



HAL
open science

Architecture et films d'horreur : quand l'architecture se met au service de la peur au cinéma

Anissa Le Scornet

► To cite this version:

Anissa Le Scornet. Architecture et films d'horreur : quand l'architecture se met au service de la peur au cinéma. Architecture, aménagement de l'espace. 2019. dumas-02871267

HAL Id: dumas-02871267

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02871267v1>

Submitted on 17 Jun 2020

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

ARCHITECTURE ET FILMS D'HORREUR

ANISSA LE SCORNET

2018-2019



ARCHITECTURE ET FILMS D'HORREUR

*Quand l'architecture se met au service
de la peur au cinéma*

Anissa Le Scornet

Mémoire de master dirigé par
Virginie Meunier et Christian Marenne

ENSA Nantes
2019

Je souhaite remercier mes professeurs, Virginie Meunier et Christian Marenne qui m'ont accompagnée tout au long de l'année et m'ont aidée à construire ce mémoire. Je souhaite également remercier toutes celles et ceux qui m'ont aidée dans mes recherches et la rédaction de ce mémoire, ma famille et mes amis. Petit clin d'œil à Camila Shai pour ses cours de cinéma, Joéla Visniec pour ses cours des Arts Décoratifs, Jules Kozolinsky pour la relecture constante et ma Maman pour son sens critique.

SOMMAIRE

Introduction	8	- Un schéma de scénario	64
Méthodologie	13	- Une histoire liée au passé du site	66
I. Psychologie de la peur : quand l'espace est source d'anxiété et de peur	15	- Une maison critique de la société	67
A. Biologie de la peur : les origines scientifiques d'une expérience commune	16	- Une maison personnifiée	69
- Le circuit de la peur	16	C. Diversification des typologies	71
- Peur et plaisir	19	- L'inconnu et le vide de l'espace sidéral	72
B. Psychologie de l'espace : théoriser l'imperceptible	23	- L'architecture des tours : critique de la société moderne	74
- Prospect and refuge theory	23	III. Quand les outils du cinéma s'emparent de l'architecture	79
- Savanna Preference	29	A. Les outils du cinéma au service de l'architecture	80
- Defensible space	31	- Symétrie et point de fuite	81
C. Transposition à la pratique dans les films d'horreur	33	- Le hors-champ	82
- Espace labyrinthique et saturé	33	- Couleurs à l'écran : saturation et contraste	85
- Espace vide et exposé	37	- Profondeur de champ et champ visuel	88
II. Typologies de l'horreur : la portée des architectures dans l'intrigue	41	- Mouvement de caméra	89
A. Le mythe de la maison victorienne	43	B. Objets symboliques des failles de notre perception des espaces	90
- Des maisons mystérieuses au passé douteux	50	- L'escalier	91
- Une esthétique néo-gothique porteuse d'un imaginaire particulier	51	- Ouvertures : portes et fenêtres	94
- Une maison souvent isolée	52	- Les miroirs	96
- Un plan labyrinthique qui fait perdre toute raison	55	- Le <i>basement</i> : la cave	97
- Une maison symbole de l'état psychique et sociologique de ses habitants	59	C. Quand ambiances lumineuses et acoustiques font prendre conscience d'un espace	100
B. La maison pavillonnaire individuelle	62	- L'expressionnisme allemand et la lumière	100
		- Les techniques de l'acoustique	103
		- L'architecture sonore (sonic architecture)	104
		Conclusion	109
		Bibliographie	119
		Filmographie	115

INTRODUCTION

« *Cinema and architecture, as all art, function as alluring projection screens for our emotions.* »

(trad. Le cinéma et l'architecture, comme tout art, sont des écrans de projection séduisants de nos émotions.)

Juhani Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Rakennustieto, Helsinki, 2000

L'horreur est la manifestation angoissante du réel. C'est une réalité à laquelle le sujet ne peut pas échapper. L'horreur, c'est l'angoisse et le suspense, c'est la crainte de ce qui pourrait arriver. La peur est tapie derrière la porte, elle promet la souffrance. L'horreur est aussi la réalisation de la peur, l'exécution de la promesse. L'horreur provoque l'effroi, l'angoisse ou le malaise, nous faisons face à une situation inhabituelle et inquiétante qui nous fait perdre nos moyens.

L'horreur dans les arts et les divertissements nous accompagne depuis le commencement de l'humanité. Les représentations rupestres des lions, des tigres et des ours, la Bible, le Coran, ou encore les textes anciens de la Chine et du Japon contiennent tous des éléments mêlés d'horreur et de spirituel avec la manifestation des affres et des angoisses les plus profondes de l'Homme face à sa finitude. Ils nous rappellent que cette fin, si réelle, si tangible, est tapie dans l'ombre.

Le cinéma d'horreur, ou cinéma « fantastique », dont les sous-genres « épouvante » et « horreur » sont des ramifications, plonge ses racines dans les romans « gothiques » de la littérature

fantastique anglaise des XVIII^e et XIX^e siècles. Ces oeuvres phares se nomment *Le Château d'Ortonto* d'Horace Walpole, 1764, *Les mystères d'Udolpho*, d'Ann Radcliff, 1794 ou encore *Le Moine*, de Matthew Lewis, 1796. Leur trame se déroule sur fond de mystère, de damnation, de décrépitude et de vieilles demeures remplies de fantômes, de fous, de monstres et de malédictions héréditaires, autant d'ingrédients qui trouveront une large expression dans le cinéma d'horreur.

Le cinéma d'horreur a fait ses débuts en même temps que le cinéma muet lui-même, à la fin des années 1880. Georges Méliès, pionnier du cinéma d'horreur, réalisait déjà *Le Manoir du Diable* en 1896 ou *La caverne Maudite* en 1898. Dans les années 1920, le cinéma d'horreur connaît le succès avec le développement de l'expressionnisme allemand. Parmi les classiques de ce mouvement, se retrouvent notamment *Le cabinet du Docteur Caligari* de Robert Wiene sorti en 1920 ou encore *Nosferatu* de Friedrich Wilhelm Murnau sorti en 1922. Au cours des années 1930, le cinéma d'horreur devient plus discret. Seul le réalisateur Tod Browning rencontre le succès avec des films comme *Dracula* (1931) ou *Freaks, La monstrueuse parade* (1932). Dans les années 1950, la Guerre Froide influence les thèmes abordés dans le cinéma d'horreur comme le film, *L'invasion des profanateurs de sépultures* de Don Siegel, sorti en 1956 (pamphlet anticommuniste).

Dans les années 1960, de nombreuses oeuvres d'Edgar Allan Poe sont adaptées au cinéma comme *le Corbeau* en 1963. C'est aussi l'avènement du maître de l'horreur, Alfred Hitchcock avec des films comme *Psychose* sorti en 1960 ou *les Oiseaux*, en 1963. Ses films se veulent réalistes, sans intervention du surnaturel. Les années 1970 sont une période dorée pour le cinéma d'horreur

et de nombreux grands classiques sont réalisés. Parmi eux, *l'Exorciste* de William Friedkin, sorti en 1973, lance la tendance des films de démons et de possession. Un autre classique de cette époque, le célèbre *Massacre à la tronçonneuse* de Tobe Hooper, sort en 1974. Ensuite sortent *Les Dents de la Mer* de Steven Spielberg en 1975, *Carrie* de Brian de Palma en 1976 et *Alien, le huitième passager* de Ridley Scott en 1979.

Hormis le film *Shining* de Stanley Kubrick sorti en 1980, les années 1980-1990, marquent peu d'engouement pour le genre. Certains classiques sont tout de même réalisés durant cette période comme *Scream* de Wes Craven, en 1996 ou le *Projet Blair Witch* de Daniel Myrick, en 1999. Le XXI^e siècle voit l'arrivée de films beaucoup plus violents, s'inspirant des films des années 1970 et 1980. Parmi eux, se trouve la série des *Saw* de James Wan et Leigh Whannel, de 2004 à 2010. Les années 2010 voient les nombres de films d'horreur se multiplier dont certains proposent une esthétique très étudiée comme *Us* de Jordan Peele sorti cette année.

Les réalisateurs de films d'horreur ont recours à de multiples procédés pour susciter l'angoisse : scénario, acteurs, bande son... Qu'en est-il de l'architecture ? Quel rôle joue-t-elle dans ce genre de films ? Qu'a-t-elle à dire ? Tunnels, longs couloirs, labyrinthes, sous-sols, vieux manoirs : certaines architectures sont génératrices d'angoisse. En les parcourant, le visiteur se sent anxieux, étouffé, mal à l'aise. Les réalisateurs de films d'angoisse exploitent ce phénomène pour effrayer et produire un effet sur le spectateur. Ce n'est pas un hasard si Alfred Hitchcock, le maître de l'angoisse, a commencé comme designer sur les plateaux de tournage au début des années 1920. Il fut un

véritable « architecte de la peur », ne négligeant aucun détail. Il savait exploiter la symbolique et l'effet produit par l'espace et les divers éléments architecturaux.

Mon mémoire s'attachera donc à étudier la question : Comment les réalisateurs de films d'horreur utilisent l'architecture pour générer l'angoisse et la peur chez le spectateur ?

Dans un premier temps, mon étude se portera sur les origines de la peur, en particulier la peur générée par l'espace. L'angoisse se construit à partir d'un vécu, partagé ou non, de croyances, d'un imaginaire collectif et des perceptions. Comme le souligne Frank McAndrew dans son article intitulé *What makes a house feel haunted ?*, le fait qu'une maison soit perçue ou non comme hantée dépend d'autres facteurs que ses seules caractéristiques physiques. Les attentes de la personne qui explore la maison sont tout aussi importantes. Les personnes, croyant aux phénomènes paranormaux sont plus susceptibles de s'engager dans un type de traitement cognitif descendant induisant la peur. Pour ces personnes, un environnement inoffensif mais incertain peut devenir une expérience effrayante. Je chercherai donc à déterminer ce qui provoque la peur en termes d'espace et à caractériser les espaces présentés dans les films d'horreur. De quoi a donc peur le spectateur exactement ?

« *It was an evil house from the beginning, a house that was born bad* »

(trad. C'était une maison diabolique depuis le début, une maison qui était née mauvaise.)

The Haunting, 1999.

Dans un second temps, j'étudierai les figures architecturales récurrentes présentes dans les films d'horreur. Ces architectures ont un rôle central dans le schéma narratif du film d'horreur. Elles sont de véritables personnages ou représentent l'état psychique ou physique de ses occupants. Certaines typologies sont très souvent utilisées comme celle du manoir victorien, de la maison pavillonnaire de banlieue ou de la tour d'habitation de grande hauteur. Comment ces typologies provoquent l'angoisse dans l'imaginaire collectif ? Est-ce la constitution même de ces typologies qui provoque la peur, ensuite exploitée par le réalisateur ? Ou est-ce à l'inverse, la trace du travail du réalisateur qui à force d'éclairer ces typologies sous la lumière de l'angoisse dans ses films en a fait des typologies effrayantes ? Y a-t-il une influence réciproque ? Quelle est la portée de ces architectures dans l'intrigue des films d'horreur ?

Dans un troisième temps, j'étudierai les outils utilisés par les cinéastes. Ces outils peuvent être ceux du cinéaste comme l'utilisation des couleurs, la structure de la composition ou le réglage des caméras. Les réalisateurs peuvent également avoir recours à des objets architecturaux comme l'escalier, le miroir ou la porte comme outil générique dans leurs films. L'architecture, au même titre que l'art provoque des émotions chez le visiteur. Les réalisateurs mettent alors en place des ambiances architecturales et des mises en scène qui stimulent l'imagination du spectateur et suscitent ses plus terribles angoisses à travers le travail de la lumière et du son qui entre en résonance avec l'architecture. Quels procédés architecturaux les réalisateurs mettent-ils en place pour exploiter les peurs du spectateur ?

METHODOLOGIE

A partir de ma culture personnelle du cinéma d'horreur, je me suis livrée à une étude composée de l'analyse de films d'une part et de recherches bibliographiques d'autre part. J'ai pu dégager des axes de réflexion que j'ai complétés par des recherches plus ciblées.

1. Visionnage et analyses de films

J'ai regardé de nombreux films d'horreur et d'angoisse de différentes époques et de différentes origines géographiques. Il s'agissait surtout de classiques du cinéma d'horreur. J'ai donc analysé les procédés de mise en scène, les symboliques utilisées, les ambiances, les éléments architecturaux, l'exploitation des sensations et de la psychologie du spectateur. Le but était d'identifier les films pertinents pour l'étude (lien fort à l'architecture comme dans les films de Kubrick ou de Hitchcock par exemple), de relever les différents aspects énoncés, de les analyser et de les comparer entre films.

2. Lectures bibliographiques

J'ai recherché des analyses de spécialistes dans des revues d'architecture, des livres sur le cinéma en bibliothèque (Cité de l'architecture et du patrimoine) et sur internet. J'ai également lu des articles sur la psychologie de l'espace ou des articles plus scientifiques, comme des articles sur les théories des espaces. Cette documentation était principalement en langue anglaise.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

**I. PSYCHOLOGIE DE LA PEUR :
QUAND L'ESPACE EST SOURCE
D'ANXIETE ET DE PEUR**

« *We place our feelings, desires and fears in buildings. A person who is afraid of the dark as no actual reason to fear darkness as such; he is afraid of his own imagination, or more precisely of the contents that his repressed fantasy may project into the darkness.* »

(trad. Nous plaçons nos sentiments, nos désirs et nos peurs dans des bâtiments. Une personne qui a peur du noir n'a aucune raison réelle de craindre le noir en tant que tel; il a peur de sa propre imagination, ou plus précisément, du contenu que ses fantasmes refoulés peuvent projeter dans les ténèbres.)

Pallasmaa, Images, 23

A. Biologie de la peur : les origines scientifiques d'une expérience commune

La peur est un état psychologique, physiologique et comportemental induit chez les animaux et chez l'homme par une menace pour le bien-être ou la survie, réelle ou potentielle. Elle se caractérise par une augmentation de l'excitation, de l'activation autonome et neuroendocrinienne, ainsi que par des comportements spécifiques. La fonction de ces changements est de faciliter la gestion d'une situation défavorable ou imprévisible.

Le circuit de la peur

La peur est une sensation physique et psychique qui résulte d'un stimulus extérieur sensoriel qui se développe dans le système nerveux sous la forme d'un grand nombre de connexions. Le circuit de la peur est également nommé « circuit thalamo-cortico-amygdalien » car il comprend le thalamus, l'hippocampe et

l'amygdale. Il s'agit d'une structure du système limbique et du cortex pré-frontal.

Le circuit de la peur comprend en réalité deux circuits distincts situés dans le système limbique du cerveau :

- Un circuit court : stimulus sensoriel --> thalamus --> amygdale --> réaction
- Un circuit long : stimulus sensoriel --> thalamus --> cortex --> hippocampe --> amygdale --> réaction

Ces deux circuits fonctionnent en parallèle, déclenchés par un stimulus sensoriel (sons, vision, touché).

Le circuit court transmet l'information plus rapidement et permet donc une réaction rapide. Ce phénomène est à l'origine des réflexes de survie et de défense. Le thalamus est la zone par laquelle toutes les informations recueillies par nos sens arrivent. Il les transmet ensuite aux zones spécifiques concernées. Dans ce cas, l'amygdale, centre de la peur, sécrète un neurotransmetteur, le glutamate. C'est ce dernier qui induit un réflexe. D'origine primitive, ce circuit permet de répondre à la question : face au danger perçu, faut-il rester immobile ou bondir ? Cependant, ce circuit court ne transmet que des informations floues, pour répondre ou non à l'urgence immédiate d'une situation.

Le circuit long permet donc de transmettre une information plus précise au cerveau et d'adapter la réaction du circuit court. Ce circuit, plus lent, induit un temps de réaction non négligeable. La réponse de ce circuit ne dépend pas uniquement du stimulus sensoriel initial mais également du contexte. En effet, il fait également référence à l'expérience intrinsèque du sujet dans

l'analyse de la situation via la zone de l'hippocampe.

Dans le cas du circuit long, le signal passe par la zone du cortex pré-frontal, impliqué dans le contrôle des émotions. Cette information est ensuite transmise à l'hippocampe. Cette zone compare alors l'information avec des souvenirs antérieurs et des expériences passées. En fonction de cette analyse, l'hypothalamus sécrète alors une hormone, le CRH («corticotropin-releasing hormone»). Le CRH déclenche alors la sécrétion d'ACTH (adrénocorticotropine) par une glande, l'hypophyse. L'ACTH atteint alors l'amygdale.

C'est l'amygdale qui déclenche ensuite les réactions corporelles appropriées en libérant des hormones, parmi lesquelles le cortisol et l'adrénaline. Ces hormones sont ensuite responsables de l'accélération du rythme cardiaque, de l'augmentation de la pression sanguine, du rythme respiratoire, de la sudation, de l'émission d'un shot de glucose dans le sang, de l'augmentation de la captation de potassium des muscles et la dilatation des bronches. Au fur et à mesure que l'information se précise, l'hippocampe puis l'amygdale adapteront leur réponse (quantité plus ou moins importante d'hormones de stress libérées). Ce circuit a pour but de mobiliser le corps pour le préparer à répondre à l'agression extérieure. Le cerveau doit en effet faire un choix : s'immobiliser, de préférence en se cachant (dans l'espoir d'échapper au danger), fuir (lorsque la menace devient trop imminente), ou lutter (quand il n'est pas possible de fuir ou de se cacher).

Il est ainsi aisé de comprendre pourquoi en situation de stress ou de peur, les muscles se raidissent, la gorge et l'estomac se noue... Par ailleurs, il est important de souligner l'importance de

la mémoire dans les circuits liés à la peur du fait de la proximité entre l'hippocampe et l'amygdale. Mémorisation et émotions sont intimement liées.



Illustration pour *l'Ogresse* de Nacer Khemir, 2001, Syros

Peur et plaisir

Après avoir compris l'origine biochimique de la peur et son lien avec des mécanismes de défense, comment l'expérience de la peur peut-elle être convertie en plaisir dans les films d'horreur ? Pourquoi les fans de films d'horreur recherchent-ils tant cette sensation initialement induite par la menace d'un danger ?

Pour Christopher Dwyer, chercheur à la National University of Ireland à Galway, plusieurs facteurs sont à considérer. D'une part, le cerveau est capable de discerner les dangers réels ou non. Lorsque la peur se fait sentir, le corps a trois options : l'immobilisation, la fuite ou la lutte. Cependant, lorsque le sujet se trouve dans un environnement sans réel danger (film d'horreur, jeu vidéo ou émission télévisée), son cerveau évalue la situation et comprend qu'il n'y a aucun risque.

Ce phénomène est à mettre en relation avec le rôle de l'hippocampe, évoqué précédemment. En charge de comparer l'information perçue par le corps avec ses expériences et le contexte qui l'entoure, il analyse que la situation ne relève pas d'un danger physique réel. Le corps se calme alors. Il s'agit alors d'une peur contrôlée. La poussée d'adrénaline provoquée par les circuits de la peur provoque une libération d'endorphines et de dopamine. Ces deux neurotransmetteurs sont à l'origine de la sensation de plaisir. Ils sont semblables à l'opioïde, une substance psychotrope de synthèse ou naturelle dont les effets sont similaires à ceux de l'opium.

Pour Christopher Dwyer, lorsque le cerveau se rappelle qu'il est en réalité en sécurité (le filet de sécurité), la peur s'atténue, laissant place à un sentiment de soulagement et de bien-être intérieur. Le professeur de Psychobiologie de l'UNED, Francisco Claro Izaguirre partage l'analyse de Christopher Dwyer. D'après lui, les films d'horreur auraient pour vocation principale de tromper l'ennui. En effet, ils suscitent l'excitation grâce à cette peur contrôlée. Pour Izaguirre, ces films seraient l'occasion d'observer la souffrance ou la mort depuis un endroit sécurisé. De plus, en permettant ainsi d'être témoin des malheurs et des catastrophes,

ils renforceraient consciemment ou inconsciemment une jouissance qui calmerait l'anxiété face à la mort.

« *To really enjoy a scary situation, we have to know we're in a safe environment, it's all about triggering the amazing fight-or-flight response to experience the flood of adrenaline, endorphins, and dopamine, but in a completely safe space.* »

(Trad. Pour vraiment profiter d'une situation effrayante, nous devons savoir que nous sommes dans un environnement sécurisé. Il s'agit de déclencher l'incroyable réaction de combat-fuite pour ressentir les effets de l'adrénaline, d'endorphines et de dopamine, mais dans un espace totalement sûr.)

Kerr, *The Atlantic*

De plus, certains aiment repousser leurs limites en recherchant des sensations fortes pour déterminer leur point limite de tolérance de leur peur. S'ils sont capables de supporter le barrage d'anxiété, de suspense et de peur, ils éprouvent alors souvent un grand sentiment de satisfaction personnelle. La forte production d'adrénaline expliquerait donc la dépendance au visionnage de films d'horreur ou à la pratique de sports extrêmes chez certains individus.

Cependant, il est intéressant de noter que tous les individus n'apprécient pas de la même façon les films d'horreur. Certains ne semblent pas bénéficier de la relation peur-plaisir résultant du shot d'adrénaline. Il existerait alors une différence chimique entre les individus. C'est ce que soutient David Zald et ses collègues de l'Université Vanderbilt. A la suite d'une expérience sur différents sujets, ces chercheurs ont avancé une théorie nouvelle. Les personnes prenant plaisir au visionnage de films d'horreur

ou d'angoisse ne possèderaient pas de « frein » à l'émission de dopamine par l'amygdale. En effet, après l'émission dans le circuit long des hormones de réaction (adrénaline, cortisol, endorphine, dopamine...), celles-ci sont re-capturées par les neurones dans le cerveau. Tout du moins, leur quantité est régulée. Cette régulation serait donc défectueuse chez ces individus en particulier. Pour David Zald, c'est en raison de niveau de dopamine plus élevé dans leur cerveau que ces individus éprouvent plus de plaisir face à ce genre de situations.

Pour Christopher Dwyer, l'inconnu est également attrayant et effrayant, c'est cette dualité qui éveillerait la curiosité et l'attrance du spectateur. Le chercheur soulève un point intéressant mais controversé : la « curiosité du côté obscur ». Cette notion se rapporte aux théories de Freud pour qui l'homme serait habité par une pulsion de mort, qui participe au même titre que la pulsion de vie, au plaisir. Cette pulsion pourrait être une des explications possibles à la recherche de la peur. Selon Freud, le Thanatos entrerait en concurrence avec les pulsions de vie (auto-conservation et pulsions sexuelles), avec des actes potentiellement autodestructeurs. D'après Christopher Dwyer, d'autres recherches suggèrent que de nombreux comportements autodestructeurs tirent leur origine de la recherche de plaisir immédiat.

Après avoir étudié l'origine physiologique de la peur, il est fondamental de comprendre son lien avec l'espace. Il s'agit donc de comprendre comment l'hippocampe détermine de ce qui, dans l'espace, nécessite de réagir ou non.

B. Psychologie de l'espace : théoriser l'imperceptible

Lorsque l'individu perçoit un espace, l'information enregistrée par le cerveau est analysée. Cette analyse prend en compte plusieurs facteurs : le contexte, l'environnement mais aussi des souvenirs et un apprentissage primitif.

Prospect and refuge theory

La théorisation des angoisses liées aux espaces est soumise à controverse car elle a fait l'objet de peu d'études théoriques et cliniques.

La « *Prospect and refuge theory* » développée en 1975 par Michael J. Ostwald, professeur d'architecture à l'Université de New South Wales à Sydney en Australie, tente de s'y attaquer. Son étude a pour but de déterminer pourquoi certains espaces font se sentir bien en répondant aux besoins primitifs humains et pourquoi d'autres au contraire provoquent l'angoisse. D'après l'auteur, ces espaces offriraient la possibilité d'observer (*prospect*) sans être vu (*refuge*).

En 1991, Grant Hildebrand, architecte et historien de l'architecture, professeur émérite au département d'architecture du College of Built Environments de l'Université de Washington à Seattle, s'attaque à nouveau à cette théorie en l'appliquant à l'architecture de Frank Lloyd Wright.

À partir de ce moment, la *prospect and refuge theory* a gagné en popularité et les architectes et paysagistes s'y sont davantage

intéressés. Hildebrand tente de donner les qualités spatiales de ces espaces refuges en termes d'exploration et de complexité : espaces plus ou moins ouverts, accès à la lumière naturelle et à des perspectives vers l'extérieur, complexité spatiale de la conception, hauteur des plafonds, tailles des terrasses...

Cependant cette théorie, faute de définir précisément les concepts et de produire suffisamment d'éléments concrets en appui, n'est pas totalement aboutie aujourd'hui. Elle a tout de même été utilisée pour interpréter et analyser les œuvres architecturales de grands noms de l'architecture : Le Corbusier (Unwin 2010), Alvar Aalto (Roberts 2003), Jørn Utzon (Weston 2002), Glenn Murcutt (Drew 1985) et Sverre Fehn (Unwin 2010). Cette théorie a également été adoptée dans la théorisation du design (Pollan 1998; Jacobsen et al. 2002; Gallagher 2006) et a été fréquemment citée comme principe de base de l'architecture (Lidwell et al. 2003; Kellert 2005; Lippman 2010), du design d'intérieur (Augustin 2009) et du design urbain (Menin 2003; Crankshaw 2008).

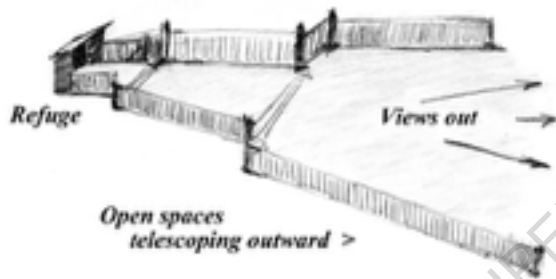
La *prospect and refuge theory* est fondée sur l'idée que les qualités en terme de volume, de configuration et d'accès à la lumière et aux perspectives influent directement et de manière significative sur l'état d'esprit et les émotions d'un visiteur. Le géographe britannique Jay Appleton a été le premier à décrire deux caractéristiques cruciales qui déterminent si un lieu est attrayant ou effrayant pour les humains: plus un lieu offre de « perspectives » et de « refuges », plus il est attractif. Refuge, c'est avoir un endroit sûr et protégé où se cacher à l'abri du danger, tandis que perspective désigne une vue dégagée et dégagée du paysage. Michael J. Ostwald revient sur les interprétations

de sa théorie dans *Prospect and refuge theory: Constructing a critical definition for architecture and design*, article paru dans *The International Journal of Design in Society* en 2013. Il donne à titre d'exemple, les interprétations de Kaplan, qui, en 1983, indique qu'un espace clos provoque un sentiment de sécurité tandis que la vue de cet espace stimulerait et exciterait le sujet. Cette théorie tire son origine du postulat anthropologique de l'instinct de survie (Darwin 1958).

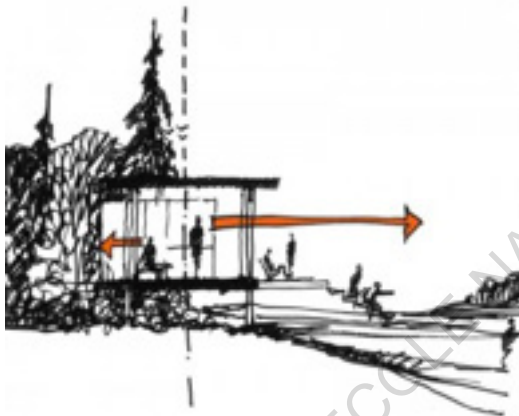
Frank T. McAndrew, professeur de psychologie au Know College de Galesburg (Illinois) et spécialiste de la psychologie liée à l'environnement, affirme que l'homme a besoin de plus d'espace personnel assis que debout, plus d'espace lorsqu'il se trouve au coin d'une pièce plutôt qu'au centre de celle-ci et davantage dans les pièces à plafond bas. Il se sent mal à l'aise lorsque son espace personnel est violé n'importe où, mais particulièrement dans les situations où il sent que l'évasion serait difficile. De tels sentiments d'inconfort sont symptomatiques du fait que l'homme scrute constamment, même inconsciemment, son environnement et évalue sa capacité à fuir si cela s'avérait nécessaire. Cela s'applique à la conception des bâtiments dans le monde réel.

Ce besoin remonterait aux origines primitives de l'homme, caché dans les grottes, lorsqu'il chassait (à une échelle individuelle) et à la manière dont les civilisations se sont installées dans l'espace, il y a des milliers d'années : perché sur un point élevé, adossé à deux ou trois côtés d'une montagne et d'une rivière, dans un habitat troglodyte ou taillé dans les collines comme les communautés maya et inca. Ces habitats ont en commun la présence du prospect et du refuge sous la forme d'une combinaison de hauteurs de « plafond » plus basses et d'une « clôture » complète derrière

l'habitat, procurant ainsi un sentiment de confort, d'échelle humaine et de sécurité au spectateur du monde extérieur. Cela s'applique également dans la conception d'espaces publics : zones de places assises avec plafonds suspendus et éclairage plus doux, places assises à l'extérieur situées sous un arbre derrière le banc ou recouvertes d'un treillis ou d'une structure. Il s'agit d'un sentiment de sécurité et de confort pour regarder le monde qui entoure, c'est un état subconscient et psychologique. Depuis des milliers d'années, cette philosophie de conception est bien comprise, depuis l'urbanisme jusqu'à l'implantation d'un bâtiment (emplacement d'un bâtiment ou d'une habitation sur le site même de la propriété, dans l'environnement plus vaste des environs).



Schémas de principe de la Prospect and refuge theory



En 1991, Grant Hildebrand publie *The Wright Space: pattern and signification by Frank Lloyd Wright*. En 1999, il élargit les bases théoriques de ce travail pour proposer une théorie esthétique sur les origines du plaisir en architecture. Dans *The Wright Space*, Hildebrand analyse les caractéristiques spatiales de trente-trois maisons de Frank Lloyds Wright et identifie un usage répétitif d'éléments clés. Il observe en particulier des combinaisons de hauteurs de plafond et d'ouvertures entre les espaces intérieurs et extérieurs. Il catégorise ces éléments en leur attribuant des qualités de perspectives, ou de facteurs de refuge (*prospect and refuge*). À ces relations spatiales de base, Hildebrand ajoute ce qu'il appelle « *complexity and order* », « *enticement* » (séduction) et « *peril* » (danger). Il décrit d'abord les caractéristiques de chaque catégorie dans un tableau :

Catégorie	Perspectives et refuges	Complexité et ordre	Attrance	Danger
Relation	complémentaire	coexistence		
Attributs	onéreux, lumineux/petit, sombre	haut niveau/haut degré	désir d'exploration	faire face au danger
Symbolique	plaisir intrinsèque de l'observation/se cacher, la sécurité	irrésistible, le mouvement permet le choix/plaisir	vue (lumière) et possibilité de mouvement	source de plaisir
Sens	fondamental à un espace habité	clé d'une approche esthétique	fondamental à un espace habité	fondamental à un espace habité

Trad. Tableau des caractéristiques de Hildebrand

Après avoir recensé tous ces espaces, Hildebrand remarque que Wright a arrangé certains éléments d'une manière répétitive qu'il appelle « le modèle de Wright ». Généralement, il y a donc un espace de vie ouvert avec une cheminée au centre de la maison. Il y a des fenêtres sur le mur opposé à la cheminée et une ouverture menant à une grande terrasse qui prolonge l'espace de vie et qui sert de plate-forme d'observation. Au cours de sa carrière, Wright modifie ce modèle de base. Certains attributs de cette configuration, notamment à l'extérieur sont transformés. Wright y ajoute de profonds avant-toits en surplomb et des terrasses.

Caractéristiques	Perspective	Refuge	Complexité
espaces importants surélevés	oui	-	-
cheminée reculée	-	oui	-
plafond bas	-	oui	-
sièges et armoires encastrés	-	oui	-
plafond allant jusqu'au toit	oui	-	-
vues intérieures sur un espace continu	oui	-	oui
portes et fenêtres vitrées	oui	-	-
terrasse généreuse surélevée	oui	-	-
avant-toits en surplomb	oui	oui	-
cheminée centrale visible	-	oui	-
fenêtres en bandes	oui	-	-
terrasses et balcons visibles	oui	-	-
connexion intérieur/extérieur	oui	-	oui

Trad. Tableau des caractéristiques de Hildebrand

L'intérieur, quant à lui, devient plus complexe avec l'ajout d'ouvertures et de vues intérieures à travers les espaces adjacents.

Dans les maisons de Wright, l'espace de vie est généralement installé directement sous le toit couvrant. S'il se situe au niveau inférieur, l'espace de vie se prolonge sur deux étages avec une cheminée de plafond plus bas : une configuration spatiale qui respecte les principes de refuge et de perspective.

Au total, Hildebrand identifie treize caractéristiques du motif qu'il observe. Celles-ci se retrouvent toutes ensemble, pour la première fois, dans la maison Arthur Heurtley de Wright, achevée en 1902. L'analyse poussée de Hildebrand montre bien comme les architectes utilisent la connaissance des angoisses primitives liées à l'espace pour concevoir des lieux de vie adaptés. Table 5 traduite

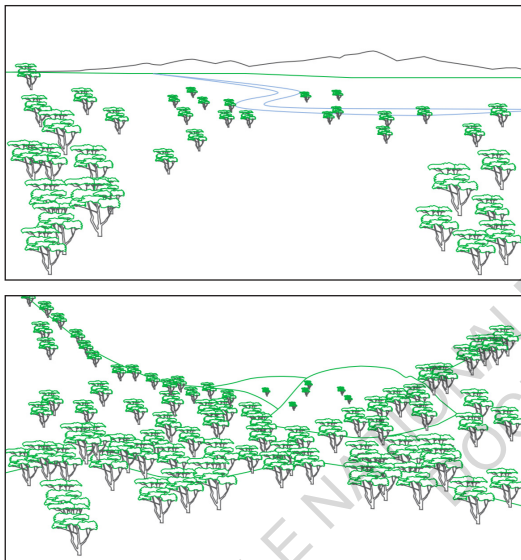
Il est par ailleurs amusant de noter que les maisons de Frank Lloyd Wright ont été utilisées à plusieurs reprises dans les films d'horreur ou d'angoisse : *House on Haunted Hill* (William Castle 1959), *North by Northwest* (Hitchcock 1959), *Cannibal Women in the Avocado Jungle of Death* (J.F. Lawton 1989). Certaines de ses maisons ont même été le théâtre d'atrocités réelles.

Savanna Preference

Dans *Universal Principles of Design* (2010), Jill Butler, Kritina Holden et William Lidwell relatent une étude qu'ils ont mené afin de mettre en évidence le concept de *Savanna preference*. Ils ont montré à différents sujets des images d'environnements naturels différents : simples comme le désert, denses comme la

jungle ou plus complexes comme des montagnes. La majorité des interrogés ont préféré l'environnement le moins obstrué, le plus ouvert, du type savane. Les chercheurs ont interprété ces résultats comme l'héritage génétique d'instincts de survie.

D'après eux, l'environnement de type savane a favorisé la survie de l'espèce dans l'Afrique de l'est. Les caractéristiques de la savane sont en effet la profondeur, l'ouverture, des étendues d'herbes uniformes et des arbres éparpillés. La savane s'oppose aux vues obstruées, complexes et rugueuses, des espaces plus difficiles à lire pour le cerveau humain. Les chercheurs précisent l'expérience en montrant plus précisément aux sujets des images de savanes, de forêts de feuillus, de forêts de conifères, de forêts tropicales et de milieux désertiques. Les savanes luxuriantes sont systématiquement préférées aux autres milieux naturels.



Exemples d'images montrées aux personnes interrogées
Universal Principles of design - 2003
William Lidwell - Kritina Holden - Jill Butler

Les chercheurs mettent également en relation cette observation avec les instincts de survie primitifs des individus. Naturellement, l'homme cherche un environnement ouvert pour pouvoir observer et se défendre (*prospect and refuge theory*) mais également un environnement luxuriant qui peut répondre à ses besoins primaires (se nourrir, s'abriter...).

Defensible Space

De nombreuses autres théories de l'angoisse liée à l'espace en architecture ont bien sûr été avancées. L'architecte et urbaniste Oscar Newman est, par exemple, à l'origine du concept de *defensible space* (trad. espace défendable). Dans cette théorie développée au début des années 1970, Newman explique pourquoi la criminalité est plus forte en ville, particulièrement dans les tours d'habitation (immeubles de grande hauteur), que dans les banlieues résidentielles. Dans les premières, occupées par un grand nombre de personnes, les résidents ne sentent aucun contrôle ni responsabilité personnelle sur leur environnement. Une zone serait en effet plus sûre lorsque les gens ressentent un sentiment de propriété et de communauté.

Newman affirme que «le criminel est isolé parce que son territoire est contrôlé». Si un intrus entre dans une communauté sous surveillance, il se sent moins en sécurité lorsqu'il commet son crime. Pour l'architecte, le crime et la délinquance peuvent donc être contrôlés et atténués par une conception spécifique de l'espace. Les caractéristiques de l'espace adéquat seraient d'après lui : la territorialité (l'idée que la maison est sacrée), la surveillance naturelle (lien entre les caractéristiques physiques d'une zone et la capacité des résidents à voir ce qui se passe),

l'image (la capacité de la conception physique à donner un sentiment de sécurité), le milieu (autres caractéristiques pouvant affecter la sécurité, telles que la proximité d'une sous-station de police ou d'une zone commerciale animée), des zones adjacentes sûres (pour plus de sécurité, les résidents ont une meilleure capacité de surveillance de la zone adjacente).

Anthony Vidler, doyen et professeur à l'école d'architecture Irwin S. Chanin de la Cooper Union (New York), tente également de théoriser l'anxiété lié à l'espace dans son livre *Warped Space* (2000). Il donne également un cours magistral à ce sujet à l'Architectural Association School of Architecture (Londres), en 1995. L'étude de Vidler se place dans le prolongement de la pensée d'Ostwald. Il s'attaque à la question de l'anxiété de l'espace par l'angle de la philosophie et de la psychanalyse. Il se réfère notamment à *L'inquiétante Étrangeté*, essai de Freud (*Das Umheimliche*, 1919) qui décrit les situations où « *l'intime surgit comme étranger, inconnu, autre absolu, au point d'en être effrayant* » (Martine Menès). Vidler s'intéresse plus particulièrement aux espaces publics et à l'anxiété qu'ils suscitent dans l'époque moderne. Il fait notamment état d'une volonté d'éradiquer de la ville les endroits sombres, étriqués et insalubres au profit de la transparence. Il évoque ainsi les nouvelles maladies liées à l'espace : agoraphobie et claustrophobie.

Ces études montrent qu'il existe une véritable psychologie de l'espace. Les mécanismes de peur liés à l'espace peuvent donc être identifiés et caractérisés. C'est ce que font également les réalisateurs de film d'horreur.

C. Transposition à la pratique dans les films d'horreur

Les réalisateurs de films d'horreur ont intégré les liens entre espace et angoisse. Les peurs mises en scène dans ces films trouvent une origine directe dans la *prospect and refuge theory*. Deux types d'espaces se distinguent majoritairement dans les films d'horreur : les espaces saturés d'information et les espaces très épurés. De la *prospect and refuge theory* découlent donc de nombreuses peurs liées à l'espace comme la peur de ne pouvoir s'enfuir ou la peur d'être épié.

Espace labyrinthique et saturé

Le premier type d'espace mis en scène dans les films d'horreur est donc celui des espaces difficiles à lire. Ils sont saturés d'information si bien que le protagoniste du film et le spectateur manquent de perspectives sur leur environnement immédiat. Il ne dispose pas non plus d'endroit refuge pour pouvoir l'appréhender, ce qui rend la situation encore plus terrifiante. C'est le cas, par exemple, dans les maisons hantées. Ces maisons donnent "la chair de poule" non pas parce qu'elles représentent une menace claire, mais plutôt parce qu'il est difficile de savoir si elles représentent une menace ou non. En effet, le sujet manque de perspectives sur la maison pour l'appréhender entièrement et en avoir le cœur net. Cette ambivalence provoque le malaise et laisse le visiteur figé sur place. Ce sont les mécanismes psychologiques de la peur, étudiés précédemment.

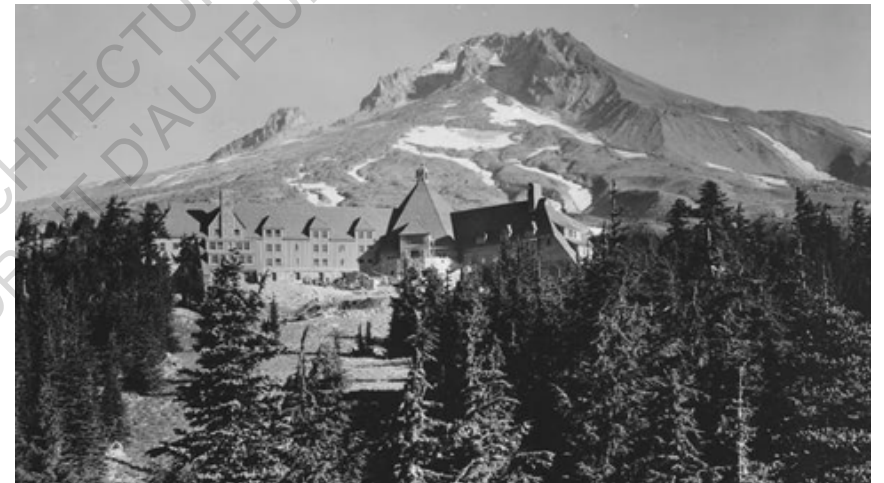
Dans les maisons victoriennes des films d'horreur, l'espace est saturé d'objet, de pièces, de portes. Le sujet n'a pas un mur fiable

sur lequel il peut se poser et s'appuyer pour tenter d'appréhender l'espace. Il est donc toujours poussé vers l'avant, sans refuge, dans une situation de grande instabilité. En considérant les multiples recoins, embrasures de porte et escaliers, il peut être observé de toutes parts. Le cerveau comprend qu'il sera très difficile d'anticiper une attaque réelle.

Dans ces espaces saturés, l'hypervigilance du sujet est alors activée. La quasi-totalité des sens sont mobilisés et alertes : la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat. La perception dans ces situations angoissantes est sensible aux courants d'air, aux bruits de craquement, aux soupirs, au gémissement du vent, au bruissement des rideaux, aux échos, aux points froids ou même à d'étranges odeurs de vieux parfum. De tels endroits manquent donc de ce que les psychologues de l'environnement nomment la « lisibilité ». La lisibilité reflète la facilité avec laquelle un lieu peut être reconnu, organisé en un motif, un lieu dans lequel l'individu peut flâner sans se perdre.

Les instincts de survie sont particulièrement sollicités dans ce genre d'espace. Comme expliqué précédemment, l'homme se sent mal à l'aise lorsque son espace personnel est violé, particulièrement dans les situations où il sent que s'évader deviendrait difficile. De tels sentiments d'inconfort sont symptomatiques du fait que qu'il scrute constamment, même inconsciemment, son environnement. Par conséquent, une maison hantée est son pire cauchemar. La maison hantée est située dans un endroit isolé et éloigné du reste de la société. Si quelque chose d'affreux se produisait, l'aide serait longue à arriver, même si la communication avec le monde extérieur était possible. Dans de nombreux films d'horreur, les téléphones cessent, par exemple, de fonctionner.

C'est le cas dans *The Shining* de Stanley Kubrick (1980), où l'action prend place dans l'hôtel Overlook, fermé pour l'hiver, isolé dans les montagnes enneigées. D'une part, le site en lui-même est complètement isolé. D'autre part, les communications téléphoniques sont interrompues par des tempêtes de neige. Kubrick crée dans ce cas un lieu ne présentant aucun refuge à ses occupants.



Hôtel Overlook - *The Shining* - Stanley Kubrick - 1980

De plus, l'obscurité et la disposition confuse des maisons peuvent amener à se perdre ou, du moins, à ralentir. Des haies en labyrinthe (*Shining*), des clôtures en fer ou des escaliers en ruine peuvent également empêcher les évasions. La plupart des maisons hantées constituent ainsi une mauvaise combinaison entre perspective très basse pour le sujet et refuge très élevé pour les choses effrayantes qui l'attendent. C'est pourquoi, la maison hantée typique est grande, sombre, d'une complexité spatiale particulière, envahie par la végétation et regorge d'éléments architecturaux surprenants tels que des pièces secrètes et des placards sous des escaliers.

La complexité de ces espaces peut être rapprochée de l'analyse d'Hildebrand sur la caractérisation des maisons de Frank Lloyd Wright. En effet, il attribue en réalité trois caractéristiques aux espaces : les perspectives, les refuges et la complexité. Les trois sont bien sûr liés et son analyse peut se transposer aux espaces des films d'horreur. Dans les maisons hantées, la complexité (imbrication des espaces, surplus d'information, hypervigilance des sens) est très forte. Les refuges sont quasiment inexistantes et les perspectives très réduites. Ces trois conditions réunies sont donc une des sources de l'angoisse dans ces films.

Par ailleurs, ce type d'espace ne se résume pas aux maisons hantées. Ridley Scott exploite également les qualités de l'espace pour attiser la peur du spectateur. Dans *Alien, le huitième passager* (1979), les protagonistes évoluent dans un vaisseau spatial semblable à un labyrinthe dont toutes les allées se ressemblent. L'espace est sombre, fait de câbles, de fumées et de bruits de machinerie. Ici aussi le lieu est saturé d'information et aucun refuge n'est accessible.



Alien, le huitième passager - Ridley Scott - 1979

Espace vide et exposé

Le deuxième type d'espace désigne au contraire les espaces vides qu'évoque Pascal dans *Pensées* : « *Le silence éternel de ces espaces infinis m'effraie* » et qui sont particulièrement représentés dans les maisons d'architecture moderne ou dans les villes désertes.

Pascal Cauquais, professeur agrégé de philosophie au lycée Henri IV à Paris, avait pour habitude de dire à ses élèves « *le silence c'est la mort* ». Ses mots prennent aussi sens en architecture et au cinéma. Ce qui est vivant bouge, fait du bruit, provoque le désordre. Le vide comme l'entendent Pascal et Cauquais renvoie effectivement à la mort.

Un parallèle peut être fait en urbanisme avec les nouveaux écoquartiers qui apparaissent du jour au lendemain dans les villes, avec des habitants qui sortent de nulle part. Ces quartiers, des villes dans la ville, ont quelque chose d'angoissant, de dérangent. Tout y propre et bien rangé, les habitants semblent être des clones venus d'un autre univers. Cette angoisse renvoie à l'image des villes inhumaines et froides des livres de science-fiction.

Dans *It Follows* de David Robert Mitchell, sorti en 2015, c'est la banlieue pavillonnaire américaine qui revêt cet aspect. Toutes les maisons se ressemblent, les rues sont désertes et froides. Le soir, une créature suit ses victimes qui se contaminent par voie sexuelle. La série anglaise, *Le Prisonnier*, produite par David Tomblin (1967-1968) construit son intrigue autour d'un village créé artificiellement, à l'architecture baroque. Le héros, drogué,

s'y réveille un jour. Il devient prisonnier de ce village à l'inquiétante étrangeté où les habitants sont désignés par des numéros. Ils sont tous habillés de vêtements colorés et une étrange boule blanche attaque le héros lorsqu'il tente de fuir. Le village, sous ses airs de ville parfaite et tranquille suscite une sensation de malaise et d'étouffement.

L'angoisse des espaces vides est notamment utilisée dans les films se déroulant dans l'espace. Le vide de l'espace est angoissant et silencieux. C'est littéralement la mort.

Ce type d'espace permet de développer plus particulièrement le thème du voyeurisme, cher à Alfred Hitchcock. Dans les maisons modernistes, ceintes de grandes baies vitrées, la nuit, l'habitant est à la merci des regards extérieurs sans pouvoir identifier ce qui se passe au dehors. En journée, ces maisons disposent de perspectives sur l'extérieur, satisfaisant ainsi les exigences primitives. La nuit, cependant, ces grandes ouvertures donnent sur le noir infini de la nuit. Elles se transforment alors en murs opaques. L'occupant de la maison ne peut rien voir au dehors. En revanche, lui peut être vu. Il s'agit d'un jeu de lumière dans la nuit. Ces maisons sont souvent situées dans les bois, les seules lumières proviennent donc de la maison elle-même. Le sujet n'a aucun endroit où se cacher ni fuir et ne peut donc répondre aux mécanismes primitifs de défense. Cette porosité entre intérieur et extérieur provoque angoisse et malaise.

Dans *The Wrong House : The architecture of Alfred Hitchcock*, Steven Jacobs analyse comment Hitchcock exploite cette peur d'être observé. Il développe le thème de l'intrusion dans *Rope*, *Dial M for Murder* ou encore *Rear Window*. L'espace est «

psychologique ». Le réalisateur oppose la perception subjective de l'espace intérieur à l'espace extérieur qui représente la réalité objective.

Dans *Rear Window* (1954), Hitchcock exploite complètement le thème du voyeurisme puisque l'intrigue se développe autour d'un homme en convalescence et immobilisé chez lui pour la guérison de sa jambe cassée. Cet homme passe ses journées à observer les voisins de la cour de son immeuble depuis sa fenêtre avec ses jumelles. Il se croit parfaitement en sécurité : il observe depuis son refuge. Cependant, il joue à un jeu dangereux. En épiant ses voisins, il est témoin d'un meurtre. Le meurtrier décide alors d'aller le déloger de son refuge. C'est la fin de l'espace sécurisé et stable. La tension est alors à son comble.



Rear Window - Alfred Hitchcock- 1954

Dans *Hush* de Mike Flanagan (2006), le personnage principal, une femme sourde et muette vit isolée dans la forêt. Un criminel débute alors un jeu malsain avec elle en l'épiant par ses fenêtres.

Il la torture psychologiquement pour s'amuser puis décidera de la tuer. Dans *When a stranger calls* de Simon West, sorti en 2006, c'est le même petit jeu sordide. La baby-sitter vient garder les enfants des riches propriétaires d'une grande maison d'architecte toute vitrée. Elle reçoit des appels d'un inconnu l'observant depuis l'extérieur et lui conseillant de vérifier que les enfants sont bien endormis. Un jeu de regards et de lumière se met en place dans la maison, jusqu'à ce que l'inconnu finisse par y pénétrer.



La villa de *When a stranger calls* - Simon West- 2006

On distingue donc deux grands types d'espace utilisés par les réalisateurs pour exploiter les mécanismes naturels de la peur chez le spectateur. Les mécanismes de la peur développés ci-dessus et appliqués à l'architecture constituent donc une mine d'or pour les réalisateurs de films d'horreur qui y ont recours pour choisir les typologies d'architecture qu'ils mettront en scène et exploiteront dans les films. Quels sont ces choix de typologies ?

II. TYPOLOGIES DE L'HORREUR : LA PORTEE DES ARCHITECTURES DANS L'INTRIGUE

La maison est le lieu principal de construction de soi, elle est le cœur de l'ipséité de l'individu. Son exploitation paraît alors évidente dans les films d'horreur. Il s'agit de faire perdre au spectateur tous ses repères. En effet, les réalisateurs renversent l'image de la maison comme havre de paix pour en faire le symbole de toutes les tensions et les angoisses du spectateur.

Pour Alfred Hitchcock, par exemple, la maison devient l'incarnation de l'instabilité de la structure familiale. De son point de vue, la maison, par son confinement, n'est plus un lieu rassurant mais au contraire un lieu d'enfermement comme une prison mentale pour ses personnages. La maison lui permet de développer les sujets de l'aliénation, de la peur, de la perte d'identité et de la claustrophobie de ses personnages et à travers eux, du spectateur. La maison devient le lieu des secrets et de la dissimulation.

Différents types de « maisons » peuvent être distingués. En effet, historiquement, différentes typologies ont été préférées dans les films d'horreur. Dans les années 1960, une nouvelle figure de l'horreur dans les films émerge : la maison victorienne. Dans les années 1970 à 1980, des typologies plus proches du spectateur sont privilégiées comme la petite maison de banlieue ou encore la maison d'architecte.

Les réalisateurs choisissent les typologies correspondant à l'imaginaire horrifique de leur époque, il y a donc bien des tendances en termes de typologie. Dans les années 2000, la maison victorienne fait son retour. Depuis les années 2015, les films d'horreur construits autour d'une maison victorienne ne se comptent plus.

A. Le mythe de la maison victorienne

« *A lot of people refer to Gothic romance as a pleasing terror, a pleasing terror that reminds you that, behind all the modernity, at the same time lies death.* »

(trad. Beaucoup de gens se réfèrent à la romance gothique comme une terreur agréable, une terreur agréable qui vous rappelle que, derrière toute la modernité, se trouve en même temps la mort.)

Guillermo Del Toro

La maison victorienne est souvent isolée, qu'elle soit en haut d'une colline, perdue dans une forêt ou au milieu d'une clairière, elle dispose de nombreuses caractéristiques propices à l'exploitation des angoisses du spectateur.

L'architecture victorienne se caractérise par l'utilisation de « *toits mansardés, de multiples pignons escarpés, de tours, de piliers ornés et de vérandas cavernueuses* », écrit Burns, professeur à l'Indiana University Bloomington. L'utilisation de cette typologie s'explique par des raisons historiques, notamment par les changements culturels du début du XXe siècle.

L'architecture victorienne n'a été considérée comme sinistre et monstrueuse qu'à partir des années 1930. Cette image était alors diffusée par des magazines populaires. Initialement, l'architecture victorienne était l'apanage des riches, particulièrement dans les années 1860. Cette architecture résidentielle faisait fureur aux États-Unis.

Dans les années 1960, ce type d'architecture devient le symbole de la décadence et la perversion des classes aisées.



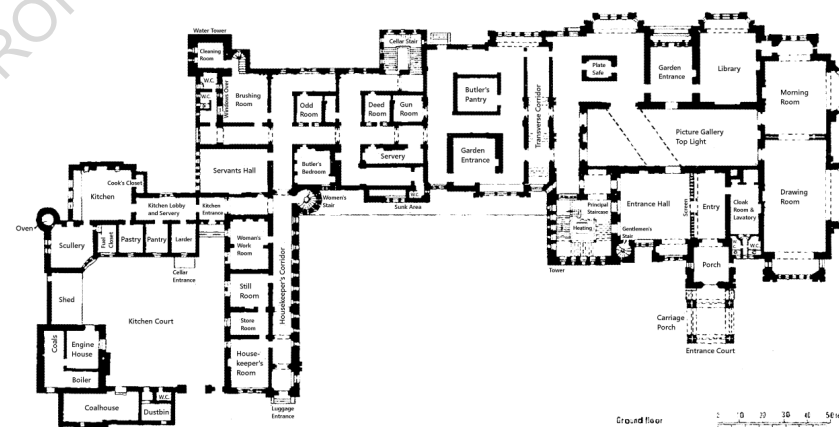
House by the railroad - Edward Hopper - 1925

Edward Hopper peint *House by the Railroad* en 1925. Il représente un manoir victorien abandonné et isolé. Cette architecture énigmatique qui semble flotter dans l'espace pose question. Est-elle abandonnée ? Que se passe-t-il à l'intérieur ?

Comme l'illustre par la suite l'exemple détaillé du film *Crimson Peak* de Guillermo del Toro (2015), ce moment correspond à un renversement des valeurs de la société. Le XXe siècle voit l'émergence d'une nouvelle vision de la modernité, centrée sur le progrès technologique, industriel et social, reléguant l'architecture victorienne à des valeurs obscènes et obsolètes. La tendance s'oriente plutôt vers l'architecture moderne à la Frank Lloyd Wright. Pour John Ruskin, la maison victorienne est « *un lieu de paix, le refuge, non seulement de toutes les souffrances, mais aussi de toutes les peurs, les doutes et la division* ».

Dans les années 1940, la culture populaire associe la maison victorienne à l'hypocrisie bourgeoise, la bigoterie et la cruauté comme le montre l'exemple du roman autobiographique de Samuel Butler, *The Way of All Flesh* (1880).

Ce revirement dans l'imaginaire collectif s'explique aussi par un changement de mode d'habiter. Les espaces victoriens sont caractérisés par l'assemblage d'un grand nombre de pièces, dont certaines de faibles dimensions, desservies par des multitudes de couloirs. Ces pièces avaient des fonctions plus ou moins précises : salon de dessin, salle du matin, salon de lecture, salon de musique... autant de pièces devenues obsolètes au fil du temps.

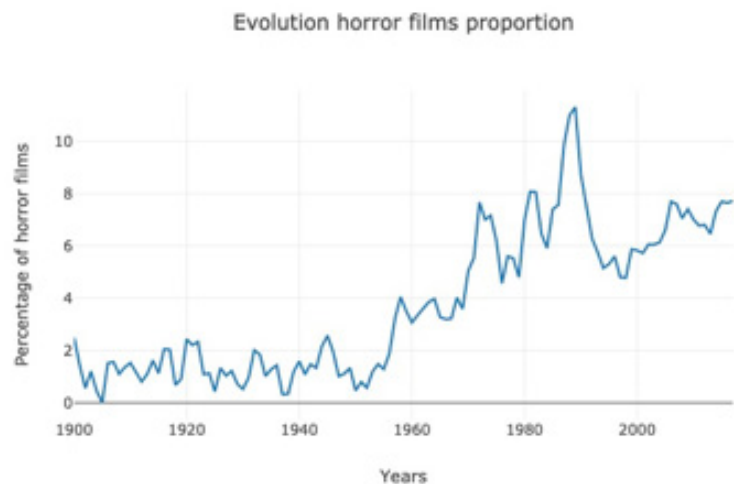


Plan du manoir Allerdale Hall - *Crimson Peak*
Guillermo del Toro- 2015

Ces pièces, par leur nombre, étaient souvent laissées à l'abandon, poussiéreuses. Dans les années 1960, à l'ère du modernisme, ce style angosse : vieilles tentures sur les murs, pièces sombres, lourds rideaux et tapis, meubles anciens... Qui y a-t-il de plus effrayant qu'une maison sombre et moisie dont le papier peint se décolle ? Finalement, la maison victorienne devient dans l'après-

guerre le vestige d'un passé corrompu, le passé des pères qui ont envoyé leurs enfants et leurs petits enfants à la guerre.

En étudiant la proportion de films d'horreur dans les films sortis depuis 1900, un pic d'augmentation dans les années 1960 peut être souligné. L'hypothèse que ce phénomène est dû à l'arrivée de la maison victorienne dans le vocabulaire de l'horreur pourrait être avancée.



Évolution de la proportion de films d'horreur au cinéma
IMDb database - Jules Kozolinsky - 2019

La localisation des maisons victorienne, souvent au centre d'un domaine privé en font des espaces de choix pour les réalisateurs. Leur isolement caractéristique en fait un lieu dangereux où personne ne peut savoir ce qui s'y passe et personne ne peut obtenir d'aide ou s'en enfuir aisément. En effet, elles permettent d'exploiter les angoisses psychologiques développées en première partie. Les maisons victorienne sont vieilles, elles ont donc leurs histoires propres, laissant ainsi au spectateur et aux

protagonistes le soin d'imaginer les histoires macabres qui ont pu s'y dérouler.



Illustration - American Art - Sarah Burns - 2012

Le passé a quelque chose d'effrayant. Les vieilles maisons ont également leur lot de planchers qui craquent, portes qui grincent, fenêtres mal isolées laissant entendre le souffle du vent, échos et courants d'air froids. Ces signes de vie de la maison sont autant de signes qui alertent l'hypervigilance du personnage et du spectateur qui cherchent tous les signes anormaux de danger potentiel. Les maisons sont personnifiées et semblent avoir leur volonté propre.

« *The old dark house had become a capacious symbolic vessel serving a range of cultural functions and desires.* »

(trad. La vieille maison sombre était devenue un vaste vaisseau symbolique servant de nombreuses fonctions et désirs culturels.)

Sarah Burns

Dans son article *Better for Haunts : Victorian Houses and the Modern Imagination*, Sarah Burns explique en détail l'image portée par la maison victorienne au cours du XXe siècle. Elle étudie plus précisément son utilisation dans la peinture, le théâtre et la littérature qui a débuté dans les années 1920. Il s'agissait alors d'histoires de meurtres qui peu à peu ont pris des tournures fantastiques et surnaturelles.

Dans les années 1930, des photographies telles que la série victorienne de Walker Evans, un projet documentaire sur les maisons victorienne abandonnées, ont renforcé l'imaginaire populaire de la maison victorienne angoissante et dangereuse. Finalement, le cinéma s'est emparé du sujet et a commencé à montrer des maisons victorienne hantées. Une tendance qui a débuté avec des films comme *Psycho* et des émissions de télévision comme *The Addams Family*.



Le manoir de la famille Adams - *The Addams Family* - 1964

À la fin des années 30, la réputation du manoir victorien est consolidée par la création de la famille Addams, une pléiade de personnages macabres créés dans une série de dessins humoristiques new-yorkais à partir de 1938. La maison du clan effrayant est dépeinte comme une maison victorienne décrépie dans les dessins animés, et lorsque l'émission télévisée a été créée en 1964, son générique s'ouvre avec un plan extérieur de la maison de style victorien de la famille...

Alfred Hitchcock a exploité les multiples possibilités dramatiques offertes par la sphère domestique et plus particulièrement par la maison victorienne. Les maisons et les intérieurs victoriens sont omniprésents chez Hitchcock. *Psychose*, réalisé en 1960, a réellement achevé la transformation de la fantasmagorie de la maison victorienne. Le manoir Bates a tous les attributs de l'archétype de la maison victorienne : le toit en mansarde escarpé, le porche profond, les ornements fleuris. À l'intérieur, il regorge de meubles, de rideaux moelleux et de bibelots typiques de l'époque victorienne, sans oublier les secrets ténébreux que cache le manoir.



Psychose - Alfred Hitchcock - 1960

Par la suite, la maison victorienne n'a eu de cesse d'être au centre des intrigues dans les films d'horreur, traversant les décennies : *The House that dripped blood* en 1971, *The house by the cemetery* en 1981, *The Others* en 2001. Mais pourquoi les maisons victorienes font toujours parler d'elle après tant d'années ?

Des maisons mystérieuses au passé douteux

Dans *Crimson Peak* de Guillermo del Toro (2015), se retrouve le manoir victorien comme lieu de mémoire d'un passé terrifiant. La maison en elle-même, Allerdale Hall, a une histoire, elle a vu un matricide à la hache dans la baignoire et l'inceste entre Lucille et Thomas, les deux habitants de la maison. *Crimson Peak* est donc l'histoire d'un frère, Thomas, et d'une soeur, Lucille, deux aristocrates désargentés. Pour trouver des fonds, Thomas séduit de riches héritières qu'il amène vivre dans le manoir après les avoir épousées. Une fois leur fortune en main, Lucille se charge d'assassiner par empoisonnement les victimes. L'intrigue est centrée sur la nouvelle femme de Thomas, Edith, qui réussit à voir le manège des deux criminels et à percer les secrets de la maison, non sans difficultés.

Mother ! de Darren Aronofsky (2017) relate l'histoire d'un couple dont l'existence paisible isolée dans une maison victorienne dans la forêt est perturbée par l'arrivée d'un autre couple qui s'installe peu à peu chez eux. L'angoisse monte petit à petit, la femme perd le contrôle de sa maison, envahie d'abord par cet autre couple puis par les fans de son mari écrivain qui finissent par saccager la maison. La maison est un personnage à part entière qui sert l'intrigue du film. Dans ce film, la maison semble porter

les stigmates d'une lourde histoire. La première scène s'ouvre sur une maison brûlée par les flammes qui se restaure peu à peu jusqu'à ce qu'on voit Javier Bardem poser un cristal sur une étagère. Tout au long du film, l'actrice Jennifer Lawrence a des réminiscences de l'incendie. Le spectateur comprend qu'il s'est passé quelque chose mais il ne sait pas quoi. Il prend seulement conscience de cette histoire lors de la dernière scène qui est une répétition de la première après que Lawrence a mis le feu à la maison. Le cristal est en réalité le coeur calciné des victimes de Bardem.

Dans la série Netflix, *The house of haunting hill* de Mike Flanagan (2018), une famille emménage dans un vieux manoir abandonné avec l'idée de le retaper pour l'été et se faire une plus-value en la revendant à la rentrée. Ils se retrouveront finalement victimes de la maison. Le manoir présente d'une part les caractéristiques communes des manoirs victoriens : une histoire angoissante liée à d'anciens propriétaires fous, un plan labyrinthique, l'isolement de la maison dans une forêt, loin de toute autre habitation... Une nuit, le père de famille comprend que la maison a définitivement pris possession de l'esprit de sa femme. La mère est en effet persuadée de vivre dans un rêve, la seule solution est de se tuer pour se réveiller. Cette idée lui est suggérée par la maison elle-même qui se nourrit de l'âme des habitants.

Une esthétique néo-gothique porteuse d'un imaginaire particulier

Guillermo del Toro décrit l'esthétique que l'environnement néo-gothique lui permet de mettre en place.

«[It's] a very dark, fairy-tale world, this crumbling mansion with two people that were raised in an attic by themselves, that, in fact, they're wearing their parents' clothes. All they know is that world. They prey on people, and they come back to the house, almost like sand trap spiders.»

(trad. [C'est] un monde très sombre de contes de fées, ce manoir en ruine avec deux personnes qui ont été élevées dans un grenier, qui, en fait, portent les vêtements de leurs parents.)

Il s'agit d'une atmosphère à la fois attirante et angoissante, une agréable terreur renvoyant à un monde poétique des mystères du passé. Pour Del Toro, il s'agirait du charme de l'alliance entre « l'amour et la mort.



Crimson Peak - Guillermo del Toro - 2015

Une maison souvent isolée

« Je pense que d'une certaine manière, le film est l'histoire d'une maison ; on peut aussi dire que la maison est un des trois personnages principaux du film. Souvenez-vous que la maison

n'avait aucune situation géographique ; elle était complètement isolée. C'est instinctif de ma part. Je dois garder cette maison isolée pour m'assurer que la peur y sera sans recours. La maison dans Rebecca est éloignée de tout. Vous ne savez même pas de quelle ville elle dépend. »

Alfred Hitchcock à propos de Rebecca, sorti en 1940.

L'emplacement du manoir dans *Crimson Peak*, isolé de toute autre construction en fait un endroit dangereux. D'une part, tout peut s'y passer, à l'abri des regards, sans que personne ne soit inquiété. D'autre part, il est impossible de trouver de l'aide et aucun refuge n'est possible. C'est ce qu'il arrive à Edith, isolée, physiquement, elle ne peut prévenir personne de sa situation ni chercher de l'aide. L'emplacement de la maison est d'autant plus symbolique qu'elle est située sur une mine d'argile rouge. En hiver, la neige se teinte donc d'un rouge sang faisant sentir au spectateur les horreurs passées et à venir de la maison. La maison, terrifiante et sublime, se dresse sur cette mer de sang.



Crimson Peak - Guillermo del Toro - 2015

De même la maison dans *Mother !* est isolée au milieu d'une clairière, elle-même au milieu d'une forêt dont l'étendue est inconnue. La femme s'étonne lorsque le premier visiteur arrive de la façon dont il a trouvé la maison, suggérant que celle-ci n'est pas facile à trouver. Il semble difficile de quitter la maison pour les personnages puisqu'aucun moyen de locomotion n'est visible, les personnages semblent catapultés dans la clairière.



Mother ! - Darren Aronofsky - 2017

La maison en elle-même est conçue selon un jeu de pleins et de vides. Elle diffère des autres maisons victorienne vues précédemment par son ouverture sur l'extérieur, ce qui en fait un endroit isolé mais différemment des autres. En effet, les pièces sont peu meublées, la maison est dotée d'immenses fenêtres, sans rideaux qui laissent voir l'extérieur.

Les protagonistes peuvent donc également voir à l'intérieur depuis l'extérieur, ce qui laisse place à des scènes de voyeurisme ou aux fanatiques essayant de rentrer dans la maison. La maison reste lumineuse, ce qui est déstabilisant puisqu'elle brise ainsi les codes préétablis de la maison victorienne. Cette apparente clarté participe à semer le doute chez le spectateur qui sent une angoisse montante sans trop savoir pourquoi.

Sous couvert de cet environnement chaleureux se déroule finalement un drame impossible à stopper. Le vide de la maison sert notamment à mettre en exergue la surpopulation considérable du dernier acte. Le contraste est fait entre cette apparente paix dans la maison et le chaos final.

De même dans *The House of haunting hill*, la maison est perdue au milieu de la forêt, faisant dire aux gardiens qui habitent à l'orée qu'ils ne peuvent rien entendre durant la nuit dans la maison.

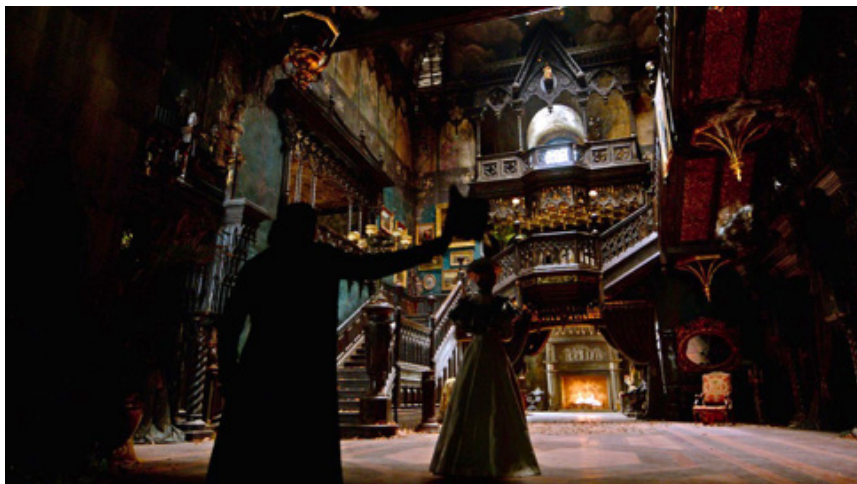


The house of haunting hill - Mike Flanagan - 2018

Un plan labyrinthique qui fait perdre toute raison

Dans *Crimson Peak*, le plan de la maison est labyrinthique. Le manoir est caractéristique des manoirs victoriens par la multitude de pièces qu'il contient. En entrant, Edith demande combien de pièces se trouvent dans la maison, ce à quoi répond Thomas « *J'en ai aucune idée, voudriez-vous les compter ?* ». Edith passe donc ses journées à explorer le manoir, découvrant ainsi peu à

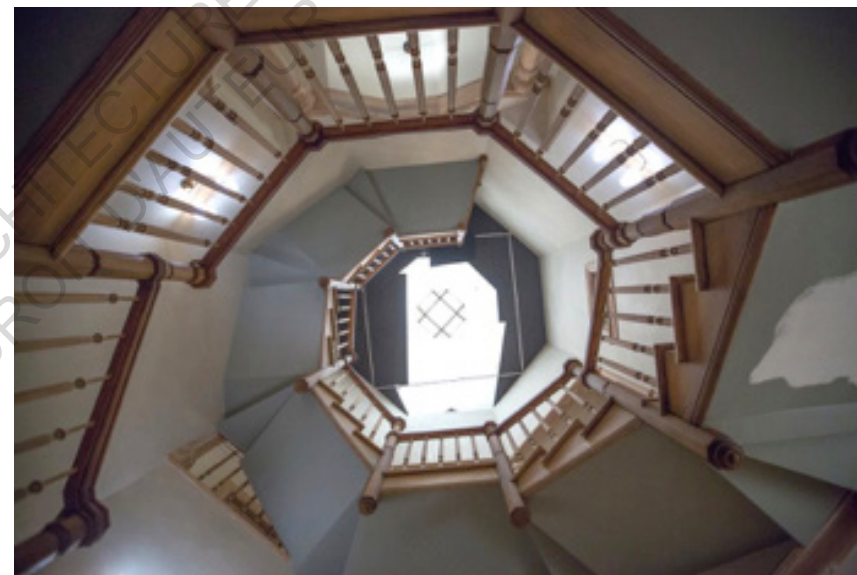
peu les secrets qu'elle renferme. La multitude des pièces permet de garder un historique des événements de la maison puisque chaque pièce a eu sa fonction propre (chambre de lecture d'une précédente femme, salon de musique...).



Crimson Peak - Guillermo del Toro - 2015

Le chef décorateur Philip Messina qui a conçu la maison de *Mother !* à l'aide d'une équipe d'architectes et de scientifiques explique dans une interview pour Indiewire que la maison est le personnage pivot entre Mother et Dieu. En effet, Mother semble avoir une relation quasi symbiotique avec la maison. À de nombreuses reprises, elle touche les murs et voit alors une image d'un cœur battant qui se calcine peu à peu. Dans la scène finale d'anarchie et de destruction, la maison finit par s'ouvrir d'elle-même sous la colère de Mother. La maison se devait donc, dans sa conception, de répondre à cette ambition symbolique. Elle a donc été pensée comme un labyrinthe octogonal. Dans une interview pour Syfywire, Messina raconte comment en visitant plusieurs demeures victorienne, lui et Aronofsky avaient découvert les dessins d'une maison octogonale d'un médecin en

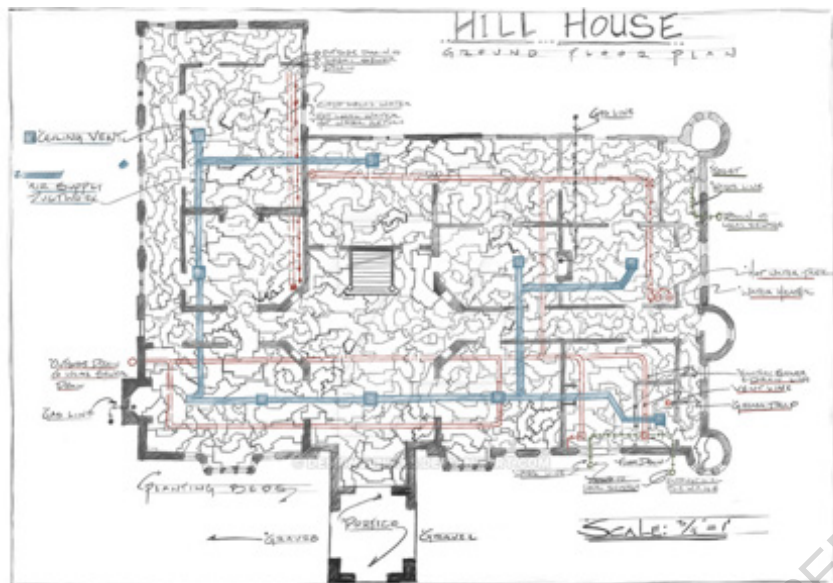
phrénologie. Ce médecin avait conçu la maison de manière à ce qu'elle s'approche d'un cerveau humain, considéré comme une machine parfaite. Cela pourrait expliquer pourquoi cette forme conviendrait parfaitement à une maison qui se voudrait être l'image du jardin d'Eden, dans la civilisation judéo-chrétienne, du moins la résidence de Dieu.



Mother ! - Darren Aronofsky - 2017

La forme de la maison symboliserait ainsi l'harmonie parfaite. La cage d'escalier centrale, elle aussi de forme octogonale serait le cœur de la maison. Dans le film, la maison est spatialement divisée en deux. La partie hors sol représente la Terre, aux couleurs chaudes, aux draps de lin, au sol de bois, aux couleurs et aux matériaux très organiques. Elle s'ouvre sur la clairière verdoyante encerclant la maison. La partie en sous-sol représente une porte d'entrée vers l'Enfer. Il y fait sombre, le bruit sourd de la machinerie résonne et une porte mystérieusement murée mène à une pièce remplie de citernes d'huile (qui serviront à l'explosion

finale). Le sang qui coule sur la Terre se répand inévitablement au sous-sol et finit par en tapisser littéralement les murs. Le réalisateur aurait pu penser à une organisation tripartite de la maison avec le grenier comme paradis mais son absence laisse justement suggérer l'absence de paradis dans ce film horrifique.



La Forever House de *The house of haunting hill* - Mike Flanagan - 2018

Dans *The house of haunting hill*, l'aspect labyrinthique est particulièrement développé. En effet, il y a dans la maison une porte rouge qui refuse de s'ouvrir, impossible de savoir ce qu'il y a derrière. Le spectateur apprendra par la suite que, sans le savoir, les habitants ont tous utilisé cette pièce qui a pris des formes diverses dans l'esprit des habitants. Cette pièce cristallisera toutes les angoisses, elle devient vivante, changeante, elle se présente sous de multiples aspects, rendant fous les personnages qui ne savent plus distinguer la réalité de l'hallucination psychologique. La mère est la première à sombrer dans la folie imposée par la

maison. Architecte, elle s'obstine à dessiner les plans de la maison en y laissant des indices de plus en plus flagrants de sa folie. Elle y dessine en motif de fond un autre plan, celui de la « Forever house », maison idéale qu'elle a imaginé pour sa famille. Parmi les autres surprises que réserve le plan de la maison, le sous-sol. Une des filles de la famille possède un don qui lui permet de détecter la présence d'un sous-sol construit, ne figurant sur aucun plan. Bien évidemment, ce sous-sol renferme moult angoisses.

Une maison symbole de l'état psychique et sociologique de ses habitants

Le délabrement du manoir dans *Crimson Peak* symbolise la condition de ses habitants. Ouverte sur un trou béant au niveau du toit, impossible à refermer, la maison s'effrite peu à peu, annonçant à la fois la fin de cette classe aristocratique pourrissante et la fin des habitants eux-mêmes. La fissure dans le toit rend la maison poreuse. La neige, la pluie et les feuilles tombent ainsi dans le grand hall d'entrée de la maison. Cela permet de créer des images poétiques mais les habitants doivent rafistoler les parquets mouillés par la pluie. Le contraste de la dislocation progressive de la maison et de la richesse passée est d'autant plus marquante que le reste de la maison porte les signes du faste d'antan : boiseries, arcades bordées de rangées de dentelles sculptées dans des poutres en bois. La maison symbolise donc la fin d'une époque, celle des aristocrates « fin de race » et celle des entrepreneurs, d'une nouvelle classe sociale qui a gagné sa richesse non plus par la naissance mais par le travail. Le réalisateur explique dans une interview pour Los Angeles Times que la maison renvoie à « la transition des valeurs de l'ancien monde vers le monde moderne. »

Aronofsky propose dans *Mother !* une allégorie de la création, la femme, Mother représente la Terre tandis que son mari, l'écrivain tout puissant représente Dieu. Elle a construit elle-même la maison dans laquelle son mari peut créer. La maison peut alors s'apparenter à la planète. L'apparition de l'homme puis de sa femme rappelle l'arrivée d'Adam et Eve dans le jardin d'Eden. Ils s'installent durablement dans la maison sur invitation du mari, Dieu. Aucun d'eux ne respecte la maison et le mode de vie de Mother qui devient de plus en plus névrosée. Arrivent un jour les enfants du couple. À la suite d'une violente dispute, l'un des frères tue l'autre, à l'image de Caïn et Abel.

Cet épisode achève d'introduire le chaos dans la maison. Le film se termine par une scène aux allures de jugement dernier. Les fanatiques du mari qui promeut un message d'amour se sont emparés de la maison. Des scènes de violences physiques, psychologiques, des meurtres et même du cannibalisme prennent place dans la maison. Mother est perdue au milieu de ces hommes, elle est bousculée, elle accouche au milieu de ce chaos puis son bébé est volé, tué, démembré et mangé par les fanatiques. Dans un dernier effort, elle met le feu à la maison qui explose et nettoie la terre de ses péchés.

« *I am disappearing inch by inch into this house, I am going apart a little bit at a time because all this noise is breaking me; why are the others frightened?* »

(trad. Je disparaissais petit à petit dans cette maison, je m'en vais un peu à la fois car tout ce bruit me brise ; pourquoi les autres ont-ils peur ?)

The house of haunting hill

En un sens, la « *Forever house* » de *The house of haunting hill* qui obsède tant la mère est une métaphore du manoir en lui-même puisqu'une fois morts dans la maison, les habitants y resteront sous forme spectrale pour l'éternité. Le père réussit cependant à sauver ses enfants et à les emmener loin de la maison, malgré tout, la maison les hante encore une fois adultes.

« *Essentially, the evil is the house itself, I think. It has enchained and destroyed its people and their lives, it is a place of contained ill will.* »

(trad. Essentiellement, je pense que le mal est la maison elle-même. Elle a enchaîné et détruit ses habitants et leurs vies, c'est un lieu de mauvaise volonté contenue.)

The house of haunting hill

L'ambivalence de la série réside dans le doute concernant la maison. Possède-t-elle réellement une volonté propre qui exploite les peurs et les névroses ou bien est-ce juste les habitants qui sont fous ? Le dernier des fils est persuadé que sa famille présente une pathologie de folie clinique. Pour lui, tout est issu de leurs imaginations respectives...

Dans *Rebecca* de Hitchcock sorti en 1940, la maison représente la structure mentale de son propriétaire, Maxime De Winter. Bien qu'il s'agisse dans ce cas d'un château, cet exemple peut être assimilé à une maison victorienne de type manoir, château. La maison est devenue l'âme de l'épouse décédée du propriétaire. Elle est divisée en trois parties : l'aile droite (espaces de vie), l'aile gauche (interdite d'accès) et la cabane près de la mer (lieu où l'épouse recevait ses amants). La première partie est une représentation physique de la structure mentale de De Winter,

la deuxième représente le souvenir de sa femme défunte, Rebecca, la troisième est la partie mentale enfuie et rejetée par le protagoniste, celle qui contient tous ses secrets.

On comprend donc aisément comment la maison victorienne séduit toujours autant les réalisateurs de films d'angoisse qui utilisent leur portée psychologique et symbolique.

B. La maison pavillonnaire individuelle

« *As well as being a symbol of protection and order, home can, in negative life situations, become a concretization of human misery: of loneliness, rejection, exploitation and violence.* »

(trad. En plus d'être un symbole de protection et d'ordre, le foyer peut, dans les situations de vie négatives, devenir une concrétisation de la misère humaine : solitude, rejet, exploitation et violence.)

Juhani Pallasmaa, *Identity, intimacy and domicile, Notes on the phenomenology of home*, 2003

À travers les nombreux exemples évoqués ci-dessus, il est aisé de comprendre comment la maison victorienne éveille l'imaginaire romantique et horrifique du spectateur. Mais la peur n'est pas toujours reliée à un fantasme, elle est aussi bien souvent liée à ce que nous connaissons. Dans les années 1970, les réalisateurs de films d'horreur ont donc commencé à exploiter le quotidien et l'intimité des spectateurs pour y disséminer l'angoisse. Les maisons se ressemblent et revêtent un caractère d'universalité qui permet au spectateur de se projeter facilement. La figure de la maison individuelle comme celle du pavillon de banlieue peut

être vue dans des films comme *l'Exorciste* de William Friedkin (1973), *a Nightmare on Elm Street* de Wes Craven (1984), *Poltergeist* de Steven Spielberg (1982), *The Amityville Horror* de Stuart Rosenberg (1979), *The Silence of the lambs* de Jonathan Demme (1991) ou encore *Mister Babadook* de Jennifer Kent (2014).

Le spectateur peut se projeter dans le quotidien de ces familles qui se croient en sécurité dans leur maison de quartier tranquille. Tandis que le manoir victorien jouait sur l'isolement dans une nature où se passent des événements inhabituels à l'abri des regards, le pavillon s'inscrit dans un réseau de voisinage qui vient souligner la folie des personnages. En outre, la banlieue s'oppose au chaos de la ville où la mixité sociale et la violence suscitent la peur des habitants. La banlieue semble être à l'opposé : une communauté tranquille et sûre.

Alors qu'on pense justement être entouré d'autres habitants, d'avoir un lieu de refuge, de faire partie d'une communauté, l'individu se rend finalement compte qu'il est seul, seul dans sa folie et seul dans une maison tueuse. La perversité mise en place par les réalisateurs est d'autant plus flagrante que les voisins les considèrent comme atteints de folie. Le spectateur se sent alors intimement lié au sort des protagonistes puisque sa vie ressemble aux leurs.

Ce phénomène est poussé à l'extrême dans le film *The Grudge* de Takashi Shimizu (2004) où les victimes ne sont jamais à l'abri, jusque dans leur propre lit... Cette dualité entre l'angoisse montante et des lieux « apaisants » et familiers est sans aucun doute un des mécanismes utilisés par les metteurs en scène pour

faire monter l'angoisse et le malaise chez le spectateur...

Un schéma de scénario type

Le pavillon de banlieue comme figure récurrente du cinéma d'horreur est au coeur d'un schéma global de scénario. Dans *American Nightmares - The haunted House Formula in American Popular Fiction*, (1999) Dale Bailey explique que le scénario de la maison hantée et de la famille menacée a gagné en maturité dans les années 1970, dans la littérature et les films américains. Il décrit un schéma classique et rodé qu'il nomme la « *formula for the Haunted House Tale* ». Il s'agit globalement de la maison individuelle de banlieue et d'une famille avec 2 ou 3 enfants avec une voiture neuve, correspondant à l'*American Dream* ou l'*American Way of Life*. La formule explicite est la suivante :

Le site : une maison

- avec une histoire sombre
- cible d'événements super-naturels, souvent non reliés à des fantômes humains

Les personnages

- une famille de classe moyenne, sceptique du super-naturel qui emménage dans la maison
- des adjuvants bien informés qui croient au super-naturel un observateur oraculaire qui met en garde du danger

L'intrigue

une structure duale :

- une série d'événements super-naturels qui isolent la famille physiquement et psychologiquement
- la découverte de l'origine de ces événements

climax :

- la fuite de la famille et la destruction de la maison
- ou
- la fuite de la famille et la continuation de l'existence de la maison
 - un twist final qui établit la nature récurrente du mal

Les thèmes développés :

- conflit de classe et de genre
- difficultés économiques
- conséquences du passé (plus particulièrement les crimes non punis)
- duel manichéen du bien et du mal
- duel entre une vision super-naturelle et scientifique du monde
- nature cyclique du mal

Ce type de films d'horreur s'attaque donc directement au stéréotype de vie américaine. Pour Bailey, la grande différence entre la maison individuelle et le manoir gothique victorien est la diachronie de la « *formula* » en elle-même. Dans le manoir victorien, la maison est au service des esprits qui l'habitent tandis que la maison individuelle elle-même est un personnage qui prévaut sur les autres apparitions. La plupart des événements surnaturels de la maison n'ont rien à voir avec des fantômes du passé mais avec l'intégrité structurelle de la maison elle-même.

Le schéma de Bailey se retrouve dans une pléthore de films d'angoisse. Dans *The Amityville Horror*, par exemple, un couple peu fortuné qui acquiert une maison à l'histoire sordide (un homme y a assassiné toute sa famille) qui ne croit pas au surnaturel. Des événements étranges se produisent dans la

maison, le père de famille change de comportement, ne se rend plus à son travail. Les problèmes d'argent s'accumulent. La maison brouille les communications téléphoniques des personnes souhaitant mettre en garde la famille qui est de plus en plus isolée psychologiquement et physiquement. La famille finit par s'enfuir et la maison continue d'exister.

Une histoire liée au passé du site

Comme illustré dans la « *formula* » de Bailey, le site sur lequel se trouve la maison est important et porteur de sens. Dans *Poltergeist*, *Pet Sematary* de Mary Lambert (1989) ou *The Amityville horror*, par exemple, les événements surnaturels qui se produisent dans les maisons sont en réalité liés au site en lui-même. Dans ces exemples, les maisons ont été construites sur d'anciens cimetières indiens que les promoteurs immobiliers ont profané (déplacement des pierres tombales mais pas des corps) pour construire d'immenses lotissements. Cet aspect se retrouve particulièrement dans les films américains car il est lié à l'histoire des États-Unis (prédation des territoires indiens par les colons puis expansion des banlieues pavillonnaires américaines).



Le lotissement de *Poltergeist* - Steven Spielberg - 1982

Plus généralement, la maison est située sur un terrain où se sont produits des crimes, d'anciens cimetières ou d'anciens orphelinats. Les protagonistes ne sont généralement pas au courant du passé du site. Cela éveille la méfiance du spectateur qui se demande si sa propre maison ne pourrait pas également se trouver sur un site au passé douteux.

Une maison critique de la société

Les réalisateurs de films d'horreur utilisent souvent la maison individuelle pour faire passer un message sur leur vision sur l'humanité. C'est le cas du réalisateur Michael Haneke dans *Funny Games*, sorti en 1997. Ce film, un classique des films de *home invasion* (invasion du domicile), relate l'histoire d'une famille envahie par deux adolescents dans leur maison. Les intrus torturent la famille en la soumettant à une série de jeux et finissent par tous les assassiner. Michael Haneke est connu pour dénoncer la violence et la brutalité de la société autrichienne (comme dans *Le Ruban Blanc*, réalisé en 2009). C'est ce qu'il fait ici, deux adolescents font preuve d'une brutalité à glacer le sang en violant l'intimité de la famille.

L'accent est également mis sur le voyeurisme des spectateurs puisque le réalisateur brise le quatrième mur et s'adresse au spectateur, une façon de lui dire "je sais que tu aimes regarder ces horreurs". Le quatrième mur désigne le mur imaginaire qui sépare le spectateur des protagonistes à l'écran. Il est intéressant de noter que le thème de "l'home invasion" est récurrent dans les films d'horreur (de *The Lonely Villa* de D. W. Griffith en 1909 à *Panic Room* de David Fincher en 2002...). Ces films illustrent la peur de l'érosion des limites entre espace privé et espace public

et montrent l'image d'un monde extérieur plus dangereux et imprévisible que jamais.

Aux États-Unis, la maison individuelle est également utilisée pour dénoncer les failles de l'*American Way of Life*. La maison individuelle est en effet un symbole de réussite à l'américaine. Les États-Unis sont un pays où la propriété privée est reine et l'idéal de la maison à soi avec jardin est prépondérant. C'est aussi le symbole de réalités économiques : famille qui s'endette pour acheter la maison en banlieue, mère au foyer, homme qui travaille. L'idée « *a penny saved is a penny earned* » (trad. Un euro économisé est un euro gagné), raison pour laquelle ils ne quittent jamais la maison dans les films d'horreur.

C'est le cas dans *The Amityville Horror* et *Poltergeist* par exemple. Dans *Poltergeist*, le père de famille est employé par le promoteur immobilier pour vanter les qualités des maisons du lotissement. Spielberg dresse ainsi aussi une critique de la société américaine des années 1980, fondée sur le matérialisme et le consumérisme. Le père de famille en fera les frais, tout comme le père de famille de *The Amityville Horror*.



La maison de *Poltergeist* - Steven Spielberg - 1982

La maison comme lieu sacré de la famille est la scène idéale pour en faire la critique. Stuart Rosenberg donne à voir dans *The Amityville Horror*, une famille recomposée qui se délite peu à peu. George Lutz a épousé Kathy mais n'est pas le père de ses enfants qui refusent de l'appeler « papa ». Kathy et George ont donc placé tous leurs espoirs et leurs économies dans la maison de leurs rêves.

La maison exploite justement les failles déjà présentes dans la famille à travers une série d'accidents apparents (fenêtres qui claquent sur les doigts, portes qui enferment les baby-sitters...) qui se transforment en disputes. Au final, la famille n'a plus un sous, George devient imprévisible et violent avec Kathy et déteste les enfants. Au contraire chez Spielberg c'est l'unité et l'amour de la famille de *Poltergeist* qui leur permettent de triompher des forces malfaisantes qui habitent leur maison. Ces différences peuvent s'expliquer par une vision différente des deux réalisateurs sur la cellule familiale.

Une maison personnifiée

La maison pavillonnaire est un véritable personnage du film. Elle parle, agit et semble donc dotée d'une volonté propre. Dans *The Amityville Horror*, la façade de la maison rappelle un visage inquiétant. Les deux lucarnes du grenier deviennent deux yeux de feu perçant la nuit, la véranda et ses fenêtre deviennent une bouche et des dents qui rient et la cheminée un long nez. La maison a le pouvoir d'agir physiquement sur l'espace : claquement de portes, fenêtres et portes bloquées, courant d'air froid, disparition d'objets, sang qui coule des murs, retournement de crucifix... Elle manifeste sa conscience physique.



La maison de *The Amityville Horror* - Stuart Rosenberg - 1979

Son pouvoir s'exerce même à distance lorsque le prêtre qui cherchait à avertir les habitants du danger, se brûle les doigts au téléphone. Le réveil de la maison se manifeste par l'apparition d'essaim de mouches. Le summum de la personnification est atteint lorsque la maison se met à parler. Elle dit en effet d'une voix audible « *get out* » (trad. Sortez ou Allez-vous en). Non seulement dotée d'une conscience, la maison raisonne et perce les failles de la famille. Elle les exploite pour en faire des marionnettes : ici, le beau-père devient violent avec les enfants, il devient fou. En le réveillant toutes les nuits à 3h15, heure du meurtre de la précédente famille, elle fait entrer l'idée du meurtre dans l'esprit du beau-père qui va peu à peu se confondre avec le meurtrier précédent aussi bien psychologiquement que physiquement (ressemblance frappante).

Au début du film, lui-même avait annoncé « *Houses don't have memories* » (trad. Les maisons n'ont pas de mémoire). Le spectateur comprend que cette affirmation est fautive et que

le protagoniste en fera les frais. Dans le monde des films d'horreur, les maisons ont des histoires et des souvenirs. Dans la séquence finale, la famille tente de fuir la maison, la tension est à son comble. La famille descend les escaliers ensanglantés puis se battent avec la porte d'entrée coincée, tout en jetant des regards terrifiés derrière eux, guettant l'âme tangible de la maison qui les poursuit. Cette séquence est entrecoupée de vues extérieures de la maison dont les lucarnes jaunes clignotent, manifestant ainsi sa colère.

Dans une scène de *Poltergeist*, la maison s'en prend physiquement à la mère de famille. La mère est soulevée dans les airs comme une poupée puis plaquée au plafond par une force invisible, celle de la maison. La maison découvre les sous-vêtements de la mère, encore un indice de ses pulsions malsaines. Le rapport personne objet s'inverse, la maison devenant une personne et la mère un objet avec lequel la maison joue.

Pourtant, dans ces deux cas, la maison ne souhaite pas la même chose. Alors que dans *Poltergeist*, la maison cherche à se débarrasser des Freeling, dans *The Amityville Horror*, la maison cherche à faire prisonniers les Lutz.

C. Diversification des typologies

La maison, qu'elle soit victorienne, contemporaine ou pavillonnaire est le lieu favori des réalisateurs de films d'horreur pour le déroulement de leur intrigue. Cependant, les évolutions sociétales, les nouvelles découvertes scientifiques et le développement de nouvelles technologies sont à l'origine de

l'apparition de nouvelles typologies dans les films d'horreur.

L'inconnu et le vide de l'Espace sidéral

Dans les années 1960, une tendance des films d'horreur se situant dans l'espace et dans une station spatiale en particulier émerge. Ce phénomène peut être expliqué par des raisons historiques : la course à l'espace à laquelle se sont livrés les États-Unis et l'URSS entre 1957 et 1975. Les avancées et les expéditions, relayées de près par les médias ont contribué à construire un imaginaire de l'espace. Cette tendance offrait de nombreux avantages aux réalisateurs de films d'horreur. L'espace permet en effet d'exploiter des peurs latentes comme celle de l'inconnu, du vide, de la solitude totale (aucun moyen de fuir), donc de nombreuses peurs relatées en première partie. La station spatiale, le laboratoire de recherche et le vaisseau spatiale sont donc devenus des incontournables de l'horreur. À cela s'ajoute le perfectionnement des techniques d'effets spéciaux qui a permis aux réalisateurs de mettre en forme ce qu'ils imaginaient.

« *In space no one can hear you scream.* »

(trad. Dans l'espace, personne ne peut vous entendre hurler.)

Alien, le huitième passager - Ridley Scott - 1979

Alien, le huitième passager, film de Ridley Scott sorti en 1979 marque le début de l'ère de la science-fiction d'horreur. Le vaisseau spatial, le cargo interstellaire Nostromo, est un véritable labyrinthe, faits de longs couloirs tubulaires parcourus par des réseaux électriques et des tuyaux en tout genre. La lumière éparse, la vapeur issus des tuyaux, les bruits des réseaux, des pièces métalliques, des bruits de pas sur la grille métallique

au sol et des grésillements des lumières dysfonctionnantes participent à brouiller les pistes et les sens. L'alien en question peut se tapir dans tous les interstices et sous toutes les grilles... Les scènes angoissantes de traque dans les couloirs sont nombreuses et l'équipage se fait décimer par la créature inconnue un à un. Émergeant des vapeurs, la créature est la seule à transcender l'architecture du vaisseau puisqu'elle se déplace par l'intermédiaire des réseaux de ventilation et autre. Il se crée ainsi une architecture parallèle à celle de l'équipage, celle de la créature, une architecture encore moins maîtrisable et d'autant plus dangereuse.



Le remake de *Alien* - James Cameron - 1986

Les thèmes de la solitude et de l'isolement sont particulièrement exploités dans *Outland* de Peter Hyams sorti en 1981. L'action prend place dans une base spatiale sur une lune de Jupiter. Les protagonistes sont enfermés dans un huis-clos à l'atmosphère étouffante qui renforce la tension inhérente à l'histoire. L'histoire est celle d'une colonie minière dans un futur lointain. Un marshal fédéral (Sean Connery) enquête sur une série d'incidents et

met au jour un trafic de drogue. Dans ce film, Peter Hyams joue avec les codes de l'architecture spatiale. Il y développe une architecture géométrique hexagonale, symbole d'une société future déterminée par les nombres. Cette architecture permet d'illustrer un avenir porté sur la survie pure, où tout est calculé. Ces formes triangulées permettent également au spectateur de se projeter, puisque ces formes sont rarement utilisées de nos jours. Elles participent donc à la mise en place d'un imaginaire futuriste spatial. L'esthétique est épurée et froide. Il n'y a aucune intimité pour les personnages. La base spatiale est ici l'allégorie d'un monde futur inhumain et rationnel.



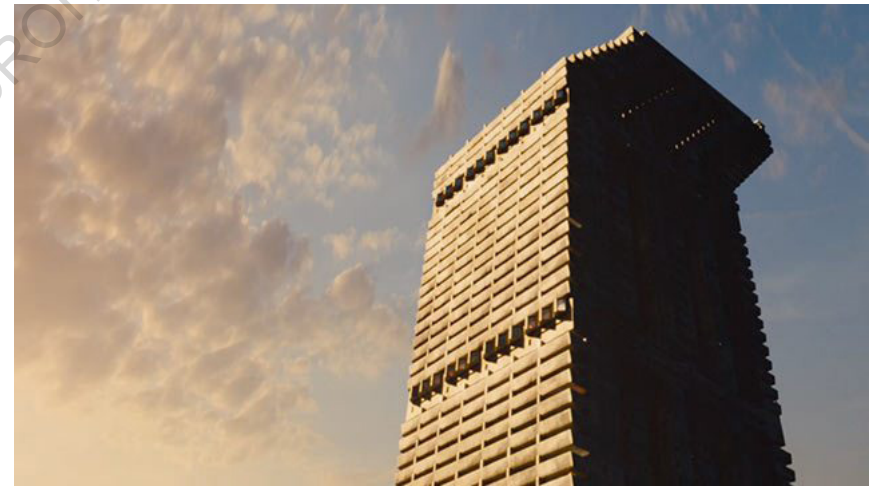
Outland - Peter Hyams - 1981

L'architecture des tours : critique de la société moderne

Dans les années 1950, des villes monstrueuses et tentaculaires se développent partout aux États-Unis et au Canada. Ce développement se fait parallèlement à l'émergence des paisibles banlieues pavillonnaires évoquées précédemment. Les réalisateurs de films d'horreur s'emparent du sujet et éclairent la vie dans les gratte-ciels sous un angle nouveau. Ils exploitent les peurs de la vie urbaine, des problèmes sociaux (crime et pauvreté)

aux problèmes existentiels (impérialisme des entreprises et perte d'identité individuelle). Ils décrivent une société aliénante où l'homme a perdu son individualité. Les gratte-ciels sont des microcosmes où les protagonistes perdent la raison.

High Rise, de Ben Wheatley, sorti en 2015, est adapté du roman éponyme de J. G. Ballard. L'histoire prend place dans un immeuble de grande hauteur des années 1970, projet d'avenir pensé pour tous. Les habitants de la tour sont anonymes et victimes d'une uniformisation excessive. De cette tour émerge un univers dystopique, dont les habitants sont assoiffés de sang et en guerre.



La tour de *High Rise* - Ben Wheatley - 2015

L'architecture du bâtiment est le symbole de la structure de classe invisible et du système de castes cette société. Les classes supérieures habitent les étages les plus élevés, les classes inférieures les plus bas. Conçue par l'architecte Anthony Royal, les étages de la tour sont affectés à différentes classes sociales et comportent des équipements communs, notamment une

piscine et un supermarché. Au sommet de la tour et de cette pyramide sociale, se trouve l'architecte qui occupe un penthouse au dernier niveau. Royal décrit son projet comme un « *creuset pour le changement* », mais les classes supérieures obtiennent toujours les plus hauts niveaux.

Cependant ce rêve de communauté vire au cauchemar quand les différences entre les niveaux s'accroissent. Dans les étages supérieurs, les occupants prennent part à des fêtes de débauche tandis que dans les étages inférieurs, il n'y a plus de courant. L'espace de la rue devient une jungle. La conception dominante du bâtiment et les frictions grandissantes entre les classes conduisent rapidement à un effondrement social, les habitants finissant par s'entre-tuer. Le réalisateur se livre à une réelle critique des mégastructures, jouets utopistes d'architectes mégalomanes. Ce film d'angoisse parle donc de la lutte des classes, de l'idéalisme de l'architecture brutaliste et sociale.

Dans *Candyman* de Bernard Rose sorti en 1992, une tour d'habitation dans un quartier mal famé de Chicago, un ghetto pour la communauté pauvre afro-américaine, est directement mise en cause dans l'émergence du mal. Une série de meurtres aléatoires minent la tour. Son origine présumée est la légende du *Candyman*. Ce personnage apparaît en effet à la recherche de sang neuf innocent si quelqu'un prononce son nom cinq fois face à un miroir. L'ensemble de la communauté attribue donc ces meurtres journaliers à cette légende sordide.

Les résidents de ce quartier sont en grande partie invisibles, barricadés derrière des fenêtres fermées et des portes blindées. Le réalisateur trouve l'origine de la ghettoïsation de

la communauté noire dans les projets d'architecture rapides et bon marchés et de l'urbanisation à outrance. Le film oppose deux projets urbains : un groupe de tours recouverte de plâtre dans le secteur aisé et un autre utilisé pour des logements bon marché, laissé à l'abandon. Helen Lyle, fait le lien entre ces deux univers, du milieu aisé, elle enquête sur la série de meurtres qui se produisent dans les tours du ghetto.



La tour de *Candyman* - Bernard Rose - 1992

Elle se rend compte que les bâtiments, non conformes, permettent au tueur de se déplacer entre les appartements, par les salles de bains adjacentes. Elle découvre que les miroirs peuvent être enlevés. Des trous derrière les miroirs font la liaison entre les appartements, donnant sens à la légende du *Candyman*. Les cris des victimes se font entendre à travers les murs non isolés. La nature même de l'architecture a facilité la tâche au tueur qui se fait passer pour le *Candyman*. Les résidents démunis et déprimés vivent dans des cages surpeuplées, ils deviennent des proies faciles. Le réalisateur dénonce tout un concept architectural à la « Le Corbusier ». Les habitants sont victimes d'une architecture sectaire et raciste, responsable de leur ghettoïsation.

L'architecture joue un rôle à part entière dans les films d'horreur. Elle peut être un personnage ou alors une métaphore de l'état de ses habitants. Élément de l'intrigue, elle fait passer des messages critiques. L'architecture peut être par essence source d'angoisse mais aussi le devenir par l'intervention du réalisateur qui participe à la création d'un imaginaire collectif. L'architecture n'est pas uniquement utilisée dans les films d'horreur comme figure. Elle est aussi utilisée comme outil cinématographique tant en termes de structure de l'image, que d'objet ou d'ambiance.

III. QUAND LES OUTILS DU CINEMA S'EMARENT DE L'ARCHITECTURE

« It is undeniable that the cinema has marked influence on modern architecture; in turn, modern architecture brings its artistic side to the cinema. Modern architecture does not only serve the cinematographic set [décor], but imprints its stamp on the staging [mise-en-scène], it breaks out its frame, architecture 'plays' »

(trad. Il est indéniable que le cinéma a eu une influence marquée sur l'architecture moderne ; en retour, l'architecture moderne apporte son côté artistique au cinéma. L'architecture moderne ne sert pas seulement le décor, elle imprime son empreinte sur la mise en scène, elle éclaire son cadre, l'architecture joue) -

p.100 de *Warped Space*, Anthony Vidler

A. Les outils du cinéma au service de l'architecture

Les réalisateurs de films d'horreur utilisent des outils propres au cinéma pour renforcer le rôle joué par l'architecture dans leurs films. La composition des plans au cinéma est primordiale pour mettre en relief certains aspects de l'image, pour attirer ou orienter le regard du spectateur. L'architecture est utilisée par les réalisateurs pour créer ces compositions. L'architecture crée des lignes de fuite, des perspectives qu'on appelle lignes de force dans le cinéma, autant d'atouts pour une composition stratégique. La structure de l'image est primordiale. La règle des tiers au cinéma est, par exemple, un principe de base pour une composition réussie : dans une image il y a quatre lignes de force où le regard est focalisé, la disproportion des formes par rapport à ces lignes crée une tension. Il y a donc une balance des lignes de forces qui se décline de multiples façons (symétrie, contraste, couleurs...).

Symétrie et point de fuite

L'effet de symétrie est particulièrement utilisé par Stanley Kubrick dans *The Shining* (1980). De nombreux plans montrent son obsession du point de fuite. L'architecture d'un lieu se porte donc particulièrement à ces effets de perspective, ici l'hôtel Overlook, inspiré de l'hôtel Ahwahnee de 1927, dans lequel une famille est venue travailler. Isolée dans la montagne en plein hiver, la famille chargée de garder l'hôtel vit en huis clos. Les plans du film, prenant appui sur une architecture labyrinthique et symétrique, donnent à voir des personnages sombrant peu à peu dans la folie. Kubrick utilise la symétrie verticale et horizontale dans la célèbre scène du couloir : le spectateur suit Danny arpentant les longs couloirs de l'hôtel sur son tricycle.



Danny dans *The Shining* - Stanley Kubrick - 1980

Il tourne en rond, le décor des couloirs défile, tout comme les motifs de la moquette. Les portes se ressemblent, Danny semble pris au piège. La symétrie de ce plan présente une architecture qui enserre l'enfant, il n'a d'autre choix que d'avancer, les murs

semblant se resserrer de part et d'autre de lui. Ce parcours sans fin qui se fait via ces longs couloirs symétriques renforce l'aspect labyrinthique de l'hôtel. Lorsque Danny tourne à 90 degrés, il retrouve le même couloir avec une moquette parfois différente. Cette discontinuité architecturale déstabilise subtilement le spectateur, dans l'attente de ce qui se trouvera au bout. En effet, Danny se retrouve parfois face à d'étranges fantômes qui arrêtent sa fuite vers l'avant. La sensation de fuite est suggérée par les lignes de fuite créées par les arêtes du sol, des murs et du plafond. Il n'a d'autre choix que de s'arrêter, les couloirs ne lui permettant pas de retour en arrière. Le pauvre Danny est le centre de fuite de la composition, ce qui suggère qu'il sera la victime de l'hôtel.

Le hors-champ

« *The offscreen can hide nameless terrors.* »

(trad. le hors-champ peut cacher des horreurs sans nom)

Steven Jacobs, *The Wrong House : the architecture of Alfred Hitchcock.*

Les procédés techniques en eux-mêmes du cinéma permettent de susciter la peur. Le cadrage permet au réalisateur de dire beaucoup, il crée un espace imaginaire. Mais la caméra ne donne à voir qu'une partie de l'espace. Elle suggère des angles de vue, le jeu et le regard des acteurs. Mais ce que la caméra ne montre pas ou suggère, le spectateur doit l'imaginer... L'espace créé hors écran est pourtant bien réel et devient alors menaçant. Le hors-champ est l'espace invisible qui prolonge le visible. Le hors-champ peut être contigu, lié au bord du cadre, le hors-champ existe alors dans la continuité du cadre. Il peut être non contigu

lorsque le hors-champ montre à voir un personnage qui ne se trouve pas dans le même lieu, il est dans un autre espace (par exemple par téléphone). L'espace filmique est imaginaire.

Dans ce plan de *Nosferatu* de Friedrich Wilhelm Murnau (1922), un mur et une ombre suffisent à suggérer l'arrivée du vampire, Nosferatu comte d'Orlok, dans la chambre d'Ellen. Ici le hors-champ permet à la fois d'identifier et de qualifier une figure reconnaissable mais également de suggérer un mouvement et l'arrivée d'un danger imminent grâce à l'ombre de l'escalier et la présence de la porte à droite de la composition.



Nosferatu - Friedrich Wilhelm Murnau - 1922

Un exemple de scène de suggestion qui a servi de référence dans les films d'épouvante est la célèbre scène de la piscine dans *La Féline* de Jacques Tourneur (1942). Le réalisateur ne montre que la réaction du personnage qui est à la recherche de ce qu'il se passe autour de lui. Le spectateur voit la piscine, il entend quelque chose qu'il ne voit pas. Peut-être que ce personnage au manteau noir se transforme en panthère, une panthère s'est échappée

du zoo. La lumière s'éteint, des grognements de fauve se font entendre – sans que le spectateur entrevoit jamais la fameuse féline, le son suffisant à rendre prégnant ce péril, maintenu hors-champ par le cadrage et le découpage. Il est impossible de savoir si la femme-panthère est tapie ici ou là dans l'obscurité qui, outre sa noire symbolique, sert aussi d'effet de cache. La robe déchirée montre qu'il y a eu un danger, le doute s'installe. La scène est d'autant plus tendue que la femme est livrée à elle-même, sans échappatoire dans la piscine. Le danger vient du hors-champs, le sujet a peur de ce qu'il ne voit pas. Le hors-champs nourrit l'imaginaire.



La Féline - Jacques Tourneur - 1942

L'architecture du hors-champ permet donc de créer l'angoisse par ce qu'il suggère : une scène de nuit, dans une chambre, avec de vieux portraits accrochés au mur, où un rideau flotte dans la

brise, où des signes de vie soudainement interrompus et figés dans le temps laissent penser que la maison est abandonnée, des restes d'un repas à moitié mangé sur une table de cuisine, des vêtements disposés sur un lit, dans l'attente d'un propriétaire qui semble avoir disparu sans prévenir, créent une ambiguïté effrayante à propos de ce qui peut s'être passé dans la maison ou de ce qu'il se passera. Le hors-champ utilise les symboles d'une partie pour le tout, un fusil sur la table suggérant la violence d'un meurtre. Le champ et le hors-champ communiquent par le regard (dans *la Féline*) et par le son (grincement d'une porte) qui annoncent que quelque chose se produit à l'extérieur du cadre. Ce ne sont que les regards du spectateur et le jeu des acteurs qui provoquent la rencontre du champ et du hors-champ qui deviennent alors réversibles.

Couleurs à l'écran : saturation et contraste

L'utilisation des couleurs est très spécifique dans les films d'horreur. La plupart des films utilisent un contraste faible pour obtenir un éclairage plus naturel alors que dans les films d'horreur au contraire, les contrastes de couleurs sont forts. Ces contrastes sont souvent associés à une faible luminosité. Un motif courant consiste à utiliser le contraste entre la lumière et l'obscurité pour distinguer le bien du mal. Le contraste entre couleurs permet de clarifier les informations sur l'écran, de structurer la composition et créer une atmosphère particulière. Le noir et blanc permettent particulièrement de mettre en œuvre ce contraste.

Le film *La Féline* illustre parfaitement par ses plans en noir et blanc venant sublimer l'architecture, le pouvoir de la composition. Le jeu de noir et blanc, de contraste de lumière et d'ombre

forment une composition puissante qui s'appuie sur les lignes des poutres de la mezzanine, les colonnes rondes, les murs, le sol noir et les meubles inquiétants. Le plan ci-après attire l'attention du spectateur sur l'espace qu'il observe et dans lequel évolue la protagoniste du film. Elle s'avance dans la pénombre, l'appartement prenant un aspect inquiétant qui fait soupçonner une menace latente et provoque l'angoisse.



La Féline - Jacques Tourneur - 1942

Dans *La nuit du chasseur* de Charles Laughton, sorti en 1955, le noir et le blanc est également utilisé pour renforcer les effets de l'architecture. La scène où Willa Harper est assassinée est particulièrement frappante dans son utilisation du clair-obscur. La chambre de la femme ressemble étrangement à une église avec un toit en pente très aigu mis en valeur par le contraste du noir et du blanc. Le réalisateur souhaitait ainsi introduire une touche d'ironie sachant que l'assassin est un prêtre et s'apprête à commettre un meurtre abominable.

Les murs de la chambre ont été construits sur une structure surélevée de manière à ce que la figure du prêtre soit en surplomb de la femme dans son lit. Lorsque Charles Laughton a reculé pour une perspective plus large, la pièce semblait suspendue dans un

espace noir : l'ensemble du cadre en A de cette église, créé par le jeu d'ombres et de lumières, devient visible.



La nuit du chasseur - Charles Laughton - 1955

Les premiers films étaient bien évidemment en noir et blanc. Puis, les images ont été peintes ou marquées au pochoir sur le film, mais dès les années 1930, les cinéastes ont pu inclure des séquences de couleurs dans leurs films. Outre le réalisme supplémentaire qu'une image couleur peut donner, la couleur est utilisée pour créer des motifs esthétiques et établir un caractère ou une émotion dans la narration.

La saturation des couleurs exacerbent les sensations d'effroi, comme dans *The haunting of hill house* de Mike Flanagan où la porte rouge de la chambre mystère rappelle inévitablement la couleur du sang. De même dans *The Shining*, le rouge sang intervient à de nombreuses reprises dans la composition : lors de la célèbre scène où un flot de sang envahit le couloir tant

redouté, parcouru par Danny ou alors dans l'écriture de RedRum à la fin du film (Murder à l'envers). Dans cette première scène, le flot de sang vient casser la composition symétrique évoquée précédemment comme si le sang venait se fracasser contre l'architecture du bâtiment, comme acte final du chemin vers la folie des protagonistes.



The Shining - Stanley Kubrick - 1980

Profondeur de champ et champ visuel

Les réglages de la caméra en eux-mêmes peuvent influencer sur la perception d'un espace. La profondeur de champ est la distance à laquelle les éléments d'une image sont parfaitement nets. Une lumière vive et une ouverture étroite de l'objectif ont tendance à produire une plus grande profondeur de champ, tout comme l'utilisation d'un objectif grand angle plutôt que d'un objectif long.

Une faible profondeur de champ est souvent utilisée comme

technique pour attirer l'attention du public sur les aspects les plus significatifs d'une scène sans avoir à recourir à un montage analytique. Généralement, les différences de vision induite par la profondeur de champs permet de suggérer des idées en cours de progression. Ce qui est perçu nettement représente ce qui est compris. Un moment progressif est montré flou et la progression des personnages vient découvrir le reste.

De même, les distances focales (distance entre le foyer et la lentille) déterminent l'angle d'approche du spectateur. Le réalisateur les utilise de différentes manières :

- Focales moyennes : profondeur de champ infinie, utilisée pour les représentations humaines normales
- Courtes focales : angles très grands ($<180^\circ$), les formes sont déformées
- Longues focales : profondeur de champ réduite, les visages sont nets, collés au spectateur devant un décor flou, l'espace est écrasé.

En changeant les focales, l'espace est perçu comme plus vaste et libre, suggérant une action imminente. Ce procédé permet d'instaurer du suspens en faisant appel à l'espace distordu ou élargi successivement.

Mouvement de caméra

Lorsque la caméra bouge, l'atmosphère de la scène entière est remaniée, l'espace est perçu différemment. Si la caméra entre en

mouvement, c'est pour faire passer un message. Par exemple, lorsque deux personnes discutent, si la caméra se dégage et balaie soudainement la pièce, le spectateur est amené à penser qu'il y a quelque chose autour des personnages et donc quelque chose autour de lui aussi. Un protagoniste pourrait être en train d'épier les personnages et donc le spectateur aussi.

Cela pose non seulement la question de savoir qui regarde mais aussi dans quel oeil se place la caméra. Cette dernière a ainsi le pouvoir de créer un espace autour du spectateur. En particulier, elle fait naître un "blind spot of the mind" (trad. point aveugle de l'esprit), un point spatial que le spectateur ne peut pas voir. Pour Renée Tobe, Docteur en architecture à l'Université de Londres Est, les scènes les plus effrayantes sont celles dans lesquelles le cinéaste a créé le sentiment de menace, sans en suggérer l'origine. Le spectateur est alors perdu.

L'architecture sert donc également les techniques du cinéma. De plus, l'architecture dispose d'éléments assimilables à des outils structurels de l'intrigue et de la mise en scène. Les réalisateurs s'en saisissent largement, faisant de ces éléments architecturaux de véritables motifs récurrents de films d'horreur.

B. Objets symboliques des failles de notre perception des espaces

Outre le cadrage, les réalisateurs utilisent des éléments récurrents de l'architecture pour leurs propriétés scéniques et symboliques. Les escaliers, les ouvertures, le sous-sol, les portes et les miroirs sont ainsi utilisés dans de multiples films d'angoisse.

L'escalier

Le cas de l'escalier est essentiel pour montrer la transition d'un plan à l'autre en faisant monter la peur du spectateur. Dans *Nosferatu* de Murnau, le vampire n'est jamais montré sur un terrain plat et ferme. Il monte un escalier, il se trouve dans le hall, dans un bateau, dans des lieux de l'entre-deux, comme lorsqu'il se perd dans le miroir.

Nosferatu se faufile dans un escalier si minimaliste qu'il est plutôt une toile de fond sur laquelle se projette son ombre, dans une scène qui, est devenue une icône de la peur, du suspense et du mal. Dans le film, l'ombre entre souvent en premier dans le cadre de l'écran, pour suggérer l'arrivée d'une menace. C'est ce que symbolise l'escalier dans cette scène, l'arrivée imminente du vampire.

La figure de l'escalier est une structure dynamique et fragmentée. Les escaliers sont souvent des lieux de crise et leurs effets de perspective semblent isoler et confiner les personnages. Ce sont les arènes des tensions psychologiques, particulièrement dans les films d'Alfred Hitchcock.

En effet dans *Vertigo* (1958), la scène de l'escalier met en exergue la maladie du personnage principal. Pris de vertige, il perd son travail puis la femme qu'il aime, incapable de descendre ces escaliers pour la rattraper et empêcher son suicide. L'escalier a notamment permis à Hitchcock d'expérimenter différents mouvements de caméra. L'ascension du clocher de Scottie (James Stewart) dans *Vertigo* utilise une technique de zoom innovante et vertigineuse.



Vertigo - Alfred Hitchcock - 1958

Les prises de vues aériennes se sont avérées populaires au fil des ans, comme après dans *Psychose* en 1960. La perspective à vol d'oiseau est particulièrement désorientante en ce qui concerne un escalier en colimaçon, car il devient difficile de faire la distinction entre le haut et le bas, une illusion sans début ni fin.

Dans *Psychose*, la caméra suit Milton Aborgast (Martin Balsam) qui monte lentement les escaliers. Au lieu de fuir le danger, il se dirige inconsciemment vers lui. Hitchcock filme en aérien alors que Milton se fait poignarder, la caméra le suit tandis qu'il bascule en arrière, capturant l'horreur gravée sur son visage en gros plan.

Dans *l'Exorciste* (William Friedkin, 1974) et *The Grudge* (Takashi Shimizu, 2000), l'escalier est le lieu du surnaturel et de la déformation des corps. Les réalisateurs utilisent l'image de l'escalier avec efficacité. Les images dans lesquelles le corps humain est montré d'une manière non naturelle ont un impact profond et dérangeant sur le spectateur : des yeux noirs, des

têtes qui tournent à 180 degrés ou des mouvements saccadés rapides (*The Grudge*).

Parmi ces images effrayantes du corps humain, se retrouve dans ces deux films l'inquiétante descente de l'escalier en araignée.



The Exorcist - William Friedkin - 1974



The Grudge - Takashi Shimizu - 2000

Dans *Rebecca* (Hitchcock, 1940), la descente du grand escalier de la salle de réception par Madame de Winter symbolise la descente dans les souvenirs du propriétaire du château, Maxime De Winter. Madame De Winter, ayant emprunté le dernier costume de bal de Rebecca ravive le souvenir du protagoniste. L'escalier est ici la structure représentant la descente entre le conte de fées de Madame De Winter et le cauchemar de Monsieur De Winter, celui de la perte de sa première femme.

L'escalier, lourd et en puissant contraste avec la légère robe du personnage. Il oppresse et accentue ainsi la descente de la nouvelle Madame De Winter dans le monde réel. Les garde-corps jouent un rôle de cadre et scindent l'image entre le réel, hors de l'escalier et le souvenir de Monsieur De Winter, sur l'escalier. Cet escalier devient dans un deuxième temps un obstacle où chaque marche empêche un peu plus le personnage de remonter dans son conte de fées.

Ouvertures : portes et fenêtres

« *Imagine that we are sitting in an ordinary room. Suddenly we are told that there is a corpse behind the door. In an instant the room we are sitting in is completely altered; everything in it has taken on another look; the light, the atmosphere have changed, though they are physically the same.* »

(trad. Imaginez que nous sommes assis dans une pièce ordinaire. Tout à coup, on nous dit qu'il y a un cadavre derrière la porte. En un instant, la pièce dans laquelle nous sommes assis est complètement modifiée; tout y a pris un autre regard; la lumière, l'atmosphère ont changé, bien qu'ils soient physiquement les mêmes.)

Carl Theodor Dreyer, réalisateur de films

En se référant à la première partie de ce mémoire sur la *prospect and refuge theory*, il n'est pas étonnant de trouver les ouvertures, portes et fenêtres, dans les outils favoris des réalisateurs de films d'horreur. En effet, les ouvertures marquent la transition entre un extérieur urbain et la réclusion et les mystères de l'intérieur.

C'est le cas dans *Psychose* d'Hitchcock, ou dans la mise en abîme de *Rear Window*. Dans *When a stranger calls* et *Hush*, les ouvertures sont les réels éléments de menace pour les protagonistes. Ils sont en effet épiés par des personnes malveillantes sans moyen de s'en rendre compte ou de se cacher.

De manière plus évidente, les ouvertures représentent la frontière entre les espaces de sécurité et les espaces de danger.

Il est intéressant de rappeler le rôle de la porte rouge vue précédemment dans *The house of haunting hill*. Les portes ont l'opportunité supplémentaire de symboliser le secret. Une porte sert à cacher quelque chose, à suggérer quelque chose. C'est le réalisateur qui prend la décision de doubler le plan d'une porte avec une bande son de cris étrange. Il suggère ainsi au spectateur qu'il se trame quelques atrocités derrière.

Dans *Rosemary's Baby* de Roman Polanski, (1968), une porte cachée intrigue le spectateur et l'héroïne du film dès les premières scènes. Pourquoi l'avoir cachée derrière une étagère puis une armoire ? Qui y a-t-il derrière ? Autant de questions que soulève une simple porte dans un film d'angoisse. Dans ce film en particulier, de nombreux plans sont vus à travers l'embrasement d'une porte, comme si le couple au cœur de l'histoire était observé.



Rosemary's baby - Roman Polanski - 1968

Les miroirs

Les miroirs sont utilisés par les réalisateurs de films d'horreur pour leurs propriétés scéniques exceptionnelles. Ils permettent une mise en abîme du personnage mais également de créer des jeux de regards entre le personnage qui regarde dans la profondeur du miroir et ce qui se passe derrière lui et dont il prendra conscience indirectement et dangereusement à travers ledit miroir.

Le miroir permet également de développer le thème du double dans l'intrigue. Double maléfique ou double fou, l'alter ego, le personnage cherche à savoir en quoi il se transforme ou qui se cache derrière lui en s'observant dans le miroir. La duplicité suggérée par la mise en scène du miroir permet aux réalisateurs de développer des thèmes profonds comme le mensonge, la duplicité, l'altérité, la psychose, le simulacre, la mise en abîme, la gémellité ou encore les sosies. Dans *Repulsion* (1965) Polanski utilise le miroir pour matérialiser la descente aux enfers d'une

jeune femme schizophrène (Catherine Deneuve). Le réalisateur développe la vision cauchemardesque d'un personnage double en proie à une folie meurtrière, une atmosphère dérangeante, un malaise subtilement développé.



Repulsion - Roman Polanski - 1965

L'outil du miroir est aussi utilisé dans *Vertigo*, *Obsession* et *Pulsion* (Brian de Palma, 1976 et 1980), *Candyman* (Bernard Rose, 1992) ou encore dans *Into the mirror* (Sung-ho Kim, 2003). Le miroir prolonge l'espace du réel vers un espace inconnu effrayant. Il est le reflet la folie du protagoniste : il voit un vampire mais lorsqu'il regarde dans un miroir, il est invisible, est-ce que cela veut dire que le vampire est issu de son imagination ?

The Basement (la cave)

Le sous-sol, la cave ou le *basement* en anglais, est un élément clé utilisé par les réalisateurs de films d'horreur. Il est un outil de prédilection à la fois par la puissance de sa symbolique mais également par les jeux d'ombre et de lumière et les effets acoustiques qu'il permet. La symbolique du sous-sol est en effet

multiple. Le sous-sol, relié à la terre, fait le lien entre le monde des vivants et le monde des morts. C'est une interface qui est notamment exploitée dans *The Amityville Horror*. En effet, le sous-sol de la maison est en réalité une véritable porte menant tout droit aux enfers. Lorsque le père de famille sombre dans la folie, il décide d'abattre un des murs de la cave, en sortent alors les puissances maléfiques qui attendaient derrière. Dans *Conjuring*, de James Wan (2013), les époux Warren traquent les fantômes des maisons, ils trouvent celui d'une nonne vengeresse dans la cave de la maison qu'ils visitent.



Conjuring - James Wan - 2013

De plus, la cave est le lieu de prédilection pour les meurtres, la séquestration et l'enterrement des corps à l'abri des regards. Malheureusement cet aspect, bien exploité dans les films d'horreur, tire son inspiration de la réalité. Combien d'histoires de femmes séquestrées, violées ou tuées sont parues dans les journaux. Natascha Kampusch ou Elisabeth Fritzl, ces noms sont évocateurs. Les cas de violence dans les caves ne manquent pas et font partie intégrante de l'imaginaire collectif. L'exemple de la séquestration et du viol dans la cave est mis en scène dans

Don't Breathe de Fede Alvarez (2016). Un vieil homme aveugle capture une jeune femme et tente de la mettre enceinte. La cave est un objet architectural privilégié car elle présente des qualités spatiales utiles à la mise en place du danger et de l'horreur. En effet, elle est en sous-sol, c'est à dire isolée phoniquement et visuellement des voisins, de plus la lumière naturelle y est quasi-inexistante.



Don't breathe - Fede Alvarez - 2016

La cave permet donc aux criminels d'accomplir leurs méfaits à l'abri des regards comme dans *The Silence of the lambs* de Jonathan Demme (1991) où l'inspectrice Clarice découvre une cave rempli de costumes en peau humaine. De même les victimes ne sont pas entendues et toute recherche d'aide paraît impossible.

Les éléments architecturaux sont donc bien les outils incontournables du cinéaste. Cependant, ce dernier doit également composer avec la lumière et le son pour créer les ambiances architecturales appropriées aux films d'horreur.

C. Quand ambiances lumineuses et acoustiques font prendre conscience d'un espace

Au cinéma comme dans la vie réelle, le sujet est victime de son environnement et notamment des ambiances lumineuses et acoustiques qui l'entourent. La lumière et le son stimulent l'imaginaire, et jouent avec les sens.

Dans l'obscurité ou dans la pénombre le spectateur et le protagoniste ne perçoivent pas tout. Quelque chose pourrait se tapir dans l'obscurité. Outre le danger immédiat venant de l'ombre, la vision de la réalité est déformée. Les ombres déformées des objets familiers font peur, elles font appel à des références et des expériences de peur pour le sujet. Par exemple les lampadaires situés à égale distance lorsqu'on roule sur la route créent un mouvement, une ambiance étrange, hors le temps, qui peut être angoissante. Le spectateur est dans l'attente, porté par ce rythme nocturne.

L'expressionnisme allemand et la lumière

« *I am profoundly fascinated by cruelty, fear, horror and death. My films show my preoccupation with violence, the pathology of violence.* »

(trad. Je suis profondément fasciné par la cruauté, la peur, l'horreur et la mort. Mes films montrent ma préoccupation de la violence, de la pathologie de la violence.)

Fritz Lang

Il serait impensable de parler de lumière sans parler de l'expressionnisme allemand au cinéma, ancêtre des films d'horreur

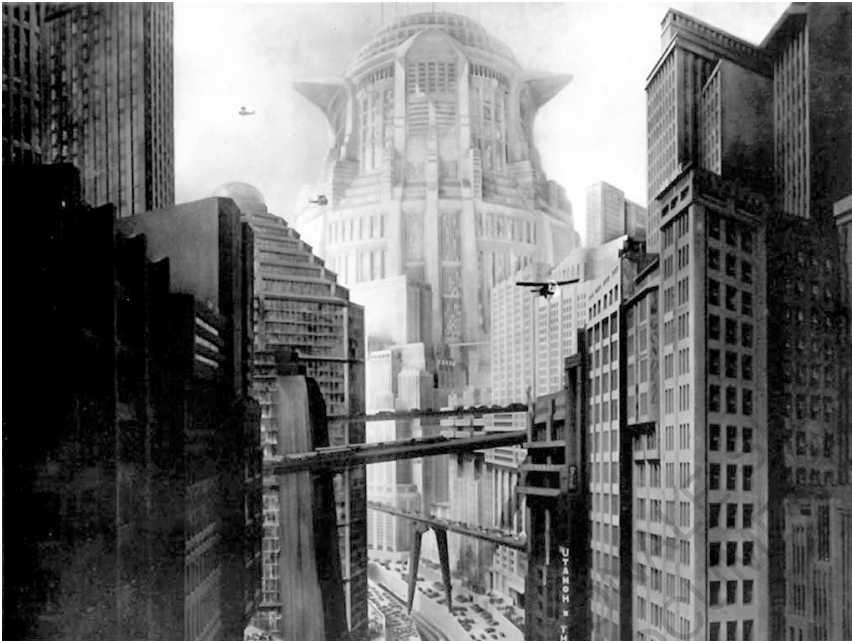
actuels. Ce courant cinématographique s'est développé entre 1919 et 1930 en Allemagne et a inspiré de nombreux réalisateurs par la suite. *Le Cabinet du docteur Caligari* de Robert Wiene (1920), film majeur dans l'histoire du cinéma d'angoisse a d'ailleurs déjà été évoqué en introduction de ce mémoire, ainsi que *Nosferatu* de Murnau (1922) précédemment dans cette partie.

L'expressionnisme allemand se caractérise par l'utilisation de jeux de lumière très contrastés ayant pour but de modifier la perception de l'espace. Ce mouvement, replacé dans le contexte historique, constituait une interprétation révolutionnaire de la condition humaine. En effet, en 1916, le gouvernement allemand décide de bannir les films étrangers, les films allemands traitant de sujets comme la violence, la cruauté ou la trahison émergent alors. Dans *le Cabinet du Docteur Caligari*, l'espace est distordu par les jeux de lumière et d'ombre. L'espace ainsi contracté participe à l'étouffement des individus et à la claustrophobie de l'action.



Le cabinet du Docteur Caligari - Robert Wiene - 1920

La lumière, faite d'éclairage indirect, souligne les angles pointus des bâtiments de villes hostiles, créant des ombres portées exagérées. Dans *Metropolis* de Fritz Lang (1927), le jeu subtil de lumière met en relief les hauteurs et les angles durs d'une ville monstrueuse aux habitants aliénés et désorientés. Dans l'expressionnisme allemand, la réalité est déformée par la lumière et les ombres. Les vapeurs montantes, les lumières artificielles (lampadaires, bougies, lanternes...), les reflets, les arbres, les contre-jours, les lueurs sont autant d'éléments lumineux qui contribuent à renforcer cet univers démoniaque.



Metropolis - Fritz Lang - 1927

Il est par ailleurs amusant de noter que le maître Fritz Lang, fils d'architecte, a lui-même fait des études d'architecture à l'université technique de Vienne. Lotte Eisner, historienne et critique de cinéma, contemporaine de l'expressionnisme

allemand, explique que ces films ont eu pour ambition de donner « un relief lumineux et irréel aux personnages, de déformer la perspective architecturale et de fausser les perceptions relatives des éléments de ce monde ».

Au temps de l'expressionnisme allemand, l'architecte avait donc autant d'importance que le metteur en scène ou l'acteur. Le cinéma étant encore muet, l'architecture devait transmettre l'information. Ceci pourrait expliquer pourquoi elle était faite de formes claires et dramatiques, noires et blanches, d'ombre et de lumière. Il est même dit que Murnau n'acceptait jamais un scénario sans consultation de son architecte, Heinrich Richter.

Les techniques de l'acoustique

De la même façon, l'ambiance acoustique suggère beaucoup. Le son crée une ambiance, un univers ou une époque particulière. De même que le bruit, le silence est lourd de sens. Les matériaux de l'architecture sont porteurs d'une résonance, d'un son propre.

Ces sons sont exploités dans les films d'horreur pour rendre l'esprit d'un lieu ou une situation encore plus angoissante : un parquet qui craque, des bruits de pas, le bruissement de rideaux ou de draps, le vent dans les feuillages comme des cris plaintifs. Les sons renvoient à ce que le spectateur vit tous les jours, à l'horreur au quotidien.

Dans *Metropolis* de Fritz Lang (1927), l'architecture et ses lumières créent des impressions sonores. Pour suggérer le sifflement des usines, Fritz Lang utilise des jets lumineux, quatre phares s'élançant comme des cris qui viennent remplacer le son.

D'un point de vue technique, le son peut être intradiégétique (entendu par les personnages) ou extradiégétique (entendu seulement par les spectateurs/auditeurs). Il y a un point de vue sonore (d'où le son est entendu). Dans *There will be blood* (Paul Thomas Anderson, 2007), au cours de la séquence d'accident pétrolier, le son apprend au spectateur la surdité de l'enfant parce que le réalisateur coupe le son, c'est la subjectivité sonore au cinéma. La spatialisation du son devient totale avec la stéréo.

Image et son ne vont pas toujours dans le même sens : des scènes de joie et de bonheur peuvent être accompagnées d'un son de messe ou d'enterrement, c'est le contrepoint sonore, il suggère au spectateur qu'il faut voir au-delà de l'image, que des événements contradictoires vont se produire. Il est possible pour le réalisateur de donner une impression de discontinuité par le montage sonore (disruption sonore : contraste sonore nous indique qu'il y aura sûrement une collision, nous permet d'anticiper ce choc, crée du suspens), la rupture de ton (donner une valeur unique qui a sa raison d'être).

L'architecture sonore (sonic architecture)

« *The existence of this virtual acoustic space, however, presents us with new creative possibilities. The acoustic space which we represent need not be real and we may in fact play with the listener's perception of landscape. This aspect of sonic architecture was not an aspect of the traditional craft of the musician because, before the invention of sound recording, it was not open to the composer or performer to control* »

(trad. L'existence de cet espace acoustique virtuel nous offre toutefois de nouvelles possibilités créatives. L'espace acoustique

que nous représentons n'est pas nécessairement réel et nous pouvons en fait jouer avec la perception du paysage par l'auditeur. Cet aspect de l'architecture sonore n'était pas un aspect du métier traditionnel du musicien car, avant l'invention de l'enregistrement sonore, le compositeur ou l'interprète n'avait pas le droit de le contrôler)

Trevor Wishart (sur Sonic Art 136)

Il existe une architecture invisible, un espace perçu de manière sonore qui ne dépend pas nécessairement des stimuli visuels. En ce sens, la conception sonore ne consiste pas seulement à faire correspondre les caractéristiques acoustiques supposées d'un espace visuel, mais également à modifier réellement l'espace en termes de personnage, de contexte, d'événement. Pour résoudre les dynamiques subjectives-objectives et diégétiques-non diégétiques, il existe en fait tellement de possibilités créatives, un processus architectural de son disponible.

L'architecture sonore est justement un concept d'architecture faite de sons. Le matériau sonore génère un espace sonore entourant le sujet, hauteur comprise. L'acoustique permet alors de modifier l'espace vécu. Dans les films, il ne s'agit pas seulement d'accompagner le visuel, mais d'établir des modifications et de nouvelles perceptions de la dimension spatiale, d'entrer dans une architecture sonore virtuelle, une conception imaginative de l'espace qui n'est pas seulement physique mais audible.

L'utilisation du son permet alors de créer un jeu entre la fidélité du visuel, le causal ou le narratif, et l'expansion de ces éléments. En ajoutant ses caractéristiques, il devient un moyen de modifier le paysage sonore.

Le lien entre acoustique et espace est mis en évidence par David Byrne dans un TedX sur l'architecture du son. Il remarque que les sons créés par les compositeurs de musique proviennent d'un contexte spatial physique. En effet, les musiciens adaptent leur musique (fréquence, rythme, tonalité...) aux lieux dans lesquels elle est jouée/crée/entendue à cause de l'acoustique des lieux (réverbération des sons sur les murs, résonances...).

Il fait même l'analogie avec le chant des oiseaux qui varie en fonction de l'espace dans lequel ils se trouvent. S'ils se trouvent dans un feuillage dense, leur chant est aigu, au rythme court et répétitif. Au contraire, s'ils se trouvent au sol, leur chant est plus grave de manière à ce qu'il soit moins déformé en rebondissant sur le sol de la forêt. L'architecture a donc des qualités musicales et sonores. Il est possible d'écouter un lieu et de prendre conscience d'un espace en l'écoutant.

Par exemple, Alvin Lucier tente de saisir les fréquences naturelles d'une pièce dans sa composition la plus connue intitulée « *I'm sitting in a room* » (1969). Le compositeur enregistre sa voix puis repasse le même morceau en augmentant l'écho. Celui qui écoute prend alors pleinement conscience du lien en espace et son puisque l'écho, imitant la réverbération du son sur des murs, fait prendre conscience d'un espace imaginaire.

Chaque ré-enregistrement, fait dans une pièce différente met en valeur des fréquences différentes. Son expérience s'applique non seulement à la perception des espaces mais également aux matérialités des espaces. En effet, la réverbération des sons varie également suivant qu'ils rencontrent du feutre, du feuillage, du métal ou du plastique.

Les réalisateurs bénéficient d'outils cinématographiques qui leur sont propres pour sublimer les possibilités qui leur sont offertes par l'architecture. Leur travail requiert donc une connaissance et une sensibilité à l'architecture particulières.

CONCLUSION

« Le cinéma est le lieu du réel et de la vie. » Patrice Chéreau

Films d'horreur et architecture, une étude transversale

L'architecture se nourrit du cinéma et inversement. Ce mémoire donne un aperçu de la réelle portée cinématographique et architecturale des films d'horreur. Il tente également de redonner ses lettres de noblesse à un genre cinématographique parfois décrié. En effet, ce mémoire montre comme l'étude de l'architecture dans les films d'horreur fait le lien entre plusieurs disciplines : art, philosophie, biologie, théorie des espaces, psychologie, sociologie, histoire, technologie...

Il permet de s'interroger sur sa perception personnelle des espaces et sur ses réactions et de comprendre pourquoi nous avons des expériences de peur partagée. En faisant le lien avec l'architecture, cela permet également d'en mesurer le pouvoir de représentation.

L'architecture comme personnage

Dans les films d'horreur, l'architecture peut être un sujet en soi. En effet, il existe de nombreux films d'horreur où la maison est un véritable personnage de l'intrigue comme la maison de *The Amityville Horror*. Dans d'autres, l'architecture représente l'état ou la structure mentale de ses habitants comme le manoir de *Crimson Peak* ou le château de *Rebecca*. D'autres films critiquent une idéologie architecturale, du cauchemar pavillonnaire à la tour

collective, aux délires d'architectes tout-puissants dans *High Rise* par exemple. Dans la majorité des films étudiés dans ce mémoire, l'architecture revêt une dimension symbolique très forte.

Une véritable réflexion sur l'espace

Au regard de l'étude menée sur l'utilisation de l'architecture dans les films d'horreur, il est évident que les réalisateurs font preuve d'une véritable réflexion sur l'espace et mettent en œuvre des théories sur la perception de l'espace et le pouvoir de l'architecture sur le psychisme humain. Ces théories, comme la *prospect and refuge theory* ou la *savana preference* mettent en lumière des expériences de peur innées primitives partagées par l'espèce. D'autres dépendent d'un contexte social, géographique et historique. Le cinéma d'horreur a également permis de nombreuses expérimentations sur l'espace, comme celles menées par les architectes qui ont travaillé sur les décors du cinéma allemand des années 1920 (expressionnisme allemand).

Vision critique d'un monde en évolution

Plus que faire peur ou divertir, ces réalisateurs portent une réflexion sur la société d'aujourd'hui et de demain, sur la nature humaine et ses relations sociales. Il a donc été très intéressant de replacer chacun des films étudiés dans leurs contextes géographiques, historiques et sociologiques afin d'appréhender leurs significations. La liberté de l'invention, de la fiction et de l'imagination dans les films d'horreur peut donc proposer une réflexion plus subtile mais frappante sur nous-mêmes et le monde.

Des pistes pour la pratique architecturale

Les réalisateurs de films d'horreur exacerbent les qualités ou en tout cas, les effets de l'architecture afin de créer l'angoisse et le malaise des spectateurs. Leur étude et leur analyse de l'espace et de l'architecture peuvent se transposer au réel. En effet, cela permet de prendre conscience des qualités exigées d'un espace pour qu'un usager s'y sente bien et de mieux appréhender certaines réactions ou sensations dans certains espaces. Pourquoi il est désagréable de se promener derrière une maison la nuit... En conception, cela pose question sur les volumes des espaces, leur complexité et leur lien avec l'extérieur.

L'avenir du film d'horreur

Il y a un véritable renouveau récent du genre des films d'horreur avec des films comme *Us* (2019) et *Get Out* (2017) du réalisateur Jordan Peele qui associe horreur et critique de la société américaine. Avant lui, les Lang, Hitchcock, Kubrick et Polanski ont montré un réel intérêt et une connaissance profonde des espaces architecturaux. Associée à ce savoir, une analyse fine de la psychologie de la peur leur a permis de mettre en lien l'architecture et la peur pour créer de véritables chefs d'œuvre du cinéma d'angoisse.

BIBLIOGRAPHIE

1. Bailey, Dale, *American Nightmares : The Haunted House Formula in American Popular Fiction*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin, 1999
2. Derksen, Daniel, *Physical Horror : the architecture of fear*, The Writing Studio, 2015
3. Dosen, Annemarie S. et Ostwald, Michael J., *Prospect and Refuge Theory : constructing a critical definition for Architecture and Design*, The International Journal of Design in Society, Common Ground, 2013
4. Duncan, Ed Paul & Müller, Jürgen, *Le cinéma d'horreur*, textes de Jonathan Penner, Steven Jay Schneider et al, Taschen, Bibliotheca Universalis, Köln, 2018
5. Fear Bob, *Architectural Design*, Architecture + Film II, guest-edited by Bob Fear, Wiley Academy, 2000
6. Ferro, Shawnacy, *The Architecture of fear*, Fast Company, 2014
7. Frank McAndrew Ph.D., *What makes a house feel haunted ?*, Psychology Today, 2015
8. Jacobs, Steven, *The wrong House : The architecture of Alfred Hitchcock*, 010 Publishers, Rotterdam, 2007
9. Lidwell William, Holden Kritina, Butler Jill, *Universal Principles of design*, Rockport Publishers, 2003
10. Lombardo, Patrizia, *Vertige de l'espace au cinéma: de Kubrick à Lynch et Scorsese*, Architecture émotionnelle. Matière à penser, sous la dir. de Barbara Polla et Paul Ardenne, Ed. Le Bord de l'eau/La Mulette, 2010
11. McGrath, L., Reavey, P., Brown, S.D. *Emotion, Spaces and scenes of anxiety: Embodied expressions of distress in public and private fora*, Space & Society, 2008
12. Pompidou, Centre Georges, *Images et imaginaires d'architecture: dessin, peinture, photographie, arts graphiques, théâtre, cinéma, en Europe aux XIXe et XXe siècles*, Centre George Pompidou, 1984
13. Steimer, Thierry, *The biology of fear and anxiety related behaviours*, State of art, Dialogues in Clinical Neuroscience, vol 4, No 3, 2002
14. Tobe Renée, *Film, architecture and spatial imagination*, Studies in Architecture, 2016
15. Triggs, Riley Grant, *Reel House of Horror : Film, body and Architecture*, master thesis, Rice School of Architecture, Houston, Texas, 2006
16. Vidler, Anthony, *Warped Space : Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, The MIT Press, Londres, Angleterre, 2000

FILMOGRAPHIE

1. Le Cabinet du Docteur Caligari, Robert Wiene, 1920
2. Nosferatu, Murnau, 1922
3. Metropolis, Fritz Lang, 1927
4. Rebecca, Alfred Hitchcock, 1940
5. La Féline, Jacques Tourneur, 1942
6. Rear Window, Hitchcock, 1954
7. La nuit du chasseur, Charles Laughton, 1955
8. Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958
9. The house on haunted hill, 1959
10. North by northwest, Alfred Hitchcock, 1959
11. Psychose, Hitchcock, 1960
12. La famille Adams, Levy, 1964
13. Repulsion, Roman Polanski, 1965
14. The Prisoner, David Tomblin 1967-1968
15. Rosemary's baby, Roman Polanski, 1968
16. Orange mécanique, 1972, Kubrick
17. L'Exorciste, William Friedkin, 1974
18. Alien, le huitième passager, Ridley Scott, 1979
19. The Amityville Horror, Stuart Rosenberg, 1979
20. The Shining, Stanley Kubrick, 1980
21. Outland, Peter Hyams, 1981
22. Poltergeist, Steven Spielberg, 1982
23. A nightmare on Elm Street, Wes Craven, 1984
24. Pet Semetary, Mary Lambert, 1989
25. The Silence of the Lambs, Jonathan Demme, 1991
26. Candyman, Bernard Rose, 1992
27. Funny Games, Michael Hanneke, 1997
28. The Grudge, Takashi Shimuzi, 2000
29. The Others, Amenabar, 2001
30. Dark Water, Nakata, 2003

31. The orphanage, Juan Antonio Bayona, 2007
32. When a stranger calls, Simon West, 2006
33. Paranormal Activities, Peli, 2007
34. Insidious, James Wan, 2010
35. La cabane dans les bois, Goddard, 2012
36. The Conjuring, James Wan, 2013
37. It Follows, Robert Mitchell, 2014
38. Mister Babadook, Jennifer Kent, 2014
39. The Witch, Eggers, 2015
40. Crimson Peak, Guillermo del Toro, 2016
41. Don't breather, Fede Alvarez, 2016
42. High Rise, Wheatley, 2016
43. Hush, Mike Flanagan, 2016
44. Mother !, Darren Aronofsky, 2017
45. The Haunting of hill house, Netflix, Mike Flanagan, 2018

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE
DOCUMENT SOUMIS

Anissa Le Scornet

ARCHITECTURE ET FILMS D'HORREUR

ENSA Nantes 2019

ARCHITECTURE DE NANTES
DROIT D'AUTEUR