qui donne à voir ?* »¹⁷⁰ Des images sont privées quotidiennement de leur force, notamment par le traitement télévisuel qui les rend acceptables pour des diffusions en masse. Or dénuée de sa force, l'image de la mort est reléguée au rang de simple visibilité, donnée à voir et consommée sans véritable désir.

Les cinéastes ayant abordé la question du *snuff movie* se sont peut-être trompés. Leurs personnages ne ressortaient pas indemnes de leur confrontation à l'image du *snuff movie*. Ils en sortaient transformés psychiquement, voire même physiquement. Ils en étaient profondément affectés précisément parce qu'ils avaient vu une image. Alors que les supports de diffusion n'ont jamais été aussi nombreux qu'aujourd'hui, il semblerait que les spectateurs puissent regarder des images sans les voir. Le *snuff movie* n'est finalement jamais aussi loin qu'il n'y paraît. Il pourrait être sous les yeux des spectateurs sans que ceux-ci ne le voient. Inutile de partir en quête comme Mark Lewis, Max Renn ou Ángela pour voir un *snuff movie*. Il suffit de rester devant son poste de télévision, à condition d'avoir un regard formé pour voir l'image. Si le spectateur n'a

¹⁷⁰ Marie José Mondzain, *op. cit.*, page 50.

pas un regard éduqué alors l'image sera indiscernable dans l'imagerie. Comme le rappelle à juste titre Marie José Mondzain : « *Défendre l'image, c'est résister à tout ce qui élimine l'altérité du sens.* »¹⁷¹

Sans formation du regard, l'image du *snuff movie* est privée de toute force et elle est confondue avec l'imagerie. Elle devient banale. Dans *Benny's Video* (56''00), Benny montre à ses parents le meurtre qu'il a commis et filmé. En somme, les trois personnages regardent ensemble un *snuff movie*. Quand le film est fini, Benny prend la télécommande de la télévision et change de chaîne, comme si de rien n'était. L'enjeu de déterminer l'authenticité d'un *snuff movie* paraît bien insignifiant par rapport à l'incapacité du spectateur de distinguer une image d'une simple visibilité.

¹⁷¹ *Ibidem*, pages 87 à 90.

BIBLIOGRAPHIE

– SUR LE *SNUFF MOVIE*

OUVRAGES DE RECHERCHE

BÉTAN, Julien, *Extrême ! Quand le cinéma dépasse les bornes*, Montélimar, Les moutons électriques, 2012.

BOU, Stéphane, « *Snuff movie* », dans Philippe Di Folco (dir.), *Dictionnaire de la pornographie*, Paris, PUF, 2005.

CONRATH, Rob, « *Snuff* : meurtre *live*, le passage à l'acte », dans Julia Kristeva (dir.), *Le Cinéma et le Mal*, Paris, Université Paris 7 – Denis-Diderot, 1997.

DOMINGUEZ LEIVA, Antonio, LAPERRIÈRE, Simon, *Snuff movies : Naissance d'une légende urbaine*, Auxonne, Le murmure, 2013.

FINGER, Sarah, *La Mort en direct, snuff movies*, Paris, Le cherche midi, 2001.

KAMIENIAK, Isabelle, « Le *snuff movie* : rumeur, illusion et paradoxe », dans Murielle Gagnebin, Julien Milly (dir.), *Les Images honteuses*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 2006.

KAMIENIAK, Jean-Pierre, « Le *snuff movie* : un simulacre paradoxal », dans Murielle Gagnebin, Julien Milly (dir.), *Les Images honteuses*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 2006.

LEUTRAT, Jean-Louis, « *The Brave* de Johnny Depp », dans Murielle Gagnebin, Julien Milly (dir.), *Les Images honteuses*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 2006.

ZIMMER, Jacques, *Les Grandes Affaires judiciaires du cinéma*, Paris, Nouveau Monde, 2014.

MÉMOIRE

LAPERRIÈRE, Simon, *La légende urbaine des snuff movies. Histoire, théorie, esthétiques, technologies*, université de Montréal, 2013.

OUVRAGES DE FICTION

APOLLINAIRE, Guillaume, « Un beau film », in *Œuvres en prose*, tome 1, Paris, Gallimard, 1977.

CÉCIL, CORBEYRAN, Éric, *Le Réseau Bombyce – Tome 1 – Papillons de nuit*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1999.

CÉCIL, CORBEYRAN, Éric, *Le Réseau Bombyce – Tome 2 – Monsieur Lune*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 2002.

CÉCIL, *Le Réseau Bombyce – Tome 3 – Stigmates*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 2010.

DANTEC, Maurice G., *La Sirène rouge*, Paris, Gallimard, 1993.

MCDONALD, Gregory, *Rafael, derniers jours*, Paris, Fleuve Noir, 1996.

PALAHNIUK, Chuck, *Snuff*, Paris, Sonatine, 2012.

PENNAC, Daniel, *Monsieur Malaussène*, Paris, Gallimard, 1995.

VAN HAMME, Jean, FRANCO, Philippe, *Largo Winch – Tome 11 – Golden Gate*, Charleroi, Dupuis, 2000.

VAN HAMME, Jean, FRANCO, Philippe, *Largo Winch – Tome 12 – Shadow*, Paris, Charleroi, 2002.

– SUR LE CINÉMA

OUVRAGES DE RECHERCHE

BAZIN, André, « Mort tous les après-midi », in *André Bazin. Le cinéma français de la Libération à la Nouvelle Vague (1945-1958)*, Paris, Les Cahiers du Cinéma / L'Étoile, 1983.

BAZIN, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, 1960.

BONITZER, Pascal, « L'écran du fantasme », dans Antoine de Baecque (dir.), *Théories du cinéma*, Paris, Les Cahiers du Cinéma, 2001.

BRAUND, Simon (dir.), *Les plus grands films que vous ne verrez jamais*, Paris, Dunod, 2013.

CALVET, Yann, LAUTÉ, Jérôme (dir.), *Michael Powell. À la lisière du monde*, Caen, Éclipses, 2013.

DESCHAMPS, Youri (dir.), *David Lynch. L'écran omnivore*, Caen, Éclipses, 2002.

GRÜNBERG, Serge, *David Cronenberg*, Paris, Les Cahiers du Cinéma, 2002.

PASOLINI, Pier Paolo, *Écrits corsaires*, Paris, Flammarion, 2009.

THORET, Jean-Baptiste, *26 secondes. L'Amérique éclaboussée*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2003.

THORET, Jean-Baptiste, *Cinéma contemporain*, Paris, Flammarion, 2011.

PÉRIODIQUES

BENALLAL, Mehdi, « De A à Z. 8 mm », in *Positif*, n° 458, avril 1999.

BOURGET, Eithne, « Colonel Blimp. Le Voyeur. Dans l'œil du spectacle », in *Positif*, n° 379, septembre 1992.

CIEUTAT, Michel, « Cannes 1992 », in *Positif*, n° 378, juillet-août 1992.

DEROBERT, Éric, ROUYER, Philippe, « Powell, Pressburger, Pat O'Connor et pas grand-chose d'autre. Cherbourg 1987 », in *Positif*, n° 323, janvier 1988.

DEROBERT, Éric, « *Le Septième Continent* et *Benny's Video*, désintégration et impuissance », in *Positif*, n° 388, juin 1993.

GARSAULT, Alain, « *A malenky bit of strack synthemesc* (un petit peu de drogue d'horreur, dans le langage d'Alex) », in *Positif*, n° 281-282, juillet-août 1984.

JEANCOLAS, Jean-Pierre, « *Tesis*. La mort en direct », in *Positif*, n° 430, décembre 1996.

MASSON, Alain, « "tes clairs yeux sont en moi" (*hardcore*) », in *Positif*, n° 219, juin 1979.

O'NEILL, Eithne, « Sélection DVD. *Tesis* », in *Positif*, n° 651, mai 2015.

ROCHES, Marie-Baptiste, « Marilyn Manson dans *Lost Highway* », in *Positif*, n° 490, décembre 2001.

ROUYER, Philippe, « *Lost Highway*. Dick Laurent est mort ! », in *Positif*, n° 431, janvier 1997.

ROUYER, Philippe, « *Videodrome* et *eXistenZ*. Les faux-semblants de faux films jumeaux », in *Positif*, n° 501, novembre 2002.

TÖRÖK, Jean-Paul, « *Le Voyeur. Look at the sea* », in *Positif*, n° 36, novembre 1960.

TRUFFOT, Didier, « Le champ terrifiant », in *Simulacres*, n° 1, automne 1999.

PAGES WEB

LEV, Leora, « *Tesis* », in Bridgewater State University, <http://vc.bridgew.edu>, 2000, consulté le 8 mai 2016.

THORET, Jean-Baptiste, « Salo Academy », in Parallax View, <http://jbthoret.blogs.nouvelobs.com>, 27 mai 2009, consulté le 8 mai 2016.

– SUR D'AUTRES SUJETS

OUVRAGES DE RECHERCHE

ARCAND, Bernard, *Le Jaguar et le Tamanoir. Anthropologie de la pornographie*, Montréal, Boréal, 1991.

ARDENNE, Paul, *Extrême. Esthétiques de la limite dépassée*, Paris, Flammarion, 2006.

ARISTOTE, *Poétique*, Paris, Le Livre de Poche, 1990.

BARTHES, Roland, *La Chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980.

BARTHOLEYNS, Gil, DITTMAR, Pierre-Olivier, JOLIVET, Vincent, *Image et transgression au Moyen Âge*, Paris, PUF, 2008.

BAUDRILLARD, Jean, *La Société de consommation*, Paris, Denoël, 1970.

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.

BONNET, Gérard, *La Violence du voir*, Paris, PUF, 1996.

FREUD, Sigmund, *Trois essais sur la théorie sexuelle*, Paris, Gallimard, 1987.

HOTTEN, John Camden, *Slang Dictionary: Etymological, Historical, and Anecdotal*, Londres, Chatto & Windus, 1874.

MONDZAIN, Marie José, *L'image peut-elle tuer ?*, Paris, Bayard, 2002.

PLATON, *La République*, Paris, Gallimard, 1993.

SANDERS, Ed, *The Family: The Story of Charles Manson's Dune Buggy Attack Battalion*, New York, Dutton, 1971.

THÉVOZ, Michel, *Le Miroir infidèle*, Paris, Minuit, 1996.

OUVRAGES DE FICTION

BURGESS, Anthony, *L'Orange mécanique*, Paris, Robert Laffont, 1972.

SHAKESPEARE, William, *Macbeth*, Paris, Flammarion, 2006.

WILDE, Oscar, « L'Anniversaire de l'infante », in *Une maison de grenades*, Paris, Gallimard, 2004.

AUTRE OUVRAGE

GRÉGOIRE DE NYSSE, *Vie de Moïse*, Paris, Cerf, 2000.

FILMOGRAPHIE

– SUR LE *SNUFF MOVIE*

FILMS

AMENÁBAR, **Alejandro**, *Himenóptero* (court-métrage), 1992.

AMENÁBAR, **Alejandro**, *Tesis*, 1996.

ANTAL, **Nimród**, *Motel / Vacancy*, 2007.

BIGELOW, **Kathryn**, *Strange Days*, 1995.

CRONENBERG, **David**, *Videodrome*, 1983.

D'AMATO, **Joe**, *Black Emmanuelle en Amérique / Emmanuelle in America*, 1977.

DEPP, **Johnny**, *The Brave*, 1997.

DERRICKSON, **Scott**, *Sinister*, 2012.

HANEKE, **Michael**, *Benny's Video*, 1992.

HOBLIT, **Gregory**, *Intracable / Untraceable*, 2008.

KOSTENKO, **Andrzej**, MARTINE, **Karl**, *The Evolution of Snuff*, 1978.

LYNCH, **David**, *Lost Highway*, 1997.

MCNAUGHTON, **John**, *Henry, portrait d'un serial killer / Henry: Portrait of a Serial Killer*, 1986.

MICKLE, **Jim**, *Cold in July*, 2014.

OTTMAN, **John**, *Urban Legend 2 : Coup de grâce / Urban Legends: Final Cut*, 2000.

POWELL, **Michael**, *Le Voyeur / Peeping Tom*, 1960.

ROSE, **Bernard**, *Snuff-Movie*, 2005.

SCHRADER, **Paul**, *Hardcore*, 1979.

SCHUMACHER, **Joel**, *8 mm*, 1999.

SCOTT, **Ridley**, *Cartel / The Counselor*, 2013.

SPASOJEVIC, **Srdjan**, *A Serbian Film*, 2010.

STOETZEL, Paul (von), *Snuff: A Documentary about Killing on Camera*, 2008.

WALLER, Anthony, *Témoin muet / Mute Witness*, 1995.

WATKINS, Roger, *The Last House on Dead End Street*, 1977.

YOUNG, Terence, *Liés par le sang / Bloodline*, 1979.

ZADRZYNSKI, Lukasz, *Billboard*, 1998.

ÉPISODES DE SÉRIES

Deux flics à Miami / Miami Vice

- *Haut les cœurs / Heart of Darkness* (S1-É2), John Llewellyn Moxey, 1984.
- *La Belle et la Mort / Death and the Lady* (S4-É3), Colin Bucksey, 1987.

Dexter

- *Dexter* (S1-É1), Michael Cuesta, 2006.

True Detective

- *Après ton départ / After You've Gone* (S1-É7), Cary Joji Fukunaga, 2014.

– **FAUX SNUFF MOVIES** (liste non exhaustive)

FILMS

CHRISTOPHERSON, Peter et al., *Broken* (court-métrage), 1992.

FINDLAY, Michael, FINDLAY, Roberta, *Snuff*, 1975.

PERALTA, Mariano, *Snuff 102*, 2007.

– SUR D'AUTRES SUJETS

FILMS

- ANTONIONI, **Michelangelo**, *Blow Up / Blowup*, 1966.
- BOISSET, **Yves**, *Le Prix du danger*, 1983.
- DEODATO, **Ruggero**, *Cannibal Holocaust*, 1980.
- DE PALMA, **Brian**, *Blow Out*, 1981.
- FOX, **Damon**, *Traces of Death*, 1993.
- GILROY, **Dan**, *Night Call / Nightcrawler*, 2014.
- GLASER, **Paul Michael**, *Running Man / The Running Man*, 1987.
- GODDARD, **Drew**, *La Cabane dans les bois / The Cabin in the Woods*, 2012.
- HITCHCOCK, **Alfred**, *Fenêtre sur cour / Rear Window*, 1954.
- HITCHCOCK, **Alfred**, *Frenzy*, 1972.
- HOOPER, **Tobe**, *Massacre à la tronçonneuse / The Texas Chain Saw Massacre*, 1974.
- HOOPER, **Tobe**, *Poltergeist*, 1982.
- JACOPETTI, **Gualtiero**, **CAVARA, Paolo**, **PROSPERI, Franco**, *Mondo cane*, 1962.
- KUBRICK, **Stanley**, *Orange mécanique / A Clockwork Orange*, 1971.
- LABARTHE, **André S.**, *Georges Franju, le visionnaire*, 1996.
- LEWIS, **Herschell Gordon**, *Orgie sanglante / Blood Feast*, 1963.
- MIKE, **Takashi**, *La Mort en ligne*, 2003.
- NAKATA, **Hideo**, *Ring*, 1998.
- NOÉ, **Gaspar**, *Irréversible*, 2002.
- OGURA, **Satoru**, *Guinea Pig. Devil's Experiment*, 1985.
- PASOLINI, **Pier Paolo**, *Salò ou les 120 Journées de Sodome / Salò o le 120 giornate di Sodoma*, 1975.
- ROSENTHAL, **Rick**, *Halloween : Résurrection / Halloween: Resurrection*, 2002.
- ROSS, **Gary**, *Hunger Games / The Hunger Games*, 2012.
- SCHWARTZ, **John Alan** (Conan Le Cilaire), *Face à la mort / Faces of Death*, 1978.

TAVERNIER, **Bertrand**, *La Mort en direct*, 1980.

VAN SANT, **Gus**, *Elephant*, 2003.

WAN, **James**, *Saw*, 2004.

[ANON.], *Exécution capitale à Berlin*, 1897.

[ANON.], *Exécution en Espagne*, 1903.

ÉPISODES DE SÉRIE

Black Mirror

- *L'Hymne national / The National Anthem* (S1-É1), Otto Bathurst, 2011.
- *Quinze millions de mérites / Fifteen Million Merits* (S1-É2), Euros Lyn, 2011.
- *Retour sur image / The Entire History of You* (S1-É3), Brian Welsh, 2011.

Nota :

- Les données proviennent du site web www.imdb.com.
- L'année correspond à la première diffusion répertoriée sur www.imdb.com.
- Seuls les titres en alphabet latin sont indiqués.
- Le code S1-É3 indique qu'il s'agit de l'épisode 3 de la saison 1.
- La filmographie ne prétend à aucune exhaustivité concernant les faux snuff movies et les « mauvais genres » cinématographiques avoisinant le snuff movie, notamment les death films et les mondo movies. L'auteur recommande l'ouvrage Extrême ! Quand le cinéma dépasse les bornes de Julien Bétan (*Les moutons électriques*, 2012) qui recense davantage de films des genres susmentionnés.

FICHES TECHNIQUES DES FILMS DU CORPUS PRINCIPAL

– *LE VOYEUR*

Titre français : *Le Voyeur* – **Titre original** : *Peeping Tom*

Pays : Royaume-Uni – **Langue** : Anglais

Sortie Royaume-Uni : 16 mai 1960 – **Sortie France** : 21 septembre 1960

Réalisateur : Michael Powell

Producteurs : Albert Fennell, Michael Powell

Scénario : Leo Marks

Musique : Brian Easdale

Directeur de la photographie : Otto Heller

Montage : Noreen Ackland

Direction artistique : Arthur Lawson

Interprètes : Karlheinz Böhm sous le nom de Carl Boehm (Mark Lewis), Moira Shearer (Vivian), Anna Massey (Helen Stephens), Maxine Audley (Madame Stephens), Brenda Bruce (Dora), Miles Malleson (le client âgé), Esmond Knight (Arthur Baden), Martin Miller (Dr. Rosen), Michael Goodliffe (Don Jarvis), Jack Watson (inspecteur Gregg), Shirley Anne Field (Pauline Shields), Michael Powell non crédité (A. N. Lewis)

Pitch : Mark Lewis tue des femmes en les filmant. Ce faisant, il essaye de capter l'expression de leur terreur. Le père de Lewis était un chercheur qui travaillait sur la peur. Il a soumis son fils Mark à de nombreuses expériences. Devenu adulte, Mark Lewis poursuit les travaux de son père. Parallèlement à ses meurtres et à son travail d'opérateur pour un studio de cinéma, il rencontre Helen Stephens, sa jeune voisine, pour laquelle il éprouve rapidement des sentiments amoureux.

– *VIDEODROME*

Titre français : *Videodrome* – **Titre original :** *Videodrome*

Pays : Canada – **Langue :** Anglais

Sortie États-Unis : 4 février 1983 – **Sortie France :** 16 mai 1984

Réalisateur : David Cronenberg

Producteurs : Claude Héroux, Pierre David, Victor Solnicki, Lawrence Nesis

Scénario : David Cronenberg

Musique : Howard Shore

Directeur de la photographie : Mark Irwin

Montage : Ronald Sanders

Direction artistique : Carol Spier

Interprètes : James Woods (Max Renn), Sonja Smits (Bianca O’Blivion), Debbie Harry sous le nom de Deborah Harry (Nicky Brand), Peter Dvorsky (Harlan), Leslie Carlson sous le nom de Les Carlson (Barry Convex), Jack Creley (Brian O’Blivion), Lynne Gorman (Masha), Julie Khaner (Bridey), Reiner Schwarz (Moses), David Bolt (Raphael), Lally Cadeau (Rena King), Henry Gomez (Brolley)

Pitch : Max Renn dirige la CIVIC-TV, une chaîne de télévision racoleuse spécialisée dans les vidéos érotiques. Il cherche un nouveau genre d’images pour satisfaire les téléspectateurs. Harlan, son employé, lui fait découvrir le programme « Videodrome » qu’il pirate sur un réseau malaisien. Ce programme diffuse des *snuff movies*. Renn est profondément affecté après avoir regardé un *snuff film*. Il essaye de rentrer en contact avec le professeur Brian O’Blivion, un chercheur travaillant sur les médias, qui a lui-même été confronté au programme « Videodrome ».

– *TESIS*

Titre français : *Tesis* – **Titre original** : *Tesis*

Pays : Espagne – **Langue** : Espagnol

Sortie Espagne : 12 avril 1996 – **Sortie France** : 4 décembre 1996

Réalisateur : Alejandro Amenábar

Producteur : José Luis Cuerda

Scénario : Alejandro Amenábar – **Histoire originale** : Alejandro Amenábar, Mateo Gil

Musique : Alejandro Amenábar

Directeur de la photographie : Hans Burmann

Montage : María Elena Sáinz de Rozas

Direction artistique : Wolfgang Burmann

Interprètes : Ángela (Ana Torrent), Fele Martínez (Chema), Eduardo Noriega (Bosco), Xavier Elorriaga (Castro), Miguel Picazo (Figuerola), Nieves Herranz (Sena), Rosa Campillo (Yolanda), Paco Hernández sous le nom de Francisco Hernández (père d'Ángela), Rosa Ávila (mère d'Ángela), Teresa Castanedo (présentatrice TV), José Miguel Caballero (gardien vidéothèque), Joserra Cadiñanos (vigile)

Pitch : Ángela est étudiante dans une faculté de cinéma à Madrid. Elle prépare une thèse sur la violence audiovisuelle. Elle estime que la violence se banalise dans les médias. Afin de préparer sa thèse, elle souhaite regarder des films dits extrêmes, à la fois dans leur représentation du sexe, de la violence et de la mort. Malgré elle, Ángela entre en possession d'un *snuff movie*. Avec l'aide de Chema, un étudiant de la faculté, elle découvre que le *snuff film* a été tourné par des membres de son université.

INDEX GÉNÉRAL

<i>8 mm</i>	53, 54, 56, 59, 60, 61, 63, 84
<i>A Serbian Film</i>	49, 58, 91
ACHEMCHAME (Julien)	41, 55
AMENÁBAR (Alejandro)... 13, 15, 17, 18, 20, 22, 45	
APOLLINAIRE (Guillaume).....	2
ARCAND (Bernard).....	78
ARDENNE (Paul).... 10, 11, 12, 18, 31, 43, 55, 56	
ARISTOTE	74, 75, 76
BARTHES (Roland).....	55
BARTHOLEYNS (Gil).....	65
BAUDRILLARD (Jean)	19, 34
BAZIN (André)	23, 24
<i>Benny's Video</i>	23, 33, 53, 106
BÉTAN (Julien).. 5, 10, 11, 28, 31, 38, 58, 65, 76	
BIGELOW (Kathryn)	33
BONITZER (Pascal).....	23
BONNET (Gérard).....	43
BORGES (Jorge Luis).....	34
BOU (Stéphane).....	42
BRAUND (Simon)	6
<i>Brave (The)</i>	32, 80
<i>Cabane dans les bois (La)</i>	28
CIEUTAT (Michel)	33
CONRATH (Rob)..... 15, 25, 27, 36	
DITTMAR (Pierre-Olivier)	65
DOMINGUEZ LEIVA (Antonio)..... 2, 3, 35	
<i>Exécution capitale à Berlin</i>	2
<i>Exécution en Espagne</i>	2
<i>Face à la mort</i>	22
<i>Fenêtre sur cour</i>	42, 49
FINGER (Sarah)..... 3, 5, 25, 37, 78	
FRANJU (Georges).....	76
<i>Frenzy</i>	42
FREUD (Sigmund)	40, 57, 71, 90
GARSAULT (Alain)	32, 83, 84, 85
GAUER (Raymond)	4
GILROY (Dan)	30
GRÉGOIRE DE NYSSE	44
<i>Guinea Pig</i>	3
<i>Halloween : Résurrection</i>	18
<i>Hardcore</i> 51, 53, 61, 65, 80	
<i>Henry, portrait d'un serial killer</i> .. 35, 40, 49, 50	
HITCHCOCK (Alfred).....	42, 43
HOTTEN (John Camden)	2
<i>Intracable</i>	18
JOLIVET (Vincent).....	65
KAMIENIAK (Isabelle).....	80, 81, 103
KAMIENIAK (Jean-Pierre) ...7, 30, 42, 43, 76, 82, 90, 91	
LABARTHE (André S.).....	76
LAPERRIÈRE (Simon)	2, 3, 35, 82
<i>Lost Highway</i>	81, 97
MASSON (Alain)	65
MCDONALD (Gregory).....	54
MONDZAIN (Marie José)...19, 20, 24, 29, 37, 38, 44, 55, 56, 62, 72, 73, 99, 100, 105, 106	
<i>Mort en direct (La)</i>	28, 29, 50
<i>Night Call</i>	30
<i>Orange mécanique</i>	71, 74, 75
PALAHNIUK (Chuck).....	78, 79
PASOLINI (Pier Paolo).....	28, 80
PLATON	54
<i>Poltergeist</i>	100
<i>Prix du danger (Le)</i>	27
<i>Ring</i>	62, 63, 100
ROSENTHAL (Rick)	18
<i>Salò ou les 120 Journées de Sodome</i>	28
SANDERS (Ed).....	3
<i>Saw</i>	104
SCHRADER (Paul).....	37
SHAKESPEARE (William)	71
<i>Snuff</i> (film de 1975).....	3, 12, 35, 36
<i>Snuff 102</i>	5
<i>Strange Days</i> ..18, 26, 33, 42, 44, 48, 53, 54, 63, 67, 79, 80, 90, 96	
<i>Tesis</i> 6, 13, 15, 20, 22, 26, 27, 28, 37, 38, 43, 45, 46, 47, 51, 52, 53, 56, 59, 61, 62, 65, 86, 95, 118	
THÉVOZ (Michel).....	41
THORET (Jean-Baptiste).....	28
TÖRÖK (Jean-Paul)	64, 94
<i>Traces of Death</i>	22
TRUFFOT (Didier)	55
<i>Urban Legend 2 : Coup de grâce</i>	35
<i>Videodrome</i> ...6, 7, 27, 30, 31, 32, 36, 42, 52, 53, 54, 57, 65, 73, 74, 77, 78, 79, 80, 82, 84, 85, 97, 98, 100, 117	
<i>Voyeur (Le)</i> .6, 41, 47, 48, 52, 53, 55, 56, 59, 60, 61, 64, 66, 67, 68, 69, 92, 101, 103, 116	
WILDE (Oscar)	65

Nota :

– Les noms de personnes sont en majuscules. Les titres de films sont en italique.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2
CHAPITRE I – LE <i>SNUFF MOVIE</i> , UN SIMULACRE COMME LIMITE DU CINÉMA ?.....	10
I. Le <i>snuff movie</i> s’inscrit-il dans « l’esthétique de la limite dépassée » ?	10
1. Vers une définition de « l’esthétique de la limite dépassée »	10
2. Le <i>snuff movie</i> , un genre cinématographique de l’extrême ?	12
3. Représenter l’au-delà de la limite : le <i>snuff movie</i> dans <i>Tesis</i>	13
II. De l’imagerie à l’image : la mort au cinéma	19
1. Une distinction nécessaire entre l’image et l’imagerie (visibilité)	19
2. La mort comme spécificité cinématographique.....	23
3. L’hypothèse du <i>snuff movie</i> comme image	24
III. Le <i>snuff movie</i> , un simulacre ?.....	26
1. « Donner au public ce qu’il veut voir »	26
2. L’imagerie, l’opium du peuple ?	31
3. Et si le territoire précédait simplement la carte ?	34
CHAPITRE II – LES PERSONNAGES EN QUÊTE DE LA LIMITE DU CINÉMA	40
I. L’imagerie insuffisante pour les scotophiles chroniques	40
1. De la scotophilie au <i>snuff movie</i>	40
2. La scotophilie peut-elle rester inassouvie ?	43
3. L’apparition de l’« œil-caméra »	48
II. À la recherche de la vérité.....	52
1. La quête du <i>snuff movie</i> justifiée par des motivations distinctes.....	52
2. Une tentative de sortie de la « caverne »	54
3. Une remise en question de la vérité.....	59
III. L’image peut tuer	61
1. Quand l’image tue.....	61
2. Mourir face à sa propre image ?	65
3. « <i>I’m glad I’m afraid</i> » : la mort de Mark Lewis.....	67

CHAPITRE III – AU-DELÀ DE LA LIMITE DU CINÉMA, LE <i>SNUFF MOVIE</i> ATTEINT.....	71
I. Le <i>snuff movie</i> comme stimulation des pulsions ?	71
1. L'influence de l'image de la violence et du sexe sur la réalité.....	71
2. Le <i>snuff movie</i> comme crise de la <i>catharsis</i> ?	73
3. De la crise de la <i>catharsis</i> à la libération des pulsions ?	77
II. Du <i>snuff movie</i> à la remise en question de la réalité	81
1. Réalité fuyante et états alternatifs de perception de la réalité	81
2. La scène de cauchemar dans <i>Tesis</i>	86
3. D'une réalité incertaine à une réalité imperceptible	90
III. « <i>Longue vie à la nouvelle chair</i> » : la fusion de l'humain et de l'image ?.....	92
1. Fétichisation du matériel de cinéma	92
2. Le matériel cinématographique comme prolongement du corps humain.....	95
3. La fusion de l'humain et de l'image comme aboutissement	97
CONCLUSION	103
BIBLIOGRAPHIE	107
FILMOGRAPHIE	112
FICHES TECHNIQUES DES FILMS DU CORPUS PRINCIPAL.....	116
INDEX GÉNÉRAL	119

Nota :

- *Les illustrations de la page de couverture sont issues des films suivants :*

En haut à gauche

Le Voyeur, 1'34''25.

En haut à droite

Videodrome, 36''19.

En bas

Tesis, 22''02.

- *Les références des épigraphes sont les suivantes :*

Mémoire

Louis-Ferdinand Céline, Voyage au bout de la nuit, in Romans, tome 1, Paris, Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, n° 157, 1981, page 78.

Chapitre 1

Robert Bresson, Notes sur le cinématographe, Paris, Gallimard, coll. Folio, n° 2705, 1988 [1975], page 24.

Chapitre 2

Michel de Montaigne, Les Essais, Paris, Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, n° 14, 2007 [1934], page 185.

Chapitre 3

William Shakespeare, Antoine et Cléopâtre, in Titus Andronicus. Jules César. Antoine et Cléopâtre. Coriolan, Paris, Garnier-Flammarion, 1965, trad. François-Victor Hugo, page 312.

DuranD imprimeurs

Mai 2016

