



HAL
open science

Enfermement et destruction : pour une analyse politique de la société étasunienne des années 1980 dans cinq films de John Carpenter. *The Fog* (1980), *Escape from New York* (1981), *The Thing* (1982), *Big Trouble in Little China* (1986), *Prince of Darkness* (1987)

Clémence Mattei-Olivier

► To cite this version:

Clémence Mattei-Olivier. Enfermement et destruction : pour une analyse politique de la société étasunienne des années 1980 dans cinq films de John Carpenter. *The Fog* (1980), *Escape from New York* (1981), *The Thing* (1982), *Big Trouble in Little China* (1986), *Prince of Darkness* (1987). *Art et histoire de l'art*. 2024. dumas-04811308

HAL Id: dumas-04811308

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04811308v1>

Submitted on 29 Nov 2024

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

Université Rennes 2
UFR Arts, Lettres et Communication
Master Cinéma et Audiovisuel
Parcours Histoire et Esthétique du Cinéma

**Enfermement et destruction : pour une analyse politique de la société
étasunienne des années 1980 dans cinq films de John Carpenter**

*The Fog (1980), Escape from New York (1981), The Thing (1982), Big Trouble in Little
China (1986), Prince of Darkness (1987)*



The Thing (John Carpenter, 1982)

Clémence Mattei-Olivier

Sous la direction de Simon Daniellou

2023-2024

Remerciements

Merci à Donatien pour sa présence constante depuis cinq ans. La vie et la recherche sont plus douces à tes côtés, *t'hy'la*.

Merci à mes parents de m'avoir écouté parler sans fin de ce sujet et leur soutien sans faille pendant ces deux ans d'écriture, et bien avant.

Merci à mes incroyables ami·es Anna, Camille, Myriam et Lucas pour les relectures avisées, les conseils pour rendre ce travail plus accessible, et les moments de relâchement bienvenus.

Merci à mon directeur de recherche Simon Daniellou pour son accompagnement si bienveillant et ses relectures plus que minutieuses.

Merci à Roxane Hamery et Marion Polirsztok qui, sûrement sans le savoir, ont éveillé et animé mon désir de produire de la recherche et de la partager.

Merci enfin à mes camarades de promotion. Le mélange de nos sujets, de nos approches et de nos sensibilités a été pour moi une belle source d'énergie et de confiance.

Or, en réalité, séparer John Carpenter de son cinéma et de la politique n'a strictement aucun sens. Toute œuvre peut avoir des portées politiques, à différents degrés, car une création s'inscrit dans un contexte, et l'artiste qui la confectionne ne vit pas hors du monde.

Stéphane Bouley, *L'œuvre de John Carpenter. Les masques du maître de l'horreur*, Toulouse, Third Éditions, 2019, p. 136.

Introduction

John Carpenter appartient à un panthéon de figures importantes du cinéma d'horreur indépendant nord-américain, au même titre que David Cronenberg. Mais là où le second a acquis depuis un long moment un statut d'auteur prestigieux auprès de la critique et du public, le premier est plus longtemps resté marginal, autant dans l'esprit des chercheurs que celui des spectateurs qui l'ont beaucoup considéré par le passé comme un « petit maître¹ ». Pourtant, ce réalisateur principalement actif entre 1974 et 2011 a lui aussi su injecter un sens profond à son œuvre et décliner à travers plusieurs genres et plusieurs films des thématiques cohérentes. Surnommé *Horror Master*² ou Maître de l'Horreur par le grand public et la critique pour ses réalisations horribles, Carpenter a souvent mis en scène des endroits clos dans lesquels sont enfermés des groupes de personnages, à la merci de menaces mortelles quasi invisibles. Les dynamiques de groupe de ses personnages et leurs rapports sociaux sont particulièrement intéressants : archétypes déconstruits, sans réelle morale, ces personnages forment de véritables systèmes politiques, ou plus exactement des micro-sociétés dont les éléments fondateurs et l'évolution restent à déterminer.

Carpenter dans la recherche

Une des raisons d'exister de ce mémoire de recherche est l'état de la littérature scientifique sur l'œuvre de John Carpenter. En effet, malgré un engouement général autour du cinéaste (engouement tardif si l'on se réfère à la date de sortie des livres et articles de presse où il est mentionné), les ouvrages généralistes – et encore plus les ouvrages de recherche – consacrés à Carpenter se font encore rares. Pour citer certains des plus notables : *Mythes et Masques. Les fantômes de John Carpenter*³ (1998) par Luc Lagier et Jean-Baptiste Thoret, *Order in the Universe. The Films of John Carpenter*⁴ (2000) de Robert Cumbow, et plus récemment *L'oeuvre de John Carpenter* (2019) de Stéphane Bouley ainsi que l'ouvrage de Stéphane Benaïm *John Carpenter : un ange maudit à Hollywood*⁵ (2022). Excepté *Mythes et masques* dont les auteurs ont chacun choisi d'adopter un angle de réflexion spécifique lié à l'horreur et la peur chez Carpenter, les ouvrages reviennent sur la carrière globale du

¹ Comparaison sur la différence de réception entre les deux réalisateurs faite par Alain Garsault dans « John Carpenter. Un fantastiqueur classique et moderne », *Positif*, n° 409, mars 1995, p. 8-9.

² Le compte Twitter du réalisateur revendique ce surnom: twitter.com/TheHorrorMaster

³ Luc Lagier et Jean-Baptiste Thoret, *Mythes et Masques. Les fantômes de John Carpenter*, Paris, Dreamland, 1998.

⁴ Robert C. Cumbow, *Order in the Universe. The Films of John Carpenter*, London, The Scarecrow Press, Inc., 2000.

⁵ Stéphane Benaïm, *John Carpenter : un ange maudit à Hollywood*, La Madeleine, LettMotif, 2022.

réalisateur, consacrant un chapitre à la description, la contextualisation et l'analyse rapide de chaque film. Malgré leur exhaustivité soignée et l'appui solide qu'ils fournissent grâce à leurs informations et leurs analyses, ces livres ne permettent donc pas spécialement d'alimenter une recherche approfondie. Néanmoins, Jean-Baptiste Massuet a consacré au cinéaste un article de recherche intitulé « *L'Antre de la Folie de John Carpenter. Quand l'écriture contamine le cinématographe* » dans l'ouvrage collectif *Les Œuvres d'art dans le cinéma de fiction*⁶ (2014). Cela montre donc que le réalisateur a sa place au milieu des autres objets de recherche en études cinématographiques. Il est aussi important de noter que le premier ouvrage de recherche en français entièrement focalisé sur Carpenter est sorti en octobre 2023 pendant la rédaction de ce mémoire : *John Carpenter. Au-delà de l'horreur*⁷ a été co-dirigé par Thomas Pillard, Mélanie Boissonneau, Gaspard Delon et Quentin Mazel, et est une ressource précieuse pour notre travail de recherche. John Carpenter est également cité dans de nombreux ouvrages étudiant la peur au cinéma, le genre de l'horreur ou le fantastique comme *Le Cinéma fantastique*⁸ (1998) d'Alain Pelosato, qui revient sur une définition du fantastique et est surtout un index de films et de réalisateurs. Éric Dufour accorde également à John Carpenter une place importante dans *Le Cinéma d'horreur et ses figures*⁹ (2006), en se concentrant surtout sur le film *The Thing* (1982).

Nous avons pu trouver trois mémoires consacrés au réalisateur en France, soutenus respectivement en 2013¹⁰, 2018¹¹ et 2020¹², ainsi qu'un mémoire ayant pour sujet la subversion dans les blockbusters hollywoodiens et prenant pour objet trois films dont *Escape*

⁶ Jean-Baptiste Massuet, « *L'Antre de la Folie de John Carpenter. Quand l'écriture contamine le cinématographe* », dans Antony Fiant, Pierre-Henry Frangne, Gilles Mouëllic (dir.), *Les Œuvres d'art dans le cinéma de fiction*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire. Série Cinéma », 2014, p. 283-294.

⁷ Mélanie Boissonneau, Gaspard Delon, Quentin Mazel et Thomas Pillard (dir.), *John Carpenter. Au-delà de l'horreur*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, coll. « Cinéma(s) », 2023.

⁸ Alain Pelosato, *Le Cinéma fantastique*, Pantin, Éditions Naturellement, coll. « Fictions », 1998.

⁹ Éric Dufour, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Lignes d'art », 2006.

¹⁰ Yohann Guglielmetti, *Analyse de la mise en scène de John Carpenter sous l'angle des interactions entre la musique et les images dans Halloween*, mémoire de recherche en études cinématographiques et audiovisuelles, sous la direction de Frédéric Sojcher, Paris, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2013.

¹¹ Morgane Clarissou, *La ville inquiète : questionnements autour de la représentation des espaces urbains états-uniens dans les films de John Carpenter*, mémoire de recherche en études cinématographiques et audiovisuelles, sous la direction d'Antoine Gaudin, Paris, Université Sorbonne Nouvelle, 2018.

¹² Arthur Liborio, *Mimétisme et anticonformisme : le cinéma de John Carpenter comme éloge d'une marginalité*, mémoire de recherche en esthétique et création, sous la direction de José Moure, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2020.

from L.A. (Los Angeles 2013, John Carpenter, 1996)¹³. Enfin, nous avons pu trouver au cours de nos recherches une thèse de philosophie rédigée par Nikolas Matovinovic¹⁴. Les différents travaux de ce chercheur sur les œuvres et la carrière de John Carpenter se sont révélés très utiles pour la rédaction de ce travail.

Il est important de mentionner également les différents magazines de cinéma abordant le cinéma de Carpenter, notamment la revue *Mad Movies*, spécialisée dans le cinéma de genre, qui a accordé de nombreux entretiens au cinéaste tout au long de sa carrière (et lui a même dédié un numéro hors-série en 2001). Il est important de préciser également que la revue *Positif* et les *Cahiers du cinéma* ont chacune élaboré un dossier contenant entretiens, critiques et articles, respectivement dans le numéro 409 en 1995 et le numéro 562 en 2001, dans l'objectif d'ériger le réalisateur en véritable « auteur ». La revue *Éclipses* lui a enfin consacré un numéro en 2022.

Cet état des lieux concernant les productions autour de John Carpenter montre que ce réalisateur a toute sa place dans la recherche en études cinématographiques. Son approche particulière de l'horreur, sa musique, son esthétique spécifique et son exploration de thèmes complexes ont su intéresser néophytes, chercheurs et amateurs de films de genre depuis un long moment, et encore aujourd'hui, ce qui justifie selon nous la rédaction d'un mémoire de recherche à propos de ses films.

Horreur, politique et société : des liens à créer

L'angle d'approche que nous allons adopter n'a pas, à notre connaissance, été spécifiquement traité auparavant par la recherche. Notre hypothèse de départ, qui sera développée par la suite, est que l'on peut avoir une lecture socio-politique de l'esthétique oppressante des films de John Carpenter. Cette première affirmation va nous permettre de développer en quoi certains de ces films s'inscrivent dans leur contexte (celui des années 1980 aux États-Unis, pendant la période reaganienne) et critiquent les grands bouleversements politiques qui traversent cette période. Les films du corpus appartiennent en grande partie au registre de l'horreur, un genre cinématographique qu'il nous faut d'abord expliciter pour bien comprendre ce qu'il implique pour ce sujet. Pour cela, nous allons nous appuyer sur la

¹³ Thomas Gombaud, *Le blockbuster hollywoodien peut-il être le lieu d'un discours subversif? Étude dans trois films : Los Angeles 2013 (Escape from L.A., Carpenter, 1996) ; Starship Troopers (Verhoeven, 1997) ; Rollerball (McTiernan, 2002)*, mémoire de recherche en histoire et esthétique du cinéma, sous la direction de Laurent Le Forestier, Rennes, Université Rennes 2, 2015.

¹⁴ Nikolas Matovinovic, *John Carpenter : The Occult Auteur*, thèse de doctorat en philosophie, sous la direction de Constantine Verevis et Deane Williams, Melbourne, Monash University, 2023.

définition que donne Éric Dufour de la situation particulière dans laquelle prennent place les mécanismes horribles. Selon ses mots, « l'horreur se caractérise par la suspension de l'action au profit d'une situation bloquée qui demeure la même du début à la fin du film¹⁵. » Cette fameuse situation bloquée, dans les films du corpus, est effectivement un élément majeur : les personnages sont enfermés dans une boucle situationnelle, un piège cauchemardesque sans fin. Ils sont également physiquement enfermés dans un lieu qui ne peut pas – ou plus – les protéger de ce qui les menace. Nous ajouterons que cette situation bloquée, qui n'offre aucune échappatoire ou possibilité de résolution, est particulièrement présente chez Carpenter dont les films ne se terminent jamais tout à fait. Par exemple, ceci peut être observé dans *Big Trouble in Little China* (*Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin*, 1986) dont la résolution est pourtant positive et relativement optimiste : après avoir vaincu le sorcier Lo Pan, libéré l'avocate Gracie Law et Miao Yin, la fiancée de son ami Wang Chi, et que tous les personnages importants s'en soient sortis vivants, Jack Burton s'en va seul et il nous est révélé lors du dernier plan du film qu'il a été suivi par une créature monstrueuse échappée de l'ancre de son ennemi. La fin de *The Thing* est aussi caractéristique de cette forme de fin sans fin : la créature est-elle vaincue ? Les deux survivants vont-ils mourir ? Ces questions restent sans réponses, donnant au récit une sensation d'inachevé, comme si la situation avec laquelle se débattaient les personnages n'avait pas évolué malgré leur lutte et les morts, et était effectivement impossible à résoudre. Dufour écrit ceci à propos du film :

La dernière image de *The Thing* nous montre, après une ellipse dans la narration, Kurt Russell qui, ayant achevé de détruire toute la base, découvre dans les derniers décombres en feu l'unique autre survivant. Tous deux s'asseyent, n'ayant plus comme seul avenir que de geler : mais le soupçon persiste, car la question de savoir si l'un des deux est contaminé par la chose demeure ouverte. Ce qui, ici, produit un malaise très fort, c'est le sentiment d'inachèvement sur lequel le film nous laisse, insatisfaction d'autant plus grande qu'on ne peut même pas dire que le film finit mal : tout simplement il ne finit pas¹⁶.

Escape from New-York (*New York 1997*, 1981) est le seul film du corpus qui n'entre pas tout à fait dans cette caractérisation de l'horreur, car il entre davantage dans les codes des genres de l'action et de la science-fiction. En effet, le personnage principal Snake Plissken parvient bien

¹⁵ Éric Dufour, *op. cit.*, p. 56.

¹⁶ *Ibid.*, p. 63.

à sauver le président et ramener la précieuse cassette jusqu'à l'extérieur de la ville, résolvant ainsi la situation problématique initiale. Néanmoins, le film possède en quelque sorte une seconde fin : Snake, toujours dissident, substitue la bande magnétique (le MacGuffin du récit) par une autre et détruit celle qui contient les secrets nucléaires qui auraient permis aux États-Unis de faire la paix avec l'Union Soviétique et ainsi stabiliser les relations internationales. Il condamne donc le monde au chaos : finalement, malgré l'apparente fin définitive et positive, le film ne se termine pas totalement car Snake condamne volontairement les États-Unis – et les autres pays – à la défaite permanente, à rester dans une situation bloquée qui ne s'apaise donc pas. Nous retrouvons alors la situation irrésolue, une fin sans fin.

C'est Dufour encore qui écrit que « les films de morts-vivants montrent la précarité de l'état social pour autant que, à l'occasion d'un événement imprévu, cet état social disparaît d'une manière quasi immédiate pour laisser place au chaos¹⁷. » Ainsi, dans *The Fog* (*Fog*, 1980) par exemple, c'est bien le retour des naufragés venus du passé honteux d'Antonio Bay qui va perturber l'ordre social pendant un événement majeur symbolisant l'apparente réussite économique et historique de la ville, son centenaire. Nous pouvons même étendre cela au-delà de la figure du mort-vivant comme entité perturbatrice : chez Carpenter, l'entité antagoniste et dangereuse, quelle qu'elle soit, menace un état social établi. De là vient le danger, et avec lui la menace indicible d'un effondrement social. Nous tenons néanmoins à apporter une nuance dans le cadre de ce travail, et ainsi préciser davantage l'hypothèse de départ et ce qui guidera notre réflexion tout au long de la recherche. L'effondrement d'un ordre social ou la menace de son effondrement ne semble pas forcément déboucher sur le chaos, comme nous le verrons, mais sur la constitution d'un ordre social « de crise », une micro-société isolée de l'extérieur mais qui reproduit un modèle existant – en l'occurrence la société néolibérale des États-Unis de l'ère reaganienne. L'objectif est ainsi de montrer que ce modèle de société spécifique ne peut fonctionner et finit systématiquement par se détruire.

Il faut alors s'intéresser à des notions étudiées par les sciences politiques afin de mieux comprendre les enjeux de ce modèle de société particulier. Institutions et pouvoir seront ici nos maîtres mots, qu'il s'agira de préciser plus tard dans un cadre sociologique. Il faut également définir plus précisément ce qu'est l'ère reaganienne et ce que cette appellation implique, pour le cinéma étasunien comme pour la société. Nous y reviendrons plus en détails plus tard, mais voici quelques éléments de contexte en guise d'introduction : les années

¹⁷ *Ibid.*, p. 154.

Reagan prennent place durant la majeure partie des années 1980 aux États-Unis, durant les deux mandats du président Ronald Reagan qui ont duré de 1981 à 1989. Il y a une bonne raison de parler spécifiquement d'une ère reaganienne, car cette période s'étend au-delà du mandat et de l'influence de Reagan, allant jusqu'à la présidence de George H. W. Bush dans les années 1990. Cette période a été synonyme de nombreux bouleversements politiques et sociaux pour les États-Unis, et son impact s'est également vu dans la culture populaire, notamment le cinéma. Frédéric Gimello-Mesplomb propose cette définition de l'ère reaganienne, que nous allons intégrer à notre réflexion générale :

Ainsi, par « les années Reagan », [...] nous entendons tout à la fois le culte de la réussite économique (ou plutôt l'accomplissement politique du modèle de l'homo œconomicus), l'expansion militaire, la « guerre des étoiles », le retour de l'individualisme, du culte du corps, de la religion et des valeurs fondamentales de la famille, mais aussi, dans la seconde partie de la décennie, les limites de l'action publique, l'échec du modèle social « à l'américaine », le creusement des déficits publics, et finalement la signature d'accords de désarmement avec l'URSS qui marqueront la fin de la guerre froide¹⁸.

L'ère reaganienne définit donc non seulement une période politique et sociale mais également un mode de vie et de pensée fortement imprégné de conservatisme. Cette période a souvent été qualifiée de révolution conservatrice, et a eu une influence sur l'intégralité du monde occidental, notamment avec la diffusion du néolibéralisme, une idéologie sous-entendue dans la notion de « culte de la réussite économique », et définie ainsi par l'économiste Makoto Itoh :

[Le néolibéralisme] se fonde sur la croyance que les principes du marché libre et compétitif conduisent à l'ordre économique le plus efficient et rationnel. L'amenuisement des divers rôles de l'État, par le biais de la privatisation des entreprises et des coupes opérées dans les politiques de protection sociale, est typique des politiques néolibérales¹⁹.

Cette doctrine économique, sociale et politique consiste donc à croire en la liberté de production et d'échange et en la libre concurrence du marché au détriment de l'État dont

¹⁸ Frédéric Gimello-Mesplomb, « Avant-propos », dans Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *Le Cinéma des années Reagan : un modèle hollywoodien ?*, Paris, Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 15.

¹⁹ L'article cité est un entretien avec plusieurs chercheurs autour de la question du néolibéralisme. Samir Amin, Giovanni Arrighi, François Chesnais, David Harvey, Makoto Itoh et Claudio Katz, « Qu'est-ce que le néolibéralisme ? », *Actuel Marx*, n° 40, 2006, p. 13.

l'influence sur les individus doit rester mineure. D'autres notions listées par Frédéric Gimello-Mesplomb vont nous intéresser, car ce sont des composantes importantes du néolibéralisme : l'individualisme notamment, qui consiste à n'agir et se battre que pour son propre bien-être, même si c'est au détriment de celui des autres, et l'échec des pouvoirs publics provoqué par cette exhortation à l'enrichissement personnel rapide vu comme une nouvelle valeur morale. Enfin, c'est bien la société qui va être affectée par ces notions et qui va en souffrir, avec une hausse des inégalités et une précarisation des populations défavorisées. Ainsi, l'État lui-même se désolidarise de sa population, étant incapable ou rendu incapable de l'aider. Nous tenterons de démontrer en quoi cela peut se transcrire dans les films de John Carpenter, notamment à travers l'enfermement de personnages dans des lieux hautement symboliques, qui donne à voir la précarité du pouvoir et de la société étasunienne néolibérale, l'isolement et le danger ressenti par les personnages dans ces lieux. Ainsi, l'objectif de ce travail de recherche est de montrer que, par des procédés cinématographiques efficaces et récurrents, les films parviennent à mettre en images la précarité de la société dont ils sont contemporains, ainsi que ses problèmes de fond en les cristallisant dans un petit groupe de personnages pris au piège à la fois dans un lieu spécifique et dans un modèle social défaillant. L'enjeu est alors de montrer comment ces films parviennent à rendre compte de la situation inextricable dans laquelle sont pris les personnages. Il s'agit là de rester sur la ligne entre lecture politique et analyse esthétique, et rappeler constamment que ces deux outils sont en symbiose, censés être utilisés ensemble et non séparément. L'utilisation du cadre, la mise en scène, l'intrigue, les personnages et leurs rapports entre eux seront mobilisés et analysés attentivement pour conforter l'hypothèse de départ et montrer que, si le cinéma nourrit une réflexion politique, la science politique peut également nourrir notre réflexion sur le cinéma et ses procédés.

Choix des films : une histoire politique

Dans ce mémoire, nous allons nous intéresser principalement à cinq films de John Carpenter sortis dans la décennie 1980 : *The Fog*, *Escape from New York*, *The Thing*, *Big Trouble in Little China*, et *Prince of Darkness* (*Prince des des Ténèbres*, 1987). Comme la période étudiée est celle des années 1980, nous n'avons pas inclus directement dans ce corpus *Escape from L.A.*, la suite d'*Escape from New York* sortie à la fin des années 1990. Cependant, la trame de cette suite fait office de mise en modernité du premier. Les mêmes thèmes y sont abordés, mis à jour et parfois traités de manière plus radicale visuellement et politiquement, notamment concernant le processus de fascisation des États-Unis, relativement à l'arrière-plan

dans le premier, qui devient un enjeu central du second film. *Escape from L.A.* sera donc abordé en tant que film secondaire, formant une entité indivisible avec son premier opus, ces deux films servant de plus à encadrer chronologiquement la période étudiée, le premier étant sorti au tout début et le second quelques années après.

Nous avons pris le parti de conserver tous les titres en version originale, même si leurs versions françaises en sont généralement très proches, sauf pour *Escape from New York* et *Big Trouble in Little China* (abrégé en *Big Trouble* par la suite) dont les titres sont plus évocateurs en version originale. Nous avons donc tranché en choisissant de garder ces titres en anglais, ainsi que les titres des autres films évoqués dans ce mémoire par souci de cohérence, considérant que cela ne troublera pas trop les lecteurs et lectrices.

Ces films sont liés par plusieurs éléments pouvant justifier de les réunir dans le corpus principal, et de les analyser ensemble grâce aux notions déjà évoquées. Tout d'abord, d'un point de vue historique et contextuel, ils partagent la même période de production, la décennie 1980 qui sera au centre de cette recherche. C'est une période de victoire pour les États-Unis, car si la Guerre Froide se termine en 1991, c'est au cours de cette décennie que le *soft power*²⁰ a contribué à installer l'hégémonie culturelle et politique des États-Unis face au Bloc de l'Est. Il s'agit également de la période la plus productive de la carrière de John Carpenter, qui réalise huit films entre 1980 et 1988, soit une moyenne d'un film par an. De plus, c'est durant cette période que les thèmes et genres de prédilection du réalisateur se concrétisent avec par exemple l'enfermement, ou plus précisément un groupe de personnages enfermé et soumis à une menace abstraite. C'est également à ce moment que l'horreur devient centrale dans sa carrière après le succès d'*Halloween (La Nuit des masques, 1978)*. Les esquisses de ces réflexions sont visibles dans son premier long-métrage *Dark Star (1974)* écrit en compagnie du scénariste Dan O'Bannon qui en reprendra des éléments narratifs et esthétiques pour *Alien (Alien, le 8^e passager 1979)* de Ridley Scott. L'enfermement, le groupe de personnages et la destruction imminente du groupe par une menace y sont déjà visibles, préfigurant notamment *The Thing*. Ces esquisses se poursuivent de manière plus visible et affirmée avec *Assault on Precinct 13 (Assaut, 1976)* dont Carpenter signe cette fois le scénario, où l'on retrouve le groupe, l'enfermement et la menace extérieure abstraite, les membres du gang assiégeant le commissariat étant réduits à des ombres sans réel but, armées et menaçantes.

²⁰ Il s'agit de « la capacité d'un État à influencer et à orienter les relations internationales en sa faveur », notamment grâce à la diplomatie, l'attractivité de la culture et le rayonnement d'un modèle politique et économique. « Qu'est-ce que le soft power », *Vie Publique*, 21 novembre 2022. <https://www.vie-publique.fr/fiches/38155-quest-ce-que-le-soft-power> [consulté le 02/11/2024].

Christine (1983) et *Starman* (1984) ne sont pas intégrés au corpus, alors qu'ils suivent chronologiquement directement les trois premiers films. Ils sont exclus pour différentes raisons, résumées par le fait qu'ils ne correspondent pas tout à fait au parti pris de ce travail de recherche, et constituent des cas à part dans cette période productive. *Christine* sort après le renvoi de Carpenter des studios Universal, suite à l'échec public de *The Thing*. Il s'agit d'un film pour « remonter la pente » après cette expérience compliquée, et c'est une adaptation d'un roman de Stephen King. Selon Stéphane Benaïm, c'est un projet qui n'inspire pas Carpenter²¹, et qui est selon lui dénué des thèmes familiers au réalisateur : il n'y a pas de groupe enfermé, et un personnage principal unique fait face à tous les autres. S'il s'agit d'une vision très auteuriste considérant que tous les films devraient répondre à la même « formule », les personnages véritablement solitaires sont assez rares chez Carpenter pour le noter. *Starman* quant à lui, est qualifié de « parenthèse décomplexée²² » par le chercheur. Le film s'éloigne en effet des ambiances horribles et plutôt pessimistes des autres productions du réalisateur : c'est une romance optimiste à la fin relativement satisfaisante et réconfortante, qui présente l'être venu d'ailleurs comme une figure positive – contrairement à *The Thing* qui, sorti en même temps que *E.T. the Extra-Terrestrial* (*E.T., l'extra-terrestre*, Steven Spielberg, 1982), montrait un alien informe, belliqueux et sanglant. Il est cependant intéressant de constater que dans *Starman*, les institutions garantes de l'État et de la société sont clairement les antagonistes du film, pourchassant un être marginal, de façon plus explicite que dans les cinq films du corpus principal. *They Live* (*Invasion Los Angeles*, 1988) est quant à lui exclu car il n'a pas assez de points communs avec le reste des films du corpus pour que l'analyse soit réellement cohérente, ne montrant ni enfermement ni micro-société aux relations sociales qui évoluent durant le film. C'est cependant un film très intéressant car généralement considéré comme le plus explicitement politique de la carrière de John Carpenter.

Pour finir, les films du corpus peuvent être analysés ensemble car ils forment un bloc cohérent : nous y retrouvons chaque fois un groupe, enfermé dans un lieu identifié aux frontières claires et visibles, qui doit se défendre face à un antagoniste. Celui-ci dépasse le groupe en puissance d'action, et dépasse même parfois la vision et la compréhension humaine. Le tableau ci-dessous permet de résumer cela, en montrant les éléments nécessaires à la compréhension des films et la manière dont on peut les analyser.

²¹ Stéphane Benaïm, *op. cit.*, p. 130.

²² *Ibid.*, p. 141.

	<i>The Fog</i>	<i>Escape from New York</i>	<i>The Thing</i>	<i>Big Trouble</i>	<i>Prince of Darkness</i>
L'antagoniste	Le brouillard, les revenants	La police, le Duc de New York et ses sbires	La chose	Lo Pan, ses sbires et ses monstres	La substance verte, les sans-abris
Les lieux	L'église et le phare	La base militaire, le théâtre et l'antre du Duc	La station scientifique	L'entrepôt de stockage, le restaurant de Wang Chi	L'église
Les frontières	Le brouillard et la mer	Les remparts	La neige et la nuit	Les limites de Chinatown et de l'entrepôt de stockage	Les murs de l'église, les sans-abris
Le groupe, ou la micro-société	Une partie des habitants d'Antonio Bay	Snake Plissken et ses 3 compagnons	Les 12 membres de la base scientifique	Jack Burton, Wang Chi, leurs amis et les Chang Sing	Les 13 chercheurs et le prêtre

Un problème majeur reste à résoudre. Nous avons émis l'hypothèse que les personnages de Carpenter forment une micro-société, et que celle-ci serait une sorte de « modèle réduit » de la société étasunienne des années 1980, qui correspond à la période de production des films. Cependant, cela ne va pas de soi : une société ne se forme pas naturellement du jour au lendemain, et il faut plus que quelques personnes rassemblées momentanément en un lieu donné pour créer une société. La question est donc la suivante : que faut-il, dans les films de Carpenter, pour créer une société ? Si on se réfère aux points communs des quatre films, la « recette » serait composée d'un groupe de personnes, un lieu-piège et une menace potentiellement mortelle et insaisissable. Ce serait donc une société forcée, créée de toutes pièces par les circonstances, où un groupe est contraint de s'entendre, d'échanger, de créer des rapports de force en raison du lieu et de la situation dans laquelle il

se trouve. Ainsi, nous pouvons synthétiser ces suppositions et en dégager la problématique principale de ce travail de recherche : en quoi l'enfermement est-il vecteur de socialisation pour les personnages de Carpenter, et où les mène cette socialisation forcée ?

Nous commencerons par déterminer les conditions de l'enfermement des personnages, ce qui consistera à identifier précisément les lieux et les frontières présents dans les films. Au-delà d'une description pure, il sera question de caractériser ces lieux et ces frontières en prenant en compte le décor et les ambiances horrifiques des films, notamment à travers l'analyse de la mise en scène. Nous nous attacherons également à la symbolique institutionnelle de ces lieux, à la puissance du cadre cinématographique qui participe tout autant à enfermer et contraindre les personnages, ainsi qu'à la symbolique du mythe de la Frontière aux États-Unis dont la déconstruction est visible en filigrane dans les films étudiés.

Nous nous focaliserons par la suite sur les implications politiques de la création de la micro-société carpenterienne, en montrant tout d'abord qu'il existe des formes complexes de solidarité au sein de cette micro-société. Nous tenterons également de prouver qu'il existe un héros reaganien en accord avec les valeurs néolibérales, et que les personnages des films n'entrent pas dans cette catégorie, allant même à son encontre, en nous focalisant notamment sur la figure de Snake Plissken. Enfin, nous analyserons en détails la hiérarchie des personnages et leurs rapports de force évolutifs, montrant que l'autorité peut être renversée en situation de crise.

La partie finale sera consacrée aux mécanismes politiques et cinématographiques de destruction de cette micro-société. Il sera démontré que la menace invisible qui guette les personnages durant le film est incarnée à l'écran par une entité antagoniste physique, et que ces deux éléments représentent l'effondrement de la société capitaliste et néolibérale. Nous allons montrer, à l'aide des sciences sociales et de la narratologie, en quoi cette société se révèle précaire et vouée à la destruction. Il s'agira plus précisément de montrer la destruction progressive des micro-sociétés progressivement constituées, vaincues par l'individualisme, et de mettre en lumière la désillusion des personnages survivants face à l'échec d'un modèle social défaillant.

Partie I. Comprendre l'enfermement : formes et significations

Comprendre l'enfermement et ses conditions va permettre de définir les enjeux qui animent les personnages des films de Carpenter. Ceux-ci se trouvent systématiquement restreints physiquement, forcés de faire société dans un endroit aux contours bien définis. Le cinéma de John Carpenter a souvent été associé au mécanisme du huis clos par la critique et la recherche, un article de 2017 le sacrant même « Maître incontesté du huis clos horrifique²³ ». Employant un autre terme, celui qui nous intéresse ici, Stéphane Bouley écrit que « [l']enfermement est un motif récurrent de la filmographie de John Carpenter²⁴ ». Pour Stéphane Benaïm, dans les récits du cinéaste, « la notion d'enfermement s'impose comme l'essence même du récit au point d'en faire des œuvres presque théâtrales²⁵ ». Notons que ces deux auteurs parlent bien d'enfermement et non de huis clos, une différence sur laquelle nous reviendrons plus en détails et qui aura son importance, le huis clos constituant seulement un aspect spécifique de l'enfermement.

Nous nous pencherons d'abord sur les espaces matérialisés dans les films : quels sont ces espaces et comment évoluent-ils au fil du récit ? Ces questions vont permettre de déterminer que les espaces ne sont pas passifs mais agissent activement pour enfermer les personnages. Ce sont des lieux-pièges entourés de frontières aussi matérielles que symboliques, et sans eux l'enjeu des films n'existerait pas. Nous verrons ensuite que ces lieux portent également en eux une charge symbolique. Ils représentent différentes institutions puissantes et indémontables, ce qui semble de prime abord entrer en contradiction avec leur fonction de lieux-pièges. Nous montrerons donc que ces institutions se révèlent inutiles voire dangereuses pour les protagonistes, et que les montrer ainsi défailtantes sert à révéler leur instabilité dans une société globale.

²³ Lionel Viscogliosi, « Créatures des ténèbres et choses d'un autre monde. Le cinéma de John Carpenter », *Ciné-Bazar*, n° 6, novembre 2017, p. 12.

²⁴ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 223.

²⁵ Stéphane Benaïm, *op. cit.*, p. 35.

Chapitre 1. Des espaces insidieux en transformation

Une église de briques rouges, un entrepôt dans un quartier fermé, une ville emmurée, un village côtier, une station isolée au beau milieu de l'hiver... Les films de John Carpenter comportent un grand nombre de lieux iconiques. Ces lieux servent la plupart du temps à contenir les personnages, à les enfermer de manière à ce qu'ils ne puissent pas s'enfuir. L'enfermement est donc une notion centrale, qui va permettre de comprendre le cadre dans lequel s'inscrivent les films de Carpenter. Notre objectif est de caractériser esthétiquement et géographiquement cet enfermement en nous concentrant sur les lieux de l'action et les frontières. Pour l'instant, nous faisons le choix de ce terme plutôt que de celui de huis clos en raison de son sens strict : le huis clos est un terme connoté, associé au domaine juridique et aux procès. Il désigne dans ce sens une réunion fermée, entre quatre murs et en petit comité. Parler d'enfermement semble plus pertinent, car les films dont il est question ne respectent pas forcément cette définition du huis clos : ils ne prennent pas toujours place dans des lieux physiquement fermés, et le nombre d'individus composant le groupe au centre de l'intrigue varie d'un film à l'autre. L'enfermement transmet davantage le sens d'emprisonnement ou de prise au piège. Nous reparlerons de huis clos un peu plus tard car cela reste bien sûr un élément « central dans la filmographie du cinéaste²⁶ » et donc important à prendre en compte, notamment pour *Big Trouble*, *Prince of Darkness* et *The Thing* dont l'action se déroule en grande majorité dans des lieux fermés et étroits.

Nous allons identifier les différents lieux dans lesquels les personnages se retrouvent enfermés, en précisant pour chacun sa nature, son apparence et sa fonction dans le récit. Il sera ensuite question des frontières, ces obstacles qui séparent les personnages de l'extérieur. Il sera montré qu'elles aussi possèdent une existence avérée dans le récit, ainsi que des raisons esthétiques, narratives et symboliques d'exister.

1.1. Les lieux de l'enfermement : des espaces changeants

Quels sont les espaces et les lieux dans lesquels prend place l'action des films ? Comment décrire ces espaces, et comment comprendre leur transformation progressive en piège pour les personnages ? Pour répondre, il faut revenir sur deux notions importantes à propos de l'espace cinématographique : l'espace diégétique et l'espace narratif tels que théorisés par

²⁶ Claire Cornillon, « Premiers plans : à propos de l'ouverture des films de John Carpenter », dans Mélanie Boissonneau, Gaspard Delon, Quentin Mazel et Thomas Pillard (dir.), *John Carpenter. Au-delà de l'horreur*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, coll. « Cinéma(s) », 2023, p. 23.

André Gardies et synthétisés par Jacques Lévy dans un article sur l'espace au cinéma. L'espace diégétique « c'est celui que construit le film, comme réalité indépendante du récit (et au sein duquel Gardies fait des "lieux" une actualisation d'un "espace" qui, sans eux, resterait virtuel)²⁷. » On comprend donc les lieux comme une partie spécifique de l'espace général du film, qui sert de contenant, de socle concret pour le déroulement du récit. Par exemple, la station étasunienne, la station norvégienne et le vaisseau spatial sont trois lieux existants dans l'espace diégétique de *The Thing*, qui est le désert glacé de l'Antarctique. On peut même ajouter qu'il y a des sous-lieux, qui fragmentent encore davantage l'espace, avec l'atelier, la cabane du pilote MacReady, le chenil, etc. Autre exemple, dans *Prince of Darkness* l'espace diégétique est la ville de Los Angeles. Ses lieux spécifiques sont alors l'église et l'université, avec une présence à l'écran bien plus longue pour la première, fragmentée en chambres, salles de travail et crypte. Dans *Big Trouble*, nous avons l'espace diégétique de la ville de San Francisco qui se réduit ensuite au quartier de Chinatown, dans lequel se trouve l'entrepôt de stockage de l'entreprise de Lo Pan qui sert de lieu de confrontation et de confinement principal. Dans *The Fog*, l'espace est assez vaste et correspond à la petite ville d'Antonio Bay, qui rassemble le phare, l'église et le bar entre autres lieux. Enfin, *Escape from New York* se déroule également dans un espace vaste, l'île de Manhattan, dans laquelle on visite au cours du film le théâtre et son sous-sol, une salle de lutte et la demeure de Brain, personnage de scientifique à la solde du Duc qui règne sur l'île-prison.

Une fois ces espaces et leurs lieux identifiés, on peut s'intéresser à l'espace narratif, qui ne peut exister que grâce à l'action des personnages : c'est « la spatialité spécifique des personnages, qui contribue à donner corps au récit qui les implique²⁸. » Ainsi, si l'espace diégétique peut exister en dehors de la narration du film (New York, San Francisco, Los Angeles et l'Antarctique sont des lieux existants et évidemment bien plus vastes que ce que l'on en perçoit dans les films), c'est la narration qui va modifier leur aspect, et c'est donc là que l'on parle d'espace narratif. Autrement dit, « l'espace diégétique ne joue pas comme environnement, [...] mais simplement comme un contexte tenu à distance, dont la contribution au récit sera cantonnée à une position de contenant qui rend l'action crédible²⁹. » C'est l'espace narratif qui va donner corps au récit et donc une identité aux lieux visités. Il va leur enlever leur neutralité pour les faire entrer dans un récit et dans un propos. Cette notion permet de comprendre la transformation des lieux, les raisons de cette transformation et ce qui rend les espaces

²⁷ Jacques Lévy, « De l'espace au cinéma », *Annales de géographie*, n° 694, 2013, p. 690.

²⁸ *Ibid.*, p. 690.

²⁹ *Ibid.*, p. 694.

légèrement différents de ce qu'on pourrait connaître d'eux depuis notre espace spectatorial. En ayant éclairci cela, on comprend que l'espace narratif peut s'articuler avec l'analyse cinématographique : les espaces et les lieux sont importants pour l'analyse parce qu'ils racontent quelque chose, et qu'ils ont une identité visuelle et une fonction narrative qui a du sens.

Dans *The Fog*, les effets de montage parviennent à donner une aura menaçante à la ville dès le début du film, après le titre et pendant le déroulement du générique. Une succession de plans fixes sur différents endroits publics les montrent vastes, vides, plongés dans l'obscurité, soudainement perturbés par des phénomènes étranges sans raison apparente : sonneries simultanées des téléphones dans les cabines publiques, phares et klaxons des voitures qui se déclenchent tout seuls à la station service, etc. Le montage fait également comprendre que l'espace privé n'apportera pas de protection par la suite, montrant une femme qui voit sa télévision s'allumer toute seule, puis son fauteuil se déplacer par lui-même. Les phénomènes ne cessent qu'avec un plan sur une route extérieure menant vers Antonio Bay. La ville est certes ouverte et vaste, mais cela ne l'empêche pas d'être un terrain dangereux, bloqué par la mer et bientôt par le brouillard. C'est une esthétique du lieu de vie perturbé, dérangé par des phénomènes inexplicables qui prend place ici, avec une banale ville assoupie et tranquille au premier abord mais qui se voit bouleversée par des événements anormaux.

Le cas d'*Escape from New York* semble d'abord assez similaire : il s'agit encore une fois d'une petite ville (ou plus précisément ici, d'un vaste quartier isolé). Cependant, les raisons de l'existence de cet espace diffèrent de celles d'Antonio Bay : l'île de Manhattan est – comme son nom l'indique – séparée du reste de New York et transformée en prison de haute sécurité suite à l'augmentation de la criminalité aux États-Unis. Il s'agit donc d'un territoire de non-droit, d'emblée présenté comme dangereux, et tout l'enjeu est d'ailleurs de s'en échapper vivant. Là encore, le souci que pourrait poser l'immensité de la ville est résolu par le fait que « Carpenter s'ingénie à filmer les recoins, niches et souterrains qui parsèment le labyrinthe chaotique de ce “nulle part” qu'est devenu New York³⁰. » Ainsi, le personnage principal, Snake Plissken, arpente beaucoup d'endroits clos malgré l'ouverture et la grandeur de la ville, comme le théâtre où l'ambiance festive semble incongrue et inquiétante dans un décor délabré, et où le sous-sol fait office de lieu de torture. Dans ce sous-sol, l'obscurité occupe tout l'espace et semble opprimer Snake de toutes parts. Il se détache ainsi dans un espace lumineux minuscule, qui semble peiner à exister [Fig. 1]. Et même quand il parcourt librement les rues, Snake bute en permanence contre des obstacles : les déchets et gravats jonchent les rues, des barricades sont

³⁰ Fabien Cavadenti, « Territoire et pouvoir », *Éclipses*, n° 71, décembre 2022, p. 80.

dressées, et les silhouettes invisibles vivant dans les égouts peuvent jaillir de nulle part pour l'attaquer. Le film est à la frontière d'un style visuel post-apocalyptique, dans un univers dans lequel l'apocalypse serait encore en cours. La ville est détruite, quasiment abandonnée et « les prisonniers sont filmés davantage comme des ombres opaques et zombifiées que comme des corps humains à l'individualité clairement définie³¹. » Cela inscrit en partie *Escape from New York* dans une ambiance horrifique, car les habitants dépourvus de visage – dans la nuit on ne voit pas leurs traits – et d'humanité sont assimilables à des monstres, des zombies voire des rats, si l'on se réfère au moment où ils sortent littéralement du sol pour tenter d'attirer Snake dans les égouts.



Fig. 1 : *Escape from New York*, 34 min 48 s.

The Thing quant à lui met en scène un lieu unique au sein de son espace plus large, un bâtiment défini dont la superficie est immédiatement visible dès le début du film, la bâtisse sombre se détachant au milieu du vide enneigé [Fig. 2]. La caméra, qui suivait successivement un chien courant dans la neige et l'hélicoptère le poursuivant, se fixe sur l'ensemble des bâtiments et nous indique ainsi le lieu principal de l'intrigue. Il s'agit de la station numéro 4 de l'institut national des sciences, située quelque part en Antarctique, où résident les douze membres d'une équipe d'exploration étasunienne. L'enfermement est plus évident ici grâce à plusieurs éléments visuels notables. D'abord, la station est caractérisée comme une ville de western isolée au milieu du désert, et cette caractérisation est appuyée par un plan archétypal du genre qui capture en gros plan un panneau indiquant le nom de la station au début du film [Fig. 3]. Pour insister sur la reprise des codes du western, le personnage de Garry qui dirige la station brise une vitre avec le canon de son pistolet à six coups pour tirer sur le Norvégien

³¹ *Ibid.*, p. 82.

poursuivant la chose déguisée en chien, ce qui est encore une action et un plan classiques du western.



Fig. 2 : *The Thing*, 4 min 41 s.



Fig. 3 : *The Thing*, 4 min 24 s.

La station constitue ainsi le seul repère visuel et le seul lieu véritablement clos dans le désert de glace³². Un lien est à établir entre *The Fog* et *The Thing* : les deux prennent place dans des lieux de vie déjà établis pour les personnages et que ceux-ci connaissent bien – contrairement à *Big Trouble*, *Prince of Darkness* et *Escape from New York* qui, s'ils se passent dans des environnements plutôt communs (un entrepôt commercial de Chinatown, une petite église banale et le quartier de Manhattan), ne sont pas des lieux du quotidien pour les protagonistes. Ainsi, ces lieux du quotidien sont envahis par l'étrangeté et l'anormalité dangereuse : Antonio Bay est une paisible ville victime d'un passé honteux, où des naufragés vengeurs viennent provoquer des phénomènes anormaux, et la station scientifique est un refuge, un lieu de repos et de protection au milieu d'un environnement hostile qui se transforme peu à peu en lieu périlleux, où l'on n'est plus protégé mais pris au piège. Cela peut se voir à travers la destruction progressive de la station, au fur et à mesure que la situation s'aggrave, et que la créature doit être brûlée ou enfermée. Le désordre, les planches bloquant les portes, les incendies sont autant de signes que cet endroit passe d'un lieu de vie à un lieu de cauchemar, où la neige – élément hostile cantonné à l'extérieur et combattu par la chaleur comme la chose est combattue par le feu – s'infiltré petit à petit avec la tempête qui est de plus en plus violente et intrusive.

Prince of Darkness se déroule comme *The Thing* dans un lieu unique et reconnaissable, et pousse plus loin la radicalité du confinement puisque les personnages sont littéralement pris au piège entre les murs d'une église et ne peuvent sortir à cause du danger grandissant que représente l'extérieur. Le groupe se compose cette fois de quatorze personnes, douze jeunes chercheurs et chercheuses, leur professeur et un prêtre. L'église est d'emblée exposée comme un

³² Par comparaison, la station Norvégienne est éventrée et envahie par la neige, et le vaisseau spatial est encastré dans la glace et inaccessible.

lieu menaçant : elle est abandonnée, et renferme une substance inconnue dans son sous-sol. Elle est également présentée comme un monstre de briques rouges. Quand elle est filmée de près, le fronton est cadré en contre-plongée, surplombant les personnages [Fig. 4]. Ajoutons que dans ce plan spécifique, elle est même montrée enfermée derrière des barreaux, ce qui préfigure le sort des personnages. Quand elle est filmée de loin, il y a toujours un ou plusieurs personnages présents devant elle [Fig. 5], ce qui accentue la différence de taille et renforce la monstruosité de la bâtisse dont la couleur rouge se détache au milieu du paysage urbain de la ville de Los Angeles, lieu de tournage du film. Comme la station scientifique de *The Thing*, l'église est un endroit dont la fonction première d'abri, de lieu de vie et de recueillement est détournée, et qui devient alors périlleux. L'église se transforme donc en piège, et n'apporte pas de protection mais du danger, tel le Prince des ténèbres qui y dort.



Fig. 4 : *Prince of Darkness*, 6 min 08 s.



Fig. 5 : *Prince of Darkness*, 5 min 45 s.

Dans *Big Trouble*, le processus de transformation du lieu est un peu différent et peut être rapproché en partie de la prison d'*Escape from New York*. En effet, Jack Burton, Wang Chi et leurs camarades font intrusion dans un lieu qui leur est hostile. Ils s'infiltrèrent en effet dans un entrepôt qui appartient à leur ennemi, et qui se révèle donc être un lieu-piège en soi, déjà transformé à leurs yeux par la magie maléfique et les sombres desseins de Lo Pan. Ils traversent littéralement des « Enfers » inspirés des *diyù*³³ de la mythologie chinoise, suggérant que cet entrepôt ouvre sur des dimensions parallèles, ou que sa structure surnaturelle n'obéit pas aux lois de la logique humaine. Avant l'intrusion finale, cet étrange dialogue se tient entre le sorcier Egg Shen et Jack qui demande pourquoi ils doivent descendre dans les égouts de la ville :

³³ Un mot qui désigne le purgatoire, ou l'enfer sur terre voire sous terre, ce qui correspond à ce que l'on voit du domaine de Lo Pan, accessible notamment par les sous-sols de Chinatown.

- « Où est-ce que ça mène ?
 – Dessous. Lo Pan est en dessous.
 – Où ça dessous ?
 – Où est l'univers ?³⁴ »

La réponse cryptique d'Egg Shen peut insinuer que l'entrepôt se trouve dans les « coulisses » de l'univers, une dimension parallèle cachée et dangereuse sur laquelle repose la Terre et qui n'est pas censée être visitée. L'entrepôt est un lieu étrange et labyrinthique, de l'intérieur duquel on ne perçoit jamais l'extérieur et que les personnages traversent en se perdant dans des pièces qui ne se ressemblent pas, à l'architecture incohérente. Les scènes qui se déroulent dans ce lieu donnent une impression d'étréouesse : les pièces sont petites, aveugles et toujours encombrées par divers objets, caisses de marchandises, poissons, décorations... De plus, l'incohérence visuelle du lieu participe à une impression de transformation constante : par exemple, lorsque Wang et Jack s'y infiltrent pour la première fois déguisés en réparateurs, ils passent d'un couloir rouge et doré à une cuve d'eau verte remplie de cadavres (« L'Enfer des pécheurs à l'envers³⁵ » selon Wang), en passant par un sous-sol envahi de poussière et de toiles d'araignées. L'escalier et l'ascenseur font office de transitions entre ces endroits, et aident à accepter l'idée qu'ils se côtoient dans le même espace restreint, ainsi que l'absence totale de fenêtres qui le situe hors du temps et de l'espace. Néanmoins, les pièges comme l'inondation de l'ascenseur et les murs escamotables montrent que le lieu est en constante transformation, et évolue insidieusement à mesure que les personnages y progressent. L'isolement total de l'entrepôt pourtant situé en plein milieu d'un quartier animé est donc propice aux activités illégales, surnaturelles, voire les deux.

Il y a un point commun à tous les lieux décrits, déjà rapidement évoqué plus tôt et qui s'inscrit dans la notion d'espace narratif de Gardies. Ce sont des lieux familiers pour les personnages, des lieux neutres qui deviennent dangereux et se transforment en piège. Cette transformation peut s'opérer à différents moments : dans *Escape from New York* par exemple, la ville est d'emblée un territoire dont la fonction a changé en devenant un lieu de détention et de non-droit et cela se voit frontalement avec l'infographie qui représente le quartier de Manhattan isolé et fortifié au début du film, à l'aide de couleurs vives qui se détachent sur l'écran sombre [Fig. 6]. La ville est dévastée et a donc pris une nouvelle forme due aux barricades, déchets et gravats, et Snake arrive dans cet environnement déjà transformé.

³⁴ *Big Trouble in Little China*, 1 h 05 min 31 s. « – Where does it go ? – Down. Lo Pan is down there. – Down where ? – Where is the universe ? » Traduction personnelle.

³⁵ *Big Trouble in Little China*, 39 min 38 s. « The Hell of upside down sinners ! » Traduction personnelle.



Fig. 6 : *Escape from New York*, 03 min 36 s.

Dans *Big Trouble* également, le lieu principal qu'est l'entrepôt est par nature déjà hostile aux personnages, il a transcendé son usage initial de lieu de stockage et de transactions pour devenir un repaire semé de pièges et de magie. Néanmoins, une seconde évolution s'opère pendant le film : en se révélant peu à peu à nos yeux et à ceux des personnages comme un lieu magique et dangereux, il prend de plus en plus une apparence abstraite, voire aberrante avec les différents « Enfers » qui se succèdent à mesure que l'on descend dans ses profondeurs et ses recoins les plus dissimulés. Il s'agit d'un lieu aux fonctions banales qui recèle en coulisses des secrets et des activités cachées, maléfiques et illégales. Pour les autres films du corpus, la mutation de l'espace commun se fait progressivement durant le film. Dans *The Thing* et *Prince of Darkness*, les lieux sont peu à peu détruits par leurs occupants à mesure que le danger grandit, et que les personnages se rendent compte qu'ils ne sont pas en sécurité. L'état de délabrement et de désordre des lieux est un indicateur de l'apparition du danger, ou plutôt de la prise de conscience progressive du danger par les personnages. L'avancée du danger est plus marquée dans *The Fog*, car c'est le brouillard portant en lui les revenants qui envahit la ville, et l'éviter devient rapidement un enjeu central. Dans tous les cas, quand le danger ne vient pas directement de l'intérieur comme dans *Big Trouble*, *Prince of Darkness* et *Escape from New York*, il trouve un moyen d'y entrer dès le début (la chose déguisée en chien dans *The Thing*, le brouillard qui envahit Antonio Bay dans *The Fog*), et les lieux entament dès lors leur transformation à l'insu des personnages.

1.2. Des lieux isolés et isolants : les frontières actives

Nous distinguons la notion de frontière de celle du lieu pour plusieurs raisons : comme vu précédemment, les lieux sont une partie définie d'un espace plus vaste et désignent les endroits précis où se déroule la narration, et ils sont généralement facilement identifiables. De plus, les lieux en eux-mêmes sont originellement neutres et fonctionnels, et s'ils reflètent l'état d'esprit et les actions des personnages, ils ne cherchent pas activement à les contenir, au contraire des frontières, qui transforment ainsi ces lieux isolés en lieux également isolants. Elles agissent comme des obstacles et empêchent les protagonistes de sortir. Pourquoi alors parler de frontière et pas d'obstacle ? C'est en raison de la flexibilité du terme : un obstacle peut être contourné ou détruit, et employer seulement ce mot sous-entend que les éléments qui empêchent les personnages de s'enfuir ne le font pas consciemment et activement. Les frontières, plus que les obstacles, signifient la fin du lieu, la fin de l'espace narratif du film, et marquent la différence entre l'extérieur, inaccessible aux personnages et aux spectateurs, et l'intérieur, le lieu de l'action du film. Les frontières agissent donc de manière extra et intra-diégétique : dans le film, elles indiquent aux personnages qu'ils sont enfermés. Devant le film, elles nous font constater que, s'il existe un univers au-delà du film, on ne le verra pas (ou on ne pourra pas accéder) car les personnages sont coincés dans leur espace narratif, et par conséquent le spectateur l'est aussi.

Si les lieux contiennent les personnages, ce sont donc les frontières qui les prennent au piège et l'existence combinée de ces deux éléments constitue l'enfermement. Dans deux des films du corpus, certaines frontières sont des éléments naturels qui échappent à l'emprise humaine. D'abord, la neige de *The Thing* est justifiée par l'emplacement de l'action, en Antarctique, et n'est pas menaçante au début du film où il fait un grand soleil et où la vue est dégagée. En revanche, elle va progressivement devenir une difficulté pour l'équipe scientifique jusqu'à la fin du film où la nuit et la tempête de neige achèvent de les incapaciter, les privant de la vue et de leur liberté de mouvement. Les personnages ne peuvent jamais partir, et sont en réalité piégés dès le début par la neige : c'est d'abord leur solitude au milieu de l'étendue neigeuse qui les enferme, et petit à petit cette étendue se fait plus agressive, et devient une frontière plus active. Dans *The Fog*, la première fois que l'on voit la mer – une limite naturelle à la terre et là où se trouvent les revenants attaquant la ville – c'est dans un plan panoramique à l'apparition du titre. Claire Cornillon souligne à propos de ce plan particulier qu'il s'agit d'un des seuils proposés dans le film, un cadre discursif allégorique qui introduit et même prédit les événements du film : « Le mot précède donc l'apparition de la chose. Le mot est même inscrit

sur l'espace où le brouillard apparaîtra bien plus tard dans un plan similaire³⁶. » La mer rencontre donc symboliquement le brouillard *via* le titre, et ainsi les deux frontières porteuses du danger se réunissent à l'écran pour la première fois [Fig. 7].



Fig. 7 : *The Fog*, 4 min 18 s.

Le brouillard est une frontière ambivalente. C'est un phénomène naturel et expliqué tout comme la neige, mais il est aussi surnaturel dans ce cas précis car il avance face au vent et c'est avec lui qu'arrivent les revenants à Antonio Bay. Cela peut s'apparenter en partie à la frontière de *Prince of Darkness*. Avant même que les universitaires entrent dans l'église, il y a des indices sur cette frontière particulière avec des plans sur les sans-abris regardant vers le soleil. Ils se mettent à sortir des ombres et entourent l'église comme pour la mettre en état de siège, et s'en prennent à tous ceux qui en sortent. La nature de la frontière est davantage surnaturelle ici, avec des humains marginaux transformés en soldats (pour filer la métaphore du siège) sous l'influence du Prince des ténèbres. Comme dans *Escape from New York* où les marginaux sont des obstacles à la mission de Snake, l'empêchant de partir et constituant une forme de frontière qui s'ajoute à celle plus tangible des remparts entourant la ville, les sans-abris, population marginale et ostracisée par excellence, deviennent alors visibles et se dressent en obstacle menaçant. Ainsi, on assiste dans les deux cas à une « dégradation de l'identité des marginaux³⁷ », les uns devenant des créatures sans visages avides de violence et de ressources, les autres se transformant en une forme de zombies au service du mal.

Dans tous les long-métrages, l'élément qui met en danger les personnages les empêche également de partir, là encore de manière différente en fonction des films. Pour *The Thing*, *Big Trouble* et *Prince of Darkness*, la chose, Lo Pan et la substance verte sont des ennemis à abattre.

³⁶ Claire Cornillon, *op. cit.*, p. 26.

³⁷ Fabien Cavadenti, *op. cit.*, p. 82.

Non seulement dans les trois cas le groupe ne peut pas partir à cause d'une frontière externe, mais il y a également la nécessité absolue d'en apprendre plus et d'éradiquer ce qui les retient ou les a attiré à l'intérieur. S'ils sont piégés, c'est parce qu'ils sont isolés et coincés avec quelque chose qui dépasse leur entendement et qu'ils ne peuvent donc pas détruire car ils ne le comprennent pas. Dans *The Fog* et *Escape from New York*, il s'agit plutôt d'échapper à la menace alors qu'elle poursuit les personnages. Les revenants et les prisonniers de la ville veulent obtenir quelque chose des protagonistes, et ces derniers cherchent alors à se soustraire au piège dans lequel ils sont enfermés ; les habitants ne peuvent quitter Antonio Bay, Snake et ses camarades ne peuvent quitter Manhattan, alors que ces lieux sont périlleux. Les dangers agissent simultanément comme des repoussoirs et des aimants, piégeant les personnages et les poussant à fuir.

Enfin, l'ultime frontière, commune à tous les lieux, est leur situation d'isolement. Tous les lieux sont isolés du reste du monde, et ils en deviennent alors activement isolants. C'est cette réclusion qui constitue la dernière frontière. Fabien Cavadenti parle avec justesse d'« insularité antarctique³⁸ » pour *The Thing*, et nous étendons cette expression au reste des films du corpus. Tous les lieux, par leur isolement et leur caractérisation, sont des îles où, par définition, il n'y a aucune issue. Cette insularité est très littérale dans *Escape from New York*, où Manhattan est une île isolée du reste de la ville et dans *The Thing* où la station scientifique est seule et isolée au milieu d'une « mer » de neige. L'insularité de *The Fog* est de nature plus esthétique et métaphorique, car Antonio Bay n'est pas une île mais une ville côtière. Cependant, la présence de la mer, du phare, et surtout l'histoire du naufrage du bateau *Elizabeth Dane* renvoient à une esthétique insulaire liée à l'océan. Et si on ne voit jamais l'océan dans *Prince of Darkness*, la singularité visuelle de l'église, édifice massif en brique rouge semblant figé dans le temps à côté du bâtiment plus moderne et terne à côté d'elle, lui donne une allure de vaisseau fantôme ou en tout cas de bâtisse isolée, et donc isolante. La légère distorsion de l'image sur le photogramme ci-dessous [Fig. 8] (particulièrement flagrante si on regarde la route au premier plan, qui dessine une courbe peu naturelle) semble montrer que l'église est courbée et ploie sous le ciel orageux, comme un navire dans la tempête.

³⁸ *Ibid.*, p. 81.



Fig. 8 : *Prince of Darkness*, 11 min 24 s.

Cette distorsion, due à l'utilisation d'un objectif anamorphique, est considérée comme un défaut de l'image. Ce défaut est utilisé volontairement pour insister sur l'étrangeté de l'église et l'isoler dans l'image comme dans la narration. L'insularité du bâtiment tient donc à son esthétique particulière et au fait que les personnages y sont évidemment coincés comme ils le seraient sur une île déserte entourée par un océan dangereux. Enfin, *Big Trouble* semble être le film où cette notion d'île est la moins flagrante : pas de vaste océan, pas de remparts, pas de bâtiment isolé au milieu d'un paysage, etc. Néanmoins, il a sa place dans cette proposition, si on la nuance : l'entrepôt où se passe une majorité des événements du film n'est pas une île mais plutôt un bateau. D'abord, ses fondations sont envahies par l'eau de mer, où l'on peut nager pour espérer s'échapper. Ensuite, c'est un bâtiment presque totalement aveugle, sans fenêtres, aux couloirs labyrinthiques et sans réelle cohérence interne. Les personnages se trouvent en réalité à bord d'un immense paquebot de luxe aux propriétés surnaturelles, commandé par un chef despotique aidé par un équipage obéissant. Il semble intéressant de souligner en plus que la pêche semble être l'un des nombreux secteurs dont s'occupe l'entreprise de Lo Pan, au vu des tas de poissons entreposés dans une de ses salles de stockage. Nous retrouvons ainsi notre océan, et notre isolation insulaire par un biais plus symbolique, moins évident mais tout aussi pertinent.

L'enfermement, l'isolement physique et l'importance de l'espace sont des notions essentielles qu'il était nécessaire de définir. En plus de l'aspect introductif de ce chapitre, nous avons proposé une première approche tournée vers la signification profonde des espaces au-delà de leur utilité formelle de décor de l'action. Nous avons présenté ces espaces insidieux et leurs frontières, en montrant qu'ils ont une importance symbolique qui tient autant à leur forme qu'à leur place dans le récit. Les contours visuels et narratifs de ces espaces sont à présent mieux compréhensibles et constitueront une base solide sur laquelle s'appuyer avant de plonger plus

précisément dans une analyse des symboles esthétiques, sociaux et narratifs qui habitent ces lieux et régissent les comportements et l'organisation des personnages en micro-société. Il s'agira par la suite de se concentrer sur le sens profond de l'enfermement, sur la manière dont il est possible d'en tirer un sens politique étroitement lié au contexte de sortie des films.

Chapitre 2. Une puissance d'enfermement renforcée

L'enfermement possède une puissance symbolique, qui relève d'enjeux sociaux et esthétiques. Ces deux aspects sont compatibles, et se rejoignent pour renforcer l'impact de l'enfermement. Claire Cornillon souligne l'importance du cadre qui, dès les premiers plans des films, crée un sentiment d'oppression qui « se manifeste en particulier dans le motif du huis clos³⁹ ». Ainsi, le huis clos a son importance et participe à l'enfermement visuel des personnages pour trois des films du corpus, *The Thing*, *Big Trouble* et *Prince of Darkness*. Nous allons également évoquer la notion d'institution, qui aura une importance tout au long de ce travail. Le terme est employé ici dans le sens des institutions sociales, définies par la sociologie : « [o]n peut en effet, sans dénaturer cette expression, appeler *institution* toutes les croyances et tous les modes de conduite institués par la collectivité⁴⁰ ». Ce sont des structures issues de la collectivité, stables et durables dans le temps, qui composent la société au-dessus et en dehors des individus⁴¹. Elles détiennent un pouvoir légitime, et peuvent aujourd'hui dépendre de l'État (comme la police et l'armée) ou non (comme l'institution religieuse, ce qui est le cas en France et aux États-Unis par exemple). Certains lieux visités dans les films du corpus ont donc un lien étroit avec certaines institutions, et portent de fait une symbolique politique importante pour notre analyse. Elles sont dans ce chapitre évoquées de manière assez généralistes, afin de donner une première approche.

Nous allons commencer par déterminer les symboliques institutionnelles des lieux. Puis il s'agira d'analyser la manière dont les personnages, les lieux et les frontières sont filmés, enfermant souvent les personnages dans un cadre étouffant, afin de comprendre comment le cadrage contribue à renforcer l'enfermement – et donc la socialisation – des personnages.

³⁹ Claire Cornillon, *op. cit.*, p. 23.

⁴⁰ Émile Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999 [1937], p. XXII.

⁴¹ Durkheim fait de l'institution un équivalent à la contrainte sociale, qui ramène à la structuration de la société : « tout ce qui est réel a une nature définie qui s'impose avec laquelle il faut compter et qui, alors même qu'on parvient à la neutraliser, n'est jamais complètement vaincue. Et, au fond, c'est là ce qu'il y a de plus essentiel dans la notion de la contrainte sociale. Car tout ce qu'elle implique, c'est que les manières collectives d'agir ou de penser ont une réalité en dehors des individus qui, à chaque moment du temps, s'y conforment. Ce sont des choses qui ont leur existence propre. » *Ibid.*

2.1. Des lieux institutionnels : pièges et désillusions

Dans les films de John Carpenter, les personnages sont « confrontés à un monde corrompu où la plupart des institutions sont déficientes, voire dangereuses⁴². » Ces institutions sont actrices de l'enfermement des personnages et de leur mise en danger, et c'est ce que nous allons explorer à présent. Nous allons nous pencher sur la signification plus profonde des lieux de l'action et en déduire ce qu'ils disent de la micro-société formée par les personnages, et par extension de la société des années 1980 aux États-Unis. Élisabeth Fauquert rappelle que les institutions aux États-Unis sont importantes car « ce sont elles qui servent de cadre [...] à l'action des dirigeants politiques et des citoyens⁴³ ». L'enjeu est de démontrer que les espaces évoqués précédemment sont des décalques métaphoriques et symboliques plus ou moins précis de ces institutions, à petite échelle. De plus, le fait qu'elles n'offrent pas ou plus de protection est porteur de sens. Pour appuyer cela, on peut citer Morgane Clarissou qui, dans son mémoire sur les espaces urbains chez Carpenter, explique la tendance de ses films à critiquer les institutions étasuniennes, la perte de confiance en elles, ainsi que leur hypocrisie face à la société. Plus précisément, elle écrit que le réalisateur met en scène « le désenchantement vis-à-vis des institutions fortes des États-Unis (l'Église, la police, l'armée, etc...) et y pose une critique acerbe basée sur une forme non dissimulée d'hypocrisie⁴⁴. »

Dans *Big Trouble*, l'action se déroule presque exclusivement à l'intérieur de Chinatown, quartier chinois de San Francisco, où les institutions étatiques traditionnelles ne semblent pas avoir d'influence : nous n'y croisons pas de représentants de la loi ou d'officiants religieux, ce qui serait à rapprocher de *Year of The Dragon (L'Année du dragon, Michael Cimino, 1985)*, sorti l'année précédente et qui met en scène Chinatown comme une zone de non-droit où sévit la pègre et ses crimes, et où doit pénétrer un policier pour tenter d'y ramener la loi de l'État. Dans le film de John Carpenter, il y a certes une avocate, mais sa quête de justice prend un sens plus moral qu'institutionnel, Gracie Law n'hésitant pas à participer à des activités illégales comme l'entrée par effraction dans le repaire des ennemis pour sauver ses camarades emprisonnées et établir la vérité. C'est donc une autre force institutionnelle qui se joue dans ce lieu mystérieux : David Lo Pan, entrepreneur, patron et également sorcier maléfique immortel y fait régner la terreur à la tête d'un empire de la finance. C'est donc le capital financier, un élément clé de

⁴² Jean Montarnal, « Derniers plans : John Carpenter ou le regard orphique », dans Mélanie Boissoneau, Gaspard Delon, Quentin Mazel et Thomas Pillard (dir.), *op. cit.*, p. 306.

⁴³ Élisabeth Fauquert, « Chapitre 16. Les institutions politiques étasuniennes », dans Élisabeth Fauquert (dir.), *Civilisation américaine*, Paris, Armand Colin, 2019, p. 236.

⁴⁴ Morgane Clarissou, *op. cit.*, p. 49.

l'idéologie néolibérale⁴⁵, qui sévit à Chinatown. Cette institution du capital prend ici la forme d'échanges commerciaux et est d'emblée présentée comme négative, car le commerce s'y épanche dans le capitalisme le plus radical, qui considère que tout peut être commercialisé. Une myriade de marchandises différentes y circulent, entre figurines de porcelaine, porcs, poissons et même les corps des femmes qui sont kidnappées, enfermées dans des cages et forcées de se prostituer. L'opulence du lieu parle d'elle-même : les appartements du sorcier sont fastueux, richement décorés et l'endroit lui-même est immense, comportant un nombre important de salles aux usages différents, entre lieux de torture, d'enfermement, de relaxation, de stockage...

Ensuite, c'est l'institution religieuse, qui est présente de façon appuyée dans *The Fog* et *Prince of Darkness*, en raison de la présence d'édifices religieux et de personnages de prêtres dans les deux films. Le premier montre l'église juste après le prologue et l'apparition du titre, en guise d'introduction : elle est dissimulée derrière des arbres au feuillage épais, et on y découvre un prêtre amateur de vin qui rechigne à payer son employé. Il y a plusieurs éléments intéressants dans cette seule séquence qui, en plus d'annoncer la fin du film, catégorisent l'institution religieuse : visuellement, les jeux entre obscurité et lumière créent des ombres et des contrastes chargés de sens. Dans cette séquence de début de film, la caméra se déplace et suit l'employé du prêtre qui s'affaire à éteindre les lumières pour la nuit. Un plan retient notre attention : il s'agit de celui où la caméra dépasse le jeune homme pour montrer dans un plan fixe et large l'autel surplombé d'un grand crucifix [Fig. 9].

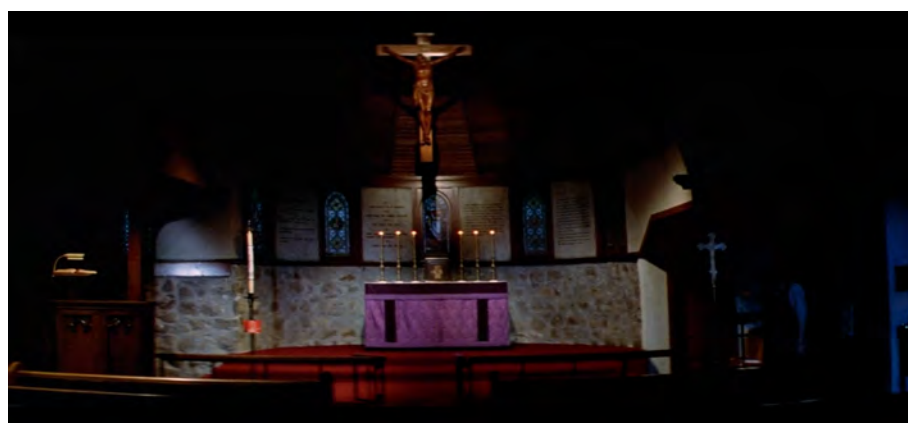


Fig. 9 : *The Fog*, 4 min 56 s.

Cet autel est illuminé de cette façon jusqu'à ce que l'employé éteigne également la source de lumière qui le détache de l'obscurité environnante. Ce plan est un élément marquant de ce début

⁴⁵ David Kotz, Alfredo Saad Filho, Abelardo Mariña Flores, Dominique Plihon, Arnaud Lechevalier, « Sur la crise du capitalisme néolibéral », *Actuel Marx*, vol. 51, n° 1, 2012, p. 12.

de film : la caméra s'arrête, il y a un instant d'immobilité où l'on peut contempler le grand crucifix, puis la lumière s'éteint et la caméra reprend son chemin en « rattrapant » l'employé. Ce plan fixe, notable au milieu d'une séquence tout en mouvement, caméra à l'épaule, préfigure la suite et indique que la religion ne sera d'aucune aide, et qu'il n'y a aucun refuge à venir chercher ici : l'espoir, comme la lumière de l'autel, s'éteint directement. Cette absence d'espoir, et par extension l'incapacité de l'institution religieuse à apporter de l'aide, est également appuyée par la caractérisation du prêtre lui-même qui, sans être présenté comme particulièrement mauvais ou méchant, cumule plusieurs vices dénoncés par la religion chrétienne comme l'avarice en refusant de payer l'employé, et la gourmandise – au sens biblique de l'abus – à cause de son goût prononcé pour le vin⁴⁶. De plus, c'est ce prêtre qui découvre dans l'église un journal qui lui révèle l'histoire de la création d'Antonio Bay et les événements sanglants qui l'accompagnent. Comme dans *Prince of Darkness*, l'origine du mal se trouve entre les murs d'un lieu religieux, et même à l'intérieur de ses murs dans le cas de *The Fog*. Si le prêtre n'est pas responsable lui-même de ce qui est arrivé, il est néanmoins descendant de l'un des perpétrateurs du massacre : suivant la loi du talion, il est destiné à périr sous les coups vengeurs des revenants. D'emblée, l'institution religieuse est montrée comme inapte à protéger ou constituer un repère solide pour les personnages. Ceci est appuyé par la localisation de l'église dans l'espace du film qui se trouve, rappelons-le, au fond d'une forêt, cachée.

L'église de *Prince of Darkness* présente certains aspects similaires : nous avons vu qu'elle n'est pas cachée mais se détache clairement au milieu du paysage urbain. Par effet de contraste, elle est donc tout autant isolée que l'église de *The Fog*, effet renforcé par le fait que, dans le récit, elle soit vidée de ses habitants et de ce qui en ferait un lieu de vie, un refuge. Elle est réinvestie par des scientifiques invités ici pour élucider un mystère. L'église est donc détournée de sa fonction première, vidée de sa substance spirituelle. L'institution religieuse n'y a donc plus prise, d'autant plus qu'il nous est révélé que l'Église au sens institutionnel est un mensonge : selon le récit, le Mal est un élément bien concret matérialisé par le liquide vert enfermé dans le cylindre de la crypte. Le prêtre avoue dans le film que la religion et ses mythes ne sont que des constructions cyniques : « il semble [que l'Église] ait décidé de faire du Mal une force spirituelle venue des tréfonds de l'âme humaine. C'était plus pratique. Cela gardait l'Homme au centre des choses. [...] Nous n'avons fait que vendre notre produit à ceux qui ne

⁴⁶ Avarice et gourmandise font même partie des sept péchés capitaux.

l'avaient pas⁴⁷. » Avec ce monologue, l'hypocrisie de l'institution religieuse s'affiche en pleine lumière. La praticité, la vente d'un produit, la focalisation sur le « client »... c'est le vocabulaire du marketing qui est employé ici et qui rend la remise en cause de l'institution plus radicale encore que dans *The Fog* : l'Église n'est plus seulement inutile en tant que refuge, elle devient vide de sens et insidieuse. On peut ajouter à cela une nouvelle critique de la figure du prêtre qui cède à la peur en se cachant tout au long du dernier segment du film, et à l'orgueil en s'attribuant tout le mérite de la victoire sans une pensée pour le sacrifice de Catherine, qui plonge avec le fils de Satan derrière le miroir. C'est particulièrement palpable à travers cette réplique : « nous l'avons arrêté. Par la Grâce de Dieu... je l'ai arrêté⁴⁸. » Après avoir admis la responsabilité du collectif, il se célèbre en vainqueur unique aidé par Dieu. L'hypocrisie de l'institution revient ainsi avec une certaine ironie, le prêtre ayant appris et admis plus tôt que sa foi et sa fonction prennent leur source dans un mensonge millénaire.

L'autre institution majeure, représentée à la fois dans *Escape from New York* et *The Thing*, est l'institution militaire. Il s'agit cette fois d'une institution étatique, c'est-à-dire pilotée par l'État et habilitée à le défendre, et sa représentation dans les deux films est assez différente. C'est dans *Escape from New York* que la présence militaire est la plus évidente : après le générique de début, une voix off expose le contexte du film et nous explique que « la police, telle une armée, campe autour de l'île⁴⁹. » C'est une analogie intéressante, qui compare la police à l'armée. Or, l'armée est uniquement censée combattre lors des guerres, alors que la police doit faire respecter la loi. La police et l'armée sont deux corps bien distincts et hermétiques. Par conséquent, assimiler la police à l'armée forme donc une force militaire d'un nouveau genre : à la fois policiers, militaires et geôliers, les forces qui gardent la prison de Manhattan constituent ainsi une police militarisée. Visuellement et spatialement, ce pouvoir est matérialisé par le rempart infranchissable qui entoure l'île de Manhattan. Il est introduit dans la scène qui suit le prologue du film, où un long travelling vertical remonte ce rempart. Le plan dure 48 secondes (cette durée conséquente servant à prendre la mesure de la hauteur du rempart) et se termine sur

⁴⁷ *Prince of Darkness*, 41 min 21 s. « Apparently, a decision was made to characterize pure Evil as a spiritual force, even within the darkness in the hearts of Men. It was more convenient. In that way, Man remained at the center of things. [...] We sold our product to those who didn't have it. » Traduction personnelle.

⁴⁸ *Ibid.*, 1 h 36 min 03 s. « We stopped it. Through the Grace of God... I stopped it. » Traduction personnelle. L'analyse de cette réplique finale est inspirée de la vidéo de François Theurel intitulée « LE FOSSOYEUR DE FILMS #35 - Prince des Ténèbres », 7 mai 2018, https://www.youtube.com/watch?v=ESKg7nbTmUI&list=WL&index=20&ab_channel=LeFossoyeurdeFilms [consulté le 02/11/2024].

⁴⁹ *Escape from New York*, 03 min 38 s. « The United States Police, like an army, is in camp around the island. » Traduction personnelle.

un policier surplombant la ville lointaine. De plus, « le mouvement continu fait [...] ressortir la discontinuité de l'espace [...], la première séquence install[ant] visuellement l'espace du mur et sa résonance politique⁵⁰ ». Ici, l'espace est donc intrinsèquement politique, institutionnel, voire autoritaire. Le plan suivant est fixe, et montre cette fois-ci le mur de loin, face à la ville et séparé d'elle par la mer, disparaissant vers l'horizon comme s'il était infini [Fig. 10]. Le mur, grâce à la profondeur de champ, fait directement face aux bâtiments et semble aussi haut qu'eux, uniquement dominé par les tours jumelles du World Trade Center – cela agit d'ailleurs comme un signe annonciateur, car Snake se posera avec son avion au sommet d'une de ces tours pour pénétrer dans la ville.

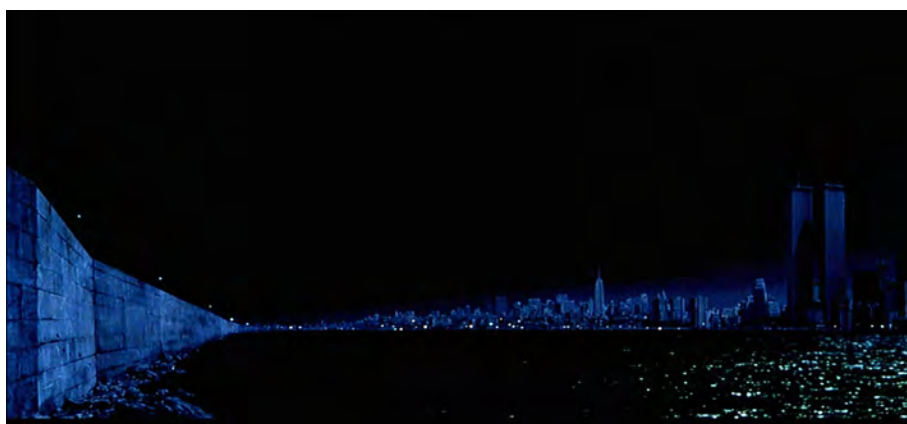


Fig. 10 : *Escape from New York*, 5 min.

Néanmoins, ces forces armées longuement introduites se révèlent inutiles quand il leur faut entrer dans l'île-prison et sauver le président et sa mallette. Les policiers envoyés en mission repartent bredouille, menacés par les prisonniers qui détiennent le président en otage. Ils sont mal préparés à affronter ce qu'ils doivent pourtant contenir et surveiller : comme pour l'institution religieuse dans *The Fog* et *Prince of Darkness*, la police qui donne une première impression de puissance est en réalité inutile. Loin de respecter l'une des plus fameuses devises de la police étasunienne « protéger et servir⁵¹ », elle enferme et réprime.

L'institution militaire apparaît de manière plus subtile dans *The Thing*. En effet, les personnages étant proprement isolés de la société extérieure par une étendue de glace et par l'impossibilité de pouvoir communiquer avec l'extérieur, la présence des institutions se

⁵⁰ Claire Cornillon, *op. cit.*, p. 24.

⁵¹ « To protect and to serve » est la devise de la police de Los Angeles depuis 1955, et a ensuite été adoptée par un grand nombre de services de police d'Amérique du Nord. Cette information est trouvable sur le site internet officiel du Los Angeles Police Department : <https://mylapd.joinlapd.com/MOTTOMISSIONVALUES/> [consulté le 02/11/2024].

manifeste de manière plus diffuse à travers l'espace narratif. La station est militarisée, mais de manière particulièrement discrète : revolver, lance-flamme, fusils et dynamite sont certaines des armes qu'on y trouve, mais elles apparaissent petit à petit, à mesure que la situation se dégrade pour les personnages. L'inefficacité de l'institution militaire est précisément matérialisée par ces armes, accessoires inhérents au lieu : elles sont puissantes et provoquent de gros dégâts, mais ce n'est qu'une illusion car malgré tous les feux déclenchés et leur intensité grandissante, le danger est toujours aussi oppressant. Ainsi, le tout premier feu du film représenté sur la figure 11 par un plan moyen, est provoqué à la lumière du jour, à hauteur d'homme et facilement maîtrisable. Le dernier feu, sur la figure 12, est montré cette fois de nuit, par un plan d'ensemble, envahissant la station et la faisant exploser. Cependant cette escalade de la destruction n'a finalement rien changé, puisqu'on ne sait pas si l'apocalypse a été évitée. Ce feu dont la puissance destructrice atteint son apogée à la fin du film est donc une représentation d'une institution qui se détruit de l'intérieur et n'a pas de pouvoir protecteur.



Fig. 11 : *The Thing*, 9 min 17 s.



Fig. 12 : *The Thing*, 1 h 34 min 44 s.

2.2. Enfermés dans l'image : la frontière du cadre cinématographique

Pour cette partie, nous allons nous focaliser plus précisément sur *The Thing* et *Prince of Darkness* et analyser la gestion du cadre dans ces deux films. Ce choix est motivé par le fait qu'ils se déroulent tous les deux en grande partie dans des espaces fermés par des murs, des lieux uniques et identifiés où la restriction physique se fait plus flagrante. Parler de huis-clos est donc adapté ici, car selon Jean-François Hamel, ceux-ci « supposent qu'un décor unique suffise à mener à terme une histoire entière⁵² ». C'est bien à des lieux uniques auxquels nous avons affaire ici, ou du moins des lieux principaux qui se détachent clairement au sein d'un espace général occupé également par des lieux annexes. Par exemple, l'université de *Prince of*

⁵² Jean-François Hamel, « De l'espace et de son potentiel dramatique : le huis clos cinématographique », *Ciné-Bulles*, volume 30, n° 2, printemps 2012, p. 27.

Darkness et la station norvégienne de *The Thing* sont des lieux annexes beaucoup moins présents à l'écran si on les compare respectivement à l'église et à la station étasunienne. La station norvégienne apparaît 5 minutes et 29 secondes sur 1 heure et 44 minutes de film dans *The Thing*. L'université et la résidence de Brian, les deux lieux annexes importants de *Prince of Darkness*, sont visibles sur une durée cumulée de 12 minutes et 41 secondes sur 1 heure et 41 minutes. Jean-François Hamel précise l'importance accordée à l'échelle des plans dans ces films de huis-clos, ce qui va guider notre analyse. Les personnages sont donc isolés dans l'image et le cadre, en plus de l'être dans l'espace du film. Il y a plusieurs échelles de plan récurrentes que l'on peut mettre en parallèle et qui vont nous intéresser : les plans de groupe, deux plans moyens très particuliers, et les gros plans sur les visages. Ceux-ci sont récurrents tout au long des deux films, et transmettent chacun à une échelle différente l'isolement et l'enfermement des personnages.

Dans les plans de groupe, nous pouvons voir tous les personnages, ou une grande majorité d'entre eux, rassemblés dans un cadre. Ils sont collés les uns aux autres, et sont entourés par le décor et les accessoires qui en deviennent oppressants, voire menaçants. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, ces plans larges ne laissent pas respirer. L'environnement est encombré, obstrué, et les personnages sont alors bloqués dans ce décor sans échappatoire. Par exemple, dans les figures 13 et 14, le décor occupe une place presque envahissante. Divers appareils obstruent le premier plan de l'image tirée de *The Thing*, et « découpent » les personnages au niveau de la taille ou du torse. Ces personnages sont d'ailleurs pressés les uns contre les autres pour regarder la télévision, qui accapare la partie droite du plan. Enfin, les lampes et les bougies de *Prince of Darkness* agissent comme des barrières : présentes tout autour des personnages, derrière eux et même au-dessus d'eux grâce aux reflets, elles bloquent de toutes parts une potentielle fuite. Les personnages sont rassemblés au centre de l'image, poussés les uns vers les autres. Le lieu semble plus vaste dans *Prince of Darkness*, car la crypte offre une plus grande liberté de mouvements que la station scientifique étroite et encombrée. Malgré cela, dans les deux plans les personnages font face à une découverte décisive pour le récit, la chose et le liquide vert. C'est à ce moment que l'image commence à les enfermer et préfigure ainsi le fait qu'ils sont isolés et ne pourront pas s'échapper. Ajoutons même qu'aucun des personnages ne regarde les autres : focalisés sur leur découverte, ils commencent aussi à s'isoler eux-mêmes des autres membres du groupe.



Fig. 13 : *The Thing*, 34 min 43 s.



Fig. 14 : *Prince of Darkness*, 29 min 57 s.

Attardons-nous à présent sur deux plans larges assez particuliers des deux films, et qui peuvent être rapprochés par leur composition et ce qu'ils transmettent. Ces deux plans, sur les figures 15 et 16, représentent des personnages qui sont techniquement morts. Assimilés par la chose ou contaminés par le liquide vert, leur corps ne leur appartient plus et est devenu un véhicule. Ce qui nous intéresse ici est la manière dont ces corps sont représentés : en plan large, seuls au milieu de l'image, entourés non par un décor envahissant mais par une obscurité qui occupe la majorité de l'image. Ces personnages sont au pinacle de leur solitude. Morts, mis à l'écart, ils amènent avec eux une obscurité qui symbolise l'isolement total qui s'abat sur les autres personnages. Cette obscurité dans *The Thing* semble d'ailleurs former un véritable mur qui se dresse devant le halo des lampes, et elle paraît d'autant plus étrange dans *Prince of Darkness* : l'action se situant au beau milieu d'une ville, les rues derrière le personnage décédé sont censées être illuminées, ou un minimum visibles.



Fig. 15 : *The Thing*, 45 min 42 s.



Fig. 16 : *Prince of Darkness*, 1 h 05 min 52 s.

On trouve également beaucoup de plans en intérieur isolant les personnages dans un décor fermé. Par exemple, dans *Prince of Darkness*, le couloir principal de l'église est un décor récurrent, et l'on voit rarement les portes qui s'ouvrent sur ses côtés. Le couloir agit donc comme piège visuel, ses murs occupant les deux tiers de l'image [Fig. 17]. Dans *The Thing* également il y a beaucoup de ces « plans de couloir » où les murs semblent prendre plus de

place que les personnages [Fig. 18]. Remarquons que dans ce deuxième plan, si les personnages ne sont effectivement pas seuls, aucun d'entre eux ne se trouve côte à côte, ils sont dispersés dans la profondeur de champs et séparés physiquement par les éléments du décor (des caisses) et l'architecture de la station (coins de murs et portes). Ils ne sont pas rassemblés mais isolés dans le cadre, contrairement au plan représenté sur la figure 13. De plus, un effet de surcadrage est créé par deux pans de murs de chaque côté, qui obstruent une partie de notre vision et rétrécit encore l'espace dont les membres du groupe disposent. Dans les deux films, les murs et la profondeur de champ servent à rétrécir l'image, pour opprimer davantage les personnages lorsqu'ils sont seuls. De même, dans les deux plans, la ligne de fuite entraîne le regard vers le fond, où pourrait se trouver une sortie potentielle, la fin du couloir, mais il n'y a à chaque fois qu'une porte qui ouvre sur un mur. Là encore, la fuite est impossible.



Fig. 17 : *Prince of Darkness*, 44 min 15 s.



Fig. 18 : *The Thing*, 50 min 25 s.

Enfin, les gros plans sur les visages des personnages représentent ceux-ci complètement enfermés. Ils sont seuls dans l'image et il n'y a plus aucune illusion d'échappatoire visible à l'écran. Pas de porte même fermée, pas de coin de mur, pas de couloir. Dans *The Thing*, même la cohésion du groupe est ébranlée, isolant les personnages psychologiquement les uns des autres. Dans la scène du test sanguin, qui commence à 1 heure et 16 minutes, le groupe est réuni dans la salle commune, mais cette scène comporte assez peu de plans de groupe montrant les personnages ensemble dans le cadre. Ils sont méfiants, ne se font pas confiance et la mise en scène fragmentée révèle leur isolement : chacun ne peut compter que sur lui-même. C'est cependant sur un autre type de gros plan que nous voudrions nous concentrer, visible également dans *Prince of Darkness*. Nous les appelons les gros plans d'enfermement, et ils possèdent une symbolique visuelle forte. Compilés sur les figures 19, 20 et 21, ils montrent des personnages seuls [Fig. 20 et 21] ou séparés d'un autre personnage par une barrière physique [Fig. 19]. Le décor est encore une fois un élément majeur de l'enfermement : le visage de MacReady se détache dans une petite ouverture semblable à un judas de porte de prison, alors que la pièce qui

lui fait face est censée être une simple réserve. Comme pour les autres valeurs de plans évoquées précédemment, le décor occupe la majorité de l'espace, et semble découper le corps du personnage en plus de le séparer physiquement de celui qui lui fait face, de l'autre côté de la porte. Les deux autres plans présentent aussi une barrière physique, mais celle-ci n'est pas visible. Les personnages font face à une grille dont l'ombre se projette sur leur visage. Les barreaux de leur prison s'impriment visuellement sur leur peau, et le gros plan, en plus de fragmenter leur corps comme sur la figure 19, fragmente aussi leur visage. Ceci représente un enfermement physique et psychologique : les deux sont piégés dans un lieu-piège, sont isolés de leurs compagnons, et vont faire face ou font déjà face à des événements traumatiques – respectivement l'arrivée de la chose et la transformation progressive de Kelly en fils de l'Anti-Dieu. Ces gros plans d'enfermement servent donc à souligner l'isolement physique des personnages dans un espace toujours plus hostile ainsi que leur solitude face aux événements qu'ils subissent, nous en parlerons plus en précision par la suite.



Fig. 19 : *The Thing*, 1 h 04 min 45 s.



Fig. 20 : *The Thing*, 52 min 17 s.



Fig. 21 : *Prince of Darkness*, 1 h 12 min 59 s.

2.3. La Frontière : désillusion d'un mythe fondateur

Enfin, nous allons nous engager sur un terrain plus historique pour évoquer cette fois la Frontière, une notion distincte de la frontière cinématographique développée auparavant et qu'il nous semble important d'évoquer ici, ainsi que dans la suite de ce travail. Outre le « F » majuscule que nous utilisons pour discerner les deux, notons la différence, en anglais, entre

border et *frontier* : le premier terme désigne la limite entre deux territoires définis (deux états, deux comtés ou même deux pays différents), tandis que le second indique la limite entre terres conquises et terres encore inconnues et sauvages, à conquérir justement. C'est bien le terme *frontier* qui nous intéresse ici, en tant que spécificité étasunienne qui a été entretenue au fil du temps au point de devenir un objet culturel à part entière. Cet objet infuse une grande partie de l'imaginaire collectif et de la culture populaire des habitants et habitantes des États-Unis, dont le cinéma et par conséquent également les films de John Carpenter. On peut même parler en ce sens de mythe, et même de « mythification de l'expérience de la frontière [*sic*]⁵³ ».

Il faut avant tout revenir sur les enjeux historiques de la conquête de l'Ouest et l'élaboration de la Frontière comme mythe, afin de comprendre le poids qu'elle peut avoir dans la culture populaire moderne. L'Ouest est un territoire délimité : s'étendant du fleuve Mississippi jusqu'aux côtes de l'Océan Pacifique, cette région a généré avant sa conquête des rêves de prospérité et de liberté, certains habitants imaginant y construire leur ferme, d'autres y trouver fortune et indépendance. Historiquement et géographiquement, « l'Ouest constitue la dernière étape dans le processus d'expansion territoriale des États-Unis⁵⁴ », donc, en quelque sorte, le dernier obstacle à conquérir avant la domination géographique et sociale totale. Le mythe de l'Ouest, ses figures, ses paysages et ses usages, constituent ainsi pour beaucoup d'Étasiens le fondement de leur civilisation. La Frontière a également une définition historique : le terme a été établi à l'origine par l'historien Frederick J. Turner en 1893, et l'*US Census Bureau* (le bureau de recensement des États-Unis) lui a donné cette définition précise peu après : « une zone en cours de peuplement ayant une densité d'au moins deux habitants par mile carré (soit un peu plus de 1,5 km²)⁵⁵ ». Mais Turner s'est concentré sur l'aspect plus symbolique du mot et a théorisé la Frontière comme un pilier majeur de l'identité Américaine. En effet, Agathe Demanneville explique ainsi que « Turner parle lui d'une frontière proprement américaine, d'une limite constamment repoussée⁵⁶ » et donc la Frontière correspondrait pour son premier théoricien à un processus et un état d'esprit plus qu'à un élément géographique avec une définition fixe comme l'avait fait l'*US Census Bureau*.

⁵³ Agathe Demanneville, *L'imaginaire de la frontière dans le cinéma américain contemporain : Lone Star de John Sayles (1996), Trois enterrements de Tommy Lee Jones (2005) et No Country for Old Men de Joel et Ethan Coen (2007)*, mémoire de recherche en études cinématographiques et études anglophones, sous la direction de Gilles Mouëllic et Florian Tréguer, Rennes, Université Rennes 2, p. 2.

⁵⁴ Nathalie Massip, « L'Ouest et l'identité américaine », dans Frédéric Leriche (dir.), *Les États-Unis. Géographie d'une grande puissance*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 2016, p. 33.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 34.

⁵⁶ Agathe Demanneville, *op. cit.*, p. 15.

Ainsi, il y aurait selon cet historien des caractères propres aux habitants des États-Unis : « L'Américain est courageux, travailleur, et optimiste ; il est avide de liberté, et connaît les vertus de l'individualisme⁵⁷ ». Nous reviendrons sur cette notion essentielle d'individualisme en évoquant la présidence de Ronald Reagan et la société néolibérale des années 1980. Notons simplement qu'il est intéressant qu'elle fasse son apparition si tôt dans l'histoire de la conquête de l'Ouest. Avec Turner, la Frontière devient donc fondatrice de l'identité américaine, comme un symbole de liberté individuelle et surtout de démocratie⁵⁸. Avec une telle conception, la conquête de l'Ouest et la Frontière ont pu définitivement devenir des mythes ancrés dans l'imaginaire étasunien. La chercheuse Nathalie Massip, spécialiste de la civilisation étasunienne, écrit donc que ce qui a propagé cet imaginaire est « une culture populaire qui, très tôt, a fait des principaux acteurs de la conquête de l'Ouest de véritables héros dont les exploits, racontés si ce n'est inventés, dans des magazines, ont fait rêver des générations entières d'Américains⁵⁹. » La conquête de l'Ouest et la Frontière ont donc été popularisées très rapidement, notamment par leurs propres acteurs dans la littérature populaire où, d'ailleurs, « la Frontière est représentée comme le lieu de tous les possibles⁶⁰. » Ses différentes représentations, qu'elles soient réalistes, enjolivées ou même fantasmées, constituent donc un socle identitaire solide qui fédère le peuple d'un pays jeune essentiellement constitué d'immigrés d'origines diverses, qui peuvent ainsi se rassembler autour de mythes fondateurs communs. La Frontière est donc à la fois un terme historique, désignant une réalité concrète durant l'expansion étasunienne au XIX^e siècle, mais aussi et surtout un concept fondateur et immuable, ce qu'elle est encore aujourd'hui. De même, l'Ouest, qui est à présent une région existante et concrète, a été perçu pendant longtemps comme un espace mystérieux et mythique, où s'ouvrait le champ des possibles pour les jeunes États-Unis :

Désormais considéré comme une région avec des limites géographiques relativement précises et des caractéristiques intrinsèques, l'Ouest fut longtemps perçu comme un processus, un espace mouvant, dont les limites se déplaçaient au gré de l'avancée du front pionnier. Finalement, peut-être la spécificité de l'Ouest tient-elle au fait qu'il s'agit non

⁵⁷ Nathalie Massip, *op. cit.*, p. 34.

⁵⁸ Pour aller plus loin sur cette question, voir l'article rédigé par Frederick J. Turner, cité par Nathalie Massip et disponible en accès libre : F. J. Turner, « The Significance of the Frontier in American History », 1893.

<https://www.usmcu.edu/Portals/218/Turner%20Thesis%2C%20Frederick%20Jackson%20Turner.pdf> [consulté le 02/11/2024].

⁵⁹ Nathalie Massip, *op. cit.*, p. 32.

⁶⁰ *Ibid.*, p. 37.

seulement d'une région, mais aussi d'un « état d'esprit » (« *a state of mind* »), où se mêlent mythe et réalité, imaginaire et réel⁶¹.

Le genre cinématographique du western, comme son nom l'indique, est sans doute le mode de représentation le plus évident du mythe de la Frontière. Les westerns, s'ils se basent sur une période et des événements historiques attestés, sont pourtant des « moyens de représentation [qui] se sont trouvés déformés, romancés, mythifiés, de plus en plus éloignés de la réalité de l'expérience de l'Ouest américain pour finalement n'être plus que les fantasmes d'une Amérique⁶² », ce qui rejoint cette transformation de concepts en mythes que nous avons évoquée plus tôt, et alimente l'imaginaire patriotique autour des notions d'Ouest et de Frontière. Ainsi, l'approche qui nous intéresse est notamment celle de Frédéric Gimello-Mesplomb, qui considère les films comme « des objets contribuant à la survivance du mythe de la Frontière et à sa diffusion au sein de la société⁶³. »

John Carpenter est connu pour être un « grand amateur de western⁶⁴ », et a par exemple participé à l'écriture de *The Resurrection of Broncho Billy* (James Rokos, 1970), un court-métrage évoquant une certaine « nostalgie du cinéma américain classique⁶⁵ » à travers son personnage de jeune citadin rêvant du grand Ouest. Dans ses films, Carpenter reprend donc volontiers les ressorts narratifs du genre : la situation de siège (*Prince of Darkness*, *Assault on Precinct 13*, *The Thing*...) et les personnages typés (et même archétypaux) comme des cowboys ou des shérifs (Garry, Ethan Bishop, Snake Plissken, Jack Burton, MacReady...) en sont quelques exemples notables. Il est admis que Carpenter « puise directement dans le classicisme le plus exigeant de la tradition hollywoodienne⁶⁶ ». Son modèle le plus évident est Howard Hawks, avec qui il partage un goût pour une réalisation efficace et classique. Stéphane Bouley parle par exemple de « sens de l'économie dans la mise en scène⁶⁷ » commun aux deux réalisateurs. Chez Carpenter, on retrouve donc des structures narratives et des plans empreints du classicisme hawksien, ce qui a pu provoquer des critiques le qualifiant de réalisateur conservateur, au moins dans la forme. Cependant, les mécanismes westerniens, et donc le mythe de la Frontière, sont modernisés dans les films : les ennemis ne sont pas des Indiens défendant

⁶¹ *Ibid.*, p. 42.

⁶² Agathe Demanneville, *op. cit.*, p. 17.

⁶³ Frédéric Gimello-Mesplomb, « Des Mythologies politiques du cinéma à la sociologie pragmatique de l'industrie hollywoodienne », dans Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *op. cit.*, p. 29.

⁶⁴ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 34.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 39.

⁶⁶ Olivier Assayas, Serge Le Péron et Serge Toubiana, « Entretien avec John Carpenter », *Cahiers du cinéma*, n° 339, septembre 1982, p. 15.

⁶⁷ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 36.

leur territoire ou attaquant celui des colons, mais une ou plusieurs entités indéfinies qui veulent envahir un territoire où les personnages subissent leur situation. À propos de la Frontière, Nathalie Massip précise : « une remise en question de ce statut [de mythe] est souvent perçue comme une atteinte à l'identité américaine dans son ensemble⁶⁸. » Chez Carpenter, la Frontière n'est jamais frontalement représentée, ce qui explique qu'il n'y ait pas de critiques de ses films abordant spécifiquement ce point. Néanmoins, le mythe est présent en filigrane, d'abord à travers les nombreux espaces fermés depuis lesquels le monde extérieur ne semble pas être un objectif à atteindre et ne fait pas rêver les personnages (comme peut le faire l'Ouest). Cela constitue une remise en question, ou du moins une fragilisation du mythe de la Frontière, ce questionnement étant particulièrement pertinent dans une société contemporaine capitaliste qui se complaît, justement, dans la glorification de ses mythes fondateurs. Ainsi, la Frontière devient une ombre ironique : les personnages se cloîtent au lieu d'explorer et d'affronter l'inconnu, ou alors ils sont enfermés et ne sortent vers l'extérieur que seuls et traumatisés, ne trouvant pas de soulagement ou de réconfort dans le monde extérieur. Ils sont donc loin d'être des aventuriers solitaires avides d'indépendance.

Pour aller plus loin, il est intéressant de lier cette représentation désillusionnée aux premières critiques du mythe de la Frontière, apparues dans les années 1930 et qui se basent sur la pensée marxiste. Ces critiques dénoncent en effet l'aspect profondément individualiste du mythe de la Frontière, « étant la cause, selon certains, de la crise et du mal-être de la société⁶⁹ » durant la crise économique et sociale de 1929. Dans *The Fog*, le récit peut même entraîner une réflexion sur la colonisation violente de terres « inhabitées », présentée dans l'imaginaire populaire soit comme une victoire de la civilisation sur la sauvagerie, soit comme une exploration pacifique donnant lieu à des accords commerciaux et réciproques entre les locaux et les colons. Une phrase assez marquante de John Carpenter, traduite et citée par Stéphane Bouley, appuie cet aspect décolonial sur la Frontière fantasmée : « Nous sommes des gens qui ont fui l'Europe pour avoir notre liberté religieuse et pour nous faire de l'argent. Nous sommes des bandits, nous sommes arrivés ici et nous avons tout pris⁷⁰. » Ainsi, dans *The Fog*, les descendants des colons meurtriers sont rattrapés par le passé honteux que leurs ancêtres ont enterré (et même emmuré dans l'église de la ville), et ne peuvent donc plus échapper à la désillusion face à un mythe fondateur. Scellant le lien entre Carpenter, le western et la désillusion du mythe de la Frontière, le critique Sébastien de Sainte Croix écrit dans *Écran*

⁶⁸ Nathalie Massip, *op. cit.*, p. 39.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 38.

⁷⁰ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 163.

Large : « la fondation de l'Amérique repose sur le meurtre, le pillage et le mensonge, pour reprendre une des répliques les plus connues de *L'Homme qui tua Liberty Valance*, de John Ford : “Si la légende est plus belle que la vérité, imprimons la légende”⁷¹. » Et cette désillusion se retrouve également à travers les autres films, d'une manière plus diffuse. L'Antarctique dans *The Thing* n'est pas un endroit anodin par exemple : terre inhospitalière, elle est depuis longtemps convoitée par les gouvernements mondiaux qui y voient un potentiel militaire, scientifique et économique. L'Antarctique pourrait donc être un équivalent moderne de l'imaginaire de l'Ouest et de la Frontière pour les États-Unis, avec une portée plus internationale. Dans *The Thing*, les membres de l'expédition semblent pourtant plus pressés de rentrer chez eux que d'aller explorer le continent. Les seuls moments d'exploration vers la base norvégienne et le vaisseau spatial ne leur servent qu'à rapporter de mauvaises nouvelles ou quelque chose qu'ils ne comprennent pas au premier abord comme les cadavres déformés assimilés par la chose. On peut alors se demander quel intérêt y a-t-il pour eux à s'aventurer dans un monde hostile, froid et qui ne recèle que des dangers mortels. Le seul bénéfice est évoqué par l'un des personnages, Bennings, quand il dit : « on ne peut pas brûler la découverte du siècle, elle va rapporter le prix Nobel à quelqu'un⁷² ! » Cette soif de succès est particulièrement ironique puisque Bennings se fait tuer et assimiler par la créature à peine deux minutes plus tard, et est ensuite incinéré lui-même par ses collègues. Dans *Big Trouble*, c'est une autre conception de la Frontière qui se joue : le film était conçu à l'origine comme un western, avec une « interprétation bien plus littérale du héros à cheval archétypique⁷³ ». Ce qu'il en reste, c'est le personnage de Jack Burton qui représente donc un archétype comique de cowboy solitaire, traversant le Golden Gate Bridge au début du film pour entrer à San Francisco, une ville de la côte Ouest. Il a donc franchi la fameuse Frontière pour se retrouver dans un Ouest déjà conquis, mais une autre Frontière se dresse face à lui : Chinatown est pour lui un territoire étranger, dont il ne connaît ni la langue, ni les légendes, ni les usages. Ce cowboy comique, loin d'arriver en conquérant, se fait continuellement ridiculiser, voire martyriser, à cause de son ignorance. La figure du colon, icône de l'Ouest et de la Frontière, se voit alors bouleversée. Nous voyons là encore la désillusion d'un mythe.

⁷¹ Sébastien de Sainte Croix, « Fog : critique brumeuse », *Écran Large*, 9 mars 2021.

<https://www.ecranlarge.com/films/critique/895165-critique-fog> [consulté le 02/11/2024].

⁷² *The Thing*, 42 min 59 s, « Can't burn the find of the century. That's gonna win somebody the Nobel Prize ! » Traduction personnelle.

⁷³ Nikolas Matovinovic, « “It's All in the Reflexes”: John Carpenter's *Big Trouble in Little China* as a Hawksian Comedy », *Film Criticism*, vol. 46, n° 2, 2022. <https://doi.org/10.3998/fc.3609> [consulté le 02/11/2024]. « [...] a far more literal interpretation of the archetypical hero on horseback ». Traduction personnelle.

Nous avons exploré les aspects symboliques de la mise en scène, avec des enjeux précis : représenter les institutions, représenter l'enfermement et le processus d'isolement des personnages. Ce sont deux enjeux importants, qui se complètent l'un l'autre et nécessitent d'être abordés précisément. Dans l'ensemble, cette première partie a servi de mise en place du cadre dans lequel agissent les personnages. Il était en effet important de comprendre et visualiser l'enfermement et ses symboliques dans un premier temps, afin d'aborder l'espace des films et la manière dont les personnages occupent ou subissent cet espace. Cela établi, il est temps de recontextualiser cet enfermement dans une deuxième partie et de déterminer comment les personnages investissent l'espace qui les contraint pour se constituer en société, à l'aide des outils que nous donnent les sciences politiques.

Partie II. Une société provoquée par l'enfermement : des dynamiques de groupe complexes

Après avoir explicité le cadre physique, esthétique et politique dans lequel sont enfermés les personnages, il s'agit désormais de comprendre les dynamiques de groupes qui les animent. Nikola Matovinovic formule dans sa thèse la proposition suivante, qui peut nous servir de point de départ : « Les personnages des films de Carpenter ne sont pas des figures archétypales préexistantes qui agissent selon un environnement donné, mais sont plutôt le produit des forces environnementales qui les entourent⁷⁴. » Si le chercheur parle surtout ici de la malléabilité de la subjectivité (des spectateurs, des personnages et de Carpenter lui-même), cette remarque nous semble intéressante pour entamer une réflexion sur l'environnement politique des personnages : ils sont en effet le produit de la société capitaliste et néolibérale dans laquelle ils vivent, et réagissent à ce qui leur arrive selon cet environnement social initial, le seul qu'ils connaissent.

Ces groupes enfermés se voient donc forcés de former des micro-sociétés, terme auquel nous allons donner un sens différent de sa définition initiale, qui est la suivante : « [m]ilieu social fonctionnant selon ses règles propres, sans tenir compte de la société environnante⁷⁵. » Cette définition est comprise comme celle d'un synonyme de « microcosme », or nous envisageons plutôt la micro-société carpenterienne comme un modèle réduit de la société néolibérale des années 1980 sous la présidence de Ronald Reagan. De manière similaire, Jean-Baptiste Thoret parle par exemple de la ville de Los Angeles dans *Escape from L.A* comme d'un « micro-monde⁷⁶ » avec ses propres règles, coupé de la société capitaliste et conservatrice mais tout de même issu d'elle et reproduisant en plus grossier ses caractéristiques notables. La notion que nous développons se rapproche de cela, mais concerne plus précisément tous les groupes (de quatre à une dizaine de personnes) qui se retrouvent enfermés ensemble et se voient donc forcés de faire société. Nous nous demanderons quels sont les éléments sociaux qui composent ces micro-sociétés, et comment elles fonctionnent en situation apaisée et dans les moments de crise.

⁷⁴ Nikola Matovinovic, *John Carpenter : The Occult Auteur*, op. cit., p. 25. « Subjects in Carpenter's films are not pre-existing and archetypical figures who act upon a given environment but rather are the products of environmental forces that surround them. » Traduction personnelle.

⁷⁵ « Microsociété », Larousse, en ligne.

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/microsociété/51327> [consulté le 02/11/2024].

⁷⁶ Jean-Baptiste Thoret, « John Carpenter (1948) », dans Thierry Jousse et Thierry Paquot (dir.), *La Ville au cinéma*, Paris, Éditions Cahiers du Cinéma, 2005, p. 668.

L'enjeu sera d'abord de situer les micro-sociétés dans un contexte historique global. Pour cela, nous allons d'abord nous pencher sur une figure bien spécifique caractéristique de la période étudiée, le héros reaganien. En étudiant ses déclinaisons et ses contradictions dans les films du corpus, nous pourrons en déduire les enjeux sociaux qui animent les micro-sociétés, qui ne s'articulent pas autour de ce modèle, et ainsi étudier les dynamiques de groupes solidaires et complexes de ces sociétés. Nous nous intéresserons ensuite plus précisément aux rapports d'autorité et de pouvoir entre les personnages, en nous demandant d'abord dans quel *statu quo* ils évoluent, et comment les figures d'autorité ainsi que les figures iconiques classiques de la mythologie étasunienne peuvent être renversées dans des moments de crise pour les personnages, montrant qu'ils forment en réalité une micro-société instable.

Chapitre 3. La micro-société carpenterienne et l'ère reaganienne

Rappelons d'abord que les films du corpus, réalisés entre 1980 et 1987, sont contemporains des années Reagan. Pour comprendre les enjeux de ce que nous appelons la micro-société carpenterienne et dont nous précisons les termes plus tard, il faut nous pencher sur cette appellation particulière d'ère reaganienne. Pour rappel, ce chrononyme désigne d'abord la période de la présidence de Ronald Reagan aux États-Unis, entre 1981 et 1989, mais caractérise surtout un tournant conservateur de la société étasunienne « qui débute sous la mandature Carter et se poursuivra jusqu'au début des années 1980-1990 sous la mandature Bush⁷⁷ ». Cette période allant donc du milieu des années 1970 au début des années 1990 voit émerger le néolibéralisme, doctrine économique mais également politique. Selon l'économiste marxiste Gérard Duménil, « le néolibéralisme définit un nouvel ordre social dont l'objectif principal fut la restauration du pouvoir et des revenus des fractions supérieures de la classe capitaliste⁷⁸ ». L'administration Reagan est instigatrice de ce changement d'ordre social et économique aux États-Unis, qui touche également l'industrie cinématographique. Les années 1980 voient ainsi se développer un cinéma nationaliste et populiste, narrant des récits de héros au profil bien spécifique pourchassant et tuant les ennemis de l'Amérique. Le grand succès de ces productions est en partie expliqué par Pascale Fauvet. Selon elle, ces films seraient des « feel good movies [*sic*] » grâce auxquels « les spectateurs peuvent se sentir en confiance. Avec la fierté identitaire vient la foi en l'expansion du pays, expansion économique mais aussi militaire⁷⁹ ».

Avec l'élection de Ronald Reagan commence un nouvel âge politique, qui connaît de profonds bouleversements socio-économiques. La production cinématographique semble évoluer de concert avec ces changements⁸⁰, dans ce contexte particulier nous pouvons donc parler de l'émergence d'un cinéma reaganien et même plus spécifiquement de « cinéma d'action reaganien⁸¹ ». En effet, les figures de ce cinéma se distinguent surtout dans le genre

⁷⁷ Frédéric Gimello-Mesplomb, « Avant-propos », *op. cit.*, p. 15.

⁷⁸ Gérard Duménil, « Néolibéralisme : dépassement ou renouvellement d'un ordre social ? », *Actuel Marx*, n° 40, 2006, p. 86.

⁷⁹ Pascale Fauvet, « Le héros reaganien ou l'expression du mythe du "rêve américain" », dans Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *Le Cinéma des années Reagan : un modèle hollywoodien ?*, Paris, Nouveau Monde Éditions, 2007, p. 161.

⁸⁰ Voir les propos de Michel Cieutat concernant le passage du Nouvel Hollywood des années 1970 au cinéma de studios plus conservateur et plus contrôlé des années 1980. Michel Cieutat, « Préface. Une décennie négligée », *op. cit.*, p. 9-12.

⁸¹ Monsieur Bobine, *Le Ciné-club de M. Bobine*, « Aliens de James Cameron, l'analyse de M. Bobine », YouTube, mise en ligne le 25 octobre 2019. <https://youtu.be/Xx5jPYOup2s?si=mLqUqW-MrlbxqW-L> [consultée le 02/11/2024].

de l'action, qui met en scène des héros à la grande force physique représentant un certain nombre de valeurs politiques et morales essentielles.

Nous allons ainsi nous demander si les « héros » de Carpenter (notamment Snake, solitaire et individualiste) correspondent à ce modèle de héros reaganien, que nous allons plus précisément définir, pour ensuite nous pencher sur la société carpenterienne, en proposer une définition et questionner les similitudes de cette micro-société cinématographique avec l'ordre social étasunien des années 1980, sous la présidence de Reagan.

3.1. Snake Plissken le solitaire : un héros reaganien ?

Nous devons d'abord définir à quoi correspond le héros reaganien pour ainsi déterminer si les personnages principaux des films du corpus pourraient correspondre à ce modèle, directement façonné à partir de l'idéologie portée par une figure politique réelle. Au vu de son origine on peut affirmer que la nature du héros reaganien est politique en soi, ce dernier portant en lui un certain nombre de valeurs et de principes étroitement liés au conservatisme de l'ère reaganienne et au néolibéralisme. La définition sur laquelle nous nous appuyerons par la suite est tirée du livre déjà cité *Le Cinéma des années Reagan : un modèle hollywoodien ?* dirigé par Frédéric Gimello-Mesplomb. Dans un des chapitres, Pascale Fauvet propose une première description du héros reaganien : « Il s'agit donc plutôt pour le héros reaganien de défendre des valeurs initialement incarnées par John Wayne et dont la continuité s'est trouvée assurée par Ronald Reagan, valeurs dont ils se sont tous deux fait les apôtres, à la fois en tant qu'acteurs et hommes publics⁸². » Elle dresse également une liste de critères qui conditionnent la personnalité, l'objectif et même l'apparence du héros reaganien : il s'agirait avant tout d'un *self made man*, une personne (généralement un homme) d'origine modeste, souvent immigrée, qui trouve le succès après un dur labeur. Cette personne représente la réussite du rêve américain et, fait intéressant, est souvent incarnée à l'écran par des acteurs ayant ce profil d'immigré modeste réussissant à se hisser vers le succès – quelques exemples notables sont Sylvester Stallone qui est d'origine italienne, le culturiste Arnold Schwarzenegger né en Autriche, Chuck Norris qui est issu d'une famille modeste d'ascendance irlandaise et cherokee, ou encore Bruce Willis qui est né en Allemagne d'une mère allemande et d'un père militaire étasunien stationné en Allemagne de l'Ouest. Avant de devenir acteur, ce dernier a en outre travaillé comme gardien de sécurité et barman. Le héros

⁸² Pascale Fauvet, *op. cit.*, p. 156.

reaganien réunit ensuite un ensemble de qualités qui lui permettent de réaliser ce rêve de succès. Le travail, l'abnégation, le courage et la détermination à vaincre et gagner lui permettent donc de réussir socialement. De plus, il est apparemment invulnérable mais il est important de montrer que, contrairement aux super-héros popularisés par les *comics*, il souffre et saigne comme un humain, ce qui permet de prouver que son accession à la réussite se fait dans la difficulté et malgré l'adversité. Pascale Fauvet termine sa définition par une séparation des héros reaganien en deux types : le Vainqueur qui réussit à l'aide de sa volonté à devenir riche et célèbre, ou à battre des adversaires plus forts, et le Survivant qui résiste à une épreuve pour devenir plus fort (par exemple la guerre du Vietnam)⁸³.

Après avoir déterminé les caractéristiques du héros reaganien, il faut cependant préciser que celui-ci est quasiment toujours solitaire. S'il peut être entouré de familles, d'amis et d'ennemis, il poursuit pourtant ses objectifs en étant seul, et le récit tourne généralement autour de son histoire personnelle : nous suivons le parcours de Rocky dans les films éponymes ; c'est uniquement l'histoire de Conan qui nous est contée dans *Conan The Barbarian* (*Conan le barbare*, John Milius, 1982) ; enfin, John McClane, enfermé dans un immeuble, lutte seul contre les terroristes pendant que la police est impuissante à l'extérieur dans *Die Hard* (*Piège de cristal*, John McTiernan, 1988). Pascale Fauvet assimile même ces héros à des cow-boys, icônes de la solitude : « À l'image de Ronald Reagan et de John Wayne, ce sont des cow-boys modernes et solitaires, et peu importe si le cheval s'est mué en puissante moto, en voiture de course ou en avion⁸⁴. » Dans le cinéma de Carpenter à l'inverse, on trouve assez peu de personnages véritablement solitaires. Stéphane Bouley dans son ouvrage consacré au cinéaste affirme que les héros de Carpenter sont bien des êtres seuls ou même individualistes, et que « [I]es rebelles sont une minorité, ils sont donc condamnés à une existence solitaire⁸⁵ », mais ce n'est pas tout à fait exact : d'abord, les personnages sont moins des rebelles (ce qui impliquerait une révolte organisée et conscientisée face aux normes et à l'autorité) que des populations minorisées et marginalisées socialement (pauvres voire sans-abris, noirs, femmes, asiatiques...). Ensuite, même dans *They Live* (*Invasion Los Angeles*, 1988), qui met en avant un profil de héros plus traditionnel (John Nada interprété par le catcheur et acteur Roddy Piper) celui-ci est accompagné d'un comparse aussi marginal et combatif que lui, Frank Armitage joué par Keith David. Et même Stevie Wayne, qui passe la majeure partie de *The Fog* isolée dans son phare, n'est pas vraiment une « solitaire par

⁸³ Nous empruntons une grande partie de cette description à Pascale Fauvet, *Ibid.*, p. 153-155.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 159.

⁸⁵ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 110.

nature⁸⁶ » : les actions de Stevie pendant le film, guider les autres avec la radio et les informer sur l'avancée du brouillard, la connectent au reste des habitants. Elle fait partie de la communauté, et si elle ne demande pas d'aide face aux revenants c'est parce qu'elle sait que c'est elle qui a le pouvoir d'aider les autres, et non parce qu'elle est intrinsèquement solitaire.

Ceci étant défini, Snake Plissken, personnage principal d'*Escape from New York* interprété par Kurt Russell, représenterait chez Carpenter « l'archétype même du type seul contre tous⁸⁷ », ce qui se rapproche le plus d'un héros solitaire selon Claude Vaillancourt :

L'individu seul se prend en main et lui seul est entièrement responsable de sa destinée.
[...] la société dresse les individus les uns contre les autres et la poursuite d'intérêts égoïstes permet à chacun de tirer profit des autres⁸⁸.

Snake peut, de prime abord, incarner cet individualisme si particulier, qui repose en partie sur la loi du plus fort, et c'est donc autour de lui que va s'articuler notre réflexion. Nous pouvons alors nous demander si Snake correspond à ce modèle du héros reaganien. Notons cependant que le film *Escape from New York* est sorti en 1981, soit au début des années Reagan, mais que l'écriture du scénario et la conception du personnage sont antérieures à cette période. Snake est donc plutôt associé à l'archétype de héros incarné par John Wayne comme l'expliquait Pascale Fauvet, qui peut être qualifié de proto héros reaganien, les deux incarnant des valeurs assez proches. Pour des soucis de clarté, nous parlerons uniquement de héros reaganien par la suite, mais en gardant à l'esprit que Snake Plissken est davantage conçu comme un archétype de cowboy solitaire, malgré tout très proche de ce que deviendra par la suite le héros reaganien plus moderne. Ceci précisé, nous devons commencer par déconstruire ce que nous avons affirmé auparavant : Snake n'est en fait pas vraiment un héros solitaire au sens où peuvent l'entendre Stéphane Bouley et Claude Vaillancourt. Au contraire, son individualisme se voit démantelé au fur et à mesure qu'il poursuit sa quête dans l'île-prison et qu'il y trouve des alliés de fortune. Le parcours de Snake est celui d'un héros d'abord

⁸⁶ *Ibid.*, p. 111.

⁸⁷ *Ibid.*

⁸⁸ Claude Vaillancourt, *Hollywood et la politique*, Montréal, Écosociété, 2020, p. 44-45.

solitaire⁸⁹ qui réalise l'importance de la solidarité, surtout parmi les personnes marginalisées. Pragmatique et endurci, il se montre pourtant soucieux et presque en détresse après la mort du scientifique Brain, tandis que sa compagne Maggie est sous le choc. Pour souligner ce moment dramatique, il est éclairé d'une lumière blanche et pure qui l'isole de l'obscurité ambiante [Fig. 22]. Cet éclairage particulier diffère de la lumière rouge et de la pénombre qui entourent quasiment systématiquement le personnage, car il permet de voir clairement son visage, et donc ses émotions, alors qu'il ne se souciait que de lui-même pendant la majorité du film. De plus, il est intéressant de souligner que la lumière industrielle de la base militaire chargée de surveiller la prison, où Snake est briefé et récupère son matériel, n'est pas complètement blanche, mais tire plutôt vers le bleu et le vert, rappelant un hôpital ou un laboratoire [Fig. 23]. Le personnage, dans sa veste usée, y fait d'ailleurs tâche, soulignant sa condition de marginal en ces lieux malgré son passé militaire.



Fig. 22 : *Escape from New York*, 1 h 26 min 05 s.



Fig. 23 : *Escape from New York*, 20 min 35 s.

Pour appuyer cette marginalité de Snake et montrer enfin qu'il n'entre pas tout à fait dans le profil d'un héros solitaire traditionnel, nous allons nous appuyer sur une liste de valeurs établie par Claude Vaillancourt, des valeurs sur lesquelles repose l'identité de héros solitaire. Ce sont des valeurs traditionnellement conservatrices qui correspondent à un idéal politique néolibéral porté notamment par l'administration Reagan. Bien que cette liste soit assez simple et que le corpus sur lequel l'auteur s'appuie ne soit pas exactement clair, nous pouvons toutefois nous en servir pour constater concrètement que Snake n'entre définitivement pas dans ce profil : l'individualisme, l'importance de la famille nucléaire, le

⁸⁹ La scène coupée introductive d'*Escape from New York* attribuait à Snake un complice et le montrait se préoccuper de son sort et lui faire confiance. Ainsi, Snake n'a jamais vraiment été envisagé comme un héros complètement solitaire. Voir *Escape from New York deleted original opening "remastered"*, mise en ligne le 22 mai 2019.

https://www.youtube.com/watch?v=BsLT-zRWWdQ&ab_channel=ManticoreEscapee [consultée le 02/11/2024].

Bien et le Mal dans un sens protestant communément admis aux États-Unis (le Bien correspondant notamment à la réussite sociale et l'épanouissement résultant de cette réussite), le rêve américain et le respect des institutions⁹⁰. Nous avons déjà déterminé que l'individualisme de Snake est déconstruit par les liens qu'il crée, et le fait qu'il n'ait aucune famille connue. Celle-ci n'est donc pas un enjeu. Le Bien et le Mal – ou la morale protestante – n'ont pas de prise sur lui, du moins pas au sens légal et social. Snake est un criminel condamné qui n'hésite pas à tuer pour s'en sortir, mais il semble tenir à la survie des marginaux, ceux qui lui ressemblent. Il se rapproche en cela de Napoleon Wilson, protagoniste d'*Assault on Precinct 13*, qui fait équipe avec son ennemi naturel Ethan Bishop, un policier qui se retrouve prisonnier et démuni à ses côtés. Enfin, Snake représente l'exact opposé du rêve américain : ancien soldat et même héros de guerre décoré de nombreuses fois, déçu par sa hiérarchie et par les institutions, il se dresse contre elles en devenant hors-la-loi et en sabotant systématiquement les plans des puissances gouvernementales. Dans *Escape from New York*, il intervertit les cassettes et détruit celle qui contient les secrets nucléaires, gardant le monde dans un état de tension entre les États-Unis et l'Union Soviétique. Par ce geste il ridiculise le président, symbole de l'autorité institutionnelle, et empêche les États-Unis de gagner et de devenir hégémoniques. Il maintient un *statu quo*, une certaine égalité entre tous. Dans sa suite, *Escape from L.A.*, son geste final est encore plus radical car il désactive volontairement toute technologie basée sur l'électricité, mettant de fait un terme à une autre guerre contre le Tiers-Monde et à la puissance dominatrice des États-Unis, ramenant là aussi tous les humains sur un pied d'égalité.

Il est à présent clair que ce personnage singulier ne remplit pas les conditions pour être un héros reaganien. Si ce dernier est une figure positive pour l'image des États-Unis, porteuse des valeurs évoquées précédemment, alors Snake est en opposition à ce modèle, c'est un anti-héros : marginal, il subit la société et ne parvient pas à surmonter les oppressions sociales et institutionnelles comme un Rocky Balboa, admis comme étant « le premier héros reaganien hormis Superman⁹¹ ». Malgré sa défaite sur le ring, le boxeur Rocky Balboa (*Rocky*, John G. Avildsen, 1976) tient tête et triomphe à force de dépassement physique et de travail acharné, créant un mythe autour de sa personne qui se décline en suites encore aujourd'hui. Snake n'est pas non-plus assimilable au danseur amateur Tony Manero qui réalise qu'il mène une mauvaise vie et décide de s'assagir, espérant accéder à la réussite sociale (*Saturday Night*

⁹⁰ Claude Vaillancourt, *op. cit.*, p. 44.

⁹¹ Pascale Fauvet, *op. cit.*, p. 156.

Fever, John Badham, 1977)⁹². Snake Plissken, lui, commence symboliquement et littéralement emprisonné – menotté et sur le point d’être mis en prison – et s’en sort parce que les institutions militaire et politique le considèrent comme un outil à leur service. Plus que la force physique, ce sont l’aide des autres et la ruse qui lui permettent de s’en tirer et d’échapper de peu à ces institutions, mais il revient à la fin à son point de départ : seul et hors-la-loi, rien n’a changé car, s’il est censé recevoir un pardon présidentiel pour la réussite de sa mission, *Escape from L.A.* montre qu’il est bien redevenu un criminel. Ainsi, son parcours n’est pas une ascension vers la réussite mais une lutte désespérée pour la survie radicalement opposée aux valeurs conservatrices. D’abord soldat décoré, il se rebelle contre des institutions auxquelles il ne croit plus et se place en ennemi de l’État et d’un gouvernement conservateur.

Cet aspect est très clairement visible dans *Escape from L.A.*, où les États-Unis deviennent bien plus ouvertement conservateurs que dans le premier opus, en un fort écho au néolibéralisme et au conservatisme de la période Reagan. Cette fois, la prison est dans la ville de Los Angeles qui s’est détachée du continent suite à un tremblement de terre, et en plus d’y envoyer les criminels, on y enferme à présent toutes les personnes « indésirables ou inaptes à vivre dans la nouvelle Amérique morale⁹³ » : les personnes transgenres comme Hershe Las Palmas (interprétée par Pam Grier), les musulmans et musulmanes comme Taslima (incarnée par Valeria Golino), ainsi que les travailleuses du sexe y sont déportés⁹⁴. Avec cette suite, John Carpenter assume pleinement ce qu’il avait commencé à construire à New York : un gouvernement de plus en plus conservateur, oppresseur des populations marginales. Terminons en évoquant la fin de ces deux films : ils se ferment sur Snake et confèrent au personnage une certaine ambiguïté. Il est seul, d’abord illuminé par cette lumière blanche particulière que nous avons évoquée plus tôt et qui montre un aspect plus positif du personnage, mais il disparaît malgré tout dans un fondu au noir laissant place au générique de

⁹² Bien qu’antérieurs aux années 1980, ces deux films sont évoqués à plusieurs reprises dans l’ouvrage *Le Cinéma des années Reagan : un modèle hollywoodien ?* et leurs personnages principaux sont considérés comme des héros reaganien. Comme expliqué plus tôt, l’ère reaganienne a une portée plus large que la simple présidence de Ronald Reagan, ce qui peut aussi s’appliquer à ce modèle de héros. De plus, le personnage de Rocky va progressivement se forger une image de héros reaganien à la suite du premier film, avec une apogée dans *Rocky IV* (Sylvester Stallone, 1985) où le héros boxeur combat un représentant de l’Union Soviétique (Ivan Drago, incarné par Dolph Lundgren).

⁹³ *Escape from L.A.*, 4 min 20 s. « undesirable or unfit to live in the new, moral America ». Traduction personnelle.

⁹⁴ Le terme de déportation est explicitement employé dans le film à plusieurs reprises, témoignant d’une volonté de connoter historiquement cette « épuration » des États-Unis conservateurs.

fin. Snake s'efface une fois de plus dans la pénombre, la lumière blanche héroïque avalée par une obscurité anti-héroïque [Fig. 24].



Fig. 24 : *Escape from New York*, 1 h 34 min 31 s.

Enfin, nous pourrions nous intéresser à Jack Burton, personnage de *Big Trouble* également interprété par Kurt Russell, qui incarne cette fois une véritable parodie du héros reaganien. Un court article au sujet des deux personnages les rapproche d'ailleurs ainsi : « Certains fans qui s'attendaient à voir Russell en héros d'action ont été déçus par ses capacités de combats inexistantes dans *Big Trouble in Little China*, mais c'est le but. Jack Burton est une déconstruction d'un personnage typique de Kurt Russell⁹⁵. » Comme l'écrit Stéphane Bouley, c'est d'ailleurs le film entier qui entame une réflexion malicieuse autour de la figure inébranlable de ce héros typiquement étasunien : « *Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin* est un pastiche de tous les clichés du héros américain⁹⁶ ». Camionneur solitaire au début et à la fin du film, Jack se lie entre les deux à un groupe sans lequel il n'arriverait sûrement à rien : il se fait ridiculiser dans toutes les scènes de combat, se faisant assommer dès le début des affrontements ou restant coincé sous un ennemi mort pendant que ses camarades combattent vaillamment autour de lui. Il est dans l'inaction et la défaite comique là où l'échec d'un héros solitaire reaganien est un drame, élément narratif important qui lui permet de mieux se relever pour triompher. Stéphane Benaïm qualifie même

⁹⁵ Ben Sherlock, « Kurt Russell: 5 Reasons Snake Plissken Is His Best Character (& 5 Why It's Jack Burton) », *Screen Rant*, 7 mai 2020. <https://screenrant.com/kurt-russell-snake-plissken-vs-jack-burton-best-action-movie-character/#jack-deconstructed-that-persona> [consulté le 02/11/2024]. « Some fans who were expecting to see Russell as an action hero were disappointed by his hopeless fighting abilities in *Big Trouble in Little China*, but that's the point. Jack Burton is a deconstruction of a typical Kurt Russell character. » Traduction personnelle.

⁹⁶ Stéphane Benaïm, *op. cit.*, p. 123.

le personnage de Jack de « NON-héros⁹⁷ » et pas d'anti-héros, car ses échecs comiques détruisent l'image traditionnelle du héros reaganien sérieux et brouillent les repères des spectateurs. Bien qu'intéressant, le terme de non-héros semble tout de même peu approprié : Jack est malgré tout considéré comme utile par ses camarades, et ses maladroites ne l'empêchent pas d'être motivé et de participer à l'action. Le préfixe « non » indique une absence, voire une passivité qui n'est pas tout à fait applicable dans ce cas, et il semble ainsi plus pertinent de qualifier Jack d'anti-héros comique, comme Snake incarne un anti-héros plus sérieux : les deux, dans deux genres différents (action et comédie), incarnent des figures radicalement opposées au héros reaganien. Enfin, Jack comme Snake ne sont définitivement pas de véritables héros car ils sont justement entraînés malgré eux dans des situations qui les dépassent : « Subir l'action au lieu d'en être le moteur, c'est aussi cela être un anti-héros [*sic*]⁹⁸ », et à plus forte raison un anti-héros reaganien.

3.2. Solidarités complexes de la société carpenterienne

Le modèle du héros solitaire et reaganien ne peut donc pas s'appliquer à Snake Plissken dans *Escape from New York*, et nous allons voir qu'il ne peut pas non plus s'appliquer aux autres films du corpus qui mettent en scène une variété d'individus et non un personnage principal unique : *Prince of Darkness* et *The Thing* montrent deux groupes composés respectivement de treize et douze membres, *Big Trouble* présente six personnages centraux rejoints dans leur lutte par un clan de guerriers (les Chang Sing identifiables à leurs tuniques claires et leurs foulards jaunes), et *The Fog* met en scène une partie des habitants d'une petite ville littorale. Isolés, ces personnages interagissent rarement avec l'extérieur et forment donc des micro-sociétés fermées à l'intérieur de la société plus vaste de l'ère Reagan. L'enjeu est alors de déterminer si ces personnages s'intègrent à ce contexte social néolibéral fortement basé sur l'individualisme et la réussite personnelle.

On peut d'abord se poser la question de la solidarité au sein de ces groupes. En effet, « dans un monde où la progression de l'individualisme apparaît comme inéluctable⁹⁹ » comme l'écrit le sociologue Serge Paugam, la nécessité de la solidarité et du lien social est un enjeu important : avec les micro-sociétés carpenteriennes, nous faisons face à des groupes qui sont

⁹⁷ *Ibid.*, p. 147.

⁹⁸ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 115.

⁹⁹ Serge Paugam, *Le Lien social*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2022, p. 3.

forcés de faire société. Ainsi, les explorateurs de *The Thing* et les scientifiques de *Prince of Darkness* se retrouvent à vivre ensemble dans le cadre de leur travail. Ils n'ont pas choisi de se réunir à l'écart du monde à la façon d'une communauté alternative, et sont donc encore imprégnés de l'individualisme reaganien pour lequel la solidarité ne va pas de soi. Or selon Serge Paugam, « la solidarité est bien le fondement du lien social, elle doit correspondre à une adhésion rationnelle émanant d'un contrat tacite qui lie l'individu à la société comme un tout¹⁰⁰. » Autrement dit, les individus doivent adhérer librement et en pleine conscience à un modèle solidaire pour que celui-ci fonctionne correctement et que tous puissent en bénéficier. Il faut cependant préciser que la solidarité n'est pas une notion figée, et qu'Émile Durkheim en a proposé deux définitions différentes. Sociologue européen, Durkheim est cité dans divers travaux étasuniens dès 1895 et ses ouvrages sont traduits aux États-Unis depuis 1912. Marcel Fournier explique que « *De la Division* est le livre d'É. Durkheim qui a eu le plus d'influence sur la sociologie américaine, tout au moins jusqu'aux années 1990¹⁰¹ ». Les théories de Durkheim semblent donc s'appliquer aux sociétés occidentales et ont beaucoup été reprises par les théoriciens étasuniens. Cela peut nous permettre d'appréhender les dynamiques de groupe par un biais sociologique universel, comme point de départ à la réflexion. Nous allons donc nous pencher sur ses deux conceptions de la solidarité – reprises et synthétisées efficacement et clairement par Serge Paugam – pour tenter de déterminer à quelle conjoncture pourraient appartenir les micro-sociétés de nos films. Il s'agit d'une vision chronologique du lien social et des rapports entre les individus. Durkheim décrit d'abord la solidarité mécanique, associée aux sociétés anciennes. Ce type de solidarité est basé sur le fait que les personnes composant une société se ressemblent entre elles et possèdent peu de caractéristiques personnelles uniques :

Elle renvoie aux sociétés traditionnelles dans lesquelles les individus sont peu différenciés les uns des autres, partagent les mêmes sentiments, obéissent aux mêmes croyances et adhèrent aux mêmes valeurs. La conscience collective y est forte, elle couvre la plus grande partie des consciences individuelles. Le contrôle social y est très strict, le droit est de nature répressive¹⁰².

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 37.

¹⁰¹ Marcel Fournier, « La postérité d'Émile Durkheim en Amérique du Nord », *Sociologie*, vol. 8, n° 4, 2017, p. 410.

¹⁰² Serge Paugam, « Introduction. Les fondements de la solidarité », dans Serge Paugam (dir.) *Repenser la solidarité*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 2011, p. 7.

La deuxième forme est la solidarité organique, correspondant cette fois aux sociétés modernes. Les individus y sont distincts, ayant des croyances, valeurs et liens sociaux variés. La conscience collective, le système de valeurs commun à un groupe, y est donc moindre. C'est justement la différence qui y crée le lien social :

Ce qui fait le lien social dans ces sociétés, c'est avant tout l'interdépendance des fonctions, laquelle confère à tous les individus, aussi différents soient-ils les uns des autres, une position sociale précise. Pour Durkheim, la division du travail que l'on observe dans les sociétés modernes n'est pas un obstacle à la solidarité. Au contraire, elle renforce la complémentarité entre les hommes en les obligeant à coopérer¹⁰³.

Si nous suivons le raisonnement de Durkheim sur la séparation historique plus que sociologique entre ces deux types, alors la solidarité organique peut être appliquée aux différents groupes des films que nous étudions. Le sociologue assimile à cette solidarité la division du travail, phénomène généralisé depuis les années 1930 : « Il n'y a plus d'illusion à se faire sur les tendances de notre industrie moderne ; elle se porte de plus en plus aux puissants mécanismes, aux grands groupements de forces et de capitaux et par conséquent à l'extrême division du travail¹⁰⁴. » On pourrait aussi parler de spécialisation. Les scientifiques de *Prince of Darkness* ont chacun des compétences dans différents domaines. Nous trouvons par exemple dans ce groupe Brian, Dennis et Catherine, respectivement étudiants en physique appliquée quantique et théorique, Lisa la doctorante en études des langues anciennes, Susan la radiologue... Leurs savoirs sont complémentaires entre eux et chacun est utile pour les autres. De la même manière, chaque membre de l'expédition de *The Thing* a un emploi précis qui est essentiel à la survie du groupe et à la bonne tenue de l'expédition : MacReady est pilote d'hélicoptère, Nauls est cuisinier, Copper est médecin, Childs est mécanicien, etc. Dans *Big Trouble*, les compétences de combat des membres du groupe sont globalement similaires, mais on peut là aussi y observer des spécialisations : Wang excelle en arts martiaux, Egg Shen maîtrise la magie, Gracie Law possède une grande connaissance de l'entreprise de Lo Pan, et même les différents combattants Chang Sing ont diverses armes qui permettent de les identifier. De plus, l'entraide est forte entre ces personnages, qui se sauvent les uns les autres successivement, ce qui soude peu à peu le groupe face à la menace. Enfin, le groupe de personnages que nous suivons dans *The Fog* est un peu plus diffus mais entre tout de même

¹⁰³ *Ibid.*, p. 7-8.

¹⁰⁴ Émile Durkheim, *De la division du travail social*, op. cit., p. 1.

dans cette conception de la solidarité basée sur la spécialisation : Stevie Wayne, animatrice de radio dans un phare, détient l'information car elle peut suivre les déplacements du brouillard en temps réel. Le père Malone, bien qu'en partie tenu responsable du drame par sa filiation avec l'un des assassins, découvre l'histoire de la création de la ville et est donc capable de sauver les autres de justesse. Elizabeth et Nick, jeunes et physiquement forts, parviennent à protéger les autres, notamment Andy le fils de Stevie ainsi que la mairesse Kathy Williams¹⁰⁵ et son assistante lors du siège de l'église. Les membres des groupes sont donc dépendants les uns des autres et leur structure sociale tient sur leurs capacités variées. Rappelons néanmoins ce qui a été dit plus tôt sur l'inutilité des institutions en soulignant que, dans ces groupes, ce sont les représentants de ces institutions (militaire et religieuse) qui apportent le moins de contribution, voire sont la cause indirecte des événements dramatiques du film : le père Malone découvre sa filiation avec l'un des meurtriers du passé d'Antonio Bay, Garry le chef de la station scientifique se révèle incapable de gérer une situation de crise parmi le groupe, et le père Loomis se cache durant le dernier tiers du film alors que les autres personnages font face au fils de l'Anti-Dieu et à leurs collègues zombifiés.

Cependant, même s'il apparaît que « la division du travail est une source de solidarité¹⁰⁶ », cette solidarité initiale montre assez rapidement ses limites. En effet, même si le *statu quo* de la solidarité organique peut sembler cohérent au premier abord, on observe que les groupes finissent toujours par se disloquer. Que ces personnages soient possédés ou tués, il semble qu'aucune de ces micro-sociétés ne puisse complètement survivre. Cela est en partie imputable aux genres des films, l'action et l'horreur nécessitant souvent des épisodes dramatiques et sanglants comme la mort des camarades de Snake, la transformation puis la mort de plusieurs scientifiques dans *Prince of Darkness* et des membres d'expédition dans *The Thing*, ainsi que la mort du père Malone et des pêcheurs dans *The Fog*. Jean-Baptiste Thoret écrit que « chez Carpenter, anti-fordien au possible, c'est *in fine* la volonté de survie et rien qu'elle qui motive le groupe¹⁰⁷. » Or, si la volonté de survie devient le moteur des individus pour eux-mêmes, alors la solidarité n'existe plus. Les personnages commencent donc solidaires entre eux, formant peu à peu une société fermée, mais se divisent quand ils se retrouvent dans des situations dangereuses. Par exemple, dans *Prince of Darkness*, les personnages forment des groupes compacts aux moments de tension : accrochés ensemble

¹⁰⁵ Le rôle exact de ce personnage n'est pas précisé dans le film, mais nous allons supposer, au vu de la nature de ses responsabilités, qu'il s'agit de la mairesse de la ville ou une autre figure d'autorité étatique.

¹⁰⁶ Émile Durkheim, *De la division du travail social*, *op. cit.*, p. 356.

¹⁰⁷ Jean-Baptiste Thoret, « John Carpenter (1948) », *op. cit.*, p. 670.

physiquement, ils sont serrés les uns contre les autres comme sur la figure 25 sur laquelle les personnages survivants sont tous rassemblés pour faire face à un collègue transformé se trouvant à l'extérieur. Un plan similaire survient peu après cet événement, lorsqu'ils font face à Calder, un autre membre du groupe sur le point de se trancher la gorge [Fig. 26]. Le groupe est rassemblé alors que les deux personnages contaminés sont isolés : l'un est à l'extérieur du champ, montré seul dehors, l'autre se trouve de dos au premier plan alors que le groupe lui fait face dans la profondeur de champ. Ils se protègent les uns les autres et les drames surviennent lorsqu'ils se séparent : Susan, première à être affectée par le liquide vert, se fait attaquer quand elle est seule dans la crypte.



Fig. 25 : *Prince of Darkness*, 1 h 05 min

57 s.



Fig. 26 : *Prince of Darkness*, 1 h 07 min

10 s.

Pour les survivants de *Prince of Darkness*, « la solidarité et l'entraide perdurent, à l'inverse du climat de paranoïa et des affrontements dans *The Thing*¹⁰⁸. » Si, d'une manière similaire, les personnages de *The Thing* sont aussi tués quand ils se retrouvent seuls, volontairement ou non, le danger qui règne parmi eux est malgré tout encouragé par leur tendance à rejeter puis isoler ceux dont ils se méfient : Blair, en pleine crise de paranoïa, est mis à l'écart dans une remise et visité plus tard par MacReady, montrant un plan suggérant le destin du biologiste, enfermé dans un surcadrage, un noeud coulant pendant près de son visage [Fig. 27].

¹⁰⁸ Gilles Menegaldo, « La trilogie apocalyptique lovecraftienne de John Carpenter », dans Mélanie Boissonneau, Gaspard Delon, Quentin Mazel et Thomas Pillard (dir.), *op. cit.*, 2023, p. 168.



Fig. 27 : *The Thing*, 1 h 04 min 48s.

Les personnages sont individualisés : s'ils peuvent être solidaires tant que tout va bien, les logiques individuelles – et donc le modèle de société néolibérale – reprennent le dessus quand la situation dégénère. Cela se voit par exemple au moment où Blair, paniqué, s'enferme seul avec un revolver en menaçant d'abattre quiconque s'approcherait de lui, ou quand MacReady s'impose en chef du groupe, décidant seul de la marche à suivre au détriment de ses collègues réticents durant la scène du test sanguin : il est le seul à être libre de ses mouvements, accompagné de Windows qui est cependant aussi soumis à la menace du lance-flamme. Non préparé et donc incapable de faire face, le groupe se délite et les dynamiques internes évoluent. En contre-exemple cependant, les personnages de *Big Trouble* sont poussés à s'unir par des motivations individualistes : Jack veut retrouver son camion, Wang sa fiancée, Gracie veut mettre fin au trafic de jeunes filles de Lo Pan... Mais ces objectifs bien différents convergent dans la mesure où tous se heurtent au même ennemi, riche et puissant, qui permet ainsi aux personnages de former un groupe solidaire, ainsi que de mettre en commun leurs ressources et leurs savoirs. Nous pourrions presque y voir une forme de révolte populaire de prolétaires, de personnes financièrement et socialement modestes face à un capitalisme triomphant, ce qui aurait du sens dans la filmographie de Carpenter « qui aime mettre en scène des gens issus des classes plus laborieuses de la société¹⁰⁹ ».

Cette lecture se veut opposée à une analyse qui est revendiquée notamment par Jean-Baptiste Thoret, défendant l'idée que « Carpenter est un vrai cinéaste anarchiste de droite qui considère que le Mal existe sous sa forme pure¹¹⁰. » Au contraire, le Mal dont parle Thoret n'existe pas sous sa forme pure mais est créé par une société néolibérale et capitaliste,

¹⁰⁹ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 124.

¹¹⁰ Jean-Baptiste Thoret, « Le génie du mal selon Carpenter », édition DVD d'*Halloween - La nuit des masques*, ESC Distribution, 36 min 02 s, 7 octobre 2020. Transcription personnelle.

qui voit se développer les inégalités sociales et économiques, et voit également les idées conservatrices revenir en force. La réaction des personnages est alors, d'une certaine manière, réaliste : se constituant en groupe, ils ne parviennent néanmoins pas à lutter contre une conjoncture qui les écrase. De plus, nous supposons qu'en employant ce terme, Thoret fait probablement référence à la pensée politique libertarienne, l'anarchisme de droite en France étant un courant au sens et aux implications différentes. Si les deux notions peuvent se rejoindre, notamment sur un anti-intellectualisme et un anti-étatisme affirmés, chacune a ses propres caractéristiques et ne sont pertinentes que lorsqu'elles sont appliquées à leurs territoires de naissance respectifs, à savoir les États-Unis et la France. Par exemple, le libertarianisme est documenté depuis le XIX^e siècle et peut se décliner en politique, en sociologie et en économie, alors que l'anarchisme de droite est plus flou, n'a pas de définition tranchée et semble essentiellement être philosophique et culturel, ses grands représentants étant notamment des écrivains¹¹¹. Ainsi, si Thoret qualifie bien le cinéma de Carpenter comme libertarien, un problème se pose : le libertarianisme repose sur une recherche de liberté individuelle totale et irrégulée. Or, nous avons démontré que les personnages sont loin d'être individualistes en soi. Au contraire, c'est bien l'organisation sociale néolibérale à laquelle ils sont habitués qui les pousse à s'individualiser en temps de crise. Le néolibéralisme a par ailleurs beaucoup de points communs avec le libertarianisme, au point que certains en parlent comme d'une déclinaison institutionnalisée du libertarianisme. Matt Zwolinski parle par exemple d'une « forme de libertarianisme, qui recoupe le néolibéralisme¹¹² », qui serait moins radicale dans l'objectif de justement se constituer en forme plus institutionnelle, qui aurait une « plus grande capacité à provoquer des changements politiques substantiels¹¹³. » Enfin, il est intéressant de noter que David Lo Pan, antagoniste bien identifié, correspond assez ironiquement aux idéaux de la société néolibérale : immigré âgé porteur de fardeaux *a priori* fatals (sa malédiction), il parvient néanmoins à triompher, s'adapte à l'époque et à la société et devient un commerçant riche et influent aux États-Unis, une « Nation d'opportunités¹¹⁴ ».

¹¹¹ Pascal Ory, auteur d'un livre consacré à l'anarchisme de droite, cite par exemple : Jean Anouilh, A.D.G, Jean Laborde-Raf Vallet ou Louis-Ferdinand Céline... Voir : Pascal Ory, *L'anarchisme de droite*, Paris, Grasset, 1985, p. 287.

¹¹² Baptiste Roger-Lacan, « Aux sources du libertarianisme », *Le Grand Continent*, 24 novembre 2023. <https://legrandcontinent.eu/fr/2023/11/24/aux-sources-du-libertarianisme/> [consulté le 02/11/2024].

¹¹³ *Ibid.*

¹¹⁴ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 151.

Nous allons préciser par la suite ces dynamiques et les rapports de force entre les personnages. En effet, après avoir explicité le modèle de société néolibérale visible dans les films que nous étudions, nous allons nous intéresser plus précisément aux dynamiques internes des micro-sociétés de Carpenter, qui constituent des versions microcosmiques du modèle néolibéral. Les personnages ne sont pas tout à fait égaux, et agissent selon des rôles sociaux plutôt précis que nous allons déterminer à l'aide d'outils sociologiques. Il s'agira surtout d'identifier le ou les personnages détenteurs de l'autorité, car cela nous servira pour montrer comment cette autorité – ou ce *statu quo* – peut être renversée, changeant le paradigme social dans lequel évoluent les personnages.

Chapitre 4. Rôles sociaux et rapports de force entre personnages

Nous allons désormais étudier comment les personnages agissent ensemble, et ce que l'évolution de leurs interactions révèle de leur conception du groupe. Ainsi, après avoir parlé de modèle de société, nous allons parler des rôles sociaux des personnages au sein de ce modèle. Quelques précisions préliminaires sont cependant nécessaires : la micro-société carpenterienne ne semble pas représenter de communautés alternatives ou de contre-cultures particulières. Voici la définition que propose Andy Bennett de cette notion : « S'inspirant notamment de l'ère "beat", les hippies créèrent un environnement culturel alternatif combinant musique, drogues, littérature et modes de vie ». La contre-culture est donc une alternative « à la société capitaliste dominante¹¹⁵ » qui émerge à la fin des années 1960. Or, les personnages des films étudiés sont pleinement imprégnés de cette société capitaliste : ils fonctionnent en hiérarchie, consomment des produits manufacturés, font partie de l'économie néolibérale dans laquelle ils vivent et travaillent, et n'ont pas vocation à s'isoler volontairement d'une société qu'ils connaissent et dans laquelle ils sont relativement intégrés. Ils représentent cependant un pan marginal de cette société : hors-la-loi, prostituées, noirs, asiatiques, marginalisés dans la société ou dans l'espace comme les personnages de *The Thing*, etc. Ils ne forment pas non plus de communautés privilégiées volontairement coupées de l'extérieur comme les *gated communities* ou résidences fermées, qui se développent aux États-Unis depuis le début des années 1980 et sont définies ainsi par Edward J. Blakely et Mary Gail Snyder :

Les *gated communities* sont des zones résidentielles dont l'accès est restreint, dans lesquelles des espaces normalement considérés comme publics sont privatisés. Elles sont un développement sécuritaire avec un périmètre désigné, généralement des murs ou des clôtures, et les entrées sont contrôlées pour empêcher que des non-résidents y pénètrent¹¹⁶.

¹¹⁵ Andy Bennett, « Pour une réévaluation du concept de contre-culture », *Volume!*, n° 9, 2012, p. 20. Traduction par Jedediah Sklower.

¹¹⁶ Edward J. Blakely et Mary Gail Snyder, *Fortress America. Gated Communities in the United States*, Washington D. C., Brookings Institution Press, 1999 [1997], p. 2. « Gated communities are residential areas with restricted access in which normally public spaces are privatized. They are security developments with designated perimeters, usually walls or fences, and controlled entrances that are intended to prevent penetration by nonresidents. » Traduction personnelle.

Or, pour nos personnages, le problème n'est pas d'empêcher des indésirables d'entrer puisque la plupart du temps ceux-ci sont déjà à l'intérieur, mais plutôt de ne pas pouvoir sortir. Les murs et clôtures qui les entourent ne les protègent pas, et les forcent de surcroît à faire société.

Ces personnages aux identités marquantes et bien définies semblent donc reproduire naturellement le modèle d'organisation capitaliste et néolibéral qu'ils connaissent. Nous allons examiner les logiques de pouvoir qui ont cours parmi eux, ainsi que le renversement de ces relations et des figures d'autorité qui peut avoir lieu lorsqu'une crise survient. Le *statu quo* et le bouleversement de celui-ci sont visibles dans l'organisation sociale des groupes ainsi que dans leur mise en scène, et nous allons ainsi démontrer que ces micro-sociétés, si elles apparaissent fonctionnelles à première vue, sont en réalité instables.

4.1. Hiérarchie entre personnages : la personnification de l'autorité

Nous avons évoqué plus tôt le rôle des institutions et la manière dont elles se révèlent déceptives et inutiles pour les personnages dans les moments de crise. À présent, il s'agit de se confronter à l'organisation sociale interne des groupes de personnages : comment fonctionne-t-elle concrètement ? En effet, pour former une micro-société, il faut qu'un groupe ait une structure sociale définie, et celle de nos films, nous l'avons vu, repose en partie sur la solidarité organique. Commençons par nous intéresser aux débuts des films, pour remarquer que cette structure n'est pas horizontale : nous pouvons constater qu'il y a différents rôles sociaux, et donc différentes échelles de pouvoir. D'abord, on y trouve des figures dirigeantes qui possèdent l'autorité et le pouvoir de décision, globalement acceptées par les autres. Stéphane Bouley dit que les personnages principaux du cinéaste ont généralement une défiance face à l'autorité, et que « la perfidie vient des figures d'autorité ; la trahison et la manipulation sont leur domaine¹¹⁷ ». En réalité, la défiance des personnages n'est pas systématique, et quand elle s'exprime c'est davantage face à des institutions puissantes et répressives, comme l'armée. Les figures d'autorité sont globalement respectées, du moins au début des films lorsque nous découvrons le *statu quo*.

Ces figures d'autorité peuvent être des personnages occupant des fonctions sociales ou des emplois traditionnellement associés à l'autorité, et cela peut s'observer d'abord dans *The Fog*, où personne ne remet en question l'importance de la figure du prêtre, dont l'employé tolère de ne pas être payé par exemple, ni le pouvoir de décision de la maîtresse. Celle-ci

¹¹⁷ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 109.

s'occupe de la gestion du centenaire de la ville, ce qui a une influence sur tous les habitants qui doivent alors réserver du temps pour participer à cet événement comme Sandy l'assistante (interprétée par Nancy Loomis), et en diffuser l'information comme Stevie l'animatrice radio. Toutes et tous sont subordonnés à l'événement et son organisatrice. Dans *Prince of Darkness*, où l'on retrouve également un personnage de prêtre, la figure d'autorité est cette fois un physicien quantique et professeur d'université, Howard Birack (interprété par Victor Wong). C'est à sa demande que le groupe se retrouve réuni dans l'église, et il est au départ le seul à apprendre une partie de la vérité sur l'étrange liquide vert. Ces deux figures sont donc détentrices d'un pouvoir légitime reconnu par leurs pairs, d'une forme d'autorité légale : « On obéit non pas à la personne en vertu d'un droit qui lui est propre, mais à la *règle* codifiée qui précise à qui l'on doit obéir, et dans quelles limites on doit lui obéir¹¹⁸. » Ces personnages sont donc détenteurs d'un pouvoir reconnu comme légitime par les autres, car leur statut et l'autorité qui l'accompagne sont inscrits dans une règle implicite ou explicite.

La situation présentée dans *Escape from New York* est plus particulière. Nous arrivons avec Snake dans une micro-société déjà établie, un peu plus étendue qu'un petit groupe d'une dizaine de personnes enfermées dans un bâtiment. En effet, il s'agit ici de plusieurs centaines d'individus, toujours enfermés, mais cette fois derrière des remparts longs et hauts. Cette micro-société se divise en plusieurs communautés aux identités très marquées, à la manière de celles de *The Warriors (Les Guerriers de la nuit, Walter Hill, 1979)* où les gangs ont chacun leur propre esthétique et leurs caractéristiques. Ces communautés cohabitent et occupent différents lieux précis notamment les égouts occupés par les Dingues (ou *Crazies*), le théâtre et l'avenue Broadway sur laquelle règne un autre gang. Cette communautarisation est par ailleurs tout aussi flagrante dans *Escape from L.A.* dans lequel se distinguent clairement les différents clans qui forment autant de groupes identifiés dans la société : les Dragons Coréens, les surfeurs, le Sentier Lumineux, etc. Chaque clan possède une identité visuelle marquante qui appuie la dimension comique de ce film, qui parodie les travers de l'industrie hollywoodienne et les archétypes qu'elle crée. Nous pouvons évoquer par exemple l'apparence déformée et les tenues médicales du chirurgien en chef de Beverly Hills (le *Surgeon General*, incarné par Bruce Campbell) et de ses assistants [Fig. 28], et remarquer les guerriers aux allures de révolutionnaires cubains du Sentier Lumineux [Fig. 29]. Notons que ce « costume » révolutionnaire paraît d'autant plus incongru que le Sentier Lumineux est un

¹¹⁸ Max Weber, « Les trois types purs de la domination légitime (Traduction d'Elisabeth Kauffmann) », *Sociologie*, vol. 5, n° 3, 2014, p. 292. Weber parle plus précisément de « domination légale », employant le terme de domination comme un synonyme d'autorité selon la traductrice.

groupe péruvien, montrant ironiquement l'amalgame qui peut être parfois fait par les productions étasuniennes entre les différents pays d'Amérique Latine.



Fig. 28 : *Escape from L.A.*, 41 min 19 s.

Fig. 29 : *Escape from L.A.*, 1 h 01 min 45 s.

À New York, comme dans les autres films, chaque personne a aussi un rôle social : le Duc est évidemment le souverain, ayant un titre de noblesse, Maggie est une courtisane et Brain un sbire inventeur comme son surnom le suggère. Nous avons évoqué l'intérêt des identités visuelles, et ces trois personnages sont intéressants car chacun est vêtu de manière à correspondre à ce rôle social : le Duc porte des épaulettes dorées qui renvoient à de prestigieuses fonctions militaires, Maggie porte une robe décolletée à la couleur chaude, et Brain une blouse blanche de scientifique [Fig. 30]. Même Cabbie, personnage isolé qui est l'un des premiers à aider Snake, porte une casquette de chauffeur et un surnom qui renvoie à sa fonction.



Fig. 30 : *Escape from New York*, 1 h 05 min 26 s.

La société développée dans la prison de Manhattan semble également correspondre au système néolibéral, au moins en partie : nous supposons que le Duc domine une partie de la ville car il a lutté pour cela, mais aussi car il est puissant et fascinant. Il a su fédérer les

prisonniers autour de lui grâce à leur ressentiment face aux institutions militaire et politique qui les ont enfermés. Il exercerait donc une autorité charismatique selon Max Weber : « On obéit exclusivement, de façon purement personnelle, au chef, par amour de ses qualités personnelles, extra-quotidiennes, et non à cause d'une situation codifiée ou d'une dignité traditionnelle¹¹⁹. » Le profil de Cuervo Jones dans *Escape from L.A.* est similaire : il s'agit d'un homme qui se revendique comme révolutionnaire face au système extérieur et qui rassemble autour de lui les prisonniers rêvant d'une revanche. Ces deux dirigeants sont néanmoins montrés comme des tyrans, reprenant ironiquement à leur compte un système contre lequel ils prétendent se révolter. Dans une forme hybride entre système féodal et cité-État antique, ils sont à la tête d'une hiérarchie bien précise où chaque sbire a un rôle précis : Romero est le premier vassal du duc, Slag est un gladiateur chargé de divertir l'assemblée, Maggie est une courtisane tout comme Utopia dans le second film, ils ont une garde rapprochée de chevaliers armés à moto ou en voiture... Les deux chefs organisent des sortes de jeux antiques du cirque, l'un sur un ring, l'autre dans un stade, soit littéralement une arène de combat. Malgré son apparence subversive, l'organisation sociale à l'intérieur des villes-prisons est bien plus traditionnelle qu'elle en a l'air, seule l'esthétique est subvertie (les tenues sont sales ou grandiloquentes, les voitures sont délabrées...).

Cependant, comme nous l'avons déjà expliqué, tous les habitants ne sont pas sous l'autorité du Duc, les communautés étant autonomes les unes des autres. Le *statu quo* ici correspond à l'indépendance des groupes par rapport aux autres, et il se trouve que l'un de ces groupes est plus visible et puissant que les autres, peut-être grâce à sa puissance de feu ou au nombre de ses membres. Penchons-nous enfin sur le groupe de Snake qui se crée progressivement pendant son périple, et qui se constitue en opposition à la fois aux militaires, gardiens de la société extérieure, et au Duc, qui maintient le *statu quo* à l'intérieur. Groupe de marginaux des deux côtés du mur, il est composé de Snake, Maggie, Brain et Cabbie, et forme une nouvelle communauté dans la micro-société de New York. Une fois de plus, comme pour nos autres sociétés d'une dizaine de personnages, chaque individu est utile : Snake est fort et entraîné au maniement des armes, Maggie également – elle libère même Snake lorsque celui-ci est blessé et emprisonné –, Brain connaît les pièges menant à la sortie et Cabbie connaît les rues de la ville en plus de posséder un moyen de s'y déplacer rapidement.

Enfin, notons que les armes à feu sont ici des symboles importants, car leurs porteurs dans ces films représentent souvent des figures d'autorité, pas forcément positives : Garry,

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 297.

chef de la station et surnommé « El Capitan¹²⁰ » dans *The Thing*, est le seul à posséder une arme au début du film, lorsqu'on découvre la station, ses habitants et son organisation. C'est d'ailleurs une arme intéressante : il s'agit d'un colt porté à la ceinture comme un shérif ou un cow-boy, une figure iconique représentant habituellement la justice et le maintien de l'ordre face aux *outlaws* (hors-la-loi). De même, dans *Escape from New York*, les deux groupes dominants que sont les policiers et la bande du Duc sont les seuls dont les membres possèdent des armes, voire les exhibent en signe de pouvoir. Snake est une exception dans le sens où, s'il possède une collection d'armes et d'appareils au début de sa mission, il s'en voit peu à peu dépossédé et est vite condamné à la survie, au point où il se retrouve blessé et presque nu sur un ring face à un adversaire plus grand et plus fort que lui¹²¹. D'un autre côté, *Prince of Darkness* et *The Fog* montrent des protagonistes qui n'ont pas d'armes à feu. L'autorité s'y exprime donc différemment, à travers la légitimité naturelle des figures de pouvoir (au sens donné par Max Weber, explicité plus tôt). Enfin, face aux figures d'autorité, les autres personnages ne sont pas pour autant dépourvus de possibilités d'action : nous avons déterminé que les capacités de chacun et chacune peuvent être utiles, et que ce sont ces capacités qui déterminent le rôle social des individus dans le groupe. Dans *Prince of Darkness*, les personnages sont au premier abord complètement démunis face à une menace que Jean-Baptiste Thoret et d'autres commentateurs appellent le « Mal [...] sous sa forme pure¹²² » ou Mal absolu. Cependant, les personnages sont des savants, et chaque individu apporte une expertise. La somme de leurs connaissances leur permet d'expliquer la menace à laquelle ils font face. Cette menace n'est donc pas un Mal pur ou absolu puisqu'elle est, grâce au groupe, replacée dans un contexte historique et social.

4.2. L'autorité renversée

Nous allons maintenant voir comment les personnages qui ne sont pas en position de pouvoir peuvent renverser l'autorité. Il semble en effet logique, après avoir parlé de *statu quo*, d'étudier le possible renversement de celui-ci. Nous employons ce terme pour une raison particulière : ce qui s'opère dans les films n'est pas forcément un changement radical d'état (une révolution), car il s'agit parfois de simplement remplacer une figure d'autorité par une autre, différente, comme dans *The Thing* où MacReady devient le chef à la place de

¹²⁰ *The Thing*, 11 min 07 s.

¹²¹ *Escape from New York*, 1 h 11 min 15 s.

¹²² Jean-Baptiste Thoret, « Le génie du mal selon Carpenter », *op. cit.*. Transcription personnelle.

Garry. Nous allons donc voir quels renversements se produisent dans les films et nous demander qui renverse l'autorité, pour quelle raison, et en quoi les rapports entre personnages évoluent après qu'ils ont basculé dans une crise mortelle. D'abord, on peut observer des changements de rôles sociaux au sein des groupes : par exemple, le père Loomis de *Prince of Darkness* abandonne son autorité légitime en se cachant durant la dernière partie du film, laissant le soin aux étudiants de gérer la situation de crise. Il reprend ensuite ce rôle d'autorité à la fin du film, dans un moment opportun pour lui, en fermant le portail vers l'Enfer et en s'attribuant le mérite d'avoir sauvé le monde. De plus, là où les autres personnages s'entraident dans les moments de danger, le prêtre est constamment isolé du groupe, se mettant volontairement à l'écart pour conserver une posture autoritaire et détachée. C'est particulièrement visible dans une séquence de la dernière partie du film¹²³, lorsque Walter est enfermé dans un placard et le reste du groupe est dans la pièce adjacente. Le prêtre, lui, est dans la pièce où la confrontation finale va se jouer, seul et incapable de communiquer avec les autres. Il se cache dans l'obscurité, écrasé par un surcadrage entre une antique chaudière défectueuse et le mur, serrant sa bible contre lui, comme accroché quoi qu'il arrive à l'institution religieuse qu'il représente et qu'il ne peut pas laisser tomber malgré tout ce qu'il a pu voir tout au long du film [Fig. 31]. C'est ce dogmatisme, cette adhésion à une institution impuissante et révolue qui l'isole des autres.



Fig. 31 : *Prince of Darkness*, 1 h 12 min 14 s.

Walter est isolé lui aussi, mais il peut communiquer avec les autres, et le mur qui le sépare de ses camarades est friable. Coincé dans un placard, il cherche cependant à en sortir pour se reconnecter au groupe. Contrairement au prêtre, qui est aveugle et muet pendant toute la

¹²³ *Prince of Darkness*, à partir de 1 h 11 min 41 s.

séquence, Walter est témoin des événements et les transmet aux autres scientifiques, ce qui le rend bien plus utile – et donc détenteur d'autorité – que le père Loomis. D'une même façon, dans *The Fog*, la mairesse Kathy Williams qui domine la ville avec son organisation du centenaire, n'a plus de prise sur les événements quand les revenants du navire *Elizabeth Dane* commencent à arriver. Ce sont alors les habitants, subordonnés à la mairesse, qui reprennent le pouvoir : Stevie est l'une des premières à se rendre compte de la situation, et sa position isolée et surélevée dans le phare la rend puissante car, en plus d'être en sécurité pendant une grande partie du film, elle est la seule à pouvoir suivre les déplacements du brouillard.

Dans *Escape from New York* et sa suite, dans *Big Trouble* ainsi que dans *The Thing*, c'est un renversement d'un genre différent qui s'opère : ces films reprennent d'une manière détournée des éléments propres au genre du western pour les subvertir, un genre que John Carpenter est connu pour beaucoup apprécier, bien qu'il n'ait jamais réalisé de film qui y corresponde pleinement. Les aspects westerniens du cinéma de Carpenter sont résumés ainsi par le chercheur Nikolas Matovinovic : « Ses films dépeignent des personnages assiégés, isolés et à la frontière du familier et de l'étranger dans une cinématographie panoramique caractéristique qui donne aux décors les caractéristiques de l'ouest américain¹²⁴. » Certains éléments clés du western y sont donc bien présents, transposés et adaptés aux genres de l'horreur et de l'action dans une intertextualité qui permet à la fois de proposer des films aux thèmes et aux esthétiques contemporains tout en revendiquant un attachement au classicisme dans la forme et la narration. *Big Trouble* est en cela intéressant : Matovinovic compare le film à une comédie hawksienne qui subvertit le genre du western, et par conséquent ses figures. Jack Burton est « un vague composite de John Wayne et Indiana Jones¹²⁵ » qui a tous les attributs pour être un véritable héros d'action ou de western : il est incarné par Kurt Russell, libertarien convaincu, il est physiquement puissant, il travaille dur, il est issu d'une classe laborieuse comme en témoigne son emploi de chauffeur de camion de marchandises... Stéphane Bouley écrit donc très pertinemment : « Kurt Russell a le potentiel d'incarnation nécessaire pour être la nouvelle icône reaganienne, et Carpenter en a conscience. [...] [Il] utilise donc cet archétype, mais pas pour en faire l'éloge ; non, au contraire, il va le tourner en

¹²⁴ Nikolas Matovinovic, *op. cit.*, « His films portray people under siege, isolated, and at the frontier of the familiar and the alien in his characteristic widescreen cinematography that gives his settings the vast quality of the American west. » Traduction personnelle.

Il y a un élément intéressant en version originale mais qui s'avère intraduisible en français : le mot pour « étranger » employé par l'auteur est *alien*, utilisé dans son sens originel mais qui a une portée particulière lorsque l'on parle du cinéma de John Carpenter, et plus généralement des œuvres d'art mettant en scène des extra-terrestres.

¹²⁵ *Ibid.* « a hazy composite of John Wayne and Indiana Jones ». Traduction personnelle.

ridicule¹²⁶. » C'est ici que se trouve le renversement : en effet, *Big Trouble* est certes un film d'action, mais c'est aussi une comédie qui se rapprocherait presque du *slapstick*¹²⁷ tant elle tourmente celui que l'on suppose être le héros, un étasunien blanc armé et très sûr de lui, entrant dans le monde inconnu et potentiellement hostile de Chinatown. À l'inverse, le film met en lumière la communauté chinoise de San Francisco. Wang sait se battre mieux que Jack, et il est évident que c'est lui le véritable héros dans un sens plus commun. Il fait avancer le récit, il est animé d'intentions louables et d'un fort esprit de communauté, alors qu'il aurait davantage, au premier abord, les caractéristiques d'un acolyte racisé (généralement noir ou asiatique) à la manière de Demi-Lune pour Indiana Jones (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, Steven Spielberg, 1984), Apollo Creed pour Rocky Balboa dans *Rocky III* (*Rocky 3 : L'Œil du tigre*, Sylvester Stallone, 1982), ou encore George Dillon pour Dutch Schaefer (*Predator*, John McTiernan, 1987). Enfin, Jack Burton se comporte en véritable héros de western malgré ses échecs et son ridicule évident, alimentant l'absurdité et le comique de son personnage ce qui crée un décalage entre ce que Jack est et ce qu'il est censé être. C'est ainsi qu'après avoir été très lié avec Wang et les Chang Sing, s'être battu et avoir mené une bataille à leurs côtés, il les quitte sans réelle raison, arguant que « tôt ou tard je tape sur les nerfs de tout le monde¹²⁸ ». Jack est donc cantonné à ce rôle de cowboy solitaire, qu'il le veuille ou non. Il est coincé dans un archétype qui non seulement fait tâche au milieu des autres car il ne maîtrise ni leurs usages, ni leurs traditions, ni leurs techniques de combat, mais l'isole de cette communauté également : « Dans la pure mode du western, Burton décide de quitter cette communauté fraîchement restaurée pour une vie sur la route¹²⁹. »

Passons ensuite à un autre personnage interprété par Kurt Russell : Snake Plissken. Il est, comme nous l'avons dit, un anti-héros reaganien. De la même manière, il représente une sorte d'anti-cowboy : figure iconique du western, le cowboy incarne des valeurs chères à la frange conservatrice des États-Unis comme l'individualisme, le travail, le courage et la conquête d'un territoire sauvage. Snake revêt effectivement, en apparence, une identité de cowboy : individualiste, bon tireur et même ancien soldat incarnant donc l'expansion militaire

¹²⁶ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 159.

¹²⁷ Le *slapstick* est un sous-genre de la comédie caractérisé par des situations absurdes impliquant une part de violence physique grotesque. Les premières occurrences du genre viennent probablement de la *commedia dell'arte* et de ses personnages archétypaux hauts en couleurs. « Slapstick », *Britannica*, en ligne. <https://www.britannica.com/art/slapstick-comedy> [consulté le 02/11/2024].

¹²⁸ *Big Trouble in Little China*, 1 h 34 min 28 s. « sooner or later I rub everybody the wrong way ». Traduction personnelle.

¹²⁹ Nikolas Matovinovic, *op. cit.* « In true western fashion, Burton then decides to leave this newly restored community for a life on the road. » Traduction personnelle.

étasunienne, il est en plus très connu, ce qui crée autour de lui un mythe assimilable au statut du cowboy¹³⁰. Malgré cela, cette identité est renversée. D'abord, de manière générale, Snake tel que nous pouvons le voir dans les films est un hors-la-loi, ce qui lui retire d'emblée le statut de cowboy. Ensuite, il est à l'opposé des valeurs portées par les cowboys : dans *Escape from New York*, il arrive dans la ville comme un étranger, un cowboy solitaire, mais il y arrive très discrètement et ne fait pas parler de lui. Sa présence ici n'est pas un événement, et n'est pas mise en scène comme telle car il arrive de nuit, par les airs, et disparaît presque aussitôt dans les rues tortueuses. Plus tard, il se bat en duel sur un ring et s'en sort en donnant des coups en traître, sans réelle bravoure ni code d'honneur. De manière encore plus évidente, dans *Escape from L.A.*, lors d'un duel typiquement westernien contre les révolutionnaires du Sentier Lumineux, il triche et brise les règles du *bangkok* qu'il a lui-même fixées pour s'en sortir, tirant avant que l'objet jeté en l'air ne touche le sol pour prendre ses adversaires par surprise. Le seul « combat » où il ne triche pas est le moment de la partie de basket, où il est en difficulté, sans armes, les yeux de toute l'assistance braqués sur lui.

L'absence de bravoure est un élément important dans ce renversement de figures importantes de l'imaginaire étasunien. Dans *The Thing*, c'est la même chose qui se produit pour Garry, qui est caractérisé cette fois comme un shérif. Possesseur d'un colt, il est le chef légitime de la station et est supposé maintenir l'ordre et la justice. Mais il abandonne son rôle au pilote MacReady qui, détail intéressant, porte au début du film un sombrero, chapeau associé aux fortes chaleurs, qui le distingue des autres et l'associe à l'Ouest américain. Le côté effacé et peu sûr de lui de Garry, qui suit les ordres plus qu'il n'en donne, est préfiguré au début du film dans une scène encore une fois très westernienne que nous avons mentionnée rapidement au début de ce travail : attaqués par le pilote norvégien, quelques membres de la station lui font face désarmés et à l'extérieur, alors que Garry brise une fenêtre à l'aide du canon de son arme et tire depuis l'intérieur. C'est un renversement d'une situation classique de western : une bande recluse dans un bâtiment fait face à des assaillants extérieurs. Le renversement vient du fait que la bande sort à l'extérieur désarmée pour vérifier ce qu'il se passe, alors que Garry est l'unique homme à agir comme un shérif, mais en restant à

¹³⁰ Par exemple dans *Escape from L.A.* Snake est montré au bout de 6 minutes et 51 secondes seulement, dans la pénombre, braqué par une dizaine de policiers. Son arrivée est annoncée au préalable, créant une image mystérieuse et puissante. Il est désigné comme « le hors-la-loi le plus célèbre de l'histoire des États-Unis » par un présentateur de télévision. Notons que le terme outlaw le range dans le camp des ennemis de western, ce qui participe à déconstruire son image de cowboy. *Escape from L.A.*, 5 min 59 s « the most notorious outlaw in United States history. » Traduction personnelle.

l'intérieur armé de son pistolet iconique. Ironiquement, en agissant selon un lieu commun du western, Garry ne fait pas preuve de bravoure contrairement au shérif tel Will Kane dans *High Noon* (*Le train sifflera trois fois*, Fred Zinnemann, 1952) par exemple, qui est justement le seul à s'exposer face aux bandits alors que les habitants se confinent. Obéissant aux directives du pilote depuis le début de la crise, Garry déclare, alors qu'il est soupçonné d'être une chose : « je suppose que vous vous sentiriez mieux si quelqu'un d'autre prenait le commandement¹³¹ » et renonce symboliquement à son arme dans un gros plan qui souligne la solennité et l'importance de cet abandon d'un signe de pouvoir [Fig. 32]. Dans la même scène quelques secondes plus tard, c'est MacReady qui récupère les armes et se place à présent comme chef, légitimé par ses décisions précédentes de brûler la chose et d'enfermer Blair devenu dangereux.



Fig. 32 : *The Thing*, 57 min 58 s.

Ces renversements de figures liées au western sont intéressants : en voyant shérifs et cowboys comme des figures faillibles et imparfaites, nous pouvons commencer à penser que le système social étasunien est lui aussi faillible. Ils n'incarnent plus des valeurs fortes et fédératrices mais sont transformés en personnages inquiets, faibles et même lâches. En allant plus loin, nous pourrions y voir une profonde critique du conservatisme dont les représentants notables comme John Wayne et Ronald Reagan glorifient le mythe de l'Ouest Américain et ses valeurs conservatrices, réactualisées par le néolibéralisme. Nathalie Massip explique par exemple que Reagan utilise, lors de sa campagne, une rhétorique autour de la conquête de l'Ouest et de la Frontière, composée de clichés liés à des rêves à réaliser et des objectifs à conquérir, en ajoutant qu'il joue aussi « de son image de “westerner” héritée de sa carrière

¹³¹ *The Thing*, 57 min 55 s.

d'acteur pour séduire les Américains et entrer à la Maison Blanche¹³². » C'est supposément cette identité d'acteur à la fois originaire de l'Ouest et coutumier d'Hollywood, en Californie, représentant donc « l'Ouest de l'Ouest¹³³ » qui lui a valu sa popularité. Pour prendre un exemple plus contemporain, un dessin de presse de 1981 paru dans le *New York Times* montre un Reagan souriant, habillé en cowboy et chevauchant au milieu de voitures et d'immeubles qui s'entassaient autour de lui. L'article qui accompagne le dessin explique : « [Ronald Reagan] semblait parfois personnifier les cow-boys qu'il incarnait autrefois dans les films, un solitaire affrontant une législature qu'il accusait d'avoir "pillé" les caisses de l'État¹³⁴. » L'ancien président avait une admiration pour l'Ouest en tant que mythe, alimentant un sentiment de défiance envers le gouvernement qui était assez répandu dans cette région, ce que précise également l'article. Concordant avec le conservatisme et le néolibéralisme, les fantasmes autour de l'Ouest s'articulaient autour du fait que « la frontière était une terre de totale liberté, où l'individu était suprême et où la loi était dispensée à l'aide d'un holster au lieu d'un livre de loi¹³⁵. » Ainsi, mettre en scène un certain renversement du mythe, voire une désillusion par rapport à celui-ci et aux figures iconiques qui lui sont associées n'est pas anodin : Reagan a fait de son personnage public un cowboy anti-système se battant seul pour sa propre réussite. Par conséquent, faire du cowboy un personnage comique, un lâche ou un antihéros, déconstruit l'idéal de la réussite personnelle en démontrant que dans un monde contemporain, cet idéal n'a plus lieu d'être et ne crée plus de rêves. Au contraire, les personnages échouent à ce qu'ils veulent entreprendre, et même lorsqu'une fin heureuse faite de solidarité leur est proposée, ils la refusent et retournent à une vie solitaire et dangereuse : ainsi, Jack Burton s'en va dans la nuit et l'orage, suivi à son insu par un monstre, et les quelques survivants de *Prince of Darkness* se séparent pour vivre seuls, traumatisés à jamais.

Les différents types de renversement que nous avons appréhendés montrent donc dans l'ensemble que le *statu quo*, malgré sa puissance apparente, n'est pas stable. Dans les situations de crise, l'organisation sociale des personnages est perturbée, et des renversements d'autorité peuvent arriver : changement de chef ou figures iconiques faillibles, ces sociétés

¹³² Nathalie Massip, *op. cit.*, p. 40.

¹³³ *Ibid.* Il est précisé dans le texte que cette expression est attribuée à Theodore Roosevelt.

¹³⁴ Robert Lindsey, « A Cowboy Hero, Myth and Reality », *The New York Times*, 21 janvier 1981, p. 7. <https://www.nytimes.com/1981/01/21/us/a-cowboy-hero-myth-and-reality.html> [consulté le 02/11/2024]. « he sometimes seemed to personify the cowboys he once portrayed in film, a loner taking on a Legislature that he contended had "looted" the State treasury. » Traduction personnelle.

¹³⁵ *Ibid.* « the frontier was a land of unrestrained liberty, where the individual was supreme and law was dispensed out of a holster instead of a law book ». Traduction personnelle.

peinent à exister et nous commençons ainsi à percevoir ce qui va être développé peu après, à savoir que la société néolibérale est précaire, qu'elle est fatalement vouée à la destruction et que toute lutte pour la maintenir semble inutile.

Partie III. Destruction d'une société hermétique : le piège capitaliste

Les dynamiques de groupe, le renversement de l'autorité et la désillusion vis-à-vis des mythes fondateurs montrent que les micro-sociétés ne peuvent jamais prospérer, et sont inévitablement vouées à la destruction. Ainsi, malgré leurs efforts et leur potentiel désir de faire société dans la tourmente, les personnages sont piégés si profondément dans un modèle capitaliste et néolibéral qu'ils ne peuvent pas s'en sortir, et leur société non plus. Ce constat est lié au contexte politique des années 1980, à propos duquel l'auteur James E. Combs explique : « Les élections de 1980, 1984 et 1988 ont été remportées sur la base de revendications proposant de représenter un positivisme militant à propos des valeurs nationales et un destin qui était à la fois métapolitique et monarchique¹³⁶. » Autrement dit, les années 1980 ont constitué une période d'essor d'un nouveau conservatisme, un libéralisme moderne qui a placé la fonction présidentielle au-dessus de l'État. La présidence de Ronald Reagan a été initiatrice de ce changement, et a constitué en cela à la fois une réussite et un échec. C'est cet échec qui nous intéresse : le président et sa politique ont certes été populaires et sont parvenus à promouvoir le néolibéralisme qui a fait date, mais ils sont surtout le symbole de problèmes structurels et institutionnels qui n'ont fait que s'intensifier après les deux mandats de Reagan, en raison du déni et de la négligence de son administration, notamment face à l'augmentation des inégalités sociales et économiques¹³⁷.

L'objectif de cette partie est de montrer en quoi la menace qui s'exerce dans les films de Carpenter n'est absolument pas déconnectée de toutes considérations sociales et présente plus de nuances que la simple étiquette de Mal absolu contrairement à certains discours généralement sur l'œuvre du cinéaste, que nous allons confronter par la suite. Nous montrerons en quoi la menace est duelle, s'incarnant à l'écran dans diverses entités, en quoi elle constitue un catalyseur de la destruction de la société néolibérale et agit donc comme un révélateur des faiblesses profondes de ce modèle hégémonique. Ensuite, et pour finir, nous

¹³⁶ James E. Combs, *American Political Movies. An Annotated Filmography of Feature Films*, New York, Garland Publishing, coll. « Garland filmographies », 1990, p. 89. « The elections of 1980, 1984 and 1988 were won on the basis of claims to represent a kind of militant positivism about national values and destiny that was at once metapolitical and monarchial. » Traduction personnelle.

¹³⁷ « Alors que la part de revenus du centile le plus riche (1 %) était de 10 % en 1980, ce taux a, depuis, été multiplié par deux ». Vittorio De Filippis, « 1980-2016, le grand boom des inégalités », *Libération*, 14 décembre 2017.

https://www.liberation.fr/planete/2017/12/14/1980-2016-le-grand-boom-des-inegalites_1616791/
[consulté le 02/11/2024].

analyserons la fin des films, qui vont de pair avec celle des micro-sociétés, en mettant l'emphase sur le retour de la solitude et de l'individualisme dans les groupes, opposés à la solidarité décrite plus tôt, qui se délite devant la puissance capitaliste et néolibérale. Dans ce même objectif, nous nous concentrerons sur les plans de fins des cinq long-métrages afin d'appuyer esthétiquement notre propos.

Chapitre 5. Une menace révélatrice des problèmes de fond d'une société précaire

La menace est un élément central des films étudiés : la chose, les revenants et la substance verte sont des entités dangereuses qui portent avec elles l'imminence de la fin de la société et mettent en péril la vie des personnages. Lo Pan et ses sbires, la police et le Duc sont de leur côté des antagonistes plus tangibles mais qui servent ce même objectif. Pourquoi parler alors de menace ? Nous nous opposons, avec ce terme, à l'idée du Mal absolu souvent employée pour parler des entités ennemies dans les films de Carpenter. Le Mal est une notion dépolitisée, comme l'illustrent ces propos de Jean-Baptiste Thoret : « Carpenter croit qu'il y a [...] le Mal, et qu'on teste la solidité de la société par sa capacité à résister au Mal, à s'allier¹³⁸ ». Or, si tel était le cas, la société entière s'opposerait au Mal absolu. Celui-ci ferait alors office de châtiment divin, événement dont la source est absolue, donc dépolitisée. Les oppositions sociales n'ont alors plus lieu d'être, et il n'est pas pertinent de parler d'individus constitués en société faisant face aux problèmes structurels de celle-ci. Pour résumer, dans cette analyse, l'opposition Mal/société comprend la société comme une masse d'individus qui doivent représenter le Bien, sans institutions, sans structures sociales. Parler du Mal chez Carpenter, c'est nier la lecture politique que l'on peut avoir de ses films et que nous tentons de développer dans ce travail, d'où l'emploi du terme de menace.

De plus, la menace est un symbole qui peut être difficile à saisir clairement : loin de représenter le Sida¹³⁹, les Juifs¹⁴⁰ ou d'autres boucs émissaires, la menace est en réalité

¹³⁸ Jean-Baptiste Thoret, « Le génie du mal selon Carpenter », *op. cit.* Transcription personnelle.

¹³⁹ Ce genre d'analyse parfois convoquée, notamment pour *The Thing*, semble très téléologique puisque l'épidémie de Sida aux États-Unis n'est réellement entrée dans le débat public qu'en 1987 avec la création de la Commission Présidentielle sur l'épidémie de VIH. La genèse du projet de *The Thing* remonte, elle, au milieu des années 1970. Sur ce sujet, Heather Addison écrit « Si une telle connexion existe, elle n'était probablement pas prévue ; Carpenter affirme qu'il a entendu parler du Sida pour la première fois pendant qu'il était déjà en train de tourner *The Thing* ». Heather Addison, « Cinema's Darkest Vision: Looking into the Void in John Carpenter's *The Thing* (1982) », *Journal of Popular Film and Television*, vol. 41, n° 3, septembre 2013, p. 158.

<https://doi.org/10.1080/01956051.2012.755488> [consulté le 02/11/2024, article en accès limité]. « If such a connection exists, it was probably not planned; Carpenter claims that he first read about AIDS when they were already shooting *The Thing* ». Traduction personnelle.

¹⁴⁰ Une interprétation antisémite de *They Live* a souvent été faite par l'extrême-droite, disant que le film est une allégorie du soi-disant contrôle des médias par la communauté juive. Or, John Carpenter s'est plusieurs fois opposé à cette analyse, expliquant que le film traite du capitalisme débridé. Voir par exemple : John Patterson, « They Live: John Carpenter's action flick needs to be saved from neo-Nazis », *The Guardian*, 9 janvier 2017.

<https://www.theguardian.com/film/filmblog/2017/jan/09/they-live-john-carpenter-neo-nazis> [consulté le 02/11/2024].

l'incarnation difforme d'une réalité sociale plus vaste. Même la menace la plus concrète et institutionnelle qui n'est pas directement incarnée par une entité (comme la police d'*Escape from New York* et *They Live*, ou l'industrie du commerce dans *Big Trouble* par exemple) est trop considérable pour être clairement conceptualisée par les membres du groupe. Ils y font face sans en prendre la mesure. Avec l'arrivée de la menace, on voit alors surgir dans des micro-sociétés parfois fonctionnelles les travers du capitalisme qui mettent à mal leur organisation et révèlent les problèmes profonds et structurels de ce modèle.

Nous allons d'abord nous concentrer sur le sens réel de la menace, la dualité qu'elle forme avec les entités antagonistes des films, et ce que ces deux éléments provoquent pour les micro-sociétés. Nous nous pencherons ensuite sur la perception de la menace par les personnages, et analyserons la façon dont ceux-ci appréhendent sa nature abstraite.

5.1. La menace et l'entité : une dualité destructrice

La définition de la menace, ce qu'elle représente concrètement et la manière dont elle s'incarne dans les films sont les questions qui nous intéressent ici. Pour cela, il faut bien comprendre la différence entre l'entité et la menace : l'entité désigne l'élément antagoniste incarné concrètement à l'écran, il s'agit de ce à quoi font face les personnages. C'est donc cette entité ennemie qui porte avec elle la menace, qui désigne quant à elle le danger imminent de destruction de la société et du monde connu. Par exemple, dans *Prince of Darkness*, la micro-société des étudiants fait face à l'entité de l'Anti-Dieu, sous l'apparence du liquide vert. La menace qui pèse sur eux, incarnée et amenée par ce liquide, est bien la fin de leur micro-société et, par extension, la fin de la société et du monde annoncée par les visions oniriques. Pour résumer, l'entité est l'élément concret tandis que la menace est l'élément symbolique et politique, allégorie des échecs du néolibéralisme. On pourrait également rajouter que l'entité incarne véritablement la menace à l'écran, à travers des images marquantes.

Après avoir fait cette importante distinction, précisons que dans les films de Carpenter « [i]l n'y a pas de volonté de comprendre ou de s'identifier au mal¹⁴¹ » ou, pour notre analyse, à l'entité. Ainsi, celle-ci n'est pas quelque chose d'humain, avec lequel il est possible d'entrer

¹⁴¹ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 184.

en empathie, elle est même une « matière plastique et malsaine¹⁴² » selon David Roche. Les effets visuels pratiques permettent de montrer les substances et les matières qui composent les entités, et prennent soin de radicalement les éloigner de toute apparence humaine. Ainsi, la chose est ce qui se rapproche le plus d'un corps humain, mais est composée de corps mutilés et déformés dont ne subsistent que des morceaux épars dénués d'humanité [Fig. 33]. De plus, le liquide vert et le brouillard ne sont que des matières certes existantes et visibles (liquide et gaz) mais sans apparence humanoïde [Fig. 34 et 35]. L'élément qui en fait des entités menaçantes est le mouvement (le liquide vert tourbillonne dans son tube, le brouillard avance contre le vent, la chose mute et assassine) et le fait qu'elles semblent poursuivre un but.



Fig. 33 : *The Thing*, 23 min 09 s.



Fig. 34 : *Prince of Darkness*, 14 min 06 s.



Fig 35 : *The Fog*, 56 min 24 s.

Ajoutons que l'entité est également un élément inhumain, dans le sens de « non-humain ». Cependant, si la menace est effectivement par nature un élément dépourvu de toute humanité, n'existant que sous la forme de concept, elle n'est pas uniquement incarnée par des entités matérielles individualisées. Par exemple, si le liquide vert de *Prince of Darkness*, le brouillard de *The Fog* et la chose de *The Thing* sont bien des matières informes mais identifiables, qui ne sont pas de nature humaine, on ne trouve pas de tels équivalents dans les deux autres films étudiés. Dans *Escape from New York* et *Big Trouble*, la menace est paradoxalement plus concrète car de nature sociale – l'institution policière toute

¹⁴² David Roche, *op. cit.*, p. 51. L'auteur parle de matières « malsaines », dans le sens où ce sont, pour lui, des corps intrusifs venant parasiter le fonctionnement normal du corps et de l'esprit.

puissante dans le premier, le commerce et l'argent qui font loi dans le second – mais aussi plus difficile à identifier clairement. Certes, le Duc et la police dans le premier ainsi que Lo Pan et ses sbires dans le second font office de « méchants » clairement identifiés, mais la menace qui pèse sur les personnages est d'un ordre social et institutionnel : ce sont les institutions militaire et commerciale en situation de capitalisme extrême qui créent le danger, plus que les individus eux-même qui ne sont, eux, pas dépourvus d'humanité. Ainsi, nous allons reprendre la notion d'inhumanité, et en faire le cœur de notre approche : la menace est incarnée par une entité matérielle non-humaine ou s'exprime à travers une institution destructrice, qui n'a pas plus d'humanité ou de conscience propre. Elle va ainsi à l'encontre de ce qu'affirme Dominique Sipièrè dans un article autour de la peur à l'écran : « la plupart des méchants du XX^e siècle ont connu un renversement à la fois dû à la structure des récits (il faut surprendre) et à une tentative d'humanisation des rapports humains, une forme de correction politique¹⁴³. » Dans notre cas, il n'y a pas d'humanisation ou de rédemption, et la nature même de certains antagonistes rend cela impossible (la chose, le liquide, les revenants dont on ne distingue pas le visage...). Ce qui permet d'identifier la menace est donc sa capacité à détruire la société, et c'est bien cela qui attend les personnages. Entité et menace fonctionnent de concert, l'une étant l'incarnation concrète de l'autre à l'écran.

Selon Stéphane Bouley, « [l]a menace chez Carpenter n'a aucune psychologie, elle n'a pas de motivation, pas de but, ne répond à aucune logique cartésienne¹⁴⁴ ». Ceci rejoint en partie notre approche, mais il faut aller plus loin que cette affirmation qui n'a pas pour objectif de politiser la menace. Si cette dernière n'a ni corps matériel, ni personnalité, ni volonté propre, elle agit cependant selon des logiques politiques et sociales : elle est en effet la matérialisation des conséquences d'une politique inégalitaire, conservatrice et destructrice, et représente donc la société néolibérale contemporaine. Ainsi, même si elle ne dit jamais son nom car elle ne constitue pas le cœur des films, elle transmet en filigrane l'imminence du durcissement du capitalisme, en faisant planer cette imminence sur des micro-sociétés de personnages qui, détail important, n'appartiennent pas aux hautes classes sociales : étudiants (même si on peut supposer que ceux-ci ne sont pas pauvres, étant donné le coût important de

¹⁴³ Dominique Sipièrè, « La Peur dans la fiction : que montrent les monstres du cinéma ? », *Après-Demain*, vol. 2, n° 50, 2019, p. 32.

¹⁴⁴ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 186.

l'enseignement supérieur aux États-Unis¹⁴⁵), travailleurs, ancien militaire, prisonniers, prêtres de campagne ou de petite église sont ainsi montrés comme étant les premières victimes de cette menace. Les fins cryptiques des films, dont nous parlerons plus en détails par la suite, suggèrent par ailleurs que ce durcissement capitaliste pourrait s'appliquer à la société « extérieure ».

Jean-Baptiste Thoret lie une fois de plus cette question des classes sociales modestes et des marginaux à celle du Mal : « Forme absolue du Mal carpenterien, l'indifférenciation explique [...] l'alliance fréquente du Mal et des exclus, des quartiers pauvres et des ténèbres puisque ce que l'on rejette finit par ne plus avoir de visage, par se ressembler et constituer un seul et même corps.¹⁴⁶ » Cela pourrait être pertinent, mais nous proposons ici un autre raisonnement : l'indifférenciation, ou le Mal carpenterien, correspond plutôt à un malaise social, une peur diffuse des dérives du capitalisme qui, justement, engendre la pauvreté et la marginalité. Cette peur, qui n'est pas unique aux films de Carpenter, est à lier à ce que certains économistes marxistes appellent « la crise du capitalisme néolibéral¹⁴⁷ », survenue au début des années 1980 et encore en cours aujourd'hui. Selon David Kotz, « [l]'idéologie néolibérale fait l'éloge des choix individuels, des marchés et de la propriété privée¹⁴⁸ ». Cette idéologie ne peut donc profiter qu'aux personnes possédant un certain capital financier et social, excluant de fait les classes sociales inférieures. Kotz, dans un entretien accordé à plusieurs chercheurs autour du néolibéralisme, ajoute que celui-ci « voit dans la société une simple somme d'individus¹⁴⁹ », c'est-à-dire que les membres de la société sont davantage considérés comme une masse de données que comme des êtres humains sociaux. Ainsi les films étudiés ne montrent pas exactement une indifférenciation, comme l'explique Jean-Baptiste Thoret, mais plutôt une crainte globale de ce qui peut arriver aux classes sociales inférieures, transformées en une masse déshumanisée – presque zombifiées comme les sans-abris de *Prince of Darkness*. De fait, les films de Carpenter dépeignent moins un Mal absolu et indicible qu'une « société injuste et détestable¹⁵⁰ » dont ils sont contemporains.

¹⁴⁵ L'université fictive du film se nomme le Doppler Institute, et les scènes qui s'y déroulent ont été filmées à l'University of Southern California (USC). En 1987, les frais d'inscription s'élevaient à 10 564 \$ (contre 95 225 \$ en 2024 selon le site Internet de l'USC). Sebastian Vega, « USC Tuition Through the Years », *Daily Trojan*, 6 mars 2016. <https://dailytrojan.com/2016/03/06/usc-tuition-years/> [consulté le 02/11/2024].

¹⁴⁶ Jean-Baptiste Thoret, « John Carpenter (1948) », *op. cit.*, p. 670.

¹⁴⁷ David Kotz *et al.*, *op. cit.*, p. 12.

¹⁴⁸ *Ibid.*

¹⁴⁹ *Ibid.*

¹⁵⁰ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 166.

À la lumière de ces éléments, nous pouvons ainsi revenir plus précisément aux films. L'exemple des sans-abris dans *Prince of Darkness* permet de bien comprendre la dualité menace/entité que nous tentons de développer. Les sans-abris ne sont pas dangereux en soi : ils incarnent physiquement la menace, tout comme le liquide vert qui les contrôle. Ce sont des entités antagonistes humaines et innocentes, tout autant victimes que les personnages, voire plus, des dérives capitalistes. Les sans-abris sont en effet les premiers touchés, les premiers à tomber. Dans *The Fog*, les revenants sont également les premières victimes de l'histoire, assassinés par des colons en quête de pouvoir et de richesse. Dans *The Thing*, même si nous ne pouvons connaître les motivations de la chose, nous supposons qu'elle cherche simplement à survivre, et révèle malgré elle les travers de la micro-société des membres de l'expédition, rongée par l'individualisme et la paranoïa. *Escape from New York* et sa suite constituent peut-être l'exemple le plus parlant : situés dans un futur dystopique où le capitalisme a atteint son apogée, on y confine les populations marginalisées, et le pouvoir et la richesse reviennent à ceux qui en avaient déjà. L'État en tant qu'institution est quasiment absent, étant considéré par l'idéologie néolibérale comme « une entité par nature prédatrice, un ennemi de la liberté et de l'efficacité¹⁵¹ ». Dans le film, nous ne voyons en effet qu'un président tout puissant et dictatorial qui semble prendre seul ses décisions. Enfin, l'action de *Big Trouble* se déroule au cœur d'un endroit marginal par nature : Chinatown représente une enclave, un territoire aux frontières marquées (notamment par un portail de fer à son entrée) au milieu de San Francisco où vivent les immigrants chinois. Ce territoire est doublement intéressant : d'une part, il représente à travers David Lo Pan la menace néolibérale, qui gagne en puissance notamment grâce à un commerce inhumain, vendant le corps des femmes sans leur consentement (Lo Pan lui-même considère les femmes comme des objets utiles à son accession à la puissance), entretenant une image modèle de la communauté sino-américaine, connaissant le succès d'estime et la réussite financière¹⁵² et s'intégrant donc parfaitement dans le rêve américain et l'idéologie néolibérale. D'autre part, Chinatown et les protagonistes Wang Chi, Egg Shen et les Chang Sing sont les victimes résistantes face à la menace. Ceux-ci préservent en effet les traditions et légendes ancestrales, s'inspirant de leur sagesse et les gardant intactes au sein d'un environnement où seule règne la puissance du capital et de la magie noire, entre un fort rapport à l'argent issu du taoïsme¹⁵³ et une recherche individualiste de fortune. Le contraste

¹⁵¹ David Kotz *et al.*, *op. cit.*, p. 12.

¹⁵² Sur ce sujet, voir : Daniel Sabbagh, « Le statut des “Asiatiques” au États-Unis. L'identité américaine dans un miroir », *Critique Internationale*, vol. 3, n° 20, 2003, p. 78.

¹⁵³ Philippe de Gonzague, « Fortune, taoïsme et superstitions », *Asialyst*, 26 octobre 2015. <https://asialyst.com/fr/2015/10/26/fortune-taoisme-et-superstitions/> [consulté le 02/11/2024].

esthétique entre le repaire de Lo Pan et celui d'Egg Shen est, à ce titre, saisissant : les appartements du premier sont de luxueux décors sans fenêtres témoignant de son immense richesse personnelle [Fig. 36], là où le second révèle un petit entrepôt sombre illuminé par une lumière naturelle et recelant des trésors à l'apparence plus modeste [Fig. 37].



Fig. 36 : *Big Trouble in Little China*, 49 min 36 s.



Fig. 37 : *Big Trouble in Little China*, 1 h 04 min 42 s.

Dans ces films, deux rapports différents se jouent donc : il y a d'un côté une dualité complémentaire entre entité et menace, et de l'autre une opposition entre le néolibéralisme (et ceux qui perpétuent cette idéologie) et ceux qui tentent vainement d'y résister. Dans tous les cas, la menace est de nature destructrice, et les personnages peinent à la comprendre, en raison de sa nature abstraite.

5.2. La difficile compréhension d'une menace abstraite

La sociologue Nadine Boudou identifie dans son ouvrage *Les Imaginaires cinématographiques de la menace* trois types de menace qu'elle a relevés au cinéma : « naturelles, technologiques, sociales¹⁵⁴. » Pour la chercheuse, « [l]e cinéma peut être considéré comme un moyen légitime pour analyser les sujets d'inquiétude de nos contemporains dans la mesure où il est produit par l'époque à laquelle il appartient¹⁵⁵ » et le cinéma de John Carpenter n'échappe évidemment pas à cela. Selon elle, la menace « renvoie aux idées de risques, de dangers et de catastrophes qui structurent nos sociétés¹⁵⁶ ». Bien qu'elle ne parle ici que des menaces apocalyptiques dans le cinéma du début du XXI^e siècle (comme le terrorisme et les catastrophes naturelles), et que son corpus soit uniquement

¹⁵⁴ Nadine Boudou, *Les Imaginaires cinématographiques de la menace. Émergence du héros postmoderne*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques Sociales », 2013, p. 19.

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 15.

¹⁵⁶ *Ibid.*, p. 13.

constitué de films appartenant essentiellement au genre de la science-fiction sortis entre 2001 et 2010, son approche sociologique, sa classification en trois types et les conclusions qu'elle en tire peuvent nous être utiles. Nous pourrions en effet les prendre comme base pour analyser plus concrètement la perception de la menace par les personnages dans les films que nous étudions.

C'est donc la menace du type social qui nous intéresse ici, car elle « permet d'aborder de manière très large les solutions trouvées par les peuples pour gérer les relations des hommes entre eux¹⁵⁷. » En partant de cette affirmation, nous pouvons constater que, chez Carpenter, la menace rassemble les névroses et les difficultés propres à la société des années 1980, capitaliste et néolibérale. Ainsi, le Mal dans ces films n'est pas de nature morale, mais plutôt une manifestation des conséquences d'une politique conservatrice et inégalitaire. Pour reprendre l'approche de Nadine Boudou, il ne s'agit pas pour nous « d'envisager la politique du point de vue strictement étatique, mais de considérer des situations dans lesquelles une autorité s'exerce contre des individus pour les tyranniser¹⁵⁸. » Pour comprendre cette citation dans le cadre de ce travail, il faut remplacer ici le terme « autorité » employé par la chercheuse par le terme « entité », qui est donc à comprendre dans un sens équivalent.

Ce type de menace, politique et sociale, est donc par nature très diffuse et presque insaisissable, pour les spectateurs et spectatrices comme pour les personnages, d'où la difficulté à la percevoir et à la définir précisément. Cette menace ardue à saisir fait écho à une inspiration majeure de John Carpenter : l'écrivain Howard P. Lovecraft, pour qui le réalisateur « affirme son admiration¹⁵⁹ ». Stéphane Bouley écrit ceci au début de son ouvrage, lorsqu'il cherche à définir le style de Carpenter : « Les ténèbres qui habitent les écrits de Lovecraft sont en partie à l'origine de la noirceur présente dans les réalisations de Carpenter. Celui-ci aime sa façon de raconter une histoire, de prendre au piège le lecteur pour le mettre mal à l'aise¹⁶⁰ ». Cela fait de Carpenter un représentant notable de ce que l'on peut appeler « l'horreur cosmique » au cinéma, un genre dont l'invention est imputable à Lovecraft et qui est généralement considéré comme compliqué à transcrire visuellement. « [L]'horreur cosmique est moins l'horreur d'un croque-mitaine spécifique, et plus l'horreur d'un univers froid et

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 94.

¹⁵⁸ *Ibid.*

¹⁵⁹ Gilles Menegaldo, *op. cit.*, p. 163.

¹⁶⁰ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 29.

indifférent, dans lequel les humains sont insignifiants¹⁶¹. » L'horreur cosmique repose donc sur l'invisible, l'indicible, une menace abstraite difficile à percevoir.

Stéphane Bouley ajoute cette remarque notable : « John Howard Carpenter et Howard Phillips Lovecraft partagent également ce goût pour les choses tapies dans l'ombre ; on ne voit pas forcément ce qui se passe, mais on a la certitude que quelque chose d'abominable peut surgir – parfois trop abominable pour notre compréhension et notre perception¹⁶². » Les personnages sont en effet témoins de ce qu'ils n'auraient jamais osé concevoir, à savoir la destruction forcée de leur modèle social. Cela signifie pour eux l'effondrement de leur monde, et ils veulent l'ignorer pour continuer à vivre normalement, mais cela leur est interdit. Ainsi, entre le début et la fin du film, les survivants voient changer radicalement leurs perspectives sur le monde et se rendent compte qu'il est impossible de sortir du piège. C'est le sens que possèdent les non-fins des films de Carpenter. Nous appelons ainsi les « fins ouvertes et perturbantes¹⁶³ » qu'affectionne le réalisateur, et qui arrivent après un événement final qui semble conclure le récit : *The Fog* se clôt sur un meurtre brutal et surprenant ; *Big Trouble* se termine par un travelling et le surgissement d'un monstre caché dans le camion de Jack ; *The Thing* ne nous dit pas si la chose a été vaincue et nous laisse avec deux survivants sur le point de mourir ; le monde d'*Escape from New York* n'échappe pas à la guerre et la fin de *Prince of Darkness* semble indiquer que les graves événements futurs aperçus par les personnages dans leurs rêves auront bien lieu. Ces fins montrent le danger de la perception : les personnages ont eu un aperçu de la fin de la société, donc de la fin du monde, et ne peuvent vivre normalement avec cette connaissance, comme nous, spectateurs et spectatrices, ne pouvons pas sortir du visionnage des films avec un sentiment apaisé. Nous ne pouvons pas être sûrs que l'intrigue soit résolue.

Or, contrairement à ce que l'on peut percevoir dans les écrits de Lovecraft, dans lesquels c'est la quête de connaissance de savoirs interdits qui condamne à la folie des chercheurs trop avides, les personnages ne sont pas si cupides dans les films de Carpenter. Nous avons déjà montré qu'ils sont solidaires les uns des autres et ne veulent pas

¹⁶¹ Orrin Grey, « Cosmic Horror in John Carpenter's "Apocalypse Trilogy" », *Strange Horizons*, 24 octobre 2011.

<http://strangehorizons.com/non-fiction/articles/cosmic-horror-in-john-carpenters-apocalypse-trilogy/> [consulté le 02/11/2024]. « [...] cosmic horror is less the horror of some specific bogeyman, and more the horror of a cold, uncaring universe, in which humans are of no importance. » Traduction personnelle.

¹⁶² *Ibid.*

¹⁶³ Jean Montarnal, *op. cit.*, p. 296.

particulièrement le succès ou l'argent. En réalité, ils ne cherchent même pas activement les menaces contrairement, par exemple, au géologue William Dyer et son équipe dans la nouvelle *At the Mountains of Madness* (*Les Montagnes hallucinées*, H. P. Lovecraft, 1932). Cette nouvelle, parfois citée comme inspiration majeure de *The Thing* et *In the Mouth of Madness*, est racontée à la première personne par Dyer. Il rapporte le récit d'une expédition menée par plusieurs scientifiques en Antarctique qui font des découvertes étranges puis se font décimer un à un par des créatures antiques. Malgré tout, ils continuent l'expédition, persuadés qu'ils seront récompensés à leur retour. Le narrateur, rescapé de cette expédition, introduit lui-même son texte en affirmant vouloir « dissuader le monde de l'exploration dans son ensemble de tout programme imprudent et trop ambitieux dans la région de ces montagnes du délire¹⁶⁴ », c'est-à-dire empêcher que se tienne une nouvelle expédition sur le continent austral. Chez Carpenter, les personnages tombent presque par hasard sur la menace et ne peuvent plus lui échapper malgré leurs efforts. Enfermés, ils cherchent essentiellement à survivre et sont forcés d'affronter quelque chose qu'ils ne peuvent comprendre, avant de faire face à leur propre fin. La temporalité de l'action marque une autre différence entre Carpenter et l'écrivain : « chez Lovecraft, l'aventure est racontée par un narrateur revenu au monde normal et distancié de l'expérience traumatique alors que [*The Thing*] nous fait vivre l'aventure en même temps que les protagonistes, et souvent adopter leur point de vue¹⁶⁵. » Cela appuie l'intérêt des non-fins de Carpenter. En effet, comme nous sommes impliqués au plus près de l'histoire des personnages, nous allons vivre comme eux l'incompréhension de la menace et le choc apporté par la fin du film, qui nous signale qu'il n'y a pas d'échappatoire à la fin de la société.

David Roche écrit ainsi que l'on « doit d'abord prendre conscience de la présence du mal avant de pouvoir espérer le contenir¹⁶⁶ » : les personnages gagnent donc une conscience sociale de ce qu'ils vivent, et cette prise de conscience est possible grâce à la menace à laquelle ils font face. Comme déjà dit, elle agit en catalyseur de problèmes sociaux : en reconnaissant son existence, les personnages réalisent en même temps – sans vraiment s'en rendre compte car ce n'est jamais exprimé clairement dans les films – que leur micro-société est précaire et risque la destruction. C'est la raison pour laquelle la menace, bien qu'indéfinie, reste « familière dans son apparence (un homme, un enfant, une Plymouth, du brouillard, un

¹⁶⁴ H. P. Lovecraft, *Les Montagnes hallucinées*, Traduction par Jacques Papy et Simone Lamblin, Paris, Éditions J'ai Lu, coll. « Passeur d'Imaginaires », 2022 [1932], p. 10.

¹⁶⁵ Gilles Menegaldo, *op. cit.*, p. 165.

¹⁶⁶ David Roche, « Matérialisation du malsain chez John Carpenter », dans Mélanie Boissonneau, Gaspard Delon, Quentin Mazel et Thomas Pillard (dir.), *op. cit.*, p. 54.

livre, le masque du visage du Capitaine Kirk)¹⁶⁷ », et nous pouvons ajouter à cette liste les pouvoirs policier et commercial, ainsi qu'une relique sacrée enfermée dans une crypte. La perception de la menace est donc difficile mais pas impossible. Les personnages peuvent prendre conscience de ce qui les menace, mais ils ne peuvent échapper à leur condamnation. Ceci est valable autant pour leur survie dans un espace fermé que pour leur survie en tant que micro-société, certes solidaire et relativement fonctionnelle, mais basée sur un modèle défaillant et voué à la destruction. Cela est sans doute appuyé par le fait que les personnages ne sont pas des hommes et des femmes puissants physiquement ou économiquement : en marge, ils « vivent cependant au sein de la société et portent sur elle un regard critique, voire subversif¹⁶⁸ ». Cette tâche serait potentiellement plus difficile s'ils étaient des protagonistes lovecraftien, étudiants de génie ou universitaires renommés et avides de savoir/pouvoir. Même dans *Prince of Darkness* qui met en scène de très bons étudiants, ceux-ci n'ont pas la froideur scientifique presque inhumaine des personnages de Lovecraft : ils ne sont pas solitaires, sont dotés d'empathie et nous connaissons leurs personnalités (Walter est exubérant, Lisa est introvertie, Kelly est amicale...) et même leurs centres d'intérêts personnels (Brian, par exemple, semble apprécier les tours de magie à l'aide de cartes à jouer). Finalement, les personnages carpenteriens sont plus réalistes, moins distants des spectateurs et spectatrices, et c'est sans doute ce qui les aide à ne pas tomber dans les mêmes travers : préoccupés par la survie de leur communauté, ils parviennent vite à percevoir la menace et à s'organiser contre elle. La littérature, contrairement au cinéma, est un art solitaire qui convenait à la personnalité nihiliste et scientifique de Lovecraft, parfois surnommé « le reclus de Providence¹⁶⁹ ». Sa manière d'écrire, généralement avec un personnage narrateur racontant des événements passés, ne laisse que peu de place aux autres personnages, privilégiant un point de vue unique. L'art cinématographique étant un art collectif et visuel, il semble difficile d'adapter ce type de narration. Les personnages de Carpenter sont donc montrés interagissant et évoluant ensemble, démontrant la nature plus optimiste et sociable du réalisateur, qui ne pourrait d'ailleurs pas réaliser ses films en solitaire, sans équipe technique,

¹⁶⁷ *Ibid.*, p. 55.

¹⁶⁸ Jean Montarnal, *op. cit.*, p. 305.

¹⁶⁹ Ce surnom lui aurait été donné par Jacques Bergier, ingénieur et écrivain amateur de science-fiction, qui a beaucoup contribué à créer un mythe autour de la figure de Lovecraft. Cependant, beaucoup d'aspects de ce mythes étaient faux, inventés par Bergier pour entretenir la légende. Par exemple, l'auteur était plutôt sociable (bien que pessimiste sur la nature humaine et l'avenir de l'humanité, ce qui peut se remarquer dans ses textes), et a par exemple écrit entre 60 000 et 100 000 lettres. Le mythe autour de l'écrivain est tenace mais est, depuis quelques années, en cours de déconstruction. Voir par exemple : Romain Meyer, « Les métamorphoses de Lovecraft », *Le Temps*, 10 juin 2023. <https://www.letemps.ch/culture/livres/metamorphoses-lovecraft> [consulté le 02/11/2024].

acteurs et actrices (une équipe à laquelle il se montre fidèle par ailleurs, et qui compte des membres récurrents comme Kurt Russell, Adrienne Barbeau, Debra Hill, Nick Castle, Alan Howarth...).

Cependant, les efforts des personnages sont vains car leur société finit inévitablement par être décimée. Même dans *The Fog* où la plupart des personnages du groupe survivent, la non-fin avec la mort brutale du père Malone, pilier de la micro-société, symbolise l'échec de celle-ci. Quel est le sens de cet échec de la micro-société ? Nous supposons que ces films sont de nature assez pessimiste, même le comique et relativement léger *Big Trouble*, car ils transmettent l'impossibilité de la survie d'un modèle : durant les années 1980, le capitalisme et le néolibéralisme sont à la fois devenus de grands modèles hégémoniques et ont montré leurs limites économiques, sociales, et même humaines. Les films étudiés mettent ainsi en scène des personnages très humains, proches des spectateurs et spectatrices, et montrent le déclin de leur modèle social. Si les écrits de Lovecraft mettent les humains face à des aberrations cosmiques, les films de John Carpenter placent les humains face à la société néolibérale.

Pour conclure, reprenons ces propos déjà cités de Jean-Baptiste Thoret : « Carpenter croit qu'il y a [...] le Mal et qu'on teste la solidité de la société par sa capacité à résister au Mal, à s'allier¹⁷⁰ ». Il apparaît maintenant que cela n'est qu'en partie pertinent : le Mal n'est pas seulement un Mal absolu et indicible, qui s'abattra sur les personnages comme une malédiction aléatoire hors de tout contexte. Nous avons choisi d'appeler ce Mal « menace » pour en retirer le sens religieux et mystique, et avons montré qu'il est en réalité l'expression d'un phénomène politique inquiétant, incarné dans les films par diverses entités antagonistes. Cela permet de montrer comment les micro-sociétés – et par extension la société globale des années 1980 – réagit face à un élément qui vient mettre en lumière les problèmes structurels d'un modèle tout puissant. Ce modèle étant néolibéral et capitaliste, cela montre que ses fondements ne fonctionnent pas, la société finit alors par s'effondrer. Nous montrerons par la suite ce qui se produit concrètement au sein des sociétés de personnages lorsque cet effondrement survient, et nous mettrons en lumière que même les groupes apparaissant solidaires se font prendre au piège du capitalisme.

¹⁷⁰ Jean-Baptiste Thoret, « Le génie du mal selon Carpenter », *op. cit.* Transcription personnelle.

Chapitre 6. Quand l'individualisme triomphe : désunion et désillusion

Nous avons évoqué plus tôt les solidarités à l'œuvre dans les micro-sociétés carpenteriennes, qui les animent et maintiennent leur cohésion sociale. Ces solidarités ne peuvent cependant pas survivre dans un monde compétitif et hiérarchisé, où le succès individuel l'emporte sur le collectif. Nous ne parlerons pas de post-capitalisme, mais bien de ce qui se déroule durant la crise du capitalisme, quand celui-ci montre ses limites structurelles et ne parvient plus à donner l'illusion de la prospérité. Nous avons déjà dit que la présidence de Ronald Reagan introduit des changements radicaux dans la manière d'administrer les États-Unis, dans une période qui a été souvent qualifiée de révolution conservatrice. Ces changements, listés ci-dessous par James Midgley, spécialiste du travail social, ont été vus par plusieurs chercheurs étasuniens de gauche comme une redéfinition de la lutte des classes :

L'aggravation des inégalités de revenus et de richesse ; les réductions des dépenses sociales et la réduction des programmes sociaux ; la dérégulation et l'affaiblissement du mouvement syndical ; la consolidation du phénomène de « sous-prolétariat » comme une caractéristique permanente de la vie urbaine ; l'énorme déficit budgétaire délibérément favorisé ; la constitution d'une magistrature supérieure très conservatrice, et d'autres développements divers sont vus par le centre politique comme un changement radical par rapport aux pratiques acceptées¹⁷¹.

C'est donc bien le triomphe d'un capitalisme poussé à l'extrême qui se joue ici, et dont l'aspect destructeur peut se percevoir dans les films étudiés. L'historienne Heather Addison fait même ce constat à propos de *The Thing* : « résonnant avec les films antérieurs des années 1970 qui flirtaient avec les implications de la désintégration du système, *The Thing* confronte des menaces existentielles et prédit des résultats apocalyptiques¹⁷². » Elle évoque ici la crainte d'une désintégration du système politique, un thème déjà présent dans certains films des

¹⁷¹ James Midgley, « Introduction: American Social Policy and the Reagan Legacy », *The Journal of Sociology and Social Welfare*, vol. 19, n° 1, mars 1992, p. 4.

<https://scholarworks.wmich.edu/jssw/vol19/iss1/2/> [consulté le 02/11/2024]. « The exacerbation of inequalities of income and wealth; the reductions in social expenditures and the retrenchment of human service programs; deregulation and the weakening of the labor movement; the consolidation of the 'underclass' phenomenon as a permanent feature of urban life; the huge, deliberately fostered budget deficit; the appointment of a conservative higher judiciary, and various other developments are seen by those at the political center as comprising a radical departure from accepted practices. » Traduction personnelle.

¹⁷² Heather Addison, *op. cit.*, p. 157. « [...] echoing earlier films of the 1970s that flirted with the implications of the disintegration of the system, *The Thing* confronts existential threats and predicts apocalyptic outcomes ». Traduction personnelle.

années 1970. Notre objectif est de montrer que ce sentiment de désintégration – que nous appelons plutôt destruction par cohérence avec le reste de ce travail – imminente du système social et politique transparaît dans les films, et que leurs fins parfois cryptiques et pessimistes font écho à la fin de la société dont ils sont contemporains.

L'enjeu sera donc de montrer comment les micro-sociétés s'effondrent, en déterminant d'abord ce que provoque l'individualisme au sein des groupes en crise, et comment ces groupes se démantèlent par la suite. Nous étudierons ainsi la solitude forcément induite par l'individualisme, en nous focalisant notamment sur la fin des films et la manière dont elles reflètent à la fois la solitude rattrapant les personnages et le pessimisme quant à l'avenir suite à l'effondrement de la société néolibérale.

6.1. Désunion du groupe : individualisme et violence institutionnelle

The Thing est un exemple qui fait autorité en ce qui concerne la désunion d'un groupe à l'écran. En effet, « [m]algré l'environnement hostile et l'espace restreint, les occupants de la station maintiennent leurs distances les uns des autres¹⁷³ ». Dès le début du film, il y a donc des signes avant-coureurs que cette communauté n'est pas si soudée et que sa désunion est imminente : « [l]e détachement des hommes les uns par rapport aux autres les rend étrangement — presque amèrement — narcissiques, réticents à mettre les besoins ou désirs des autres au-dessus des leurs¹⁷⁴. » L'individualisme a donc déjà pris sur la micro-société dans *The Thing*, montrant que celle-ci n'échappe pas, malgré son isolement spatial, au modèle néolibéral. La menace sous la forme de la chose vient donc catalyser plus que provoquer cette désunion, et cela peut aussi s'appliquer aux autres films étudiés, même ceux dont la micro-société apparaît plus soudée : Jack Burton quitte ses compagnons malgré les liens créés, Stevie Wayne est seule dans le phare à résister face aux hordes de revenants et Catherine assume seule la responsabilité de se sacrifier en entraînant l'Anti-Dieu dans le miroir.

En effet, les personnages se rassemblent parce qu'ils y sont forcés, enfermés dans des lieux aux limites définies. Ils se réunissent donc en société par contrainte, et non par choix ou par volonté de créer des communautés alternatives. Ils sont au contraire imprégnés de la

¹⁷³ Heather Addison, *op. cit.*, p. 161. « Despite the harsh environment and the limited space, the occupants of the camp maintain their distance from one another ». Traduction personnelle.

¹⁷⁴ *Ibid.* « The men's detachment from one another makes them strangely — almost bitterly — narcissistic, unwilling to put anyone else's needs or desires above their own. » Traduction personnelle.

culture capitaliste qu'ils connaissent et n'ont pas pour but de s'en affranchir. C'est donc collectivement qu'ils doivent faire face à la menace qui pèse sur eux, mais ils l'affrontent selon des logiques individualistes. Le groupe ainsi formé s'autodétruit, montrant son incapacité à former une unité politique cohérente et véritablement solidaire. En effet, issus d'une « société qui valorise l'individualisme et le sens de l'initiative¹⁷⁵ », les personnages sont poussés presque malgré eux à délaissier la solidarité qu'ils ont construite au profit de l'action individuelle, même si celle-ci s'avère fatale ou inutile. C'est pour cette raison que Heather Addison écrit que « *The Thing* était le mauvais type de film pour l'ère de la masculinité et de l'optimisme style Reagan¹⁷⁶ ». En effet, ce film et les autres montrent bien que l'action individuelle – individualiste pourrait-on dire – surtout masculine, n'empêche pas un dénouement tragique. Ainsi, Snake se retrouve de nouveau seul sans l'avoir voulu, Jack quitte ses compagnons par virilisme mal placé, l'équipe de *The Thing* est décimée – ce qui est notable dans cette dernière situation, c'est que les deux survivants se méfient l'un de l'autre jusqu'au bout, il n'y a aucun apaisement social entre eux – et malgré le sacrifice de Catherine, le rêve final de Brian montre bien que l'Anti-Dieu sera libéré quoi qu'il arrive.

Ceci va à l'encontre de ce qu'écrit Stéphane Bouley à propos de *The Thing* : « c'est uniquement dans la confrontation que les personnages trouvent un dernier espace de survie¹⁷⁷ » car, au contraire, la confrontation et la méfiance accélèrent la mort des personnages et la destruction de leur communauté. Nous avons vu que les personnages se retranchent dans l'individualisme quand ils sont dans une situation de crise, et que c'est en restant seuls qu'ils meurent : leur « dernier espace de survie » aurait donc pu justement se trouver dans la coopération, la solidarité et une organisation sociale plus horizontale, sans qu'ils ne s'isolent physiquement les uns des autres pour mieux se faire attaquer par la créature. Les personnages ne peuvent penser au-delà de l'individualisme propre au néolibéralisme, et maintiennent l'idée selon laquelle un individu peut et doit s'en sortir par lui-même. Pour eux, la réussite (ou la survie) vient de la force personnelle plus que de la force collective. C'est à peu près cette même logique qui s'applique à *Prince of Darkness*, même si les personnages s'y montrent bien plus solidaires. En effet, l'isolement du prêtre par rapport aux autres survivants puis le sacrifice de Catherine montrent que les personnages réfléchissent pour eux-mêmes, sans réelle concertation collective préalable. Ainsi, le sacrifice, bien que très altruiste, se révèle inutile et

¹⁷⁵ André Kaspi, François Durpaire, Hélène Harter et Adrien Lherm, *La Civilisation américaine*, Paris, Presses universitaires de France, 2006 [2004], p. 95.

¹⁷⁶ Heather Addison, *op. cit.*, p. 156. « *The Thing* was the wrong kind of film for the era of Reagan-style masculinity and optimism. » Traduction personnelle.

¹⁷⁷ Stéphane Bouley, *op. cit.*, p. 164.

la destruction du miroir par le prêtre peut être perçue comme un acte salvateur, mais signifie en réalité la condamnation à l'Enfer pour une femme innocente en raison d'une décision arbitraire. Il reste à cet instant quatre survivants, tous impliqués dans cette situation, et il ne semble pas normal que seul le prêtre – une figure d'autorité classique incarnant l'institution religieuse – prenne cette décision. Cette séquence finale montre bien l'inefficacité de l'action individuelle. Le cri de Brian (« Non ! ») au moment de la destruction du miroir est ainsi porteur d'une impuissance face au pouvoir implacable de l'individualisme : il voit disparaître la femme qu'il aime dans un monde inconnu et dangereux, et il a été impuissant à l'empêcher car l'institution religieuse incarnée par le prêtre tient à dissimuler ses secrets (ce qui est visible au début du film). Brian seul n'a donc aucune possibilité d'action, là où il aurait peut-être pu s'en sortir si le groupe n'avait pas été autant fragmenté (en combattant à plusieurs le fils de l'Anti-Dieu par exemple). La séquence montre donc également à quel point les institutions installées détiennent encore le pouvoir de décision au détriment des populations, bien que ce pouvoir puisse mener à la perte de la société.

Ainsi, dans *Escape from New York*, l'institution militaire et sa violence sont indirectement responsables de la mort des compagnons de Snake, malgré le lien qu'ils ont créé en mettant en commun leurs connaissances pour s'échapper. La désunion de ce groupe fraîchement formé est due à la violence des institutions et du peu de cas qu'elles font des vies humaines lorsque celles-ci n'ont aucune valeur économique ou sociale. Cela montre à quel point le néolibéralisme est dangereux lorsqu'il est institutionnalisé et s'applique à un territoire et une population vaste : une telle idéologie appliquée à une société peut ainsi décider quels membres de la société sont « dispensables », et c'est ce que l'on peut remarquer dans le diptyque *Escape from New York* et *Escape from L.A.* Augmenter les inégalités, enfermer les personnes pauvres, problématiques (selon des critères capitalistes), minoritaires et marginales, fragmente la société. C'est ce que nous pouvons ainsi voir à petite échelle dans les films étudiés, avec des groupes de personnages enfermés ensemble, qui interagissent et forment une micro-société, mais finissent par s'isoler des autres et agir selon des logiques individualistes. Cette violence des institutions s'applique de manière un peu différente dans *Big Trouble*. Le groupe ne se disloque pas particulièrement, hormis à la fin avec le départ de Jack Burton. Cependant, il est intéressant de se poser la question des raisons de ce départ : Jack s'en va à cause d'obligations professionnelles (il est camionneur et une autre mission l'attend sans doute ailleurs) et d'une sorte de fierté masculine (il ne peut pas vivre avec une femme parce qu'il finit toujours par « taper sur les nerfs de tout le monde »). Nous avons avec ce cas une

synthèse des deux éléments mis en lumière auparavant. Jack est un travailleur, socialement inférieur à Gracie Law, il est au bas de l'échelle sociale en raison de son métier peu valorisé et de ses accointances avec les habitants de Chinatown, également une population modeste et marginalisée par le capitalisme et le néolibéralisme étasuniens. À titre d'illustration, Wang Chi dit d'Egg Shen que c'est un homme riche, et qu'il est pauvre seulement « aux yeux des Occidentaux¹⁷⁸ ». Jack est donc victime de sa condition, dans un monde où la lutte des classes fragmente la société. De plus, il adhère complètement à l'idéologie individualiste et masculiniste reaganienne, qui l'empêche de se lier durablement avec ses compagnons : il doit en quelque sorte respecter son archétype de cowboy solitaire, malgré les événements du film qui auraient dû lui prouver qu'il se porte mieux dans une communauté solidaire. L'institution commerciale, le capitalisme et l'individualisme le poussent à s'isoler, fragmentant ainsi une micro-société fonctionnelle. La séquence finale démontre cela parfaitement : les autres personnages sont montrés en couples, en plan fixe : Margo et Eddie (qui forment un couple interracial, une idée moderne) ainsi que Miao Yin et Wang Chi sont assis ensemble. Jack lui, est déjà debout, a enfilé sa casquette et son sac de voyage. Wang lui paye ce qu'il lui doit, ce qui le ramène à sa condition de salarié précaire – il accepte d'ailleurs le chèque sans trop rechigner. Lorsqu'il se retourne vers Gracie pour discuter avec elle d'un potentiel avenir ensemble, le plan est coupé en deux par un poteau qui les sépare [Fig. 38]. L'avenir ensemble est impossible, ils n'appartiennent pas à la même classe sociale, et leurs aspirations sont incompatibles.



Fig. 38 : *Big Trouble in Little China*, 1 h 34 min 24 s.

¹⁷⁸ *Big Trouble in Little China*, 1 h 04 min 53 s. Ce dialogue prend place entre Jack, étasunien, et Wang, d'origine chinoise : « – Il possède tout le pâté de maisons, c'est un homme très riche. – Riche ? Cet endroit est une décharge Wang. – Aux yeux des Occidentaux ! Le contenu de ces bouteilles vaut une fortune. » « – He owns the whole block, he's a very rich guy. – Rich ? This place is a dump Wang. – To Western eyes ! The stuff in these bottles is priceless. » Traduction personnelle.

La violence institutionnelle néolibérale est donc principalement la cause de la désunion des groupes. Comme l'État a adhéré à cette idéologie du « chacun pour soi », il ne peut plus assurer un rôle de protection, il ne représente plus l'union et la stabilité. De fait, un certain nombre de chercheurs étasuniens ont conclu que les changements induits par le néolibéralisme ont été – et sont encore – « néfastes pour le bien-être de la grande majorité des citoyens Américains [*sic*]¹⁷⁹ », en particulier les classes sociales inférieures par ailleurs souvent représentées dans les films. Selon Stéphane Bouley, « [Carpenter] cherche à prouver que le système de l'époque et les perspectives offertes vont finir, tôt ou tard, par détruire le pays et ses habitants¹⁸⁰ ». L'auteur parle ici de *They Live*, considéré généralement comme le film le plus explicitement politique du réalisateur, mais il est possible de pousser la réflexion plus loin en l'étendant notamment aux films de notre corpus. Si nous ne prétendons pas que John Carpenter soit conscient de proposer une dénonciation radicale du capitalisme décomplexé, nous pouvons néanmoins affirmer que les films que nous étudions sont imprégnés du climat social instable des années Reagan et transmettent une forme de fragmentation de la société étasunienne. De fait, pour Jean Montarnal, lorsque les personnages s'en sortent dans les films de Carpenter, leur supposée victoire « ne sert pas à réaffirmer un ordre moral initial, mais à révéler l'instabilité profonde qui fissure les fondements de la société¹⁸¹ », comme avec Jack Burton qui part seul, Snake qui en revient à son point de départ et les sociétés de *The Thing* et *Prince of Darkness* qui sont massacrées. Nous avons en effet démontré qu'il n'y a pas de morale particulière dans ces films, en nous opposant à la notion de Mal absolu. Pour les personnages, l'enjeu est de survivre dans une société qui se révèle précaire. Ils doivent, à la fin, composer avec leurs traumatismes personnels et l'idée qu'ils sont seuls dans une société déshumanisante en plein processus de destruction.

6.2. Solitude forcée et désillusion sociale

Claire Cornillon évoque très justement « la solitude de l'équipage que personne ne viendra aider¹⁸² ». Elle se réfère ici à *Dark Star*, premier film de Carpenter qui introduit plusieurs de ses thèmes récurrents. La solitude est en effet une notion importante, qui est à

¹⁷⁹ James Midgley, *op. cit.*, p. 6. « [...] these changes were damaging to the welfare of the great majority of American citizens. » Traduction personnelle.

¹⁸⁰ *Ibid.*, p. 166.

¹⁸¹ Jean Montarnal, *op. cit.*, p. 298.

¹⁸² Claire Cornillon, *op. cit.*, p. 25.

distinguer de l'individualisme car elle en serait plutôt une conséquence. L'individualisme représente une manière de vivre personnellement ou socialement, associée ici à l'idéologie néolibérale. La solitude est un sentiment, un « [é]tat de quelqu'un qui est seul momentanément ou habituellement¹⁸³ ». Que cet état soit physique ou psychologique, il correspondrait donc à l'une des conséquences de l'individualisme, et il s'accompagne d'une désillusion par rapport à la société dans laquelle les personnages vivent et évoluent. Par ailleurs, précisons que cette analyse considère les « films en tant qu'œuvres portant une empreinte sociale plutôt que comme simples "reflets de société"¹⁸⁴ ». Ainsi, nous proposons l'idée que les films étudiés transmettent un ressenti social général lié à leur contexte historique et politique, plus qu'un décalque de leur société contemporaine, ce qui peut expliquer la radicalité des situations d'isolement dans lesquelles se retrouvent les personnages, ainsi que les désillusions sociales qui les accompagnent.

Selon Heather Addison, MacReady est « un héros solitaire qui doit composer avec un système qui a été complètement compromis (corrompu) par l'alien¹⁸⁵. » Le concept de héros solitaire n'est pas pertinent dans ce cas comme nous l'avons vu, mais ce commentaire montre bien que le système dans lequel vivent les personnages est défaillant. Constatant cela, ils doivent donc tenter de survivre en sachant que leur modèle social ne fonctionne pas. Cela entraîne une désillusion par rapport à celui-ci, qui est à mettre en parallèle avec la désillusion des grands mythes étasuniens. Comme pour la Frontière et l'Ouest, le néolibéralisme incarné par la figure de Reagan a montré ses limites, malgré ses diverses représentations positives à travers de nombreuses productions cinématographiques populaires. Que peut-on tirer des films dans ce cas ? D'abord, selon Heather Addison, *The Thing* est porteur dans son ambiance et son propos d'un « implacable nihilisme¹⁸⁶ » qui dénote avec la production des années 1980. Dans la philosophie de Nietzsche notamment, le nihilisme correspond à « la dévaluation universelle des valeurs, qui plonge l'humanité dans l'angoisse de l'absurde en lui imposant la certitude désespérante que plus rien n'a de sens¹⁸⁷. » Il consiste ainsi à nier toute réalité substantielle et toute croyance, et dans certaines applications il signifie le rejet des valeurs sociales bourgeoise et de la hiérarchie. Cette doctrine est généralement considérée comme

¹⁸³ « Solitude », Larousse, en ligne. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/solitude/73340> [consulté le 02/11/2024].

¹⁸⁴ Frédéric Gimello-Mesplomb, « Des mythologies politiques du cinéma à la sociologie pragmatique de l'industrie hollywoodienne », *op. cit.*, p. 26.

¹⁸⁵ Heather Addison, *op. cit.*, p. 157. « [...] a solitary hero who must deal with a system that has been thoroughly compromised (corrupted) by the alien. » Traduction personnelle.

¹⁸⁶ *Ibid.* « [...] the unrelenting nihilism of *The Thing* ». Traduction personnelle.

¹⁸⁷ Jean Granier, *Nietzsche*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2017, p. 29.

pessimiste car considérant que l'avenir est dénué de sens, en raison des politiques néfastes du présent. Dans les films étudiés, ce nihilisme ambiant correspond alors à ce que nous appelons la désillusion sociale : le système néolibéral étant instable et en train de se détruire, l'ambiance ne peut être qu'alarmante et pessimiste quant à l'avenir. Ceci est également appuyé par la déshumanisation des personnages. La vidéaste TheMorbidZoo explique ainsi que les personnages de *The Thing* ont souvent le visage dissimulé (avec des lunettes de soleil, des protections contre le froid, ou en tournant le dos à la caméra). Cela les isole un peu plus les uns des autres, les rendant seuls avec eux-mêmes. Elle dit également :

L'opportunité de créer de la camaraderie entre ces personnages est fragmentée, ce qui consolide l'idée qu'ils ont passé tant de temps entre eux qu'ils ne sont pas vraiment une équipe, mais plutôt un groupe de personnes qui se sont habituées à être seules ensemble. Le *The Thing* de 1982 n'est pas tant peuplé par des personnes que par des objets en forme de personnes, que nous apprenons à connaître par des noms qui ne sont pas vraiment des noms¹⁸⁸.

Les noms font en effet davantage office de surnoms car ils ne semblent pas réellement appartenir aux personnages, notamment lorsque ce sont de simples noms communs (Windows signifie « fenêtres », Copper « cuivre », Childs « enfant » avec une lettre en plus, MacReady « prêt », Nauls correspond peut-être à « ongles » mal orthographié, etc.). Les personnages sont donc dépossédés de toute identité propre, n'existant que pour être des objets au service des institutions étasuniennes. Les conditions de vie extrême des personnages montrent enfin de manière très visuelle à quel point les institutions et la nécessité de travailler pour survivre, même dans les pires situations, sont déshumanisantes. La désillusion est aussi étroitement liée à la solitude des personnages, qu'elle soit déjà établie comme dans *The Thing* où les membres de l'équipe sont « seuls ensemble », ou retrouvée après la fragmentation de leur société : le père Malone, Jack Burton, Brian Marsh et Snake Plissken sont les personnages sur lesquels se ferment les films.

¹⁸⁸ TheMorbidZoo, *The Real Reason The Thing (1982) is Better than The Thing (2011)*, YouTube, 28 octobre 2020.

https://www.youtube.com/watch?v=x8KZZW6yNZU&list=WL&index=7&ab_channel=TheMorbidZoo [consulté le 02/11/2024]. « The opportunity to establish camaraderie between these characters is fragmented, cementing the implication that they've spent so much time with one another that they're not so much a team, as a group of people who have settled into being alone together. The 1982 Thing is populated not so much by people as by people-shaped objects who we come to know by names that aren't really names. » Transcription et traduction personnelles.

Pour mettre en évidence la solitude et la désillusion sociale, il faut ainsi s'intéresser à la fin des films et à leurs plans de clôture, afin de se demander ce que l'on peut en déduire à la lumière du récit qui les précède. Cette fin peut être généralement qualifiée de pessimiste. D'abord, *The Thing* et *Prince of Darkness* font partie avec *In the Mouth of Madness* de ce qui a été qualifié après leur sortie de « Trilogie de l'Apocalypse¹⁸⁹ ». Ces trois films sont rassemblés sous cette appellation en raison de leurs thèmes et de leur esthétique (des monstres informes inspirés de Lovecraft, l'isolement, la dégradation des relations humaines...) ainsi que de leurs fins sombres dépeignant l'imminence de la fin du monde. De fait, *The Thing* ne se ferme pas sur les visages des deux survivants, potentiellement infectés, mais sur la station qui brûle. Ce feu, en plus de symboliser la destruction de la communauté qui y vivait, dit également que la chose va survivre, protégée de la congélation jusqu'à l'arrivée d'autres humains. Ce plan de feu perçant la nuit noire n'est donc pas signe d'espoir mais le sombre présage de la fin du monde connu [Fig. 39].



Fig. 39 : *The Thing*, 1 h 37 min 50 s.

Le dernier plan de *Prince of Darkness* est plus mystérieux mais transmet la même idée de destruction : après avoir une fois de plus fait un rêve que l'on peut craindre prémonitoire comme les précédents, où il a cette fois vu Catherine possédée, Brian se lève et marche jusqu'à son miroir. Il se touche le visage, semblant douter de sa propre existence, et avance la main vers le miroir. Le générique apparaît avant que l'on puisse voir s'il le traverse ou non [Fig. 40]. Cela montre que l'histoire n'est pas terminée, et qu'un drame est encore à venir. Car pourquoi Brian douterait-il de lui-même et aurait-il ce besoin viscéral de toucher le miroir s'il

¹⁸⁹ L'origine de cette appellation n'est pas très claire, mais il est sûr qu'elle a été adoptée bien après la sortie des trois films et que ce lien entre eux n'était pas prévu par le réalisateur. Il est néanmoins intéressant de noter que le public et la critique ont été assez sensibles aux thèmes développés dans ces films pour y voir une cohérence.

n'y avait rien derrière ? Et surtout, qu'y a-t-il derrière si ce n'est l'imminence de la fin du monde, comme montrée dans les rêves ?



Fig. 40 : *Prince of Darkness*, 1 h 38 min 42 s.

Big Trouble se termine au premier abord de façon positive, l'antagoniste vaincu et Miao Yin libérée. Cependant, Jack Burton part seul de son côté et est suivi par une créature rescapée qui se cache dans son camion, nuançant donc cette première fin rassurante. La créature nous est montrée de manière particulière : Jack parle dans sa radio et la caméra le délaisse pour effectuer un travelling vers l'arrière du camion. D'une trappe, sort alors un grognement qui recouvre la voix de Jack, puis un monstre brièvement illuminé par un éclair [Fig. 41]. Cette atmosphère diluvienne a des allures d'apocalypse, là-encore, et rappelle le début du film où Jack conduit également sous la pluie et parle dans sa radio. Cette séquence finale sous-entend donc que, malgré la victoire, rien n'a changé et tout est même pire puisque le monstre s'est échappé.



Fig. 41 : *Big Trouble in Little China*, 1 h 36 min 08 s.

De la même manière, *The Fog* se conclut d'abord sur le jour qui se lève après une nuit de massacre, les membres du groupe tous rescapés, avant de se terminer sur l'assassinat du père Malone, amenant là aussi une nuance à la première fin. Le jour s'est levé, le groupe est reparti sain et sauf excepté le prêtre, qui reste dans l'obscurité de l'église et a à peine le temps de se rendre compte qu'il va mourir [Fig. 42]. La fin ici agit comme un avertissement : les crimes coloniaux du passé ne seront ni oubliés ni pardonnés, ils sont présents en arrière-plan (ici, ils prennent la forme d'une silhouette sombre aux yeux rougeoyants, se détachant dans un flou lumineux qui efface totalement tout décor religieux) et il est même possible que les revenants se montrent à nouveau un jour pour détruire entièrement la micro-société. On sent donc encore une fois l'imminence de la fin du monde.



Fig. 42 : *The Fog*, 1 h 26 min 48 s.

Enfin, *Escape from New York* possède une fin plus cryptique : Snake est le seul à s'en sortir et décide, en rendant la mauvaise bande magnétique et en détruisant la bonne, de condamner les États-Unis à la guerre perpétuelle. Le plan final le montre commettant son acte, un drapeau étasunien flottant derrière lui : Snake tourne le dos à « l'Amérique », il choisit la marge [Fig. 43]. C'est donc une fin en demi-teinte : le groupe a été décimé, le président n'exprimant aucune empathie envers ses membres, démontrant une fois de plus la froideur et la violence des institutions capitalistes face aux populations marginales. C'est l'aspect pessimiste de la fin. Mais Snake, personnage également marginal, possède pour une fois un pouvoir face à ces institutions destructrices. L'acte de Snake est donc porteur d'espoir. Pour lui et les autres marginaux, la guerre ne change rien à leurs conditions de vie, mais cette inversion des bandes magnétiques met le pouvoir en difficulté.



Fig. 43 : *Escape from New York*, 1 h 34 min 29 s.

Cette lueur d'espoir est encore plus visible dans *Escape from L.A.*, ce qui range ce film à part des autres : le président et l'armée voient une catastrophe dans le fait de priver l'humanité de toute source d'énergie. Le commandant Malloy dit même à Snake : « Si tu appuies sur ce bouton, tout ce que nous avons accompli ces 500 dernières années sera anéanti. Notre technologie, notre mode de vie, toute notre histoire. Nous allons devoir tout recommencer¹⁹⁰. » Malloy et les autres y voient en effet la fin des États-Unis. Le film est sorti en 1996, soit 500 ans après l'arrivée de Christophe Colomb en Amérique, marquant donc le début de la colonisation du territoire. L'année 1496 correspond d'ailleurs à la fondation de Saint-Domingue, première ville construite par des européens en Amérique, entérinant également la colonisation du continent. De plus, l'année dans laquelle se déroule le film est 2013 : or, l'an 1513, lui, correspond par exemple à la venue des premiers esclaves africains à Cuba, et à la progression inéluctable de la colonisation du continent américain avec par exemple l'arrivée des Espagnols en Floride, une région jusqu'alors peuplée de tribus et villages indigènes. Les militaires et le président voient donc dans l'acte de Snake la fin du capitalisme, et donc forcément la fin du monde selon eux. Mais les derniers mots de Snake adressés sur fond noir après un sourire à une flamme d'allumette et un unique regard caméra, qui est le dernier plan du film [Fig. 44], proposent une autre vision des choses : « Bienvenue à l'Humanité¹⁹¹. »

¹⁹⁰ *Escape from L.A.*, 1 h 34 min 27 s. « If you push that button, everything we've accomplished for the past 500 years will be finished : our technology, our way of life, our entire history. We'll have to start all over again. » Traduction personnelle.

¹⁹¹ *Escape from L.A.*, 1 h 36 min 27 s. « Welcome to the Human race. » Traduction personnelle.



Fig. 44 : *Escape from L.A.*, 1 h 36 min 25 s.

En effet, la fin du capitalisme n'est pas la fin du monde. Ce film fait office d'exception pour notre propos car il montre un bref aperçu de ce qui se passe après la fin de la société et du monde capitaliste. Cela laisse penser que ce film, sorti à la fin des années 1990¹⁹², possède un regain d'optimisme par rapport à ses prédécesseurs, sortis tout au long des années 1980 en pleine explosion du néolibéralisme, et cela appuie ces propos de Carpenter, régulièrement cités : « Je suppose donc que je suis pessimiste à court terme et optimiste à long terme¹⁹³. » Dans cet entretien, le cinéaste cite en particulier *Ghosts of Mars* (2001), sorti quelques années après *Escape from L.A.* et qui semble confirmer ce sentiment d'optimisme et d'espoir à long terme. Mais comme le dit également le réalisateur dans un entretien plus ancien, « [l]a crainte de perdre son mode de vie est universellement partagée¹⁹⁴ ». Cette crainte semble d'ailleurs insurmontable si l'on se concentre uniquement sur les films de la décennie 1980, ceux-ci ne montrant en effet que la destruction sans laisser penser qu'il soit possible de construire quelque chose après.

Cette peur de perdre un environnement social familial s'articule enfin de manière particulièrement efficace avec les mécanismes de l'horreur tels que théorisés par Éric Dufour. Pour rappel, selon ce chercheur, l'horreur provient d'une situation bloquée que les

¹⁹² Cet optimisme nouveau concerne aussi les films sortis après *Escape from L.A.* Par exemple, dans un entretien donné aux *Cahiers du Cinéma* à l'occasion de la sortie de *Ghosts of Mars* (2001), un mois après le 11 septembre 2001, John Carpenter déclare « Peut-être les événements récents vont-ils tous nous rapprocher. » et « On a tous été secoués mais on s'en sortira, je ne sais pas comment mais on s'en sortira. » Hélène Frappat et Olivier Joyard, « John Carpenter : la peur voyage », *Cahiers du cinéma*, n° 562, novembre 2001, p. 56, p. 59.

¹⁹³ Serge Loupien, « La série B, occasion de subversion », *Libération*, 23 novembre 2001. https://www.liberation.fr/culture/2001/11/23/la-serie-b-occasion-de-subversion_384907/ [consulté le 01/11/2024].

¹⁹⁴ Hélène Frappat et Olivier Joyard, *op. cit.*, p. 60.

personnages ne peuvent résoudre et qui, dans ses moments les plus radicaux, n'apporte pas de résolution à la fin : « l'horreur fonctionne toujours sur une impossible résolution. Ce qui fait peur, ce qui est précisément horrible, c'est toujours une situation bloquée de laquelle on ne peut pas sortir¹⁹⁵ ». C'est bien ce qui arrive dans les films : les personnages sont bloqués dans leur espace fermé et dans leur système social défaillant qui s'effondre autour d'eux. Ainsi, les fins des films ne recèlent pas d'accomplissement particulier, laissant selon Dufour une sensation d'inachèvement, car les conséquences ne sont pas montrées. Nous sommes témoins de la destruction progressive de la société, et les films se terminent avant qu'elle ne soit achevée, donc sans conclusion satisfaisante, laissant penser que le pire est à venir ou bien qu'il n'y a pas d'avenir possible. C'est là tout le pessimisme des films étudiés : aussi terribles que soient les événements montrés, rien n'est aussi terrible que ce qui n'est pas montré, ce qui est encore une caractéristique majeure de l'horreur cosmique. La fin de la société est un cataclysme plus grand que tous les autres, mais qu'il est quasiment impossible d'imaginer. Comment se rendre compte, en effet, que le modèle social hégémonique est défaillant, et par quoi le remplacer alors ? De fait, ces questions restent sans réponse. Les films sont empreints d'un constat sur la société néolibérale, et de la peur terrible que celle-ci soit détruite, car il est difficile d'envisager des alternatives. Tout ce qui reste aux personnages pendant la destruction est alors la solitude et la désillusion.

Nous en arrivons ainsi à la fin de la société : une entité néfaste et la menace sociale indicible se combinent pour exalter la destruction, mettant en exergue les lacunes et la grande précarité des idéologies néolibérale et capitaliste qui régissent les micro-sociétés de personnages, qui ne prennent pour modèle que ce qu'ils connaissent. De cela émergent désunion et désillusion sociale, qui provoquent des comportements individualistes et la solitude qui en découle naturellement. Nous avons vu que ces films transmettent l'idée pessimiste de la fin du monde¹⁹⁶, non sous une forme cataclysmique et spectaculaire mais sous la forme de la fin de la société hégémonique néolibérale, et que rien ne peut être tiré de cette destruction.

¹⁹⁵ Éric Dufour, *op. cit.*, p. 62.

¹⁹⁶ L'appellation « Trilogie de l'Apocalypse » prend ici tout son sens si l'on considère que les trois films qui la composent proposent une vision pessimiste de la capacité des humains à survivre dans un modèle social néfaste.

Conclusion

Si John Carpenter a été souvent qualifié de cinéaste « du fantastique¹⁹⁷ », nous avons néanmoins préféré parler d'horreur au sujet de son cinéma, car les diégèses de ses films sont bien ancrées dans le réel. En effet, aucun personnage ne questionne sa perception des événements, et le doute propre au genre fantastique n'est donc plus permis : en enfermant les personnages, en les forçant à se rassembler en société et en les rendant témoins des mêmes événements, il n'y a pas lieu de se demander si la menace existe ou non. En se basant sur la typologie établie par Éric Dufour dans *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, nous pouvons associer l'horreur de Carpenter aux figures de l'altérité¹⁹⁸ et du monde possible¹⁹⁹. La première concerne la transformation et l'aspect informe de ce qui met en danger les personnages (dans notre cas, la chose, le liquide vert et le brouillard), et la deuxième émet la possibilité d'un monde effrayant dissimulé au sein du monde connu. Cela nous amène à citer une fois de plus Dufour :

Le film d'horreur est comme une spirale. Il prend pour objet quelque chose qu'il ne montre pas et qui n'est jamais proprement *donné*, se rapprochant indéfiniment d'un centre qu'il ne peut pas atteindre. Le film d'horreur, en ce sens, porte toujours sur quelque chose d'absent²⁰⁰.

Ainsi, les films de Carpenter entrent dans ce paradigme : ils évoquent la peur ultime, les menaces imminentes jamais révélées que sont la fin du capitalisme et la fin du monde connu. Les personnages, poussés les uns vers les autres en raison de leur enfermement, échouent à faire société dans un monde qui est en train de se déliter. L'horreur réside bien dans le fait de ne trouver aucune échappatoire à cette situation close.

Pour établir cela, il s'est agi au cours de cette étude de montrer comment l'enfermement physique des personnages est vecteur de leur socialisation, en déterminant tout d'abord ses caractéristiques esthétiques et symboliques. Nous avons vu que les lieux de l'enfermement ainsi que les frontières de ces lieux avaient, en ce sens, une importance à la fois esthétique et chargée de significations politiques. En effet, ces lieux ne sont pas figés et

¹⁹⁷ Par exemple : Didier Allouch, Elisa d'Estée et Marc Toullec, « John Carpenter, le militant du fantastique », *Mad Movies*, n° 94, mars 1995, p. 40.

¹⁹⁸ Éric Dufour, *op. cit.*, p. 113-116.

¹⁹⁹ *Ibid.*, p. 91.

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 199.

leur apparence, de même que le danger qu'ils représentent, évoluent au cours des films. Ils se transforment en lieux-pièges pour les personnages. Isolés au sein d'espaces diégétiques plus vastes, ils sont également chargés d'un symbolisme évoquant les institutions politiques étasuniennes, institutions présentées comme négatives ou menaçantes. Ils sont donc des éléments essentiels pour comprendre l'enfermement et la socialisation forcée des personnages, cet enfermement entraînant comme nous l'avons montré la création d'une micro-société de personnages contraints de cohabiter. Cette société est calquée sur le modèle qui leur est familier, à savoir le système néolibéral et capitaliste en plein essor aux États-Unis dans les années 1980. Certains films produits à cette époque ayant proposé un modèle « idéal » de héros basé sur la personnalité publique et la rhétorique discursive du président Ronald Reagan, nous avons donc confronté ce modèle de héros reaganien avec les personnages et la micro-société carpenteriens. Il s'agissait de mettre en évidence que les films étudiés s'éloignent significativement de ce modèle, en en proposant une lecture à contre-courant. Un groupe en lieu et place d'un héros, pas d'ascension sociale possible et une remise en cause de l'autorité et des mythes étasuniens ont été les éléments que nous avons mis en valeur. Cela a déterminé l'hypothèse finale de ce mémoire : au regard de la singularité des films dans une période de changements économiques et sociaux, nous affirmons que les films théorisent une fin de la société néolibérale capitaliste. La menace des films de Carpenter ne représente pas un Mal absolu et désincarné, mais bien un effondrement social à venir causé par les inégalités grandissantes de la société étasunienne. Nous sommes de cette manière revenue plus en détail sur l'individualisme, composante essentielle de la doctrine néolibérale qui guette les personnages malgré leur socialisation forcée. Individualisés, se calquant malgré eux sur l'unique modèle qu'ils connaissent, les personnages se retrouvent seuls face à l'effondrement social, incapables d'y faire face. Le néolibéralisme est par conséquent présenté comme un modèle inévitablement voué à l'échec. C'est un constat pessimiste sur la société contemporaine que dressent ces films, développant en filigrane l'imminence de la fin du capitalisme sans proposer de réelle alternative, et donc d'espoir pour l'avenir.

La mise en perspective historique a été importante pour ce travail. Il était nécessaire de rappeler régulièrement le contexte de production des films, car celui-ci était en lien direct avec notre propos et nous considérons qu'il n'est pas possible d'analyser en profondeur une œuvre de fiction sans connaissance de son environnement historique et social. Pour la bonne avancée de ce travail, nous avons traité de beaucoup de concepts à la croisée des chemins entre histoire, science politique, esthétique et philosophie. Nous estimons que cette

pluridisciplinarité était nécessaire : les films auraient pu effectivement être analysés selon un angle unique et précis, mais ce n'était pas pertinent car ce travail de recherche est consacré à un réalisateur généralement considéré comme prenant part à un cinéma de divertissement²⁰¹. Il n'affirme donc pas de message politique revendiqué comme peut le faire un cinéma considéré comme auteuriste et plus explicitement politique comme celui de Ken Loach ou de Peter Watkins. Sur la manière dont les engagements politiques sont montrés, ces réalisateurs mettent l'accent sur le récit plus que sur la forme : les personnages sont « militants » dans le sens où leur existence même sert un propos politique (ils sont des retraités, chômeurs ou toxicomanes chez Loach, et sont littéralement militants chez Watkins²⁰²). Chez Carpenter par opposition, il y a une complémentarité entre la forme et le récit : l'identité des personnages n'a pas de signification politique particulière, car ce sont au contraire leurs actes qui portent cette signification. Pareillement, dans la structure même du récit, on retrouve certains symboles politiques importants : par exemple, les véritables antagonistes de *The Fog* sont bien les pères fondateurs de la ville qui, loin d'être des héros, massacrent une communauté locale afin de s'approprier ses richesses, ce qui entraîne par la suite les événements du film. Ajoutons également que cette analyse n'est pas exclusive aux films de John Carpenter et qu'il est possible d'étudier d'autres cinéastes indépendants et d'autres films d'une manière similaire : certaines œuvres de George Romero²⁰³, George Miller²⁰⁴ ou Wes Craven²⁰⁵ pourraient tout à fait se prêter à une analyse transversale entre politique, histoire et esthétique. Cela a d'ailleurs été fait dans divers ouvrages alliant analyse filmique, documentation du processus de production et analyse du discours politique des films²⁰⁶.

²⁰¹ Ceci malgré son adoubement dans les années 1990 par de prestigieuses revues françaises comme les *Cahiers du cinéma* et *Positif*, qui mettent en avant son attachement aux classiques du cinéma étasunien.

²⁰² Notamment dans *Punishment Park* (Peter Watkins, 1971).

²⁰³ Nous pensons surtout à ses films mettant en scène des zombies, qui ont été analysés comme des figures à la fois victimes et actrices de la société capitaliste : *Night of the Living Dead (La Nuit des morts-vivants, 1968)*, *Dawn of the Dead (Zombie, 1978)*, *Day of the Dead (Le Jour des morts-vivants, 1985)*.

²⁰⁴ Avec notamment la saga *Mad Max*, commencée en 1979, qui comporte beaucoup de thématiques socio-politiques récurrentes comme la crise climatique, la réification des femmes ou les ressources finies contrôlées par un capitalisme tyrannique.

²⁰⁵ Chez Wes Craven, on peut s'intéresser au renversement des codes du genre horrifique avec *Scream* (1996) ou *A Nightmare on Elm Street (Les Griffes de la nuit, 1984)*. Ce renversement souligne selon nous l'absurdité conservatrice de ces codes (par exemple, l'idée que seule une jeune fille vierge peut échapper au tueur dans les *slashers*).

²⁰⁶ Par exemple : Jean-Baptiste Thoret, *Politique des zombies : l'Amérique selon George A. Romero*, Paris, Ellipses, coll. « Les grands mythes du cinéma », 2007 ; Nico Prat, Manouk Borzakian, Alexandre Mathis, Élise Lépine et Erwan Desbois, *Mad Max, au-delà de la radicalité*, Levallois-Perret, Playlist Society, 2022 ; Marc Bousquet, *Wes Craven : ce n'est que du cinéma, du cinéma, du cinéma...*, Paris, Dreamland, coll. « Ciné Films », 2002.

Ces cinq longs métrages ont servi notre propos par leur proximité chronologique, thématique et esthétique mais il faut reconnaître que l'intégralité de la filmographie de John Carpenter possède une forte cohérence dans ses thèmes et dépeint une représentation particulière de la société contemporaine. Entre horreur cosmique, scènes d'action et réflexion sociale, *Ghosts of Mars*, *In the Mouth of Madness* ou encore *Assault on Precinct 13* se jouent de la barrière entre films d'auteur et films de divertissement – une barrière qui n'est pas forcément pertinente en général²⁰⁷. C'est en effet l'un des objectifs de ce travail : mettre en avant ces œuvres, non pas comme appartenant à l'une ou l'autre de ces catégories, mais comme des objets de réflexion à part entière. Nous nous permettons donc de reprendre cette célèbre citation du réalisateur, reprise par de nombreux médias : « [e]n France je suis un auteur, en Allemagne un simple cinéaste, en Angleterre un réalisateur de films de genre, et aux États-Unis un traîne-savates²⁰⁸ ». Si cette affirmation peut sembler humoristique ou réductrice, elle permet néanmoins de se rendre compte de la raison pour laquelle il est si complexe de catégoriser Carpenter, cette raison étant mise en évidence dans l'introduction de *John Carpenter. Au-delà de l'horreur* : « [la trajectoire de Carpenter n'a eu de cesse] de se définir au regard d'orientations atypiques et souvent paradoxales, interrogeant la spécificité de ses contributions au cinéma américain en même temps que leurs réceptions très contrastées et fréquemment antagonistes²⁰⁹. » Cinéaste ambigu aux discours cinématographiques parfois paradoxaux, ses films suscitent des analyses contradictoires de la part de la critique comme de la recherche. En tant que française travaillant sur un cinéma totalement ancré dans la culture nord-américaine, il était nécessaire pour nous de prendre conscience de la distance à la fois géographique et politique que nous avons avec cet objet d'étude. Notre regard, biaisé par une culture et une expertise façonnées par les productions culturelles et universitaires européennes, est à la fois un obstacle et un atout : un obstacle car il nécessite de déconstruire un certain nombre de préjugés sur les États-Unis et de véritablement comprendre certains éléments politiques et culturels, un atout car nous observons de loin, avec distance et recul, un cinéaste baignant dans une culture du capitalisme tentant d'en faire implicitement la critique. Dans ce cas, il est important de se positionner clairement et de proposer un discours cohérent

²⁰⁷ Voir par exemple cet article d'Alain Cavalier évoquant cette séparation : Alain Cavalier, « Blockbuster VS Cinéma d'auteur : choisis ton camp », *Sept et demi*, 6 septembre 2020. <https://www.septetdemi.fr/2020/09/06/blockbuster-vs-cinema-dauteur-choisis-ton-camp/> [consulté le 01/11/2024].

²⁰⁸ Loïc Tissot, « John Carpenter, ange maudit d'Hollywood », *Ouest France*, 16 novembre 2022. <https://www.ouest-france.fr/cinema/john-carpenter-ange-maudit-d-hollywood-bc8db460-5e99-11ed-be29-537312e67f82> [consulté le 02/11/2024].

²⁰⁹ Mélanie Boissonneau, Gaspard Delon, Quentin Mazel et Thomas Pillard, « Introduction », dans Mélanie Boissonneau, Gaspard Delon, Quentin Mazel et Thomas Pillard (dir.), *op. cit.*, p. 12.

et intellectuellement honnête – particulièrement quand ce discours relève de politique – ce qui était l’objectif de ce mémoire.

Il était également essentiel de considérer la Frontière et le mythe de l’Ouest, qui font justement partie intégrante de l’imaginaire culturel des États-Unis : les productions étasuniennes qui choisissent d’évoquer ces mythes selon un angle pessimiste et désillusionné sont des œuvres particulièrement marquantes et intéressantes qui s’attaquent à un pilier fondateur de l’identité « américaine », et certaines des plus importantes sont sorties dans les années 1960 et 1970 durant l’essor du Nouvel Hollywood (ou Nouveau cinéma américain) : *The Wild Bunch* (*La Horde sauvage*, Sam Peckinpah, 1969), *Little Big Man* (Arthur Penn, 1970), *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (*Butch Cassidy et le Kid*, George Roy Hill, 1969), *The Ballad of Cable Hogue* (*Un nommé Cable Hogue*, Sam Peckinpah, 1970), *McCabe & Mrs. Miller* (*John McCabe*, Robert Altman, 1971), ou encore *Jeremiah Johnson* (Sydney Pollack, 1972). Ces trois derniers films forment d’ailleurs le corpus principal du mémoire de Charles Robert qui traite de la marginalité dans ces trois westerns critiques de la société étasunienne des années 1970, ayant des personnages principaux vivant en dehors de cette société, par choix ou obligation²¹⁰. Bien que la période ne soit pas la même, le sujet de ce mémoire rejoint donc en partie le nôtre sur certains aspects, comme par exemple l’incapacité des personnages à se rassembler, l’impossibilité d’adhérer complètement à une société américaine hostile ou la représentation de la Frontière sans cesse repoussée. Notre mémoire comme le sien s’inscrivent donc dans un champ d’étude à la fois historique et esthétique, où l’analyse croisée des formes et du contexte sert à dégager une lecture politique des films. En réalité, si Carpenter cite volontiers Howard Hawks et le cinéma classique nord-américain comme inspiration principale, il doit également beaucoup à certains aspects du Nouvel Hollywood, terreau d’idées nouvelles et de regards plus critiques sur les États-Unis, leurs institutions et l’idéologie capitaliste (notamment avec le cinéma de Peckinpah, Altman ou encore Sidney Lumet). De plus, le personnage de Snake, héros de guerre qui constate l’injustice du système et décide donc d’en sortir, s’apparente également à des protagonistes pareillement désillusionnés typiques du Nouvel Hollywood : Joe Frady dans *The Parallax View* (*À cause d’un assassinat*, Alan J. Pakula, 1974) et James Averill dans *Heaven’s Gate* (*La Porte du paradis*, Michael Cimino, 1980) en sont quelques exemples. Les personnages

²¹⁰ Charles Robert, *Une vie autonome impossible dans le wilderness ? Discours sur la marginalité au début des années 1970 à travers trois westerns : The Ballad of Cable Hogue (S. Peckinpah, 1970), McCabe and Mrs. Miller (R. Altman, 1971) et Jeremiah Johnson (S. Pollack, 1972)*, mémoire de recherche en histoire et esthétique du cinéma, sous la direction de Simon Daniellou, Rennes, Université Rennes 2, 2024.

peuvent même parfois être traumatisés par ce système – comme dans *The Deer Hunter* (*Voyage au bout de l'enfer*, Michael Cimino, 1978) qui met en scène des ouvriers profondément marqués physiquement et psychologiquement par la guerre du Viêt Nam – ou victimes d'un conservatisme raciste bien installé, hérité de l'esclavage et des lois Jim Crow, comme on peut le voir dans *In the Heat of the Night* (*Dans la chaleur de la nuit*, Norman Jewison, 1967). Le Nouvel Hollywood étant une appellation journalistique regroupant un vaste corpus de films aux thématiques variées, nous pouvons également avancer que Carpenter participe à son expansion (et à ses contradictions) en contribuant à la création d'un cinéma de science-fiction subversif et politique qui s'oppose par exemple à celui de Steven Spielberg²¹¹. Enfin, John Carpenter est un auteur multiple : compositeur, musicien, scénariste et réalisateur, il a côtoyé à la fois le monde du cinéma indépendant et celui des grands studios. Entre les années 1980 et aujourd'hui, il a exprimé à de nombreuses reprises dans la presse son ressenti personnel sur les évolutions sociales et le monde moderne. Nous avons donc pu constater que notre analyse est relativement en symbiose avec ses propres inquiétudes autour de la fascisation de la société et le danger que représente le néolibéralisme, bien que nous ne nous soyons pas particulièrement appuyée sur le point de vue personnel du réalisateur pour ce travail.

Pour finir, nous citerons cette phrase de Teresa Castro qui entre en résonance avec notre travail et met en évidence l'approche originale de l'horreur proposée par John Carpenter : « [v]oici donc le berceau de *Christine* : le cœur de l'Amérique industrielle, le symbole paradoxal du rêve et du cauchemar étatsuniens, incarnés dans et par l'automobile²¹². » La chercheuse prend le parti d'allier l'analyse des formes et le matérialisme historique et propose ainsi une lecture de *Christine* à l'aune de la théorie de la valeur telle qu'élaborée par Karl Marx dans *Le Capital*. Notre démarche, de manière similaire, s'éloigne de l'analyse « poétique²¹³ », esthétique et relativement apolitique proposée par Jean-Baptiste Thoret par exemple. Dans une volonté de contribuer à l'effort grandissant de la recherche

²¹¹ *E.T. the Extra-Terrestrial* est sorti deux semaines avant *The Thing* (respectivement le 11 juin et le 25 juin 1982) et a remporté un bien meilleur succès que celui-ci alors que les deux films ont une prémisse similaire mettant en scène un être venu d'ailleurs échouant sur Terre et se confrontant aux humains. Ces deux films sortis simultanément montrent deux interprétations possibles d'un même récit et l'influence des réalisateurs du Nouvel Hollywood sur Carpenter, plus critiques.

²¹² Teresa Castro, « *Christine* (John Carpenter, 1983) : fétichisme des marchandises et contestations animistes du cinéma », dans Mélanie Boissonneau, Gaspard Delon, Quentin Mazel et Thomas Pillard (dir.), *op. cit.*, p. 185.

²¹³ Ce qualificatif est employé par une journaliste de *La Septième Obsession* dans un entretien avec Jean-Baptiste Thoret : Élodie Denis, « Entretien avec Jean-Baptiste Thoret », *La Septième Obsession*, Hors-série n° 13, « John Carpenter, le cinéaste d'un autre monde », avril 2023, p. 8.

autour de John Carpenter en France, notre approche s'est voulue pluridisciplinaire, afin de montrer que la société étasunienne des années 1980 est représentée dans tout ce qu'elle a de concret, entourant et piégeant les personnages. Nous avons tenté d'analyser la représentation de la société dans cinq de ses films et ainsi émis l'hypothèse que ces œuvres proposent une lecture sociale critique de leur époque de production, ce qui est une évidence apparente qui restait cependant à démontrer : nous ne parlons pas ici d'un cinéma politique frontal et explicitement engagé comme peut l'être celui d'Oliver Stone ou de Spike Lee, réalisateurs également actifs dans les années 1980. Les films de Carpenter sont généralement reconnus et appréciés par une partie du public, la critique et la recherche, un certain nombre de chercheurs lui ayant consacré des travaux comme en témoigne notre bibliographie. Mais force est de constater que les analyses véritablement politiques ou radicales se font rares. Néanmoins, le monde de la recherche française semble progressivement se pencher sur le cinéaste, « en constituant ses films en tant qu'objets d'étude privilégiés pour interroger des tensions entre art et industrie, politique et divertissement, logiques créatives et économiques, régime de singularité et culture de masse, cinéphilies "savantes" et "populaires"²¹⁴. » Notre volonté est de nous inscrire dans ce mouvement collectif d'une recherche aux approches plurielles, qui allie une étude de l'histoire du genre, de l'analyse des formes et des discours, ainsi que les sciences politiques et sociales.

²¹⁴ Mélanie Boissonneau, Gaspard Delon, Quentin Mazel et Thomas Pillard, *op. cit.*, p. 15.

Bibliographie

1. Sciences politiques

1.1. Notions de base

1.1.1. Ouvrages

- DURKHEIM Émile, *De la division du travail social*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 2013 [1930].
- DURKHEIM Émile, *Les Règles de la méthode sociologique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999 [1937].
- GRANIER Jean, *Nietzsche*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2017.
- HIRSCHMAN Albert O., *Les Passions et les intérêts. Justifications politiques du capitalisme avant son apogée*, Paris, Presses universitaires de France, 1980 [1977].
- LAFORE Robert, *L'Individu contre le collectif. Qu'arrive-t-il à nos institutions ?*, Rennes, Presses de l'EHESP, coll. « Références Santé Social », 2019.
- PAUGAM Serge, *Le Lien social*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2022.
- PAUGAM Serge (dir.), *Repenser la solidarité*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2011.
- TÖNNIES Ferdinand, *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Le Lien social », 2010 [1887].

1.1.2. Articles

- AMIN Samir, ARRIGHI Giovanni, CHESNAIS François, HARVEY David, ITOH Makoto, KATZ Claudio, « Qu'est-ce que le néolibéralisme ? », *Actuel Marx*, vol. 2, n° 40, 2006, p. 12-23.

- DE FILIPPIS Vittorio, « 1980-2016, le grand boom des inégalités », *Libération*, 14 décembre 2017.
https://www.liberation.fr/planete/2017/12/14/1980-2016-le-grand-boom-des-inegalites_1616791/ [consulté le 01/11/2024].
- DUMÉNIL Gérard, « Néolibéralisme : dépassement ou renouvellement d'un ordre social ? », *Actuel Marx*, vol. 2, n° 40, 2006, p. 86-101.
- DUMÉNIL Gérard et LÉVY Dominique, « Une théorie marxiste du néolibéralisme », *Actuel Marx*, vol. 2, n° 40, 2006, p. 24-38.
- KOTZ David, LECHEVALIER Arnaud, MARIÑA FLORES Abelardo, PLIHON Dominique, SAAD FILHO Alfredo, « Sur la crise du capitalisme néolibéral », *Actuel Marx*, vol. 51, n° 1, 2012, p. 11-26.
- ROGER-LACAN Baptiste, « Aux sources du libertarianisme », *Le Grand Continent*, 24 novembre 2023.
<https://legrandcontinent.eu/fr/2023/11/24/aux-sources-du-libertarianisme/> [consulté le 02/11/2024].
- WEBER Max, « Les trois types purs de la domination légitime (Traduction d'Elisabeth Kauffmann) », *Sociologie*, vol. 5, n° 3, 2014, p. 291-302.

1.2. Sur les États-Unis

1.2.1. Ouvrages et chapitres d'ouvrages

- BLAKELY Edward J. et SNYDER Mary Gail, *Fortress America. Gated Communities in the United States*, Washington D. C. , Brookings Institution Press, 1999 [1997].
- BOUDOU Nadine, *Les Imaginaires cinématographiques de la menace*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques Sociales », 2013.
- CARE Sébastien, *Les Libertariens aux États-Unis. Sociologie d'un mouvement asocial*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Res publica », 2010.
- FAUQUERT Élisabeth, « Les institutions politiques étatsuniennes », dans *Civilisation américaine*, Paris, Armand Colin, 2019, p. 235-254.

- KASPI André, DURPAIRE François, HARTER Hélène et LHERM Adrien, *La civilisation américaine*, Paris, Presses universitaires de France, 2006 [2004].
- MASSIP Nathalie, « L'Ouest et l'identité américaine », dans LERICHE Frédéric (dir.), *Les États-Unis. Géographie d'une grande puissance*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 2016, p. 31-42.
- PAVELCHIEVICI Ruxandra, « La “Révolution conservatrice” dans l'ordre socio-économique américain : mécanismes, trajectoire et forces en présence » dans AUBERT Didier, QUANQUIN Hélène (dir.), *Refaire l'Amérique : Imaginaire et histoire des États-Unis*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2011.
- ROGIN Michael, *Les Démons de l'Amérique : essai d'histoire politique des États-Unis*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Des travaux », 1998.

1.2.2. Articles et rapport

- BENNETT Andy, « Pour une réévaluation du concept de contre-culture », *Volume!*, n° 9, 2012, p. 20-31.
- FOURNIER Marcel, « La postérité d'Émile Durkheim en Amérique du Nord », *Sociologie*, vol. 8, n° 4, 2017, p. 409-428.
- ISACSON Adam, SANTOS Lucila et WITHERS George, *Preach what you practice: the separation of military and police roles in the Americas*, Washington DC, rapport du Washington Office on Latin America, 17 novembre 2010. <https://www.wola.org/analysis/preach-what-you-practice-the-separation-of-police-and-military-roles-in-the-americas/> [consulté le 02/11/2024].
- LINDSEY Robert, « A Cowboy Hero, Myth and Reality », *The New York Times*, 21 janvier 1981, p. 7. <https://www.nytimes.com/1981/01/21/us/a-cowboy-hero-myth-and-reality.html> [consulté le 02/11/2024]
- MIDGLEY James, « Introduction: American Social Policy and the Reagan Legacy », *The Journal of Sociology and Social Welfare*, vol. 19, n° 1, mars 1992, p. 3-11. <https://scholarworks.wmich.edu/jssw/vol19/iss1/2/> [consulté le 02/11/2024].

- SABBAGH Daniel, « Le statut des “Asiatiques” au États-Unis. L’identité américaine dans un miroir », *Critique Internationale*, vol. 3, n° 20, 2003, p. 69-92.
- VEGA Sebastian, « USC Tuition Through the Years », *Daily Trojan*, 6 mars 2016. <https://dailytrojan.com/2016/03/06/usc-tuition-years/> [consulté le 01/11/2024].

1.2.3. Mémoire de recherche en cinéma

- DEMANNEVILLE Agathe, *L’imaginaire de la frontière dans le cinéma américain contemporain : Lone Star de John Sayles (1996), Trois enterrements de Tommy Lee Jones (2005) et No Country for Old Men de Joel et Ethan Coen (2007)*, mémoire de recherche en études cinématographiques et études anglophones, sous la direction de MOUËLLIC Gilles et TRÉGUER Florian, Rennes, Université Rennes 2, 2012.
- ROBERT Charles, *Une vie autonome impossible dans le wilderness ? Discours sur la marginalité au début des années 1970 à travers trois westerns : The Ballad of Cable Hogue (S. Peckinpah, 1970), McCabe and Mrs. Miller (R. Altman, 1971) et Jeremiah Johnson (S. Pollack, 1972)*, mémoire de recherche en histoire et esthétique du cinéma, sous la direction de DANIELLOU Simon, Rennes, Université Rennes 2, 2024.

2. Études cinématographiques

2.1. Histoire politique du cinéma

- ANDRÉ Danièle, « Politique et cinéma de science-fiction : tentative d’interprétation des représentations du politique dans les films de science-fiction des années 1980-1990 » dans BOLTER Trudy (dir.), *Cinéma anglophone et politique. Vers un renouveau du sens*, Paris, L’Harmattan, 2007, p. 243-252.
- DUBOIS Régis, *Une histoire politique du cinéma*, Arles, Éditions Sulliver, coll. « Politiques du cinéma », 2007.
- GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.), *Le Cinéma des années Reagan : un modèle hollywoodien ?*, Paris, Nouveau Monde Éditions, 2007.
- VAILLANCOURT Claude, *Hollywood et la politique*, Montréal, Écosociété, 2020.

2.2. Analyse et esthétique

2.2.1. Analyse politique des films

2.2.1.1. Ouvrages

- FRODON Jean-Michel, *Le Cinéma à l'épreuve du divers. Politiques du regard*, Paris, CNRS Editions, 2021.
- COMBS James E., *American Political Movies. An Annotated Filmography of Feature Films*, New York, Garland Publishing, coll. « Garland filmographies », 1990.
- PIPPIN Robert B., *Philosophie politique du western. Les ambiguïtés du mythe américain*, Paris, Les Editions du Cerf, 2021 [2010].

2.2.1.2. Articles

- GODMER Laurent, « Science politique et cinéma : penser le politique et le local avec Eric Rohmer », *Raisons politiques*, n° 38, 2010, p. 17-30.
- FRAISSE Philippe, « Le grand renfermement. Brève présentation de la figure du mal », *Positif*, n° 545/546, juillet/août 2006, p. 24-27.
- CAVALIER Alain, Alain Cavalier, « Blockbuster VS Cinéma d'auteur : choisis ton camp », *Sept et demi*, 6 septembre 2020.
<https://www.septetdemi.fr/2020/09/06/blockbuster-vs-cinema-dauteur-choisis-ton-camp/> [consulté le 01/11/2024].

2.2.1.3. Vidéo

- Monsieur Bobine, *Le Ciné-club de M. Bobine*, « Aliens de James Cameron, l'analyse de M. Bobine », YouTube, 25 octobre 2019.
https://www.youtube.com/watch?v=Xx5jPYQup2s&ab_channel=Lecin%C3%A9-club_deM.Bobine [consulté le 02/11/2024].

2.2.2 L'espace au cinéma

2.2.2.1. Ouvrages

- GARDIES André, *L'Espace au cinéma*, Paris, Éditions Méridiens Klincksieck, 1993.

- GAUDIN Antoine, *L'Espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015.

2.2.2.2. Articles

- HAMEL Jean-François, « De l'espace et de son potentiel dramatique : le huis clos cinématographique », *Ciné-Bulles*, volume 30, n° 2, printemps 2012, p. 26-31.
- LEVY Jacques, « De l'espace au cinéma », *Annales de géographie*, n° 694, 2013, p. 689-711.

2.2.2.3. Vidéo

- ACID CinéIndépendant, *ACID POP - Lieux réels et lieux imaginaires : comment un film construit-il son territoire?*, YouTube, 20 janvier 2020.
<https://youtu.be/yNY-EaV2Crw?si=KaLfKztuUIHYxO-1> [consulté le 02/11/2024].

2.3. Cinémas d'horreur et fantastique

2.3.1. Ouvrages

- CHEVALIER-CHANDEIGNE Olivia, *La Philosophie du cinéma d'horreur. Effroi, éthique et beauté*, Paris, Éditions Ellipses, coll. « Culture Pop », 2014.
- DUFOUR Éric, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Lignes d'art », 2006.
- PELOSATO Alain, *Le Cinéma fantastique*, Pantin, Éditions Naturellement, coll. « Fictions », 1998.
- ROBERGE Martine, *L'Art de faire peur : des récits légendaires aux films d'horreur*, Québec, Presses de l'université Laval, 2004.

2.3.2. Articles

- DELMEULLE Frédéric. « Le triomphe de la chair. À propos de quelques métamorphoses dans le cinéma fantastique américain », *1895*, n° 27, 1999, p. 97-112.
- SIPIÈRE Dominique, « La Peur dans la fiction : que montrent les monstres du cinéma ? », *Après-Demain*, vol. 2, n° 50, 2019, p. 31-34.

2.4. Le cinéma de John Carpenter

2.4.1. Productions générales

2.4.1.1. Ouvrages et chapitres d'ouvrages

- BENAÏM Stéphane, *John Carpenter : un ange maudit à Hollywood*, La Madeleine, LettMotif, 2022.
- BOISSONNEAU Mélanie, DELON Gaspard, MAZEL Quentin et PILLARD Thomas (dir.), *John Carpenter. Au-delà de l'horreur*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, coll. « Cinéma(s) », 2023.
- BOULEY Stéphane, *L'Œuvre de John Carpenter. Les masques du maître de l'horreur*, Toulouse, Third Éditions, 2019.
- COSTEIX Éric, *Cinéma et pensée visuelle. Regard sur John Carpenter*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2005.
- CUMBOW Robert C., *Order in the Universe. The Films of John Carpenter*, London, The Scarecrow Press, Inc., 2000.
- LAGIER Luc et THORET Jean-Baptiste, *Mythes et Masques. Les fantômes de John Carpenter*, Paris, Dreamland, 1998.
- MASSUET Jean-Baptiste, « L'Antre de la Folie de John Carpenter. Quand l'écriture contamine le cinématographe », dans FIANT Antony, FRANGNE Pierre-Henry, MOUPELLIC Gilles (dir.), *Les Œuvres d'art dans le cinéma de fiction*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire. Série Cinéma », 2014, p. 283-294.
- THORET Jean-Baptiste, « John Carpenter (1948) », dans JOUSSE Thierry et PAQUOT Thierry (dir.), *La ville au cinéma*, Paris, Éditions Cahiers du Cinéma, 2005, p. 667-670.

2.4.1.2. Articles

- CORROYER Léo, « Le Chevalier, l'Ombre et le Fou », *Éclipses*, n° 71, décembre 2022, p. 122-131.

- GANS Christophe, « Au-delà des brumes de l'angoisse : John Carpenter », *L'Écran Fantastique*, n° 13, mai 1980, p. 26-40.
- GREY Orrin, « Cosmic Horror in John Carpenter's "Apocalypse Trilogy" », *Strange Horizons*, 24 octobre 2011.
<http://strangehorizons.com/non-fiction/articles/cosmic-horror-in-john-carpenters-apocalypse-trilogy/> [consulté le 01/11/2024].
- JAILLOUX Pierre, « Les yeux enclos », *Éclipses*, n° 71, décembre 2022, p. 102-111.
- MIKANOWSKI David, « L'invention d'un regard. Quand John Carpenter tournait Dark Star », *Cahiers du cinéma*, n° 523, avril 1998, p. 48-49.
- PATTERSON John, « They Live: John Carpenter's action flick needs to be saved from neo-Nazis », *The Guardian*, 9 janvier 2017.
<https://www.theguardian.com/film/filmblog/2017/jan/09/they-live-john-carpenter-neo-nazis> [consulté le 01/11/2024].
- RICHARD Guillaume, « Cosmologie des ténèbres », *Éclipses*, n° 71, décembre 2022, p. 132-139.
- SAADA Nicolas, « John Carpenter, la sentinelle », *Cahiers du cinéma*, n° 523, avril 1998, p. 38-40.
- TISSOT Loïc, « John Carpenter, ange maudit d'Hollywood », *Ouest France*, 16 novembre 2022.
<https://www.ouest-france.fr/cinema/john-carpenter-ange-maudit-d-hollywood-bc8db460-5e99-11ed-be29-537312e67f82> [consulté le 02/11/2024].
- VISCOGLIOSI Lionel, « Créatures des ténèbres et choses d'un autre monde. Le cinéma de John Carpenter », *Ciné-Bazar*, n°6, novembre 2017, p. 4-17.

2.4.1.3. Entretiens

- ALLOUCH Didier, D'ESTÉE Elisa et TOULLEC Marc, « Interview. John Carpenter, le militant du fantastique », *Mad Movies*, n° 94, mars 1995, p. 40-44.
- ALLOUCH Didier, « Interview de John Carpenter », *Mad Movies*, hors série n° 69, novembre 2022, p. 52-65.

- ASSAYAS Olivier, LE PÉRON Serge et TOUBIANA Serge, « Entretien avec John Carpenter », *Cahiers du cinéma*, n° 339, septembre 1982, p. 15-23.
- FRAPPAT Hélène et JOYARD Olivier, « John Carpenter : la peur voyage », *Cahiers du cinéma*, n° 562, novembre 2001, p. 54-61.
- HENRY Michael, « Entretien avec John Carpenter », *Positif*, n° 409, mars 1995, p. 10-18.
- HIGUINEN Erwan, JOYARD Olivier, LARCHER Jérôme et SAADA Nicolas, « 1990-2000, une décennie en question », *Cahiers du cinéma*, n° 542, janvier 2000, p. 20-29.
- KROHN Bill, « Entretien avec John Carpenter », *Cahiers du cinéma*, n° 488, février 1995, p. 42-45.
- KROHN Bill, « Entretien avec John Carpenter », *Cahiers du cinéma*, n° 503, juin 1996, p. 104-107.
- LOUPIEN Serge, « La série B, occasion de subversion », *Libération*, 23 novembre 2001.
https://www.liberation.fr/culture/2001/11/23/la-serie-b-occasion-de-subversion_38490
[7/](#) [consulté le 01/11/2024].
- SAADA Nicolas, « Frères humains. Entretien avec John Carpenter », *Cahiers du cinéma*, n° 523, avril 1998, p. 41-47.
- SCORSESE Martin, « Cinq questions de Martin Scorsese à », *Cahiers du Cinéma*, n° 500, mars 1996, p. 69-73.
- SWIRES Steve, « John Carpenter dans les griffes de Hollywood », *L'Écran Fantastique*, n° 80, mai 1987, p. 70-73.

2.4.1.4. Thèse et mémoire

- CLARISSOU Morgane, *La ville inquiète : questionnements autour de la représentation des espaces urbains états-uniens dans les films de John Carpenter*, mémoire de recherche en études cinématographiques et audiovisuelles, sous la direction de GAUDIN Antoine, Paris, Université Sorbonne-Nouvelle, 2018.

- MATOVINOVIC Nikolas, *John Carpenter : The Occult Auteur*, thèse de doctorat en philosophie, sous la direction de VEREVIS Constantine et WILLIAMS Deane, Melbourne, Monash University, 2023.

2.4.1.5. Vidéo

- THORET Jean-Baptiste, « Le génie du mal selon Carpenter », édition DVD d'*Halloween - La nuit des masques*, ESC Distribution, 36 min 02 s, 7 octobre 2020.

2.4.2. Sur les films du corpus

2.4.2.1. *The Fog*

- CADIO Soizic, « The Fog, entre tradition et modernité », *La Septième Obsession*, hors-série n°13, « John Carpenter », avril 2023, p. 48-50.
- DENIS Élodie, « Entretien avec Jean-Baptiste Thoret », *La Septième Obsession*, hors-série n°13, « John Carpenter », avril 2023, p. 8-
- DE SAINTE CROIX Sébastien, « Fog : critique brumeuse », *Écran Large*, 9 mars 2021. <https://www.ecranlarge.com/films/critique/895165-critique-fog> [consulté le 02/11/2024].
- LARCHER Jérôme, « Critique de Fog », *Cahiers du cinéma*, n° 536, juin 1999, p. 8.

2.4.2.2. *Escape From New York*

- CAVADENTI Fabien, « Territoire et pouvoir », *Éclipses*, n° 71, décembre 2022, p. 80-89.
- FRAPPAT Hélène, *New York 1997. Une lecture du film de John Carpenter*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2003 [livret de 80 pages accompagnant une réédition du film en DVD par les Cahiers du Cinéma et Studio Canal].
- LÉVY Frédéric Albert, « New York 1997 », *Cahiers du cinéma*, n° 326, juillet 1981, p. 75.
- LÉVY Frédéric Albert, « Sur nos écrans : New York 1997 », *L'Écran Fantastique*, n° 20, septembre 1981, p. 75.

- LOFFICIER Jean-Marc et Randy, « Escape from New-York : l'œuvre la plus ambitieuse de John Carpenter », *L'Écran Fantastique*, n° 17, mars 1981, p. 16-25.

2.4.2.3. *The Thing*

2.4.2.3.1. Ouvrages

- LÉCOLE SOLNYCHKINE Sophie, *Æsthetica antarctica. The Thing de John Carpenter*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Débords », 2019.
- TRIGG Dylan, *The Thing, une phénoménologie de l'horreur*, Paris, Éditions MF, coll. « Inventions », 2017.

2.4.2.3.2. Articles

- ADDISON Heather, « Cinema's Darkest Vision: Looking into the Void in John Carpenter's *The Thing* (1982) », *Journal of Popular Film and Television*, vol. 41, n° 3, septembre 2013, p. 154-166. <https://doi.org/10.1080/01956051.2012.755488> [consulté le 02/11/2024, article en accès limité].
- DENBY David, « Battle of the stereotypes », *New York Magazine*, 28 juin 1982, p. 52-54.
https://books.google.fr/books?id=0-cCAAAMBAJ&pg=PA53&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false [consulté le 02/11/2024].
- FOX Jordan R., LOFFICIER Jean-Marc et Randy, « *The Thing* (1ere partie) », *L'Écran Fantastique*, n° 28, octobre 1982, p. 40-58.
- FOX Jordan R., LOFFICIER Jean-Marc et Randy, « *The Thing* (2eme partie) », *L'Écran Fantastique*, n° 29, décembre 1982, p. 33-40.
- GUEDJ Philippe, « *The Thing*, John Carpenter et Hollywood : l'impossible assimilation », *Rockyrama*, n° 35, mai 2022, p. 18-27.
- LETOULAT Alice, « Débordements carnavalesques », *Éclipses*, n° 71, décembre 2022, p. 16-27.

2.4.2.3.3. Vidéos

- CLOWNEY Jeremy, *Kurt Russell Breaks Down His Most Iconic Characters* | GQ, YouTube, 30 janvier 2024.
https://www.youtube.com/watch?v=GGHXWF7LeZI&ab_channel=GQ [consulté le 02/11/2024].
- THE MORBID ZOO, *The Real Reason The Thing (1982) is Better than The Thing (2011)*, YouTube, 28 octobre 2020.
https://www.youtube.com/watch?v=x8KZZW6yNZU&list=WL&index=7&ab_channel=TheMorbidityZoo [consulté le 02/11/2024].

2.4.2.4. *Big Trouble in Little China*

- MATOVINOVIC Nikolas, « “It’s All in the Reflexes”: John Carpenter’s *Big Trouble in Little China* as a Hawksian Comedy », *Film Criticism*, vol. 46, n° 2, 2022.
<https://doi.org/10.3998/fc.3609> [consulté le 02/11/2024].
- PÉCHA Laurent, « Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin : Critique », *Écran Large*, 13 août 2004.
<https://www.ecranlarge.com/films/critique/895259-critique-aventures-de-jack-burton-dans-les-griffes-du-mandarin-les> [consulté le 02/11/2024].
- SHERLOCK Ben, « Kurt Russell: 5 Reasons Snake Plissken Is His Best Character (& 5 Why It’s Jack Burton) », *Screen Rant*, 7 mai 2020.
<https://screenrant.com/kurt-russell-snake-plissken-vs-jack-burton-best-action-movie-character/#jack-deconstructed-that-persona> [consulté le 01/11/2024].
- STEESLAND Mark, « Stirring Up Big Trouble in Little China », *American Cinematographer*, vol. 67, n° 6, juin 1986.

2.4.2.5. *Prince of Darkness*

- GARSULT Alain, « Prince des Ténèbres. Un maître du fantastique ? Oui, un cinéaste ! », *Positif*, n° 329/330, juillet/août 1988, p. 105-106.
- GREENBERG Jack et PITON Jean-Pierre, « Prince des Ténèbres. Quand John Carpenter libère le diable... », *L’Écran Fantastique*, n° 91, avril 1988, p. 70-75.

Filmographie

The Fog (Fog)

Réalisation : John Carpenter

Scénario : John Carpenter et Debra Hill

Musique : John Carpenter

Photographie : Dean Cundey

Montage : Charles Bornstein et Tommy Lee Wallace

Effets spéciaux : Dante Palmiere, Rob Bottin, Richard Albain

Production : Debra Hill

Sociétés de production : AVCO Embassy Pictures et EDI

Société de distribution : AVCO Embassy Pictures

Budget : 1 million de dollars

Pays de production : États-Unis

Format : couleur Metrocolor, 2,35:1, son Dolby, 35 mm

Durée : 89 minutes

Dates de sortie : 8 février 1980 (États-Unis), 19 mars 1980 (France)

Escape from New York (New York 1997)

Réalisation : John Carpenter

Scénario : John Carpenter et Nick Castle

Musique : John Carpenter et Alan Howarth

Photographie : Dean Cundey et Jim Lucas (pour la seconde équipe)

Montage : Todd Ramsay

Effets spéciaux : Ken Chase, Roy Arbogast, Ward Welton, James Cameron, Steve Elliot

Production : Larry Franco et Debra Hill

Sociétés de production : AVCO Embassy Pictures, International Film Investors, Goldcrest Films International

Sociétés de distribution : AVCO Embassy Pictures (États-Unis), ParaFrance Films (France)

Budget : 6 millions de dollars

Pays de production : États-Unis

Format : couleur Metrocolor, 2,35:1, son Dolby, 35 mm

Durée : 99 minutes

Dates de sortie : 10 juillet 1981 (États-Unis), 24 juin 1981 (France)

The Thing

Réalisation : John Carpenter

Scénario : Bill Lancaster, d'après l'œuvre de John W. Campbell

Musique : Ennio Morricone

Photographie : Dean Cundey

Montage : Todd C. Ramsay

Effets spéciaux : Rob Bottin, Ken Chase, Ken Diaz, Roy Arbogast, Stan Winston (crédité dans les remerciements spéciaux)

Production : David Foster, Lawrence Turman et Larry Franco

Sociétés de production : Universal Pictures et Turman-Foster Company

Sociétés de distribution : Universal Pictures (États-Unis), Cinema International Corporation (France)

Budget : 15 millions de dollars

Pays de production : États-Unis

Format : couleur Technicolor, 2,35:1, son Dolby, 35 mm

Durée : 109 minutes

Dates de sortie : 25 juin 1982 (États-Unis), 3 novembre 1982 (France)

Big Trouble in Little China (Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin)

Réalisation : John Carpenter

Scénario : Gary Goldman et David Z. Weinstein, adapté par W. D. Richter

Musique : John Carpenter et Alan Howarth

Photographie : Dean Cundey et Steve Poster (pour la seconde équipe)

Montage : Mark Warner , Steve Mirkovich et Edward A. Warschilka

Effets spéciaux : Richard Edlund, Ken Chase, Joseph Unsinn, George Jensen, Steve Johnson, Neil Krepela

Production : Larry Franco, Keith Barish et Paul Monash

Sociétés de production : 20th Century Fox et TAFT Entertainment Pictures

Société de distribution : 20th Century Fox

Budget : 25 millions de dollars

Pays de production : États-Unis

Format : couleur DeLuxe, 2,35:1, son Dolby, 35 mm

Durée : 99 minutes

Dates de sortie : 2 juillet 1986 (États-Unis), 3 septembre 1986 (France)

Prince of Darkness (Prince des ténèbres)

Réalisation : John Carpenter

Scénario : John Carpenter (sous le pseudonyme de Martin Quatermass)

Musique : John Carpenter et Alan Howarth

Photographie : Gary B. Kibbe

Montage : Steve Mirkovich

Effets spéciaux : Frank Carriosa, Robert Grasmere, Kevin Quibell, Ward Welton, Jim Danforth

Production : Larry Franco

Sociétés de production : Alive Films

Sociétés de distribution : Universal Pictures (États-Unis), Metropolitan Filmexport (France)

Budget : 3 millions de dollars

Pays de production : États-Unis

Format : couleur DeLuxe, 2,35:1, son Ultra Stereo, 35 mm

Durée : 102 minutes

Dates de sortie : 23 octobre 1987 (États-Unis), 20 avril 1988 (France)

Liste des films cités par ordre chronologique

Les films du corpus principal sont accentués en gras.

- *High Noon* (*Le train sifflera trois fois*, Fred Zinnemann, 1952)
- *In the Heat of the Night* (*Dans la chaleur de la nuit*, Norman Jewison, 1967)
- *The Wild Bunch* (*La Horde sauvage*, Sam Peckinpah, 1969)
- *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (*Butch Cassidy et le Kid*, George Roy Hill, 1969)
- *The Ballad of Cable Hogue* (*Un nommé Cable Hogue*, Sam Peckinpah, 1970)
- *The Resurrection of Broncho Billy* (James R. Rokos, 1970)
- *Little Big Man* (Arthur Penn, 1970)
- *McCabe & Mrs Miller* (*John McCabe*, Robert Altman, 1971)
- *Jeremiah Johnson* (Sydney Pollack, 1972)
- *Dark Star* (John Carpenter, 1974)
- *The Parallax View* (*À cause d'un assassinat*, Alan J. Pakula, 1974)
- *Assault on Precinct 13* (*Assaut*, John Carpenter, 1976)
- *Rocky* (John G. Avildsen, 1976)
- *Saturday Night Fever* (*La Fièvre du samedi soir*, John Badham, 1977)
- *Halloween* (*La Nuit des masques*, John Carpenter, 1978)
- *The Deer Hunter* (*Voyage au bout de l'enfer*, Michael Cimino, 1978)
- *The Warriors* (*Les Guerriers de la nuit*, Walter Hill, 1979)
- *Alien* (*Alien, le huitième passager*, Ridley Scott, 1979)
- ***The Fog* (*Fog*, John Carpenter, 1980)**
- *Heaven's Gate* (*La Porte du paradis*, Michael Cimino, 1980)
- ***Escape from New York* (*New York 1997*, John Carpenter, 1981)**
- *Conan the Barbarian* (*Conan le Barbare*, John Milius, 1982)
- *Rocky III* (*Rocky 3 : l'œil du tigre*, Sylvester Stallone, 1982)
- *E.T. the Extra-Terrestrial* (*E.T., l'Extra-terrestre*, Steven Spielberg, 1982)
- ***The Thing* (John Carpenter, 1982)**
- *Christine* (John Carpenter, 1983)
- *Indiana Jones and the Temple of Doom* (*Indiana Jones et le Temple maudit*, Steven Spielberg, 1984)
- *Starman* (John Carpenter, 1984)

- *Year of the Dragon (L'Année du dragon, Michael Cimino, 1985)*
- *Rocky IV (Sylvester Stallone, 1985)*
- ***Big Trouble in Little China (Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin, John Carpenter, 1986)***
- *Predator (John McTiernan, 1987)*
- ***Prince of Darkness (Prince des ténèbres, John Carpenter, 1987)***
- *Die Hard (Piège de cristal, John McTiernan, 1988)*
- *They Live (Invasion Los Angeles, John Carpenter, 1988)*
- *In the Mouth of Madness (L'Antre de la folie, John Carpenter, 1994)*
- *Escape from L.A. (Los Angeles 2013, John Carpenter, 1996)*
- *Ghosts of Mars (John Carpenter, 2001)*

Table des Matières

Remerciements.....	2
Introduction.....	4
Partie I. Comprendre l'enfermement : formes et significations.....	15
<i>Chapitre 1. Des espaces insidieux en transformation.....</i>	<i>16</i>
1.1. Les lieux de l'enfermement : des espaces changeants.....	16
1.2. Des lieux isolés et isolants : les frontières actives.....	24
<i>Chapitre 2. Une puissance d'enfermement renforcée.....</i>	<i>29</i>
2.1. Des lieux institutionnels : pièges et désillusions.....	30
2.2. Enfermés dans l'image : la frontière du cadre cinématographique.....	35
2.3. La Frontière : désillusion d'un mythe fondateur.....	39
Partie II. Une société provoquée par l'enfermement : des dynamiques de groupe complexes.....	46
<i>Chapitre 3. La micro-société carpenterienne et l'ère reaganienne.....</i>	<i>48</i>
3.1. Snake Plissken le solitaire : un héros reaganien ?.....	49
3.2. Solidarités complexes de la société carpenterienne.....	56
<i>Chapitre 4. Rôles sociaux et rapports de force entre personnages.....</i>	<i>64</i>
4.1. Hiérarchie entre personnages : la personnification de l'autorité.....	65
4.2. L'autorité renversée.....	69
Partie III. Destruction d'une société hermétique : le piège capitaliste.....	77
<i>Chapitre 5. Une menace révélatrice des problèmes de fond d'une société précaire.....</i>	<i>79</i>
5.1. La menace et l'entité : une dualité destructrice.....	80
5.2. La difficile compréhension d'une menace abstraite.....	85
<i>Chapitre 6. Quand l'individualisme triomphe : désunion et désillusion.....</i>	<i>91</i>
6.1. Désunion du groupe : individualisme et violence institutionnelle.....	92
6.2. Solitude forcée et désillusion sociale.....	96
Conclusion.....	105
Bibliographie.....	112
Filmographie.....	124
Liste des films cités par ordre chronologique.....	127