HAL open science

Le paradoxe de l'horreur épidémique

Hugo Clemot

▶ To cite this version:

Hugo Clemot. Le paradoxe de l'horreur épidémique. IGITUR Arguments philosophiques, 2011, 3 (5), pp.1-56. hal-03509904

HAL Id: hal-03509904
https://hal.science/hal-03509904v1

Submitted on 4 Jan 2022

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.

IGITUR – ARGUMENTS PHILOSOPHIQUES. VOL. 3, N°5, 1-56
ISSN 2105-0996

LE PARADOXE DE L'HORREUR ÉPIDÉMIQUE

Hugo Clémot

Université de Paris-1
PhiCo/EXeCO
hugoclemot@gmail.com

RÉSUMÉ

Le champ de la philosophie analytique de l'horreur cinématographique est assez récent et dominé par la philosophie de Noël Carroll. Le philosophe américain a proposé successivement deux théories pour résoudre ce qu'il a appelé les « paradoxes du cœur », le paradoxe de la fiction et le paradoxe de l'horreur, et définir le genre de l'horreur artistique. Après avoir exposé ces deux solutions, l'article soutient qu'une philosophie de l'horreur cinématographique doit pouvoir rendre compte de l'attrait exercé par les films d'horreur épidémique. Or ces films posent un problème pour la conception de Carroll et en révèlent ainsi une limite conceptuelle majeure. Prendre les films d'horreur épidémique au sérieux conduit donc à envisager un concept de l'horreur cinématographique plus adéquat qui suggère en outre d'autres solutions des paradoxes de l'horreur et de la fiction.

ABSTRACT

Noel Carroll dominates the recent inquiry in the philosophy of horror. The American philosopher is the author of two successive theories conceived to solve what he has called the "paradoxes of the heart", the paradox of fiction and the paradox of horror, and to define the art-horror genre. In this paper lies the proposition that a philosophy of cinematographic horror should be able to explain the attraction to the subgenre of epidemiological horror films. These films pose a problem for Carroll's framework because they reveal a major conceptual limitation. Taking the horror films on epidemics seriously leads one to envisage a more appropriate conceptualization of the art-horror genre and suggests a different solution (from Carroll's) to the paradoxes of fiction and of horror.

MOTS-CLÉS

Philosophie de l'horreur, Philosophie analytique du cinéma, Noël Carroll, Films d'horreur épidémique, Psychanalyse, Émotions, Paradoxe de l'horreur, Paradoxe de la fiction

1 Le paradoxe de l'horreur

La vogue actuelle du genre cinématographique de l'horreur épidémique [1] soulève la question de savoir comment on peut éprouver du plaisir à voir les hommes souffrir des conséquences horribles d'une épidémie. À la suite de Noël Carroll, les philosophes analytiques du cinéma tendraient sûrement à n'y voir qu'une version particulière de la difficulté générale posée par ce qu'il est convenu d'appeler le « paradoxe de l'horreur » (Carroll 1990, 10) qui tient à ce qu'il semble contradictoire d'éprouver du plaisir à regarder ce qui provoque de l'effroi et du dégoût. L'amateur de film d'horreur semble en effet dire à la fois « C'est un spectacle si plaisant que je suis prêt à payer dix euros pour y assister ! » et « C'est un spectacle si déplaisant que je n'aspire qu'à m'en détourner ! »

Carroll introduit le caractère paradoxal du problème dans le texte suivant :

> il semble y avoir quelque chose de paradoxal à propos du genre de l'horreur. Il est évident qu'il attire des consommateurs ; mais il semble le faire au moyen de ce qui est précisément source d'aversion. En outre, le genre de l'horreur offre à l'évidence du plaisir à son public, mais il le fait en se servant des choses qui sont celles qui provoquent l'inquiétude, la peine et le déplaisir. On peut donc clarifier la question « Pourquoi l'horreur ? » des façons suivantes : « Pourquoi les amateurs d'horreur sont-ils attirés par ce qui, d'habitude (dans la vie quotidienne), devrait les repousser (et les repousserait) ? » ou « Comment les amateurs d'horreur peuvent-ils prendre du plaisir à ce qui est par nature pénible et déplaisant ? (Carroll 1990, 159)

En s'inspirant de ce texte, on peut reconstruire le paradoxe de la façon suivante.

1) Un film d'horreur réussi doit produire un sentiment d'horreur.
2) L'horreur est un sentiment de peur et d'aversion.
3) Un sentiment de peur et d'aversion pousse à se détourner plutôt qu'à rechercher ce qui le provoque.
4) Un film d'horreur réussi doit donc pousser le spectateur à fuir la salle de cinéma plutôt qu'à y entrer.

1. Priscilla Wald (2008, 160) parle d'« horreur épidémiologique » pour désigner un groupe de films qui se ressemblent en ce qu'ils décrivent un processus épidémique de contagion ou de contamination. Le premier film du genre serait *L'Invasion des profanateurs de sépulture/Invasion of Body Snatchers* (Siegel, 1956). La première décennie du XXIe siècle a vu le succès de plusieurs films, remakes ou œuvres originales, du même genre : *Trouble Every Day* (Denis, 2001), *28 jours plus tard* (Boyle, 2002), *Resident Evil* (Anderson, 2002), *Dawn of the Dead* (Snyder, 2004), *Le territoire des morts* (Romero, 2005), *The Host* (Bong, 2006), *Je suis une légende* (Lawrence, 2007), *Invasion* (Hirschbiegel, 2007), *[REC]* (Balagueró et Plaza, 2007), *Phénomènes/The Happening* (Shyamalan, 2008), *The Crazies* (Eisner, 2010), *Infectés/Carriers* (Pastor, 2010), la série télévisée *The Walking Dead* (Darabont, 2010-aujourd'hui).

5) Un film d'horreur réussi attire l'amateur du genre parce qu'il produit un sentiment de peur et d'aversion.

Les trois premières propositions semblent constituer les prémisses d'un raisonnement dont la conclusion ne peut pas ne pas suivre si les prémisses sont vraies. Cette conclusion correspondrait à la quatrième proposition. Pourtant, la cinquième proposition semble vraie, elle aussi, bien qu'elle soit la négation de la quatrième. En effet, la proposition 1) est une définition du genre généralement admise. Le terme « doit » a un sens logique : il définit l'intention de produire un sentiment d'horreur comme une caractéristique essentielle, nécessaire, de ce que l'on entend par « film d'horreur ». Par exemple, un film d'horreur qui « ne fait pas assez peur » est souvent considéré comme un film raté par l'amateur. La proposition 2) tient compte des usages les plus répandus du terme pour désigner une émotion composée de peur et de dégoût. La proposition 3) définit ce qu'on entend par un sentiment d'aversion. La proposition 4) est déduite de 1), 2) et 3). La proposition 5) énonce le fait énigmatique, mais incontestable rapporté ci-dessus, à savoir qu'un film d'horreur réussi est un film qui attire l'amateur parce qu'il produit un sentiment de peur et d'aversion. Les propositions 4) et 5) ne semblent pas pouvoir être vraies en même temps. La solution du paradoxe peut difficilement être que les amateurs du genre sont des personnes étranges qui aiment souffrir en général et donc aiment souffrir en regardant des films d'horreur en particulier. En effet, il est probable que l'immense majorité des amateurs n'aimeraient pas être réellement dans une situation susceptible de provoquer en eux un sentiment de peur et d'aversion. Le paradoxe exige donc que l'on rende compte du fait que l'on puisse aimer les films d'horreur parce qu'ils produisent un tel sentiment, alors que l'on n'aime pas avoir peur et éprouver du dégoût d'ordinaire.

L'article envisage tout d'abord deux solutions du paradoxe qui s'inscrivent dans les deux courants les plus influents en *horror studies*, les explications psychanalytiques et « cognitives ». [2] Ces théories ont été successivement soutenues par Noël Carroll, qui est une figure centrale de la philosophie du cinéma d'horreur d'inspiration analytique. [3] Elles ont suscité plusieurs critiques puissantes. Cependant, aucune de ces critiques n'envisage d'évaluer la capacité de ces théories à rendre compte des films d'horreur épidémique. L'un des objectifs de cet article est de montrer que les films d'épidémie qui relèvent du genre de l'horreur sont des exemples qui contredisent la solution proposée par Carroll.

2. Le terme « *cognitive* » désigne, dans le champ des *film studies* anglo-saxonnes, une théorie qui ne s'inscrit pas dans le paradigme dominant, héritier des théories filmiques des années 1970-80 inspirées de la psychanalyse et du marxisme, mais revendique plutôt la démarche de la philosophie analytique. Voir Bordwell et Carroll (1996).

3. La lecture des contributions de Carroll en philosophie du cinéma ou en philosophie de l'art, toujours très claires et puissantes, a un pouvoir d'incitation à la réflexion peu commun. C'est donc lui rendre hommage que de chercher à évaluer sa pensée.

Cette évaluation conduit alors à redéfinir le concept de l'horreur cinématographique et à suggérer une autre solution du paradoxe de l'horreur. Il ne s'agit donc pas ici de proposer une définition des traits nécessaires et suffisants des films d'épidémie [4], ni même de décrire les caractéristiques de l'expérience que l'on peut en faire en tant que spectateur, mais d'apporter une contribution à la réflexion philosophique sur le paradoxe et le genre de l'horreur en insistant sur la nécessité de tenir compte des films où apparaissent des phénomènes contagieux.

2 Les paradoxes du cœur

Dans sa *Philosophy of Horror* (Carroll 1990), Noël Carroll emprunte à John et Anna Laetitia Aikin, deux écrivains anglais du XVIIIe siècle, l'expression de « paradoxes du cœur » pour désigner deux paradoxes, le paradoxe de l'horreur et un autre paradoxe célèbre en philosophie analytique, le « paradoxe de la fiction ». Carroll les distingue ainsi :

> le paradoxe de la fiction [est] la question de savoir comment les gens peuvent être émus (par exemple, être horrifiés) par ce qu'ils savent ne pas exister. (. . .) le paradoxe de l'horreur (. . .) équivaut à la question de savoir comment les gens peuvent être attirés par ce qui est repoussant. Autrement dit, l'imagerie de la fiction d'horreur semble nécessairement repoussante et, pourtant, le genre ne manque pas de consommateurs. De plus, il ne semble pas plausible de tenir ces consommateurs – étant donné leur nombre – pour anormaux ou pervers sans commettre de pétition de principe. Ils semblent rechercher ce qu'il leur semblerait, sous certaines descriptions, naturel d'éviter. Comment résoudre cette énigme apparente ? (Carroll 1990, 159-160)

Le parallélisme des formulations permet de préciser les définitions : le paradoxe de la fiction apparaît quand on essaye de répondre à la question « comment les gens peuvent-ils émus par ce qu'ils savent ne pas exister ? » ; le paradoxe de l'horreur est soulevé par la question « comment les gens peuvent-ils être attirés par ce qui est repoussant ? »

Dans le premier cas, il semble d'abord impossible de s'émouvoir pour ce qui n'existe pas puisque nous ne comprendrions pas quelqu'un qui prétendrait, par exemple, pleurer la mort d'une personne qui n'a jamais vécu. [5] Un tel comportement passerait pour irrationnel puisqu'il semblerait dénué de raison. Pourtant, la plupart des gens sont émus depuis l'enfance par les his-

4. Il n'est pas possible non plus de chercher à distinguer les films d'épidémie à l'intérieur du genre de l'horreur avant d'avoir clarifié le paradoxe puisque l'essence du genre — telle que Carroll la définit pour résoudre le problème — n'est pas claire.

5. Voir Radford (2005, 333) : « Ce qu'il est difficile de comprendre, c'est que nous soyons émus par la mort de Mercutio et que nous pleurions tout en sachant qu'il n'est pas réellement mort, qu'aucune vie n'a été fauchée à la fleur de l'âge. »

toires fictives qu'on leur raconte ou qu'ils peuvent trouver dans les livres, au théâtre, au cinéma ou à la télévision. Par exemple, la plupart des lecteurs du roman de Tolstoï ne manquent pas de pleurer la mort d'Anna Karénine tout en sachant qu'elle n'a jamais existé.[6] Nous sommes confrontés à un dilemme : soit la plupart des gens sont irrationnels dès qu'ils suivent une histoire fictive, ce qui est difficile à admettre, soit il est rationnel de s'émouvoir pour ce qu'on sait ne pas exister, c'est-à-dire sans raison, ce qui semble encore plus difficile à accepter. Ce problème est conceptuel dans la mesure où aucun complément d'information ne semble capable de conduire à une solution. Le « paradoxe de la fiction » consiste donc en ceci que le fait massif et incontestable selon lequel la plupart des gens sont émus par des fictions ne semble pas possible quand on réalise qu'une fiction n'est pas la réalité et qu'il est absurde de s'émouvoir pour ce qui n'existe pas.[7] Dans son article « séminal », Colin Radford précise que le problème qu'il soulève est une inversion du problème classique « de savoir comment nous pouvons apprécier une tragédie » (Radford 2005 [1975], note 1, 330) dans le sens où il ne s'agit pas de savoir ce qui nous plaît dans une tragédie, mais comment une tragédie que nous savons être fictive « peut nous déchirer le cœur » (*id.*). Outre les paradoxes de l'horreur et de la fiction, on comptera donc aussi le « paradoxe de la tragédie » parmi les paradoxes du cœur.

Dans le second cas, celui du paradoxe de l'horreur, il semble d'abord impossible d'être attiré par ce qui est repoussant puisque nous ne comprendrions pas quelqu'un qui chercherait, par exemple, à voir ce pour quoi il dit éprouver de l'aversion. Un tel comportement passerait lui aussi pour irrationnel. Pourtant, les films d'horreur attirent un public si nombreux qu'il semble difficile de tenir tous ces gens pour irrationnels. En outre, les amateurs d'horreur cinématographique cherchent ces films pour les émotions de peur et de dégoût qu'ils provoquent. Ce problème est donc lui aussi conceptuel dans la mesure où aucune enquête empirique ne semble en mesure de le résoudre. Le paradoxe de l'horreur consiste donc en ceci que le succès incontestable du genre de l'horreur semble irrationnel puisqu'on ne comprend pas comment des fans du genre peuvent rechercher au cinéma les émotions qu'ils n'aimeraient pas éprouver en dehors de la salle.

La relation entre les deux paradoxes est donc au moins double. À un premier niveau, les émotions que les fictions produisent peuvent être « positives » (joie, courage, espoir, plaisir, etc.) ou « négatives » (peine, tristesse, découragement, désespoir, horreur, etc.). La question « Comment pouvons-nous être horrifiés par les méfaits de Dracula ? » pose donc le même problème que celui que soulevait le titre de l'article de Radford, « Comment pouvons-nous être émus par le destin d'Anna Karénine ? » (Radford, 2005), celui du paradoxe de

6. Voir Radford (2005, 330-331) et Roger Pouivet pour une présentation de l'article (Cometti, Morizot et Pouivet 2005, 322-323) et de différentes stratégies pour résoudre le paradoxe (Pouivet 2006, 192-202).

7. Voir Radford (2005, note 1, 330).

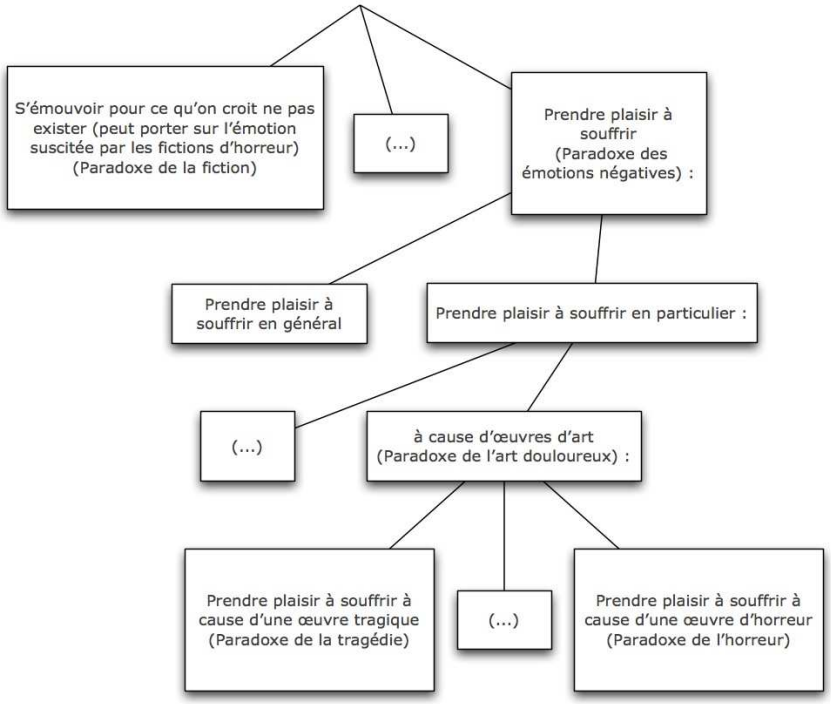
la fiction. On pourrait donc croire que le paradoxe de l'horreur n'est qu'un cas particulier de ce dernier. Mais ce n'est pas le cas.

En effet, la distinction entre émotions « positives » et « négatives » conduit à remarquer que, s'il semble compréhensible de rechercher un moyen, fut-ce une fiction, d'éprouver un affect positif, il semble franchement problématique d'un point de vue logique de chercher à éprouver des émotions douloureuses en général. On parle aujourd'hui d'un « paradoxe des émotions négatives »[8] posé par la question : « comment la douleur peut-elle procurer du plaisir à un homme ? »[9] La différence entre le paradoxe de la fiction et le paradoxe des émotions négatives tient à ce que la douleur peut être provoquée par une situation réelle. Mais les émotions négatives peuvent aussi être produites au cours d'expériences relatives à l'art comme quand on écoute de la musique qui rend triste (Smuts 2011). Dans ce cas, le paradoxe des émotions négatives prend la forme particulière d'un « paradoxe de l'art douloureux » (Smuts 2007) qui veut qu'il soit paradoxal de rechercher des expériences artistiques pénibles comme d'assister à des tragédies, cas particulier du paradoxe de la tragédie, ou de regarder des films d'horreur, cas particulier du paradoxe de l'horreur. Le paradoxe de l'horreur est donc distinct du paradoxe de la fiction et n'est qu'un cas particulier, avec le paradoxe de la tragédie, du paradoxe de l'art douloureux, qui est lui-même un cas particulier du paradoxe plus général des émotions négatives.

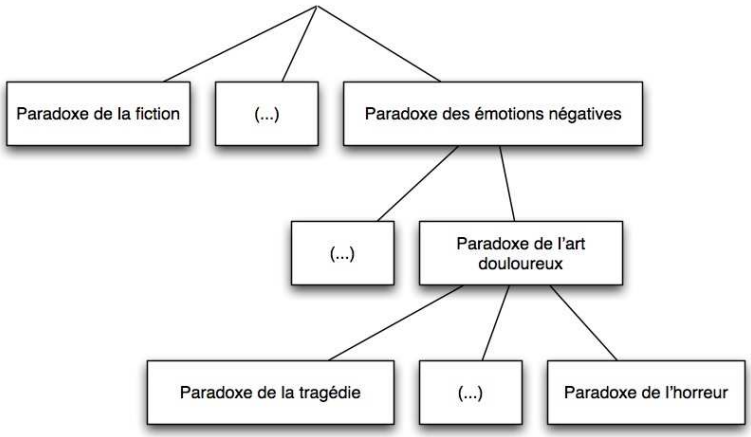
Résumons. Le paradoxe de la fiction tient à ce qu'il serait paradoxal que les gens soient émus par ce dont ils ne croient pas que cela existe. Le paradoxe des émotions négatives est posé par la question : « comment la douleur peut-elle procurer du plaisir à un homme ? » Le paradoxe de l'art douloureux veut qu'il soit paradoxal de rechercher des expériences artistiques pénibles. Le paradoxe de l'horreur est qu'il serait paradoxal d'être attiré par une réalité ou une fiction qui provoque un sentiment de peur et d'aversion. On peut représenter les relations hiérarchiques entre ces paradoxes à l'aide du tableau suivant qui figure quelques comportements humains dont le caractère énigmatique a suscité des débats en philosophie analytique contemporaine :

8. Le problème n'est pas nouveau. Pour des approches contemporaines, voir Jerrold Levinson (1995) et Aaron Smuts (2009b).

9. Radford remarque que « C'est problématique d'un point de vue logique : comment la douleur peut-elle procurer du plaisir à un homme ? Mais, ne serait-ce que parce que des traces de masochisme se rencontrent en chacun de nous, vraisemblablement nous ne trouverons pas la chose choquante. » Voir Radford (2005, 337).



En supprimant les cas qui n'ont pas reçu d'appellation particulière, on obtient le tableau simplifié suivant des paradoxes du cœur :

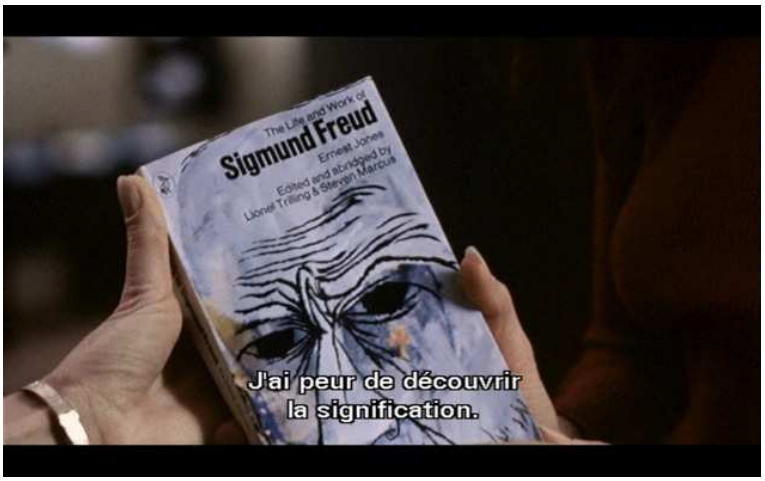


En bref, le paradoxe de l'horreur tient à ce que le genre semble produire des émotions que l'on tend à penser exclusives l'une de l'autre : l'attirance et l'aversion, le plaisir et la douleur. Le paradoxe de la fiction vient, quant à

lui, de ce qu'un lien nécessaire semble devoir exister entre l'émotion et l'existence de ce qui nous émeut. Le paradoxe de l'horreur ne concerne donc pas seulement les fictions et ne suppose donc pas nécessairement de résoudre le paradoxe de la fiction. Cependant, quand on cherche à définir le genre cinématographique de l'horreur, on se heurte de nouveau au paradoxe de la fiction puisque la plupart des films d'horreur produisent leur effet en faisant intervenir des monstres dont le spectateur sait qu'ils n'existent pas. Dans la perspective de Carroll et de la plupart des philosophes analytiques du cinéma, la tâche du philosophe de l'horreur cinématographique est donc triple : il faut définir le genre de l'horreur, résoudre le paradoxe de l'horreur et le paradoxe de la fiction. [10]

3 Horreur et psychanalyse

La solution du paradoxe de l'horreur apparemment la plus simple et de fait la plus populaire dans les études filmiques ne vient pas de la philosophie, mais de la psychanalyse : puisqu'il semble irrationnel de prendre du plaisir à voir ce qui nous fait horreur, c'est qu'il s'agit d'un processus irrationnel dont l'origine se situe dans l'inconscient. Partant de ce principe, les réponses diffèrent cependant, voire se contredisent, sur le détail du mécanisme supposé à l'œuvre dans la production inconsciente d'un plaisir de l'horreur (Turvey 2004, 71-72). L'une des théories psychanalytiques de l'horreur filmique les plus claires et les mieux justifiées, celle présentée par Noël Carroll en 1981, s'inspire de l'étude du cauchemar menée par le psychanalyste Ernest Jones.



Ill. 1 Photogramme de *Rage* (1977) de David Cronenberg

10. L'article se concentre sur la question de la fiction et de l'horreur cinématographiques et ne prétend donc pas que les solutions proposées valent pour les autres disciplines artistiques, ni pour l'horreur en général.

Dans *Rage* (1977) de David Cronenberg, la couverture d'une édition abrégée de *La Vie et l'œuvre de Freud* d'Ernest Jones apparaît à un moment en gros plan (Jones 1962). [11] Au-delà de Freud, le nom de l'auteur n'est pas choisi au hasard par le réalisateur. En effet, Jones est connu en *horror studies* pour un autre livre, *Le cauchemar* (Jones, 1931), dans lequel il cherche à expliquer l'origine psychologique de la croyance aux incubes, vampires, loups-garous, etc., à partir d'une analyse du cauchemar inspirée de la définition freudienne du rêve (Freud 2010 [1900]) : le rêve est la satisfaction imaginaire d'un désir inconscient, refoulé, car immoral, dont la satisfaction est déguisée pour éviter d'être refoulée de nouveau (Jones 1931, 42). Il en tire une loi générale selon laquelle plus le refoulement est intense, plus le désir est déguisé et moins l'horreur (*Angst*) est présente. Cette loi est censée décrire en réalité deux mécanismes alternatifs : soit le désir refoulé est suffisamment déguisé dans le rêve pour être satisfait sans risquer d'être refoulé, soit il n'est pas déguisé, mais s'accompagne alors d'une émotion d'effroi si forte qu'il ne saurait être identifié par la conscience comme un désir du sujet (Jones 1931, 43). Cette terreur panique naîtrait de la culpabilité éprouvée par le sujet sentant inconsciemment qu'il pourrait être maîtrisé par un désir inavouable (*id.*). Puisque les désirs les plus inavouables et les plus sévèrement punis sont des désirs sexuels, et surtout des désirs incestueux, Jones soutient que les cauchemars sont l'expression d'un conflit mental intense à propos d'un désir incestueux refoulé (*ibid.*, 44).

Les monstres qui peuplent les cauchemars s'expliqueraient également par ce processus conflictuel du désir et de la censure : ils seraient en fait l'expression d'un désir déguisé du parent, lequel serait rendu méconnaissable par peur de la censure, mais possèderait des attributs nécessaires à la satisfaction du désir sexuel : la force, l'énergie et la détermination (*ibid.*, 42). Le rapport du rêveur au monstre serait donc ambivalent puisque marqué par deux tendances contradictoires : une attraction d'origine sexuelle et une répulsion liée à la censure. Noël Carroll s'est inspiré de cette théorie du cauchemar pour rendre compte, par analogie, de l'ambivalence des réactions des amateurs de films d'horreur. Pour le montrer, il s'est attaché à mettre en évidence que les films d'horreur fabriquent leurs monstres selon les mêmes processus que les cauchemars : ce sont des créatures nées du conflit entre désir et peur de la censure, attraction et répulsion. L'analyse de *L'Exorciste* (W. Friedkin, 1973) et des personnages paradigmatiques de Dracula et de la créature de Frankenstein lui permet de dégager deux processus symboliques analogues à la condensation et au déplacement caractéristiques du travail du rêve dans la fabrication des monstres de l'horreur cinématographique : la fusion et la fission. À ces deux structures symboliques vient s'ajouter une troisième : on peut fabriquer un monstre en faisant croître la force ou la taille d'un animal ou d'un phénomène naturel qui peut déjà faire l'objet de phobies.

11. Cité par Daniel Shaw (1996).

On trouve par exemple beaucoup de films d'horreur sur des araignées, des serpents ou des requins géants.

La remarque de Carroll sur les deux contextes d'apparition de cette dernière structure symbolique « par amplification » d'une menace naturelle potentielle est particulièrement intéressante pour notre question principale. En effet, ces phénomènes d'amplification se produisent soit dans des « paradis négatifs », qui sont des environnements naturels invivables pour l'homme, mais où des hommes vont se rendre qui propageront la menace, le plus souvent par contagion, soit par des altérations physiques ou chimiques dues à l'action humaine. « Ici, écrit Carroll, la métaphore dominante est que ces créatures ou ces forces ont été désentravées ou déchaînées, ce qui suggère leur proche connexion avec des pulsions érotiques » (Carroll 1981, 22). [12] Il semble raisonnable de ranger les films d'épidémie parmi ces films qui montrent comment des forces potentiellement menaçantes sont libérées et donc d'en proposer une interprétation identique : les films d'épidémie auraient le pouvoir contradictoire de nous effrayer et de nous plaire dans la mesure où ils expriment la possibilité effrayante que des désirs inavouables se rendent maîtres de notre personne. [13]

4 Le concept de plaisir et la théorie psychanalytique de l'horreur

La solution psychanalytique du paradoxe de l'horreur serait donc que l'horreur éprouvée sert à éviter la censure psychique du désir pourtant réellement, quoiqu'inconsciemment et symboliquement, satisfait et par là source de plaisir.

Outre les problèmes posés par l'usage freudien du concept d'inconscient [14], et notamment par l'idée d'un plaisir provoqué par une satisfaction inconsciente (Turvey 2004, 79-80), cette théorie psychanalytique fait un usage trop vague du concept de plaisir en confondant le plaisir pris à faire une chose pour elle-même (se lever de bonne heure) et le plaisir pris à faire une chose pour autre chose qu'elle-même (se lever de bonne heure pour conquérir le monde) (Turvey 2004, 73-75). [15] En effet, si faire un cauchemar et regarder un film d'horreur étaient deux moyens d'atteindre une même fin qui serait la satisfaction d'un désir sexuel refoulé, alors on pourrait employer l'un ou

12. « *Here, the predominant metaphor is that these creatures or forces have been unfettered or unleashed, suggesting their close connection with erotic impulses.* »

13. Il est remarquable que l'on puisse trouver une illustration de cette interprétation dans les premiers films de David Cronenberg. Dans un film comme *Frissons* (1975), en effet, le déchaînement des pulsions érotiques par la menace virale naturelle n'est plus un contenu latent, mais bien apparent.

14. Voir MacIntyre (1958) et la présentation de l'ouvrage par Vincent Descombes dans Descombes (1984).

15. L'exemple est de G. H. Von Wright (1963, 78-79) et cité par Turvey (2004, 77).

l'autre indifféremment pourvu qu'ils nous procurent le plaisir visé. Pourtant, ce n'est pas le cas puisque l'amateur de films d'horreur redoute de faire des cauchemars alors qu'il recherche les films d'horreur. Autrement dit, soutenir que regarder un film d'horreur est un moyen d'obtenir un plaisir d'origine inconsciente ne nous permet toujours pas de comprendre pourquoi l'on peut aimer employer ce moyen « terrifiant » alors que nous n'aimons pas en employer d'autres, comme le cauchemar. Le paradoxe surgit de nouveau : il faut expliquer le désir intrinsèque de regarder des films d'horreur, c'est-à-dire le plaisir pris aux films d'horreur en eux-mêmes, indépendamment des fins ultérieures que leur vision pourrait servir. [16]

On répondra que l'intérêt de la théorie psychanalytique n'est pas seulement qu'elle rende à la fois compte de l'horreur et du plaisir pris à l'horreur, mais aussi, qu'elle permette de comprendre comment on peut tout simplement être ému par une créature dont on sait qu'elle n'existe pas et donc avoir peur d'une menace sans aucune réalité : dans la perspective psychanalytique, nous sommes moins émus par les monstres fictifs que par l'existence bien réelle des pulsions refoulées en nous qu'ils représentent. Non contente de résoudre le paradoxe de l'horreur, la psychanalyse apporterait la solution de ce que la philosophie analytique appelle le paradoxe de la fiction. [17] Mais il resterait à montrer que seule la théorie psychanalytique est capable de résoudre ces deux paradoxes.

5 La théorie de la simulation (*pretend theory*) de Walton et le paradoxe de la fiction

Or, il existe plusieurs réponses à la question de savoir comment des gens peuvent être horrifiés par une fiction. L'une des plus influentes affirme que nous ne sommes pas réellement horrifiés par les personnages de fiction, mais que nous faisons semblant (*pretend*), que nous jouons à l'être. Notre émotion d'horreur n'est pas une émotion réelle, mais une « quasi-émotion » d'horreur (Walton, 1978 et 1990). [18] Par exemple, lorsque Charles va voir au cinéma l'histoire de l'abominable gluant vert, le film lui sert d'accessoire d'un jeu de simulation (*make-believe*) dans lequel il fait semblant d'être horrifié, de même qu'un enfant peut jouer à faire semblant d'avoir peur que son père ne soit l'affreux gluant vert et ne cherche à l'attraper. [19] Si la quasi-horreur que ressent

16. Dans le jargon philosophique contemporain, un désir « intrinsèque » désigne une activité, ou une propriété de cette activité, qui n'est pas désirée pour autre chose qu'elle-même. Voir Turvey (2004, 73-74) qui fait référence à R. Audi (1998, 20-21).

17. Il n'entre pas dans les prétentions de cet article de démontrer quelle est la solution du paradoxe, mais de suggérer une solution, qui est en fait une dissolution.

18. C'est une présentation caricaturale de la fameuse « *pretend theory* » de Kendall Walton. La théorie de Walton est complexe et mériterait de toute évidence un examen beaucoup plus développé ; voir Walton (1978) et (1990).

19. Voir Walton (1978, 13).

Charles ou l'enfant comporte des dimensions physiologiques (frissons, etc.) et psychologiques (affolement, excitation, etc.), elle se distingue de l'horreur réelle dans la mesure où ni Charles, ni l'enfant ne croient réellement en l'existence d'un monstre gluant et verdâtre. Autrement dit, la solution de Kendall Walton est d'accepter la prémisse selon laquelle il ne saurait y avoir d'émotion authentique sans croyance en l'existence de ce qui émeut, mais de montrer que les fictions donnent lieu à des quasi-émotions dont la principale caractéristique est de ne pas dépendre d'une croyance en l'existence de quoi que ce soit : les spectateurs d'un film de fiction sont comme des acteurs qui jouent à faire comme s'ils étaient eux-mêmes dans le monde de la fiction.[20] Il ne serait donc pas incohérent d'être ému par le destin d'Anna Karénine dans la mesure où nous nous contentons toujours de faire semblant d'être émus par les fictions.

Cependant, malgré sa subtilité et sa complexité, la théorie de Walton s'accorde mal avec l'usage ordinaire des termes. En effet, quand nous disons que nous faisons semblant d'être émus, nous n'avons pas de quasi-émotions : nous ne sommes pas émus du tout. Le philosophe peut certes bien employer le langage comme bon lui semble, s'il le trouve imprécis ou lacunaire. Il peut donc être légitime d'employer une expression pour désigner le comportement des joueurs qui doivent simuler l'émotion pour respecter les règles du jeu auquel ils participent ou celui des spectateurs qui doivent « s'imaginer de l'intérieur (*from the inside*) accomplir certaines actions ou faire certaines expériences » (Walton 1990, 213-214). Mais la question se pose de nouveau plus sérieusement : la simulation la meilleure sera-t-elle celle d'un homme qui ressent réellement l'émotion en même temps qu'il la simule ou bien celle d'un homme qui s'observe sans rien ressentir en même temps qu'il simule pour mieux pouvoir se corriger et ainsi adopter le comportement idoine ? On reconnaît le fameux « paradoxe du comédien » de Diderot (1992 [1777]) et il n'y a toujours pas de réponse évidente à la question qu'il soulève. En effet, si l'acteur jouant Othello ferait mieux de ne pas ressentir de jalousie lorsqu'il est sur scène, sans quoi il risquerait d'être trop préoccupé par ce qu'il s'imagine se passer hors de scène pour se concentrer sur le rôle qu'il a à jouer, l'histoire du cinéma est pleine d'anecdotes rapportant que tel acteur ne simule pas du tout l'émotion enregistrée par la caméra.[21] De sorte que si la théorie de Walton veut que le spectateur participe activement à la fiction en étant l'acteur

20. « [L'acteur], sur une scène, joue à être un autre, devant une réunion de gens qui jouent à le prendre pour cet autre. » (Borgès 1965 [1958], 90, cité par Walton 1978, 12) Cette citation précède l'idée développée par Walton selon laquelle le jeu de l'enfant et du père est « une sorte de représentation théâtrale où le père est un acteur jouant un monstre et l'enfant est un acteur jouant son propre rôle » (Walton 1978, 13) et Charles est « lui aussi un acteur s'incarnant lui-même » (*id.*).

21. Ainsi, dans *Alien, le huitième passager* (Scott, 1979), Sigourney Weaver aurait-elle été réellement surprise par le mouvement de l'*alien* dans la séquence finale à bord de la navette de secours. Voir le commentaire audio du film par le réalisateur enregistré aux studios Shepperton en janvier 1999 et présent sur le DVD français de la version de 1979.

d'une simulation émotionnelle, cela ne nous dit toujours pas si cette émotion doit être réelle ou purement feinte.

Walton a anticipé cette objection en distinguant comme suit la situation de l'acteur sur scène et la situation du spectateur (Walton 1978, 14-15). Que l'acteur éprouve réellement l'émotion ou non ne fait aucune différence dans la mesure où sa fonction est de simuler par son seul comportement observable et audible l'émotion dont son personnage est censé être saisi. En revanche, comme le spectateur n'est pas en représentation devant un public, « il n'y a pas de raison que son état d'esprit réel ne joue pas un rôle dans l'engendrement de vérités simulées (*make-believe*) à propos de lui-même. » (Walton 1978, 15) En réalisant que c'est comme si le monstre le menaçait, Charles sent son cœur bondir, ses muscles se crisper, etc., et comprend que c'est comme s'il avait peur. On doit comprendre que le comportement de Charles n'a aucune importance dans la définition de la simulation émotionnelle : seul compte son état d'esprit, c'est-à-dire ce qu'il tient pour vrai de façon fictionnelle à propos de lui-même et de sa situation dans le monde fictionnel.

Mais cette distinction ne répond pas vraiment à l'objection puisque si l'on peut reconnaître qu'il n'y a pas en effet de raison de nier l'importance de l'état d'esprit dans la simulation du spectateur, nous n'avons pas non plus de raison d'affirmer qu'il doit compter pour quelque chose tant que nous ne saurons pas mieux quelle est la fonction du spectateur. Si le spectateur n'a de compte à rendre à personne puisqu'il n'y a « probablement que lui [qui] se préoccupe du fait que sa peur soit simulée (*make-believedly*) » (15), pourquoi cette simulation supposerait-elle qu'il ressente quoi que ce soit ? Autrement dit, pourquoi le spectateur qui comprend que le monstre est censé constituer une menace, mais ne sent pas son cœur bondir, ni ses muscles se crisper, ni quoi que ce soit de ce genre, ne mériterait-il pas d'être considéré comme connaissant une quasi-peur ? Et si, comme Walton semble le reconnaître à propos du cas d'un enfant qui serait particulièrement peu démonstratif lorsqu'il joue à échapper au monstre avec son père (15), la seule chose qui suffise à prouver qu'il a quasi-peur, c'est sa reconnaissance de ce qu'il a peur quand le monstre l'attaque, alors avoir quasi-peur et faire semblant d'avoir peur au sens ordinaire semblent deux états indiscernables. Ce qui veut dire que, dans les deux cas, nous ne sommes pas émus du tout. La notion de « quasi-peur » semble donc bien difficile à comprendre.

En outre, Carroll soutient que l'objection principale [22] que soulève la théorie de Walton est qu'elle ne semble pas correspondre à la phénoménologie de l'horreur cinématographique (Carroll 1990, 74). En effet, les spectateurs de film d'horreur sont souvent si émus qu'ils peuvent aller jusqu'à s'évanouir. [23]

22. Je reprends ici certaines critiques énoncées par Carroll dans Carroll (1987, 56) et dans Carroll (1990, 68-79).

23. On rapporte par exemple que, dès la première projection, Steven Spielberg a compris que son film *Les dents de la mer* (1975) serait un succès lorsqu'un spectateur a sursauté au point de projeter en l'air ses popcorns en une sorte de geyser et que Ridley Scott a eu la même certitude à

Or, s'ils faisaient seulement semblant d'être horrifiés, s'ils jouaient à l'être, ils pourraient cesser d'être horrifiés à volonté, c'est-à-dire avant de s'évanouir ou de perdre le contrôle de leur corps de cette façon ou d'une autre. Ce manque de contrôle sur le corps est le signe d'un manque de contrôle plus général, lequel est difficilement conciliable avec l'idée que lorsque l'on regarde un film d'horreur, on ne fait que jouer à faire semblant, sans parler de la difficulté posée par le fait que l'on n'a généralement pas conscience de jouer à ce jeu de simulation (Carroll 1990, 74-75). Enfin, la description que Walton fait de Charles comme devant s'imaginer menacé par le gluant vert ne semble tout simplement pas correspondre à l'expérience commune : lorsque nous voyons un monstre apparaître brusquement à l'écran sans nous y attendre, nous pouvons en effet sursauter, comme nous pouvons sursauter quand une porte claque ou qu'un visage apparaît derrière une vitre. Mais dans la plupart des films d'horreur, la peur ou la pitié ne sont pas éprouvées pour le spectateur, mais pour les victimes. (Carroll 1990, 75-76) Dire que, d'un point de vue fictionnel, Charles se sent menacé par le gluant vert quand celui-ci se dirige vers la caméra [24], c'est décrire de façon contestable nos expériences de spectateur. Loin d'être aisées à définir, les figures cinématographiques de ce type, comme les regards ou les adresses à la caméra, ont un sens variable et des effets complexes sur le spectateur. Par exemple, si la dernière séquence du *Vol du grand rapide* (Edwin S. Porter, The Great Train Robbery, 1903) a réellement ému le spectateur à l'époque et peut encore émouvoir aujourd'hui, ce n'est peut-être pas tant parce qu'il se sentait visé par les balles que le bandit tire en direction de la caméra, que parce que cela semblait vouloir dire « Vous pourriez être le prochain à tomber sous mes balles » ou encore parce que l'image est tout simplement effrayante. [25]

---

propos d'*Alien, le huitième passager* (1979) en voyant un ouvreur tomber « à la renverse, terrassé par la scène où Ash se fait arracher sa tête synthétique. . . ». Voir I. Nathan (2011, 146).

24. Walton (1978, 14).

25. Voir plus bas pour une justification de cette hypothèse.

Ill. 2 Photogramme issu de la dernière séquence du film *Le Vol du grand rapide* (Edwin S. Porter, 1903)

6 La grande théorie de Carroll

Il faudrait donc trouver une théorie qui permette de comprendre comment nous pouvons être réellement émus par des personnages dont nous savons en même temps qu'ils n'existent pas réellement. Une telle théorie existe qui consiste à soutenir que les personnages de fiction ont une certaine réalité : s'ils n'existent pas en dehors des pensées que nous formons à leur propos, ils existent réellement dans nos têtes quand nous pensons à eux. Ce ne sont donc pas les personnages de fiction en eux-mêmes qui nous émeuvent, mais les pensées qu'ils provoquent en nous. Autrement dit, dans cette théorie de la pensée émouvante (*thought theory)*[26], il n'est pas nécessaire de croire en l'existence ou même en la possibilité de quelque chose pour être ému, il suffit d'y penser.[27] Par exemple, si nous nous trouvons en haut d'un précipice

26. Je me permets d'ajouter l'adjectif « émouvant » pour traduire plus précisément l'expression « *thought theory* » dont la traduction littérale ne fait pas sens en français. Une théorie de la pensée émouvante soutient que l'on ne peut pas identifier l'émotion d'un individu indépendamment du contenu de ses pensées, autrement appelées « états mentaux ». Voir Carroll (1987, 54) et (1990, 26-27).

27. Cette théorie a été avancée parallèlement par Peter Lamarque dans Lamarque (2005 [1981]) et par Carroll dans Carroll (1987) et dans le premier chapitre de Carroll (1990). Dans le champ de ce qu'on appelle la « théorie cognitive du film », Murray Smith a proposé une solution assez

mais en parfaite sécurité, nous pouvons être saisi d'une émotion à la seule pensée de tomber. De même, nous pouvons être horrifiés par les zombies sans croire que de tels êtres existent ou puissent exister (Carroll 1987, 56). C'est cette théorie que Carroll substitue à sa conception psychanalytique antérieure pour résoudre le paradoxe de la fiction. Mais si nous sommes réellement horrifiés par les pensées que suscitent en nous les films d'épouvante, pourquoi y prenons-nous du plaisir ?

La théorie de la pensée émouvante est complétée chez Carroll par une solution du paradoxe de l'horreur qui s'inspire de David Hume. Carroll retire de la solution donnée par Hume au paradoxe de la tragédie l'idée que le triste sort des personnages ne provoquerait en lui-même aucun plaisir, mais stimulerait émotionnellement le spectateur alors mieux capable d'apprécier les qualités formelles du récit (Hume 1999 [1757]).[28] Il s'en sert pour poser la prémisse initiale de son argument principal : l'horreur n'est pas d'abord ce qui est recherché par les amateurs du genre, car le plaisir pris aux récits d'horreur est en fait pris à la structure narrative (Carroll 1990, 181). Or, la structure narrative la plus fréquente est celle qui est orientée par la découverte et la confirmation de l'existence et des propriétés du monstre (*ibid.*, 181-184). Le plaisir pris à l'horreur est donc le plaisir de la découverte (*ibid.*, 184). Or, pour susciter le plaisir de la découverte, le récit doit porter sur ce qu'il est impossible de connaître, c'est-à-dire ce qui dépasse nos catégories culturelles en tant qu'il s'agit d'un « être qui n'existe pas maintenant selon la science contemporaine. » (Carroll 1990, 27)[29] En outre, l'anthropologue Mary Douglas nous apprendrait que ce qui dépasse nos catégories culturelles provoque le dégoût : c'est le monstre (*ibid.*, 31).[30] Pour susciter le plaisir de la découverte, le récit doit donc porter sur ce qui provoque le dégoût : le monstre.

Dans le classique de l'horreur, *Halloween : La Nuit des masques* (J. Carpenter, 1978), par exemple, le monstre, Michael Myers, est peut-être un homme, mais sa psychologie et ses actes feraient de lui, un être surnaturel dont l'identité nous est presque toujours littéralement masquée, y compris quand on voit son visage à la fin de la première séquence au cours de laquelle Michael, enfant, assassine sa sœur à coups de couteau. En effet, le geste par lequel son père lui ôte son masque de clown satisfait le désir du specta-

---

semblable même si les « pensées émouvantes » sont conçues chez lui comme des « scénarios imaginaires » résultant d'une « activité imaginative » du spectateur. Voir Smith (1995, 118).

28. Carroll ne reprend qu'une partie de la subtile théorie de Hume qui est plus complexe que ce qu'en dit la phrase ci-dessus. Voir Hume (1999 [1757]) et Carroll (1990, 179-181).

29. Aaron Smuts remarque qu'il est préférable de concevoir l'expression de « science contemporaine » comme désignant la science contemporaine de l'univers diégétique pour éviter d'avoir à exclure un film du genre de l'horreur pour faire suite à des découvertes scientifiques réelles. Voir Smuts (2009a, 19).

30. Carroll fait référence à Mary Douglas (1967). Il attribue à l'auteur l'idée selon laquelle ce qui provoque le dégoût est toujours, pour l'homme primitif comme pour l'homme moderne, une rupture de l'ordre symbolique et social.

teur, qui n'a toujours pas vu de quoi ce monstre avait l'air puisque tout ce qu'on a vu jusqu'ici a été filmé en caméra subjective, en même temps qu'il le frustre puisque le visage angélique qu'il révèle ne lui apporte pas la réponse attendue : après avoir ouvert les yeux comme s'il sortait du sommeil et était ébloui par la lumière, l'enfant hausse les sourcils d'une façon qui hésite entre l'étonnement et l'horreur, comme s'il prenait conscience au réveil du contenu d'un rêve. Ce visage d'enfant n'est donc rien d'autre qu'un nouveau masque dont la caméra s'éloigne dans un mouvement de travelling arrière opéré à la grue, redoublant ainsi le désir du spectateur de comprendre et de découvrir le monstre qui se cache derrière. Si Cavell avait raison d'écrire, dès 1971, que

> le gros plan qui admettait autrefois le caractère mystérieux du visage des hommes, nous adresse aujourd'hui dans un clin d'œil une explication d'un sou [comme] Hitchcock nous en offre la parodie dans le long gros plan de Tony Perkins à la fin de *Psychose*, en train de se draper dans le mystère (Cavell 1999 [1971], 178)

alors on pourrait dire que Carpenter, en prenant le parti inverse du gros plan, a réussi à trouver un moyen de redonner au visage d'un enfant son pouvoir de mystère.[31] En nous inspirant de l'horreur par son acte, l'enfant qui porte ce visage renforce notre désir de percer son mystère.

Dans l'argument de Carroll, le plaisir pris aux récits d'horreur n'est donc pas pris aux événements horribles, mais au récit lui-même et plus particulièrement à voir satisfaite une curiosité suscitée par le récit. Pour que cette curiosité soit éveillée, il lui faut un objet inconnu et même impossible à connaître : c'est le monstre surnaturel qui défie nos catégories culturelles usuelles et provoque le dégoût et l'horreur. L'horreur est le prix à payer pour éprouver le plaisir de la découverte qui serait seul recherché. Lorsque l'existence du monstre et la nature de ses pouvoirs sont confirmées, le spectateur voit sa curiosité satisfaite et en retire du plaisir. Pour résumer, on peut présenter le paradoxe de l'horreur sous la forme condensée suivante :

1) Un film d'horreur réussi doit produire un sentiment d'horreur.
2) Un film d'horreur réussi doit donc pousser le spectateur à fuir la salle de cinéma plutôt qu'à y entrer.
3) Un film d'horreur réussi attire l'amateur du genre parce qu'il produit un sentiment de peur et d'aversion.

On peut dire que la stratégie de Carroll consiste à préciser la proposition 3) :

3)' « Un film d'horreur réussi attire l'amateur du genre parce qu'il produit un sentiment de peur et d'aversion qui s'accompagne d'un plaisir de découverte qui le surpasse au final. »

31. Plusieurs critiques ont rapproché les deux films, *Psychose* (A. Hitchcock, 1960) et *Halloween : La Nuit des masques* (J. Carpenter, 1978), pour leur efficacité malgré le peu d'images violentes mobilisées. Voir, par exemple, Adam Rockoff (2002).

Carroll qualifie sa théorie de « co-existentialiste » au sens où l'émotion d'horreur « coexiste » avec le sentiment de plaisir sans le provoquer, ce qui n'aurait rien de paradoxal.

La théorie de la pensée émouvante est donc complétée par une théorie du plaisir de la découverte pour résoudre les paradoxes de la fiction et de l'horreur d'une façon qui soit cohérente avec la définition de l'horreur[32] par le monstre, conçu comme créature catégoriquement interstitielle, c'est-à-dire scientifiquement impossible. Ces différentes théories sont mobilisées pour constituer une « grande théorie »[33] qui définit et explique l'horreur artistique : c'est l'émotion suscitée à la pensée d'un monstre dont l'impureté surnaturelle échappe aux limites du scientifiquement possible et aiguise ainsi la curiosité du spectateur pour le récit.

7 Les monstres, les épidémies et le possible : la contamination de la grande théorie par le contre-exemple des films d'horreur épidémique

Il est essentiel à cette grande théorie de l'horreur que le monstre soit conçu comme un être impossible selon les critères de la science contemporaine sans quoi la relation du plaisir de la découverte au genre ne serait que contingente et donc insuffisante pour résoudre le paradoxe de l'horreur. En effet, la question se poserait alors de savoir pourquoi nous aimons employer ce moyen « horrible » plutôt que d'autres, comme les cauchemars ou les films policiers, pour atteindre cette fin. C'est une façon d'éviter l'insuffisance de la théorie psychanalytique signalée plus haut : le désir de films d'horreur est extrinsèque, mais il est logiquement lié à l'horreur. L'horreur n'est certes ici encore qu'un moyen de susciter la curiosité, qui est la motivation essentielle de la plupart des récits, mais « la fiction d'horreur est une variante spéciale (*special variation*) de cette motivation narrative générale, parce qu'elle a pour centre quelque chose qui est donné comme *inconnaissable* en principe. » (Carroll 1990, 162) On doit comprendre qu'aucune œuvre n'est capable de susciter une curiosité aussi forte qu'un récit d'horreur dans la mesure où le monstre est par définition ce qui ne saurait entrer dans aucune catégorie culturelle préalable, c'est-à-dire ce qui peut toujours susciter notre curiosité. Lorsque

32. En fait, Carroll ne cherche pas à définir l'émotion d'horreur ordinaire, mais l'émotion d'horreur suscitée par les œuvres d'art : il parle d'*art-horror*. (Carroll 1990,13-15)

33. L'expression est une référence à un chapitre du livre coédité avec Bordwell dont le titre est « Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory » (Bordwell et Carroll, 1996, 3-36). Le chapitre est écrit par Bordwell, mais les deux philosophes ont la même analyse sur ce point. Ce faisant, j'essaye de penser avec Carroll contre lui en lui reprochant d'avoir cherché à produire l'une de ces « grandes théories » qui prétendent rendre compte d'un ensemble de phénomènes trop hétérogènes et trop divers, comme les films d'horreur, pour pouvoir être définis à l'aide d'une liste de caractéristiques nécessaires et suffisantes. Cela pose évidemment la question de savoir quelle est l'essence d'un genre cinématographique.

nous sommes confrontés à l'image d'un monstre qui nous effraie et nous répugne, « [c]e n'est pas que nous désirions le dégoût, mais ce dégoût est le concomitant prévisible de la découverte de l'inconnu. » (Carroll 1990, 85) L'émotion d'horreur est donc l'indice de ce que notre curiosité ne sera pas déçue par l'histoire, car on nous propose de découvrir ce que nous n'avons jamais vu auparavant : elle « est le prix à payer pour que nous soit révélé ce qui est impossible et inconnu, ce qui viole notre schème conceptuel. » (Carroll 1990, 186)

Si l'on comprend bien que l'impossibilité des monstres soit exigée par la cohérence de la théorie de Carroll, cela présuppose néanmoins un point difficile à admettre, à savoir que les monstres des films d'horreur ne peuvent pas exister. Or, cela conduit à exclure des films très populaires et décisifs pour l'histoire du genre comme *Psychose* d'Alfred Hitchcock (1960)[34] et le sous-genre cinématographique du « *slasher film* » qui s'en est inspiré (Clover 1996 [1987]). Les films fondateurs du sous-genre comme *Massacre à la tronçonneuse* (Hooper, *The Texas Chainsaw*, 1974), *La Colline a des yeux* (Craven, *The Hills Have Eyes*, 1977), *Halloween : La Nuit des masques*, *Vendredi 13* (Cunningham, 1980) mettent tous en scène des tueurs dont la science contemporaine ne nie pas l'existence (Gaut 2003 [1993]).[35] Carroll a anticipé cette objection en répondant par avance que ces tueurs ont cependant une certaine invincibilité qui semble contraire aux lois de la nature, comme le personnage de Freddy Kruger dans *Freddy, les griffes de la nuit* (Craven, *A Nightmare on Elm Street*, 1984) ou celui de Michael Myers dans *Halloween*, et que cela vaut davantage encore pour les suites (Carroll 1990, 37). Cependant, il se pourrait que cette invincibilité ait des raisons contingentes : on comprend en effet assez bien pourquoi les propriétaires de franchises aussi rémunératrices peuvent désirer que le personnage principal ait une certaine invincibilité. En outre, et il faudrait entrer dans le détail, avant d'être assassiné et de réapparaître dans les rêves des enfants de ses bourreaux et d'ainsi échapper aux lois de la nature telle que la science la conçoit[36], Freddy Kruger

34. Carroll s'en explique (Carroll 1990, 38-39) : si l'on a tendance à ranger à tort Psychose dans la catégorie de l'horreur, c'est justement parce que Norman Bates est un monstre psychologique, plutôt que biologique : « *He is Nor-man, neither man nor woman but both. He is son and mother. He is of the living and the dead. He is both victim and victimizer. He is two persons in one. He is abnormal, that is, because he is interstitial.* » (Carroll 1990, 39) Plutôt que de constituer un contre-exemple à sa théorie, le film d'Hitchcock en illustrerait la puissance explicative pour rendre compte de la logique sous-jacente et souvent ignorée de nos tendances classificatrices. Le problème est que des individus comme Norman existent. S'il est un monstre, alors il faut redéfinir la catégorie du monstre de façon à ce qu'elle ne coïncide pas avec l'impossible. Si *Psychose* n'est pas un film d'horreur, mais simplement un conte de terreur (« *tale of terror* »), alors le paradoxe de l'horreur ne fait qu'être déplacé sur cet autre « genre » par la décision de Carroll (Gaut 2003, 296).

35. Voir aussi Clover (1996 [1987], 66-113). Parmi les films très populaires que la définition de Carroll exclut du genre de l'horreur, Shaw (2001) cite également les films *Peeping Tom* de Michael Powell (1960), *Repulsion* de Roman Polanski (1965) ou *Sisters* de Brian de Palma (1973).

36. Voir la séquence d'étude expérimentale du rêve en laboratoire.

était un psychopathe pédophile, un type d'hommes dont la science ne nie pas l'existence. De même, John Carpenter a pris grand soin d'entretenir l'ambiguïté sur la question de la nature des pouvoirs de Myers. Par exemple, David Bordwell a analysé l'usage du raccord regard dans une séquence où l'on voit d'abord Laurie Strode regarder par la fenêtre (plan A) et voir Michael portant son masque entre des draps étendus dans le jardin (plan B). Le plan suivant (plan A') nous montre la réaction de Laurie, le visage crispé d'effroi, puis de nouveau le plan censé montrer ce qu'elle voit, mais où cette fois Michael n'apparaît plus (plan B').

Plan A

Plan B

Plan A'

Plan B'

Qu'est-il arrivé entre temps ? Où Michael est-il passé ? Ce sont les questions que le spectateur est spontanément amené à se poser. En ne montrant pas Laurie choquée outre mesure par ce qu'elle vient de voir, Carpenter préserve à la séquence son réalisme, en même temps qu'il n'exclut pas la possibilité du surnaturel puisqu'en ne montrant pas non plus Michael s'éloigner, il lui donne le pouvoir de hanter les lieux comme un fantôme (Bordwell 2007).

Carroll a rétorqué que ce type de personnages, dérivés de Norman Bates, relèvent de la « science-fiction psychologique » (*science fiction of the mind*), par opposition aux monstres des séries *Alien* et *Predator* (McTiernan, 1987) qui relèveraient, quant à eux, de la « science-fiction du corps » (*science fiction of the body*), dans la mesure où ils ne rentreraient pas dans les classifications psychiatriques officielles (Carroll 1995, 68). Mais plusieurs critiques ont mentionné l'existence d'un autre sous-genre, celui de « l'horreur réaliste » qui raconte les méfaits de tueurs en série ayant réellement existé.[37] Or, les films d'épidémie posent le même problème à la théorie de Carroll puisque ce qui nous fait horreur, la contagion, ne se situe pas dans un interstice de nos catégories culturelles, mais est bien un phénomène naturel, malheureusement possible. Que le virus menace directement la vie des individus ou bien indirectement en produisant chez les contaminés des comportements monstrueux[38] ne change rien : ce sont des phénomènes possibles et qui inspirent le dégoût sans « violer notre schème conceptuel » (Carroll 1990, 185).[39] On sait, par exemple, que sous sa forme « furieuse ou psychiatrique », la rage humaine peut produire un comportement agressif chez le malade, comme dans *28 jours plus tard* (D. Boyle, 2002), où les hommes sont littéralement enragés. Le sens de la séquence d'ouverture est d'ailleurs transparent. Non seulement on cherche à rendre crédible la possibilité qu'un virus de la rage modifié soit injecté à des animaux de laboratoire par des scientifiques pour étudier l'agressivité animale, mais on tend aussi à assimiler le pouvoir causal d'un tel virus avec celui de la violence télévisuelle sur le cerveau d'un chimpanzé. L'analogie est claire : les images de violence sont aussi contagieuses qu'un corps contaminé par un virus. Or, ces images sont omniprésentes. Le déchaînement des pulsions violentes chez les hommes devrait donc bientôt

37. Voir Cynthia Freeland (1995) et (1999), Robert Yanal (2003) et les films *The Honeymoon Killers* (L. Kastle, 1969), *Deranged* (J. Gillen et A. Ormsby, 1974), *Henry : Portrait of a Serial Killer* (J. MacNaughton, 1986) cités par Steven Jay Schneider (2000).

38. Les fans de films de zombies insistent souvent sur le fait que les monstres de *28 jours plus tard* (D. Boyle, 2002) ne sont pas vraiment des zombies dans la mesure où ce ne sont pas des morts revenant à la vie, mais des êtres vivants dont le comportement change à la suite d'une contamination virale et qui peuvent mourir de faim. Cependant, notre idée du zombie semble avoir elle aussi subi les effets de la contamination de *28 jours plus tard*.

39. Si les phénomènes épidémiques constituent un contre-exemple à la thèse de Carroll selon laquelle ce qui provoque le dégoût est ce qui se situe « en dehors de nos schèmes conceptuels actuels » (Carroll 1990, 184), on pourrait nier l'idée que ce qui se situe « en dehors de nos schèmes conceptuels actuels » (Carroll 1990, 184) provoque nécessairement le dégoût puisque ni Dieu, ni Superman, ni le Saint Graal ne semblent devoir susciter une telle aversion ; voir Neill (1991, 55-56).

devenir un phénomène épidémique.

On pourrait refuser d'accorder à ce genre d'analogies une valeur autre que scénaristique en rappelant que les sciences sociales ont fortement remis en cause leur pertinence explicative. Cependant, dans un article récent consacré à faire le point sur les recherches menées pour répondre à la question de l'influence télévisuelle sur les comportements des spectateurs (Laurent Bègue et Michel Terestchenko 2010), Laurent Bègue et Michel Terestchenko soutiennent que les critiques adressées à ces recherches ne permettent pas de les rendre insignifiantes étant donné le « nombre de résultats convergents fondés sur des méthodologies diversifiées et dans des contextes très variés » (*ibid.*, 55). Si les auteurs prennent leur distance avec les thèses de Le Bon (1895) selon qui « la propagation des troubles sociaux serait comparable à une infection microbienne » (Bègue et Terestchenko 2010, 61), ils affirment que les recherches montrent néanmoins que

> les émissions violentes sont effectivement causalement impliquées à l'agression [sic] à court et à long terme, ainsi qu'à une diminution des conduites prosociales. La taille des effets est modérée sans être négligeable. Pour donner un ordre de grandeur, le lien est supérieur à celui qui unit tabagisme passif et cancer du poumon, l'exposition au plomb et le QI chez l'enfant ou encore l'ingestion de calcium et la masse osseuse. Dans le domaine des facteurs de risque de l'agression, le lien télévision-violence est plus fort que le lien testostérone-agression, dépression paternelle et conduites perturbées, ou encore relations familiales et délinquance (*ibid.*, 50).

Or, le détail des résultats convergents ressemble à une description du comportement des hommes enragés de *28 jours plus tard.*[40] En effet, les auteurs décrivent les effets de la violence télévisuelle sur les spectateurs sous les appellations suivantes : « L'éveil physiologique » (*ibid.*, 50), « Amorçage de pensées et de sentiments agressifs » (*ibid.*, 51), « Acquisition de nouveaux registres de croyances et de comportements » (*id.*), « Désinhibition » (*ibid.*, 52), « Désensibilisation à la souffrance des victimes de violence » (*ibid.*, 53) et « Développement d'une vision noire du monde et d'une perception erronée de la prévalence et des formes de la délinquance » (*ibid.*, 54). Cette dernière appellation recouvre une réalité dont la description mérite d'être citée ici :

> La présence massive de scènes agressives peut contribuer au développement d'une représentation du monde comme un lieu dangereux. Gerbner[41] et ses collègues ont montré que certaines personnes acculturées à

40. On a noté que ce type de comportements s'était imposé depuis aux films de zombies, de sorte que la figure, ayant déjà mué sous l'impulsion de Romero, vient de connaître une mutation récente. *Zone of the Dead* (K. et T. Milan, 2009) propose d'ailleurs une explication de cette mutation à l'aide d'une histoire de toxine biochimique : les hommes exposés à la toxine deviennent des zombies rapides, tandis que ceux qui sont mordus par des zombies deviennent eux-mêmes des zombies lents, à la Romero.

41. George Gerbner est un sociologue américain ayant travaillé plusieurs années sur les effets de la violence télévisuelle aux États-Unis. Voir, par exemple, Gerbner (1982).

> la violence télévisuelle en venaient à surestimer leur risque d'être victimes d'agression et la prévalence de la violence dans la société, ce qui augmentait leur anxiété et leur sentiment d'insécurité et faisait diminuer la confiance qu'ils accordaient aux gens en général. Certaines études montrent que cette attitude s'accompagnerait également du soutien à des politiques répressives contre la délinquance. Ceci concerne les fictions, mais aussi les informations télévisées (Bègue et Terestchenko 2010, 54).

Le fait que les enquêtes menées jusqu'ici tendent à confirmer l'influence réelle et néfaste de la violence télévisuelle sur les individus conduit donc à ne pas tenir pour entièrement impossibles les phénomènes décrits. Il ne s'agit pas de dire que *28 jours plus tard* décrit la réalité, ni qu'il est scientifiquement prouvé que la violence télévisuelle provoque une hausse des violences faites à la personne, mais de montrer que les phénomènes décrits dans ces films d'horreur trouvent une place dans nos catégories culturelles.

Si les épidémies naturelles et la contagion de la violence nous font horreur, ce n'est donc pas parce qu'elles sont impossibles à penser, mais peut-être au contraire parce qu'elles correspondent si bien à notre « vision du monde » et au sentiment d'insécurité qui prédomine. De sorte que si la définition du genre de l'horreur devait nécessairement passer par une référence au monstre, le contre-exemple des films d'épidémie devrait nous inciter à rejeter la définition du monstre comme être horrible parce qu'impossible au profit d'une conception capable d'intégrer à la fois les monstres impossibles, les épidémies et les tueurs en série. Or, on peut s'inspirer d'Aristote pour définir le monstre comme un être qui résulte d'un échec de la téléologie naturelle[42] en général, c'est-à-dire qui est incapable d'atteindre la forme normale de l'espèce (Yanal, 2003). On a objecté que cette conception ne rend pas compte du monstre qui donne son titre à l'un des plus célèbres films d'horreur : l'*Alien* de Ridley Scott (1979) (Smuts 2009, 506). En effet, l'*alien* n'est pas monstrueux parce qu'il n'aurait pas réussi à atteindre la forme normale de son espèce, mais parce qu'il est, au contraire, comme le dit l'officier scientifique du *Nostromo*, Ash, un « organisme parfait » en ce que « sa perfection structurale n'a d'égale que son hostilité. » Cependant, la monstruosité peut aussi être définie en fonction d'une téléologie anthropocentrée, autrement dit un monstre est aussi ce qui constitue une menace pour l'épanouissement naturel de l'homme, pris individuellement ou collectivement, et qui provoque souvent pour cela de l'horreur. Raymond Fernandez et Martha Beck, Ed Gein, mais aussi Henry Lee Lu-

42. Parler de téléologie naturelle ici n'engage en rien à adopter un quelconque « finalisme » au sens d'une position selon laquelle les fins seraient des causes efficientes. Il s'agit seulement de reconnaître l'utilité et même la nécessaire complémentarité des explications téléologiques (ou fonctionnelles) et mécaniques en sciences de la nature. Autrement dit, parler d'échec de la téléologie naturelle pour désigner un membre d'une espèce qui ne possède pas les traits qui caractérisent d'ordinaire la forme normale de l'espèce, ce n'est pas expliquer que la nature a fait une erreur, mais c'est décrire le résultat d'un mécanisme qui reste à découvrir. Sur la réhabilitation contemporaine de la notion de téléologie naturelle, voir V. Descombes (1995, 64-69), B. Gnassounou et M. Kistler (2005), P.M.S. Hacker (2007, 191-192).

cas[43] sont des monstres en ce double sens qu'ils n'ont pas atteint le statut d'animal rationnel autonome et qu'ils menacent l'épanouissement d'êtres humains. L'exemple de l'*alien* ou des virus nous fait comprendre que ces deux conditions ne sont pas conjointement nécessaires et que la seconde — ce qui constitue une menace pour une téléologie anthropocentrée -, est supérieure à la première dans les films d'horreur.

On a reproché à ma tentative pour sauver une définition du genre de l'horreur par le monstre de n'être pas assez restrictive. En effet, si tout ce qui constitue une menace pour l'épanouissement naturel de l'homme est un monstre, alors un tsunami devrait être considéré comme un monstre. Or, il ne semble pas que ce type d'appellation convienne pour ce que nous appelons des catastrophes naturelles.

Pourtant, il semble que nous puissions parler de phénomènes monstrueux dans ce genre de cas. En outre, s'il existe en effet des films d'épidémie qui relèvent davantage du film catastrophe ou du thriller que de l'horreur, comme *Alerte !* (W. Petersen, *Outbreak*, 1995) ou *Contagion* (S. Soderbergh, 2011), il ne semble pas impossible qu'un film s'insère de plein droit dans le genre horrifique sans que l'épidémie ne soit provoquée par des êtres monstrueux ou que des êtres monstrueux ne menacent à cause d'elle l'épanouissement naturel de l'homme. *Infectés* (D. et A. Pastor, *Carriers*, 2010) est peut-être un tel film, car si le virus mortel se transmet par l'air que l'on respire et par le moindre contact physique, on n'en connaît pas la cause et il ne transforme pas les gens en zombies. Si c'était vrai, il faudrait alors reconnaître que la présence d'un monstre n'est pas une condition nécessaire du film d'horreur. À moins que ce que le film mette en évidence, ce soit la précarité de l'identité humaine et la possibilité que les circonstances conduisent tous les hommes à adopter des comportements trop radicalement contraires à nos attitudes et valeurs pour que nous puissions y reconnaître l'humanité : le monstre, ici, ce serait l'humain devenu inhumain. Il reviendrait à une autre enquête de tester l'hypothèse selon laquelle l'horreur cinématographique est toujours produite par une prise de conscience de la fragilité de notre identité et donc par la menace que constitue le monstre que nous pouvons devenir.[44]

8 Les émotions sans pensée

Penser aux films d'épidémie permet en outre d'interroger la première prémisse de l'argument de Carroll. En effet, dans le film *28 jours plus tard*, par exemple, on ne retrouve pas vraiment un récit de découverte du monstre, mais on suit plutôt ce que Carroll appelle une histoire de commando (*platoon*) : après une brève description des circonstances à l'origine de l'épidémie

43. Les tueurs en série ayant réellement existé dont on suit la dérive dans les films *The Honeymoon Killers*, *Deranged* et *Henry : Portrait of a Serial Killer.*

44. Voir Cavell (1996, p. 600).

(*onset*), le film suit les efforts de quelques personnages pour survivre aux attaques d'individus contaminés (*confrontation*) (Carroll 1990, 112). Il s'agit bien pourtant d'un film d'horreur, car le spectateur peut éprouver du plaisir à trembler de peur quand on sait que les personnages sont épiés et suivis par des individus enragés ou à sursauter lorsque le bras de l'un des assaillants traverse violemment une fenêtre. Il serait absurde dans un cas de ce genre de prétendre que ce qui nous fait horreur, c'est l'idée de ce qui se passe : lorsque nous voyons ce dernier événement à l'écran, nous n'associons pas une sensation avec une pensée, mais nous percevons directement, corps et âme, l'action du monstre avant d'avoir la moindre information sur ses pouvoirs et sa nature. Ce genre d'émotions « cognitivement impénétrables », c'est-à-dire qui ne peuvent être suscitées par une connaissance (Jinhee Choi 2003)[45], sont si fréquentes dans les films d'horreur que l'on pourrait presque considérer qu'elles définissent le genre. Dans le cadre conceptuel pour l'étude des émotions qu'il propose, Peter Hacker considère en effet que le sentiment d'horreur relève plus de la catégorie des « *agitations* » que de celle des émotions dans la mesure où il s'agit d'une perturbation affective de court terme, causée par la perception ou la prise de conscience de quelque chose d'inattendu, comme « être ou se sentir excité, pris de frissons, choqué, convulsé, étonné, surpris, effrayé, révolté, dégoûté, enchanté » et qui peut avoir des effets inhibiteurs sur l'action motivée. (Hacker 2009 [2004], 46)[46] Il semble que cette description corresponde bien au comportement du spectateur de films d'horreur qui, lui aussi, « s'agite » dans son fauteuil quand quelque chose d'inattendu se produit à l'écran.

Or, ce plaisir de sursauter, d'être surpris, ne semble pas réclamer d'explication : il est aussi facile de comprendre que l'on puisse aimer s'émouvoir qu'il est aisé de voir pourquoi l'on peut aimer se mouvoir dès que l'on rejette le présupposé selon lequel les émotions comporteraient nécessairement des pensées. On a par exemple comparé les sensations fortes de l'horreur aux plaisirs des montagnes russes qui tiennent notamment au fait que la tension liée à l'attente et la terreur liée à l'accélération sont plaisantes dans la mesure où l'on croit que tous ces événements sont contrôlés. (Pinedo 1997)[47]

En fait, il n'y a pas de raison *a priori* de restreindre l'emploi du terme

45. Cité par Danièle Moyal-Sharrock (2009, 172).

46. Voir aussi Susan Feagin qui remarque également qu'on distingue usuellement « *agitation* » et « émotion » (Feagin 1992, 76).

47. Cette idée est reprise par Feagin (1992, 81) et critiquée par Carroll dans sa réponse (Carroll 1992, 87) qui affirme que, bien qu'amateur de montagnes russes, il n'aime pas particulièrement être secoué dans les virages au point d'en avoir la nausée, mais apprécie surtout la beauté des points de vue offerts, la nouvelle façon de se mouvoir dans l'espace, etc. Mais la question devient alors celle de savoir si Carroll renoncerait aux montagnes russes si on lui proposait un moyen de locomotion moins violent, comme une sorte de grande roue ou de « petit train » pour touristes, mais offrant les mêmes attraits que ceux qu'il dit rechercher dans les montagnes russes. Il n'est pas sûr qu'une réponse positive de sa part suffirait à vider de son sens une expression comme celle d'« amateur de sensations fortes ».

d'émotion aux sentiments les plus sophistiqués, ceux qui supposent des pensées, et qui concernent des faits et des personnes réels : les usages que nous faisons du terme « émotion » sont suffisamment divers pour qu'il puisse servir à désigner ce que j'éprouve quand le monstre surgit brusquement de l'ombre, ce que je ressens quand Anna Karénine se jette sous le train[48] ou ce que cela me fait de penser que mes proches mourront un jour. Autrement dit, sortir du paradoxe de la fiction supposerait peut-être de reconnaître d'abord qu'il n'y a rien d'étonnant à être ému par une histoire fictive. C'est en effet une expérience commune que de s'émouvoir pour ce qui n'existe pas : nous avons des émotions pour les personnes décédées, pour les événements passés, pour les épidémies qui ne se produisent pas et aussi pour les situations et les fantasmes impossibles.

Cela devrait ensuite nous conduire à nous demander s'il est juste de présupposer que le concept d'émotion est logiquement lié à celui d'existence. On pourrait remarquer que l'usage des termes d'émotion en rapport avec des situations fictives ou des personnages de fiction n'est pas nécessairement dérivé de l'usage qui les rapporterait à des situations ou personnes existantes dans la mesure où il semble que l'enfant apprenne de façon contemporaine à décrire les émotions, ou à être ému par le sort, des personnes réelles et des personnages fictifs.

Cependant, comme le rappelle Radford de façon récurrente dans son article, ce n'est pas parce qu'il est commun de s'émouvoir pour des fictions que cela résout le problème de savoir pourquoi nous ne sommes pas émus d'ordinaire quand nous croyons que la situation ou la personne n'existe pas. C'est même d'ailleurs le caractère fort répandu du phénomène qui fait de la question un paradoxe. En outre, cette remarque semble conforter la thèse de Radford puisqu'il est possible que notre pouvoir de nous émouvoir pour ce qui n'existe pas soit, comme il le soutient, une illustration supplémentaire de l'irrationalité humaine.

9 Des pensées horribles

Or, c'est précisément l'intérêt de la théorie de la pensée émouvante (*thought theory*)[49] que de prétendre rendre compte de la possibilité d'émotions dirigées vers des objets qui n'existent pas. En effet, en soutenant qu'on ne peut pas identifier une émotion sans identifier la pensée, la représentation mentale[50] qui en est la cause, cette théorie permettrait de se passer de l'existence

48. Selon le fameux exemple pris par Colin Radford dans son article classique « Comment pouvons-nous être émus par le destin d'Anna Karénine ? ». Voir Radford (2005 [1975]).

49. La présentation et les critiques qui vont suivre ne s'attachent qu'à la version présentée par Carroll dans Carroll (1990) et ne prétendent pas valoir pour la solution proposée en parallèle par Peter Lamarque.

50. Voir la clarification de Carroll dans sa réponse à Feagin (1992) : « Quand nous sommes horrifiés en lisant un roman d'horreur, qu'est-ce qui nous horrifie ? Je soutiens que la première

d'une cause physique, extérieure. Au cinéma, ce n'est pas du tout l'image d'un monstre dont je sais qu'il n'existe pas qui provoquerait mon émotion : l'image filmique ne ferait que stimuler une pensée qui serait la cause véritable de mon émotion. En effet, de même qu'en dehors de la salle de cinéma, le simple fait d'entretenir une pensée sans la croire, c'est-à-dire sans la tenir pour vraie, peut « engendrer de l'émotion authentique » (Carroll 1990, 81), de même, dans la salle, faire du monstre qui apparaît à l'écran le contenu d'une pensée pourrait suffire à me glacer d'effroi. Par exemple, de même qu'on pourrait avoir peur de tomber d'une hauteur du seul fait d'y penser, sans croire que l'on va tomber, de même pourrait-on avoir peur de Dracula du seul fait de penser à lui, sans croire qu'il existe :

> Le sens ou le contenu propositionnel de la description de Dracula donne son contenu à la pensée qu'a le lecteur à propos de Dracula ; dans l'idéal, la représentation mentale que le lecteur se fait de Dracula est identifiée et constituée par le contenu propositionnel des descriptions données dans le texte. . . (Carroll 1990, 86)

La distinction importante ici est donc celle entre croire quelque chose (*belief*) et entretenir une pensée (*thought*) sans croire que la chose existe (Carroll 1990, 80). Les pensées, sans être conçues comme devant faire l'objet d'assertions, auraient le pouvoir causal de provoquer des émotions.

Cette théorie de la pensée émouvante résout le paradoxe de la fiction en identifiant une prémisse fautive : l'erreur qui conduit au paradoxe est en effet de tenir la relation entre croyance et émotion pour une nécessité. Or, comme le prouve assez l'expérience la plus ordinaire, une pensée représentant un état de choses inexistant et que l'on tient pour inexistant, c'est-à-dire que l'on ne croit pas vraie, peut suffire à engendrer l'émotion. Par exemple, je peux frémir à l'idée que ma main puisse être happée dans un mécanisme susceptible de la broyer. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que l'on puisse être ému par des situations ou des êtres de fiction : il suffit d'y penser. D'ailleurs, on trouverait selon Carroll une confirmation empirique de cette théorie en analysant les façons dont on peut chercher à atténuer les effets d'un film d'horreur particulièrement efficace :

> On peut détourner les yeux de l'écran, ou peut-être diriger son attention ailleurs que sur la partie de l'écran (*quadrant*) occupée par l'objet qui suscite notre excitation (*excitement*). Ou, on peut tenter de s'intéresser à autre chose, en cessant de se concentrer sur l'écran et en s'inquiétant de la question de savoir comment payer la Mercedes que l'on vient d'acheter. Dans ce

étape de cette chaîne causale est le roman, ou, plus précisément, les descriptions du roman. Ces descriptions, auxquelles nous appliquons des appellations comme « Dracula », fonctionnent ensuite comme des stimuli extérieurs qui font, ensuite, que nous avons certaines pensées ou que nous nous formons certaines représentations mentales qui suscitent l'émotion d'horreur artistique. » (Carroll 1992, 90).

> cas, l'attention n'a pas besoin d'être entièrement détournée de l'écran (*diverted from the screen*) ; on suit ce qui se passe de façon périphérique pour savoir quand il sera possible d'y revenir en étant pleinement concentré sans danger. Des stratégies de spectateur équivalentes sont aussi disponibles quand on trouve les événements (*proceedings*)d'un suspense insupportable ou que leur côté larmoyant est inacceptable. Et ce que l'on fait dans tous ces cas, c'est se distraire de la pensée de ce qui est représenté à l'écran. On ne cherche pas à anéantir la croyance que le référent de la représentation existe, ni la croyance que la représentation elle-même existe. Plutôt, on tente de ne pas penser au contenu de la représentation – c'est-à-dire, de ne pas entretenir le contenu de la représentation en tant que contenu de sa propre pensée. (Carroll 1990, 80)

Lorsque l'expérience du film devient insupportable, les stratégies pour atténuer l'émotion ne consisteraient donc pas à cesser de regarder, mais plutôt à s'empêcher de faire de ce qui apparaît à l'écran le contenu de sa propre pensée. Puisque ce moyen aurait le pouvoir de suspendre l'émotion, ce serait donc bien la pensée qui aurait le pouvoir causal de provoquer nos émotions. Cette théorie de la pensée émouvante est cependant exposée à deux critiques majeures qui sont liées aux deux relations causales qu'elle présuppose. En effet, soutenir que l'image filmique du monstre produit une pensée qui est la cause de l'émotion, c'est s'appuyer sur une certaine conception des relations de l'image filmique à la pensée, d'une part, de la pensée à l'émotion, d'autre part.

Or, quand on s'interroge sur les rapports qu'entretiennent la pensée et l'émotion, on ne comprend pas bien ce qu'on gagne à dire que si l'on ne peut pas avoir peur de ce qui n'existe pas, on peut avoir peur en pensant à ce dont on sait que cela n'existe pas. Autrement dit, on ne voit pas pourquoi la mention d'une représentation mentale, d'une pensée rendrait plus compréhensible l'apparition d'une émotion. On a, par exemple, objecté qu'il ne suffit pas que j'entretienne la pensée que je pourrais tomber de ma chaise pour éprouver la peur de tomber (Levinson 1991, 256). Aaron Smuts pense que cela doit conduire à reconnaître aux croyances un certain rôle dans la création de l'émotion, celui de discriminer entre les scénarios possibles en sélectionnant les plus probables, sans que cela soit incompatible avec la théorie de Carroll. (Smuts 2002) Nous n'aurions pas besoin de croire que p pour avoir peur que p : il suffirait d'y penser, à condition de croire que cela n'est pas impossible. Mais alors, c'est contradictoire avec la nécessaire impossibilité du monstre. Surtout, il ne semble pas que cela suffise à résoudre la difficulté : j'aurais beau ajouter autant de croyances que je voudrais, cela ne permettra pas de faire qu'une addition d'une pensée et de croyances suffise à produire une émotion. Par exemple, même si je crois que tout ce qui est composé est destiné à se décomposer un jour, que ma chaise est composée d'éléments qui sont eux-mêmes composés d'éléments, etc., de telle sorte qu'il faudra bien qu'un jour quelque chose en elle se décompose et que ce jour pourrait bien

être aujourd'hui, il ne suffira pas que j'entretienne la pensée que je pourrais tomber de ma chaise pour avoir peur.

On objectera que les croyances doivent sélectionner les scénarios, les pensées les plus probables. Cependant, la question devient non seulement celle de savoir comment distinguer une croyance d'une pensée que l'on considère comme plus probable que d'autres (Smuts 2002), mais aussi celle de savoir quels sont les critères qui permettront d'identifier les pensées les plus probables. Or, si l'on pense à un contexte dans lequel une peur de tomber de sa chaise pourrait réellement apparaître, il suffit d'ajouter un bruit sec à la scène, éventuellement accompagné d'une sensation dont l'origine semblerait située au niveau de la chaise. Dans ce cas, on comprend que l'on puisse craindre de tomber de la chaise. Ce qui a en fait été ajouté, c'est la cause de la peur, ici distincte de son objet : le bruit m'a fait craindre que la chaise ne soit cassée et j'ai donc eu peur d'en tomber. La cause, le bruit, est ce qui m'a fait peur (« Le bruit m'a fait peur ») et l'objet, la chute, est ce dont j'ai eu peur (« J'ai eu peur (à l'idée) de tomber »). On voit qu'ici l'émotion n'est pas provoquée par la pensée, l'idée de la chute, bien qu'on ne puisse identifier mon émotion qu'en référence à cette idée : dans ce cas, mais pas dans tous les cas, la cause de l'émotion n'est pas son objet.

Comprendre l'émotion de quelqu'un n'est donc pas possible en se contentant de décrire la pensée de l'individu, indépendamment du contexte, des circonstances dans lesquelles l'émotion apparaît. En revanche, dès que l'on précise le contexte, ce que Carroll ne manque d'ailleurs pas de faire avec son exemple d'une peur de chuter d'une hauteur en indiquant dès le début qu'il faut s'imaginer devant un précipice (Carroll 1990, 80), on comprend que ce qui peut causer cette peur de chuter, ce n'est pas l'idée que l'on pourrait tomber, mais la position même (en haut d'un précipice) : l'objet de l'émotion est bien l'idée de que l'on puisse tomber (« J'ai peur (à l'idée) de tomber »), mais ce n'est pas cette « pensée » qui provoque la peur. En effet, si c'était le cas, alors on pourrait comprendre que quelqu'un dise avoir peur de tomber de sa chaise du seul fait d'y penser. Cela montre qu'une émotion se comprend bien mieux dès que l'on cesse de se contenter de décrire la relation entre un état mental et l'émotion, mais que l'on décrit l'ensemble du contexte, la totalité de la situation dans et par laquelle l'émotion est suscitée. Autrement dit, plutôt que de soutenir une position qui prétend définir l'émotion en la réduisant à sa relation à un état mental isolé, il est préférable de penser que le concept d'émotion est logiquement lié à son contexte d'apparition. En d'autres termes, il n'est pas possible de décrire une émotion sans décrire aussi les circonstances pertinentes de son apparition. Parmi ces circonstances, on comptera l'objet de l'émotion, c'est-à-dire ce qui vient en position de complément d'objet dans une proposition qui décrit une émotion qu'il s'agisse d'un agent désigné par un nom ou un groupe nominal, par exemple « j'ai peur des chiens », ou d'un événement désigné par une proposition, par exemple « j'ai peur qu'un chien me morde ». Mais il faudra aussi tenir compte de ce qui cause ou a pu causer l'émotion. Ainsi, si je dis que « j'ai peur des chiens depuis que je me

suis fait mordre par l'un d'eux », l'objet de ma peur est un chien, mais ce qui provoque ma peur, ce qui en est la cause, c'est la vue d'un chien, ma phobie ayant elle-même été provoquée par une expérience traumatisante, celle d'une morsure. L'objet de ma peur, les chiens, n'est pas la même chose que ses causes : tout d'abord, la vue des chiens, qui n'est pas ce dont j'ai peur, mais a bien le pouvoir causal de m'apeurer, ensuite, le souvenir de la morsure qui a produit ma phobie. Cela signifie que l'identité de ces circonstances et la distinction logique, sinon réelle, entre l'objet et la cause de l'émotion, font partie du concept de l'émotion : le lien est normatif, au sens où l'identification correcte de l'émotion suppose l'identification correcte de ces circonstances.

Qu'en est-il de la peur ou de l'horreur au cinéma ? Pour illustrer sa théorie de la pensée émouvante, Carroll soutient que penser à la collection des propriétés qui sont attribuées aux « Grands Anciens » (*Great Ones*) de Lovecraft dans *L'appel de Cthulhu* (Lovecraft 1991 [1926]), à savoir des « têtes de seiche, des ailes écaillées, des corps de dragons, une odeur intolérable, une texture gélatineuse, et une peau verte » (Carroll 1990, 81) [51], c'est être horrifié artistiquement :

> Quand nous réfléchissons à ces êtres fictionnels, quand nous considérons le sens ou la signification des descriptions par Lovecraft de ces brutes fictionnelles, nous reconnaissons que les Grands Anciens sont composés d'une accumulation de propriétés qui sont dégoûtantes et effrayantes, et nous sommes horrifiés artistiquement. Nous savons que toute cette essence des Grands Anciens est fictionnelle. Pourtant, le contenu propositionnel de la fiction de Lovecraft constitue le contenu de notre pensée à leur propos, et nous sommes horrifiés par l'idée [que nous nous faisons] d'eux. (Carroll 1990, 82)

Si la théorie de la pensée émouvante était correcte, nous devrions tous être horrifiés à la lecture de ce phrase puisqu'en faisant de cette description des Grands Anciens le contenu de nos pensées, nous développons une pensée susceptible de nous émouvoir. Pourtant, nous ne le sommes pas, alors que nous pourrions l'être si nous lisions le texte de Lovecraft. Cela veut dire que l'objet de l'émotion, le Grand Ancien, ne saurait être à lui seul la cause l'émotion. Feagin formule une objection d'un esprit similaire, lorsqu'elle attire l'attention sur l'usage que fait Carroll du mot « *by* » dans des expressions de forme passive comme « *We are not horrified by the fiction as a whole, so to speak, but by the horrific characters.* » [52], un usage qui empêche que l'on puisse distinguer ce *par* quoi nous sommes effrayés, ce qui suscite (*elicit*) la peur, de ce *qui* nous effraie. Par exemple, je peux me réveiller la nuit et avoir peur que quelqu'un ne se tienne debout dans la chambre, alors qu'il ne s'agit en fait que de vêtements posés sur une chaise. Si la cause de ma peur est

51. Pour la description de Cthulu dans le texte de Lovecraft, voir Lovecraft (1991, 85-87).

52. « Nous ne sommes pas horrifiés par la fiction dans sa totalité, pour ainsi dire, mais par les personnages horribles. »

bien la masse informe que produisent dans la pénombre les vêtements entassés sur la chaise, il ne saurait s'agir de l'objet de ma peur : je n'ai pas peur de mes vêtements, mais bien de la présence d'un intrus dans ma chambre. (Feagin 1992, 78-79)

Si la description du Grand Ancien est bien l'objet de l'émotion sans qu'elle suffise à susciter l'horreur, c'est, semble-t-il, que la cause de l'émotion n'est pas à trouver dans la pensée, mais qu'elle a davantage à voir avec les vertus émouvantes du récit. De la même façon, ce que montre l'étude des procédés des réalisateurs de films d'horreur, c'est que la peur ou l'horreur qu'inspire le monstre ne peut tenir à sa seule représentation mentale, mais suppose que sa monstration soit préparée et mise en scène. Par exemple, scénaristes comme producteurs d'*Alien* ont très tôt compris qu'ils tenaient quelque chose lorsque l'idée de montrer un homme mourir en donnant naissance à un *alien* a été conçue. On peut considérer qu'il s'agit là d'une pensée horrible, au sens d'une pensée apte à provoquer l'horreur. Mais, contrairement à ce que pourrait suggérer la théorie de Carroll, cela ne tient sûrement pas seulement au fait qu'il s'agit d'une transgression caractéristique de nos catégories culturelles, un phénomène « interstitiel » quasi littéral. Si l'on devait l'expliquer à l'aide d'une seule raison, on pourrait dire que le caractère génial de cette idée de cinéma d'horreur tient plutôt au fait qu'elle réunit les phénomènes les plus universellement producteurs d'émotions : la naissance, la sexualité et la mort. Or, si l'idée en elle-même peut, dans certaines circonstances et selon l'imagination et la sensibilité des personnes, provoquer de l'horreur, il n'en reste pas moins que les auteurs du film savaient que son succès, et celui du film, allait dépendre de la qualité de sa mise en scène, c'est-à-dire de son adaptation cinématographique. Ridley Scott dit très clairement dans les commentaires du DVD que la scène pouvait être horrible comme risible. L'histoire aura retenu qu'elle fut perçue comme horrible par les premiers spectateurs. Si l'on analyse la séquence, on s'aperçoit qu'elle intervient au cours d'un repas où, pour la première et la seule fois du film, les personnages semblent détendus et se laisser aller à une certaine camaraderie. Cette détente est bien sûr conçue pour crisper davantage encore le spectateur qui sent bien qu'après avoir attendu aussi longtemps que l'*alien* se manifeste vraiment, les choses ne peuvent pas bien se terminer. D'ailleurs, le personnage de Ash ne participe pas à la bonne humeur générale et ajoute à la tension émotionnelle en ne cessant d'observer le comportement de Kane. Lorsque celui-ci commence à suffoquer et que son t-shirt se retrouve maculé d'un sang venu de l'intérieur, l'horreur surgit en même temps que le *chestburster* force son passage à travers le ventre du malheureux Kane. L'émotion est suscitée au moyen d'un montage qui fait alterner les plans de Kane se tordant de douleur et les plans des autres membres de l'équipage hurlant, bouche ouverte, yeux exorbités. L'extrême brièveté des plans et la rapidité progressive de leur alternance provoquent chez le spectateur un effet de clignotement bien connu des cinéastes

depuis au moins les impressionnistes français des années 20[53] et propre à susciter le vertige du spectateur, effet soutenu par la bande-son faite de cris entrecoupés d'un silence qui les met en valeur[54], tandis que le comportement d'horreur adopté par les personnages doit probablement enclencher quelque chose comme un mimétisme spontané de la part du spectateur.[55]

Ill. 3 et 4 Un exemple de « réflexes miroir » ? À gauche, photogramme du film *Alien* ; à droite, photographie de spectateurs lors de l'une des premières projections du film

Bref, si l'idée de faire qu'un homme accouche d'un *alien* peut être l'objet d'une émotion d'horreur, les cinéastes savent bien qu'il ne suffit pas d'avoir des idées pour faire un film qui suscite l'émotion du public : ces éléments d'analyse tendent à mettre en évidence le fait que la cause de l'horreur cinématographique doit, la plupart du temps, être distinguée de son objet. Ce que le spectateur trouve horrible, c'est bien le processus au cours duquel Kane va donner naissance à l'*alien* en trouvant la mort. Mais ce qui cause l'horreur au moment de la vision du film, ce sont ces techniques employées par le réalisateur pour traduire cinématographiquement l'idée horrible.

10 Comment pouvons-nous être émus par le paradoxe de la fiction ?

Cette distinction entre cause et objet de l'émotion[56] suggère en outre une réponse à ce qui semble constituer le cœur de l'argument de Radford pour

53. Voir David Bordwell et Kristin Thompson (2003, 94-95) qui analysent deux séquences de *La Roue* (1922) d'Abel Gance et de *Cœur fidèle* (1923) de Jean Epstein.

54. Dans le commentaire du DVD, Scott compare explicitement la bande-son aux cris des montagnes russes avec ses moments de silence qui correspondent à l'anticipation de la descente vertigineuse qui s'annonce.

55. Voir l'enthousiasme des philosophes analytiques pour les fameux « neurones miroir ». Sur la discussion des « réflexes miroir », voir Carroll (2008, 85-90).

56. Je remercie beaucoup un lecteur anonyme de m'avoir suggéré de tirer profit de cette distinction. Voir Hacker (2009, 52).

soutenir qu'il y a bien un paradoxe de la fiction, à savoir le constat selon lequel nous ne sommes pas émus d'ordinaire quand nous croyons que l'objet de l'émotion n'existe pas. Pour appuyer son constat, Radford mobilise plusieurs exemples. L'un d'eux présente une situation où l'on assiste à la simulation, par un acteur, d'un comportement de douleur tout en sachant qu'il ne s'agit que d'une simulation. Selon Radford, « tant que nous sommes convaincus que ce n'est qu'un jeu, qu'il ne souffre pas réellement, ses souffrances ne peuvent pas nous émouvoir » (Radford, 330). Mais c'est une affirmation contestable : ne se pourrait-il pas que l'acteur soit si bon qu'il parvienne malgré tout à nous émouvoir ? Quelles sont les preuves avancées par Radford ? La plupart du temps, ne savons-nous pas que les acteurs simulent ? D'ailleurs, si ce n'était pas un jeu, si l'acteur avait réellement été blessé par un metteur en scène sadique, réussirions-nous à nous émouvoir pour sa performance ou ne serions-nous pas indignés au point d'intervenir ? Cette dernière question conduit à envisager également l'expérience de pensée inventée par Radford et reprise par Carroll (1990, 61) qui présente un homme racontant que sa sœur est gravement malade, avant de dire que c'était une fiction. Ne serait-il pas possible d'être ému par la même histoire, même en sachant qu'il ne s'agit que d'une fiction ? L'exemple est conçu pour illustrer l'idée qu'un changement de croyance produit un changement d'émotion. Mais la modification émotionnelle ne pourrait-elle pas être liée à la découverte du mensonge et à l'indignation qu'il pourrait susciter ? (Carroll 1990, 77) Le film *Le Projet Blair Witch* (Myrick et Sànchez, 1999) s'est rendu célèbre pour son opération marketing peu coûteuse, mais très efficace : les producteurs ont en effet su exploiter les pouvoirs de l'internet naissant pour propager l'idée d'un film non fictif. [57] Voir le film sans croire qu'il s'agisse d'autre chose qu'une fiction ou le revoir après avoir d'abord cru aux rumeurs d'internet nous enlèverait-il nos émotions ? La qualité de constat objectif, empirique attribuée à l'idée que nous ne sommes pas émus d'ordinaire quand nous croyons que l'objet de l'émotion n'existe pas est donc contestable. Autrement dit, si un objet inexistant ne peut causer notre émotion, il peut y avoir d'autres causes d'une émotion définie par cet objet inexistant. Il peut donc y avoir d'ordinaire des émotions dont l'objet n'existe pas. Par exemple, notre émotion peut concerner un agent ou un événement à venir. Comme le personnage principal de *Cléo de cinq à sept* d'Agnès Varda (1962), on peut redouter les résultats d'un examen médical. Mais notre émotion peut aussi concerner un agent ou un événement qui n'existe pas. Par exemple, en entendant un bruit au milieu de la nuit, je peux avoir peur qu'il n'y ait un voleur dans la maison, sans que cela soit réellement le cas. Bien que le voleur n'existe pas, il n'y a nulle incohérence, ni nulle irrationalité tant que je n'ai pas fini d'inspecter l'ensemble de la maison. Mon comportement n'est pas déraisonnable, mais au contraire prudent si, par exemple, j'ai déjà

57. La stratégie est ancienne et récurrente dans le genre de l'horreur. Les mêmes rumeurs ont par exemple récemment circulé autour de *Paranormal activity* (Oren Peli, 2007).

été cambriolé. Dans ce cas, j'ai une émotion à la pensée qu'il y a peut-être un voleur, même si ce voleur n'existe pas. Seulement, ce n'est pas la pensée qui provoque ma peur (il n'est pas nécessaire que mon cœur batte la chamade, que ma bouche s'assèche, etc., il suffit que je me lève pour aller voir), c'est le bruit qui l'a causée. Pour reprendre la distinction entre cause et objet de l'émotion, la cause de ma peur est un bruit entendu dans la nuit, tandis que son objet est qu'un voleur soit dans la maison qui menace mes biens, voire ma vie. (Hacker 2009, 57)

Si l'objet de l'émotion peut être un agent ou un événement qui n'existe pas, alors il faut reconnaître qu'il n'est nullement incohérent ou irrationnel de s'émouvoir pour des personnages ou des événements fictifs. Par exemple, je peux avoir peur que l'*alien* ne soit tapi derrière Ripley quand elle cherche son chat. Dans ce cas, la cause de ma peur est l'ensemble des procédés employés par le réalisateur pour me mettre dans cet état émotionnel en me présentant notamment son objet, l'*alien*, comme une menace pour les personnages. Dans cette hypothèse, on a peur pour Ripley comme on peut avoir peur pour des gens à qui l'on tient, même si Ripley n'existe pas.

On objectera que cela ne fait que déplacer le problème puisque la question est toujours celle de savoir comment nous pouvons être émus par le sort de Ripley ou d'Anna Karénine. Il y a cependant une différence importante entre l'émotion suscitée par le monstre et l'émotion relative à un personnage comme Ripley ou Anna Karénine dans la mesure où nous nous sommes attachés aux personnages principaux en suivant leur histoire. En effet, suivre une histoire, c'est souvent suivre les efforts des personnages pour surmonter les obstacles qui s'opposent à la poursuite de leurs buts et de leurs objectifs. Comme le suggère Hacker, suivre un récit suppose donc de se soucier des buts et des objectifs des personnages au point de produire les raisonnements pratiques que le spectateur ou le lecteur doit faire pour comprendre les intentions et les actions des différents personnages (Hacker 2009, 58). Si c'est vrai, alors les émotions ressenties pour les personnages principaux ne réclament pas davantage d'explication que le fait que nous aimions raconter ou écouter des histoires.[58] En bref, nous aimons les histoires, ce qui veut dire que nous aimons comprendre l'histoire, ce qui suppose de mobiliser nos pouvoirs intellectuels et émotionnels.

Carroll dit quelque chose comme cela lorsqu'il écrit :

> Il me semble malvenu de dénigrer (*disparage*) nos réactions émotionnelles aux fictions [en les tenant pour] irrationnelles si elles s'accordent avec ce qui est approprié de façon normative à l'intérieur de l'institution de la fiction. Elles sont rationnelles, en ce sens, en ce qu'elles sont normales ; elles ne sont pas irrationnelles au sens où elles seraient anormales.(Carroll 1990, 83)

58. Voir Wittgenstein (2000 [1966], 101-102).

Autrement dit, une bonne histoire sera une histoire qui parviendra à provoquer ce jeu de nos facultés. Le paradoxe de la fiction semble s'évanouir : un bon récit a le pouvoir bien réel de causer des émotions dont l'objet est, en gros, ce qui arrive aux personnages principaux. Si j'ai peur pour Ripley, ce n'est pas parce que je crois que Ripley existe réellement, ni même seulement parce que j'entretiens une pensée dont elle est le contenu. Quand, à la fin du film, Ripley se retrouve enfermée dans la navette *Narcissus* avec l'*alien*, la cause générale de ma peur est le film que je regarde, comme quand on dit que « c'est un film qui fait peur », et sa cause particulière est qu'en suivant l'histoire, je m'intéresse au sort de Ripley, ce qui me conduit à avoir peur pour elle. La cause de ma peur est le film que je regarde, l'objet de ma peur est la menace que fait présentement peser sur elle l'*alien*. Ce n'est donc pas la menace de l'*alien* qui cause ma peur, puisque cette menace n'existe pas en dehors de la fiction, mais mon adhésion au film, le fait que je le suive activement.

Mais qu'en est-il alors de l'émotion, indéniable, provoquée à la vue de l'*alien* ? N'a-t-on pas non seulement peur de ce qu'il fait ou pourrait faire aux personnages, mais de ce qu'il est en lui-même ? N'est-ce pas parce qu'il menace non seulement des personnages, mais aussi mon schème conceptuel qu'il me dégoûte et m'effraie ? Dans ce cas, comment comprendre cette peur si l'on sait que l'*alien* n'existe pas ?

Si l'*alien* s'avançait vers moi, la cause de ma peur serait identique à son objet : la menace que représenterait l'*alien* pour ma vie. Mais, dans le cas du film ou d'une image de l'*alien*, ce qui cause ma peur ne peut pas être la menace qu'il fait peser sur moi. Je soutiens que de même que c'est la vue du chien qui cause ma peur, de même c'est la vue (plutôt que la pensée) de l'*alien* qui cause ma peur et mon dégoût. De même que ma peur à la vue des chiens s'explique par une cause qui n'est pas nécessairement connue de moi (je peux ne pas me souvenir avoir été mordu étant très jeune, par exemple, ou ma phobie peut avoir une tout autre origine), de même ma peur et mon dégoût pour l'*alien* s'expliquent par des causes dont je n'ai pas nécessairement conscience (son aspect reptilien, visqueux, son mode de reproduction, etc.). Cela signifie qu'il faut admettre l'idée qu'il est des images et des visages qui font peur, y compris à des adultes, indépendamment de la réalité de la menace que font peser ces images et les porteurs de ces visages sur ceux qui en ont peur. Cela suppose de refuser la conception que Carroll semble se faire de la perception cinématographique et cela nous conduit donc à la deuxième critique de sa théorie de la pensée émouvante, celle qui porte sur la relation de l'image filmique à la pensée du spectateur.

11 Des images horribles

La théorie de Carroll semble présupposer l'analyse suivante de l'expérience du spectateur de cinéma : devant l'écran, le spectateur voit des couleurs et des formes en un certain ordre assemblées et en mouvement comme des êtres

et des choses qui ont une certaine histoire. Dans un film d'horreur, l'histoire rapporte les crimes d'un être que le spectateur voit comme un monstre, c'est-à-dire comme un être scientifiquement impossible. Puisque, selon la définition de Carroll, un monstre est un être impossible, alors le spectateur ne peut pas voir le monstre, mais seulement voir ce qui apparaît à l'écran, les données sensibles transmises par sa vue (et son ouïe) comme un monstre. Par exemple, la viande d'agneau projetée sur Kane par un Ridley Scott hors champ[59] dans la scène du *Derelict* est vue comme un monstre extraterrestre qui jaillit d'un œuf en s'agrippant violemment au visage de Kane. L'image produirait la pensée qui causerait l'émotion.

Malcolm Turvey a soutenu que le problème principal de cette conception est qu'elle semble reléguer la perception filmique à un rôle subsidiaire ou secondaire peu plausible. (Turvey 1997, 433) En effet, il semble étrange de dire que nous pensons quand nous regardons un film et que nous y voyons un monstre. Imaginons un enseignant qui projette un extrait d'un film, par exemple la première séquence *d'Halloween*, et qui demande à ses élèves non pas « qu'en pensez-vous ? », qui appellerait une évaluation, mais « à quoi pensez-vous ? » Quelles seraient les réactions des élèves ? Il y a fort à parier qu'ils ne comprendraient pas, avec raison, la question. En revanche, ils répondraient sans difficulté à la question de savoir ce qu'ils ont ressenti en regardant cette séquence et ils pourraient raconter ce qu'ils ont vu. Autrement dit, ce que nous disons quand nous rapportons notre expérience d'un film ou d'une séquence ne fait pas intervenir, sinon dans certaines circonstances particulières, les pensées suscitées par le film, mais plutôt les choses vues et entendues et la façon dont elles peuvent susciter certaines émotions.

En outre, la relégation de la perception filmique à un rôle secondaire a pour effet de conduire à refuser au *medium*, c'est-à-dire ici au moyen d'expression, cinématographique, tout pouvoir spécifique de produire des émotions.[60] En effet, si c'est la pensée qui cause l'émotion, alors la nature des moyens de produire cette pensée (roman, scénario, description dans un traité philosophique, etc.) importe peu pour comprendre l'étiologie de l'émotion. C'est d'ailleurs ce qui permet à la théorie de Carroll de prétendre valoir pour toute l'horreur artistique (*art-horror*), qu'elle soit picturale, littéraire ou cinématographique. Mais, ce que l'exemple du Grand Ancien de Lovecraft ou de la mise en scène cinématographique du *chestburster* tendent à montrer, c'est que l'apparition d'émotions est conditionnée par la mobilisation appro-

59. Pas entièrement puisqu'un œil attentif et averti verrait la main de Scott à travers les parois de l'œuf.

60. Carroll a mené une attaque nourrie pendant plusieurs années autour du mot d'ordre « Oubliez le *medium* ! ». Cette critique est utile dans la mesure où elle devrait inciter à faire un usage très prudent du terme quand on le mobilise dans des arguments. Cependant, on peut soutenir que plutôt que d'être un terme technique, plus ou moins efficace ou dangereux pour la réflexion, la notion de *medium* est surtout le nom d'un problème, celui de savoir quelles sont les possibilités expressives d'un art. Voir Carroll (1996, 1-74).

priée des possibilités d'un *medium* artistique particulier : il ne suffit pas de produire une collection de propriétés descriptives du monstre, il faut aussi savoir présenter au public ces propriétés d'une façon idoine. D'ailleurs, l'idée que la réaction à une pensée émouvante née d'un film n'a pas besoin du film a de quoi refroidir les plus ardents défenseurs de la théorie de la pensée émouvante. En effet, on se heurte alors à la question de savoir pourquoi l'émotion serait plus intense quand on regarde le film (ou quand on lit le livre), plutôt que pendant la lecture du scénario ou qu'après la vision ou la lecture.

Carroll ne répond pas à cette objection. La seule description de l'expérience cinématographique qui pourrait nous renseigner est celle (Carroll 1990, 80), déjà évoquée, où pour prouver que l'émotion est suscitée par la pensée, Carroll cite des stratégies d'évitement qui mettent en évidence que nous avons le pouvoir de nous empêcher de penser à ce que nous montre et nous raconte le film. Mais, d'une part, on pourrait se demander si Carroll ne néglige pas ici les différences entre voir et regarder sans faire attention. D'autre part, si la pensée a le pouvoir de nous empêcher d'être émus par le film, cela ne prouve pas que ce soit elle qui nous émeut dans l'expérience usuelle, mais tendrait plutôt à prouver le contraire : nous sommes émus quand nous ne mobilisons pas d'autres pouvoirs intellectuels que ceux escomptés par le réalisateur pour contribuer à l'apparition de l'émotion.

Soutenir que l'image filmique produirait la pensée qui causerait l'émotion semble donc devoir conduire à reléguer à un rôle subsidiaire peu plausible la perception filmique. Plutôt que d'introduire, avec la notion de pensée émouvante, un fossé ensuite difficile à franchir entre la perception filmique et l'émotion, il serait peut-être préférable de chercher à comprendre comment on peut être ému directement à la vision d'images filmiques. Cela suppose de réfléchir sur ce que nous disons quand nous regardons une image ou un film. Autrement dit, cela suppose de réfléchir à la « grammaire », à nos modes d'emploi, du verbe « voir ».

S'il est juste de décrire la théorie de Carroll comme présupposant l'idée que, devant l'écran, le spectateur voit des couleurs et des formes comme des êtres et des choses qui ont une certaine histoire, alors il n'est pas exagéré de penser qu'elle présuppose une certaine conception de la perception où le concept, rendu célèbre par Wittgenstein du « voir comme », est tenu pour central. L'expression « voir comme » désigne ce processus mystérieux de « vision de l'aspect » (Wittgenstein 2004, 300) par lequel, sans que rien n'ait changé dans l'image, ou dans un visage, on en vient à voir la même chose qu'auparavant comme autre chose, par exemple, l'image du canard comme étant celle d'un lapin. (Wittgenstein 2004, 275) Ce phénomène semble en effet parfaitement s'accorder avec la théorie de Carroll dans la mesure où c'est comme si la perception de l'image produisait une pensée qui causait en retour une certaine interprétation de l'image. Puisque rien n'a changé dans l'image, mais que ma perception a changé, c'est donc que quelque chose a changé ailleurs : ce ne peut donc être que ma pensée de l'image. Ainsi, toute perception mobiliserait toujours déjà une pensée qui interpréterait le donné brut sensible.

Le problème est que toutes les expériences visuelles ne sont pas des expériences de « voir comme ». Il est des cas où je vois nécessairement et immédiatement une chose sous un seul de ses aspects. C'est ce que Wittgenstein appelle la « "vision continue" de l'aspect » (Wittgenstein 2004, 275). Or, contrairement à ce que le raisonnement précédent pourrait laisser penser, le cas ordinaire n'est pas le « voir comme » qui est pris comme paradigme de l'expérience visuelle dans la théorie ci-dessus énoncée, mais le « *regard as* », la vision continue de l'aspect. Quand je vois l'image conventionnelle d'un lion, je vois immédiatement un lion, je ne vois pas l'image en tant que lion. (Wittgenstein, 2004, 290-291) De même que je ne suis pas libre de ne pas voir un canard ou un lapin dans la fameuse image du canard-lapin de Jastrow (ill. 5), de même ne suis-je pas libre de ne pas voir un lion dans une image conventionnelle de lion.

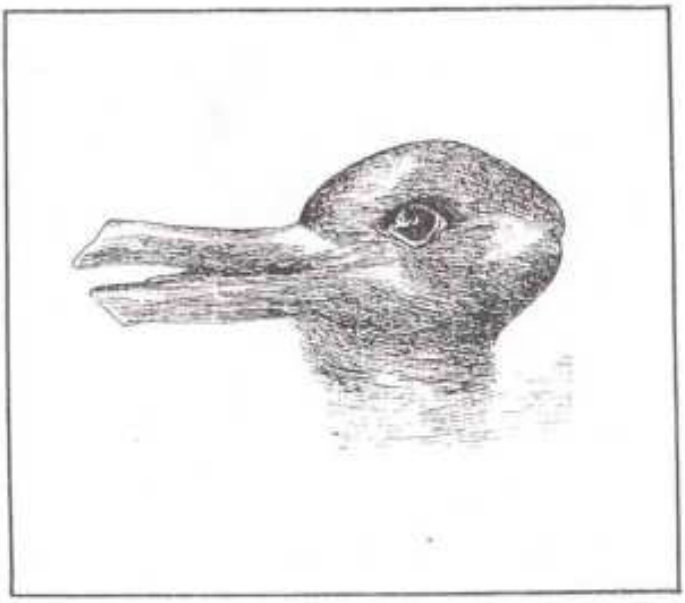


FIG. 20.—Do you see a duck or a rabbit, or either? (From Harper's Weekly, originally in Fliegende Blätter.)

Ill. 5 Le canard-lapin de Jastrow. La légende dit : « Voyez-vous un canard ou un lapin, ou les deux ? »

On objectera que si la vision du lion nous semble immédiate et nécessaire, c'est parce que l'habitude a rendu le processus de pensée si rapide qu'il en est devenu inconscient. En revanche, quand nous sommes confrontés à des figures ambiguës, nous prenons conscience de ce que toute perception comprend toujours une composante passive, par où les sens nous renseignent sur les couleurs et les formes présentes sur l'image, et une composante active, par où l'esprit interprète, constitue le donné brut sensible en contenu de pensée.

Mais ce que montre l'exemple du canard-lapin, c'est que, contrairement au cas des figures géométriques comme le triangle △ qui « peut être vu comme un trou de forme triangulaire, un objet, un dessin géométrique, comme reposant sur sa base ou suspendu par son sommet, comme une montagne, un coin, une flèche ou un signe indicateur, comme un objet renversé qui aurait dû (par exemple) reposer sur son côté le plus court, comme la moitié d'un parallélogramme, et comme d'autres choses encore » (Wittgenstein 2004, 283), nous n'avons pas à chercher l'aspect dans notre imagination ou notre pensée, mais à le trouver dans l'image elle-même. En effet, dans la mesure où l'apparition des aspects du triangle dépend de notre activité mentale, nous ne sommes pas surpris de ce que nous y découvrons. En revanche, dans le cas du canard-lapin, nous pouvons non seulement être surpris, mais aussi échouer à trouver l'aspect recherché. Ainsi, dans l'image-puzzle, il est possible que nous ne trouvions pas le visage caché dans l'arbre. (Turvey 1997, 451-452) À la différence de la figure triangulaire, il est donc remarquable que nous ne soyons pas libres d'interpréter l'image du canard-lapin de Jastrow de différentes façons, mais contraints de le faire de l'une ou l'autre des deux façons suivantes : nous pouvons voir la figure comme celle d'un canard ou comme celle d'un lapin. C'est un cas de perception de l'aspect, mais en reconnaissant dans l'image un canard ou un lapin, je ne mets pas plus en jeu ma pensée qu'auparavant. Je reconnais directement l'image comme celle d'un canard ou comme celle d'un lapin.

On peut soutenir que, dans la plupart des cas, mais pas dans tous les cas, voir ce qu'une image représente, c'est comme voir la figure du canard-lapin sans percevoir son ambiguïté, en ignorant l'interprétation alternative. On voit bien un aspect, mais cet aspect ne peut changer et nous est imposé par l'image. La perception d'une image figurative est la plupart du temps un cas de vision continue de l'aspect. L'aspect n'est donc pas quelque chose qui serait ajouté par l'esprit sous la forme d'un contenu mental ajouté au donné sensible, mais quelque chose qui est toujours déjà présent dans l'image et que l'on doit chercher à voir.

Quelle leçon peut-on en tirer pour l'émotion que suscite en nous la vision d'une image d'un monstre fictif ? Il est de nouveau tentant d'adopter la théorie de la pensée émouvante de Carroll. En effet, si l'on pourrait éventuellement se passer de cette théorie pour dire que lorsque je regarde une réalité effrayante, un cadavre par exemple, l'objet provoque causalement, immédiatement et nécessairement (je n'ai pas le choix d'y voir autre chose) mon émotion, en revanche, je ne peux pas dire que quand je regarde une surface plane recouverte de couleurs et de formes, l'objet provoque causalement mon émotion. Tout ce que je peux dire, c'est que j'ai une expérience visuelle d'une surface plane recouverte de couleurs.

Pourtant, lorsque je suis devant une peinture, une photographie ou un film d'une scène horrible (ill. 6), je ne dis pas que j'ai une expérience visuelle d'une surface plane recouverte de couleurs, mais plutôt que j'ai une expérience visuelle d'une scène d'horreur, ou mieux, et plus simplement que je

vois quelque chose d'horrible, c'est-à-dire un spectacle qui produit en moi de la peur et du dégoût. Comment pourrais-je donc dire que je vois quelque chose d'horrible, alors que ce qui est présent dans mon champ visuel n'est qu'une surface plane recouverte de couleurs, sans faire intervenir ma pensée qui vient interpréter les données sensibles pour les constituer en représentation ordonnée, signifiante et émouvante ?

Ill. 6 Francisco Goya, *Saturne dévorant ses enfants*, 1820-1823 (peinture murale marouflée sur toile, 143x81, musée du Prado, Madrid)

Cependant, si nous devons reconnaître que, la plupart du temps, nous ne sommes pas libres d'interpréter ce que nous voyons, mais que nous voyons immédiatement et nécessairement un aspect qui est toujours déjà présent dans l'image, alors il se pourrait que l'aspect horrible ne soit pas un élément ajouté mentalement par une pensée émouvante, mais déjà présent dans l'image. Cela veut dire que, devant l'image, je ne vois des couleurs en un certain ordre assemblées que si je fais un effort d'attention spécial pour me concentrer sur cette dimension formelle du tableau. Comme l'écrit Wittgenstein :

> Quelqu'un regarde une photographie où sont représentés des hommes, des maisons et des arbres n'a pas l'impression qu'il lui manque la spatialité.

> Nous aurions du mal à décrire cette photographie en termes d'agrégat de taches de couleur sur une surface. (Wittgenstein 2004, 299)

D'ordinaire, je vois directement ce dont l'image est l'image : je vois le monstre en voyant l'image et l'horreur que cela m'inspire n'est pas moins immédiate et nécessaire que si j'étais devant le monstre. Ici, la cause de l'émotion, la vue de l'image, provoque ma peur et mon dégoût du monstre qui y est représenté, l'objet de l'émotion. Si je n'ai pas peur de l'image comme j'aurais peur du monstre s'il existait, il n'en reste pas moins qu'en tant qu'elle contient l'aspect ou les aspects qui suscitent ma peur et mon dégoût, elle a quelque chose d'effrayant en elle-même, ce que l'on peut reconnaître sans être irrationnel.

Ce point mérite d'être développé en relation avec ce qu'on pourrait appeler, en prenant modèle sur le paradoxe de la fiction de Radford, le « paradoxe de la religion ». On en trouverait une formulation dans les premières pages du *Rameau d'or* de Frazer (Frazer 1984 [1911-1915]), lorsqu'après avoir décrit le rituel meurtrier par lequel un individu succédait à son prédécesseur au statut de prêtre-roi du bois de Némi, l'anthropologue demande comment des gens aussi rationnels que les Romains, capables de dominer le monde pendant des siècles, inventeurs de la république et d'un modèle de rationalité juridique ont pu perpétuer et se soumettre à des rituels aussi barbares. Autrement dit, comment peut-on être d'ordinaire si rationnel et dans le même temps entretenir des pratiques et des croyances si irrationnelles ? Cela rappelle la question de Radford : comment peut-on d'ordinaire ne pas s'émouvoir pour ce qui n'existe pas et dans le même temps s'émouvoir pour des fictions ? On sait que la solution de Frazer consiste à attribuer aux Romains une croyance magico-religieuse complexe que l'on peut résumer en gros en disant que le prêtre-roi serait le correspondant terrestre de Diane, déesse du bois de Némi et de la fécondité, et que leur sort et donc le sort de la nature seraient liés au point que la maladie et la vieillesse du prêtre pourraient constituer une menace pour le retour du printemps. Bref, pour Frazer, on ne peut pas comprendre que les Romains aient pu s'émouvoir pour un tel rituel sans leur attribuer une théorie, un ensemble de pensées susceptibles de justifier leur investissement émotionnel. Malgré les apparences, ce ne serait donc pas la conduite des Romains qui serait irrationnelle, mais leur mauvaise théorie magico-religieuse. De même, chez Carroll, la solution du paradoxe de la fiction consiste à attribuer aux spectateurs une pensée susceptible de les émouvoir pour ce qui n'existe pas : ce n'est pas l'image du monstre qui émeut, mais la pensée du monstre que nous entretenons après l'avoir vue.

Dans ses *Remarques sur le* Rameau d'or *de Frazer* (Wittgenstein 1977), Wittgenstein critique fortement la méthode et les conclusions de Frazer en leur reprochant essentiellement de chercher à expliquer plutôt que de décrire les phénomènes anthropologiques étudiés (Chauviré 2004, 79-82). Cela signifie que Frazer conçoit l'étude des phénomènes humains sur le modèle positiviste des sciences de la nature qui considèrent qu'on rend compte d'un phénomène naturel en développant une théorie qui montre à quelle loi obéit le

phénomène, alors qu'il devrait tenir compte de ce que l'étude de la conduite humaine est toujours en même temps pour le chercheur en sciences humaines l'étude de sa propre conduite. Autrement dit, la situation de l'anthropologue oscille entre l'extraordinaire et l'ordinaire, l'étranger et le familier et ne doit pas éviter ce que cela peut avoir d'inquiétant en l'échangeant contre la posture du physicien ou du biologiste, sous peine de voir son objet lui échapper. À propos du meurtre du prêtre-roi, c'est par exemple un présupposé contestable que d'admettre d'emblée, comme le fait Frazer, que les Romains ont conçu ce rituel autrement que nous. Autrement dit, pourquoi l'émotion d'horreur que cela suscite en nous, et que décrit si bien Frazer dans les premières pages du *Rameau d'or* — qui ont quelque chose d'une séquence cinématographique — ne pourrait-elle pas être ce qui a donné son importance au rituel aux yeux des Romains ? Pourquoi ne pourrait-on pas dire que l'aspect effrayant du rituel est ce qui fait qu'il ait été susceptible, à une certaine époque, dans une certaine culture, de devenir une institution ? Wittgenstein dit que l'on ne peut pas comprendre l'importance qu'a pu revêtir ce rituel pour ceux qui le tenaient pour sacré si l'on n'est pas saisi par le sentiment de la « majesté de la mort » qu'il exprime et que les récits ou les descriptions qu'on en fait peuvent susciter. Mais la « majesté de la mort » n'est pas de nouveau une pensée émouvante qu'il faudrait avoir pour ressentir l'émotion : c'est l'aspect que l'on doit trouver dans les descriptions et les récits qui nous en sont parvenus et que les Romains de l'époque ne pouvaient pas ne pas percevoir immédiatement et nécessairement. Autrement dit, il faut reconnaître que certaines images et certains récits contiennent bien des aspects susceptibles de nous effrayer d'une façon telle que nous ne soyons pas seulement effrayés par ce qu'ils représentent, mais aussi par ce qu'ils sont.

Il est remarquable que l'un des plus grands réalisateurs européens du genre de l'horreur, Dario Argento, ait fait de cette idée le centre de deux ses films, *Profondo Rosso* (*Les Frissons de l'angoisse*, 1975) et *Trauma* (1993).[61] Dans ces deux films, en effet

> [c]haque fois, la vérité est visible, si ce n'est que le protagoniste, plongé dans l'effroi et pris dans l'immédiateté du danger, tout comme le spectateur, happé par une action paroxystique, ne sont pas à même d'en décrypter correctement le spectacle. C'est de cette erreur d'appréciation que naît la fiction. Les héros [de *Profondo Rosso* et de *Trauma*] pourtant ne pèchent pas tant par négligence que par subtilité : le sens du détail leur échappe parce qu'ils extrapolent à partir de lui, dans une surenchère d'interprétation où ils entraînent le spectateur, avec le concours actif de la mise en scène. Leur erreur est de confondre ce qu'ils ont vu et ce qu'ils *croient* avoir vu (comme le glisse à Marcus son ami Carlo, fils et complice de la

61. Pour le lecteur européen, le fait que Noël Carroll exclut du genre de l'horreur la tradition italienne du *giallo*, sorte de sous-genre cousin du *slasher* américain lancé par Mario Bava et dans lequel Dario Argento s'inscrit, est très difficile à admettre.

> meurtrière). Confronté face au mur du couloir à une béance là où il avait deviné une présence, Marcus, trop subtil, hasarde une hypothèse du tableau volé, la disparition d'un tableau qu'il qualifie de « *collection of faces* », de *composizione*, alors que le fin mot de l'histoire relève plutôt du principe de la lettre volée : dans la scène de l'appartement, le (la) coupable était (fugitivement) à l'image, accessible au regard comme à la mémoire – si ce n'est que Marcus *n'a pas fini* de la voir. Tout au long du film, l'enquête de Marcus va donc s'égarer sur de fausses pistes chaque fois qu'il prétend explorer en profondeur une cachette ou un passé, qu'il cherche à gratter la surface au lieu d'y chercher le reflet ; (. . .) Obsédé par la profondeur, Marc se heurte à des successions d'écrans qu'il veut percer avant de comprendre qu'il doit faire confiance aux reflets : plus tard, dans la scène de l'école, c'est d'avoir vu à temps sur le mur l'ombre de Carlo (. . .) qui lui sauve la vie. . . (Chauvin 1998, 178)

Marcus, joué par David Hemmings, l'acteur principal du *Blow Up* (1966) d'Antonioni, pense donc à la façon de Carroll : confronté à la question de savoir ce qui a pu provoquer son sentiment d'une différence d'aspect des tableaux du couloir, il ne se fie qu'à sa pensée qui lui dit qu'il doit manquer un tableau, plutôt qu'à ce qu'il a vu directement et revu ensuite, à savoir le visage de l'assassin. De même, alors qu'il découvre péniblement un dessin sur un mur recouvert d'une mince couche d'enduit, il ne finit pas de le regarder alors que l'identité du criminel y est pourtant révélée, mais décide de continuer à chercher ailleurs, plus en profondeur, en creusant à travers une cloison. Si l'on devait trouver de la philosophie dans ces films, ce serait peut-être celle-ci : la vision correcte suppose moins d'imaginer ou d'apporter un contenu de pensée que de regarder et de chercher à se souvenir de ce que l'on a vu directement. On peut aussi y voir un élément réflexif : Argento inciterait les spectateurs avides d'horreur, et curieux d'en découvrir la nature, à comprendre que sa cause n'est pas à chercher en profondeur, mais à la surface même des images et des visages où l'on peut voir directement l'aspect effrayant. Ce serait peut-être enfin l'un des sens à donner à l'importance de la musique dans le film : la mélodie du générique est d'emblée inquiétante, Marcus comme Carlo sont des pianistes professionnels et, une fois passé le choc des images insérées dans le générique, le film s'ouvre sur une séance de répétition d'un groupe de jazz dirigé par Marcus, qui interrompt l'interprétation d'un morceau pour reprocher aux autres musiciens d'avoir un jeu « trop propre », « trop précis », « trop formel », alors qu'il ne faudrait pas oublier les origines du genre musical (« souvenez-vous que ce genre de jazz vient des bordels. . . »). Si ces paroles parlent en fait, par analogie, d'un autre genre, le genre cinématographique du *giallo* dont Argento revendique ici l'héritage tout en déclarant ainsi que rester fidèle à son esprit suppose de ne pas appliquer à la lettre ses conventions qui sont devenues sclérosantes, elles peuvent aussi valoir pour la musique en général et nous rappeler que son pouvoir n'est pas seulement de nous charmer par des harmonies propres, précises et bien formées, mais aussi de nous inquiéter par une mélodie suffisamment simple

pour produire son effet sur n'importe qui. Reconnaître qu'une musique peut faire peur, par exemple le passage de la *Gnossienne n° 3* (1890) d'Érik Satie situé à peu près aux deux tiers du morceau, c'est reconnaître qu'une œuvre peut émouvoir sans mobiliser de contenu de pensée particulier, mais c'est surtout admettre l'absence de pertinence du paradoxe de la fiction. De même qu'une musique peut provoquer l'angoisse, si l'on accepte de définir l'angoisse comme une peur sans objet, de même une image ou un récit peuvent-ils susciter la peur quelles que soient par ailleurs les croyances du spectateur quant à l'existence de ce qui est ainsi représenté.

Ill. 7 Recherche d'un aspect : le meurtrier est tapi dans l'image. Photogramme issu de *Profondo Rosso* (Argento, 1975)

12 « SOLUTION GÉNÉRALE » ET « SOLUTION UNIVERSELLE » DU PARADOXE DE L'HORREUR

Carroll présente en réalité une double solution du paradoxe de l'horreur, qu'il qualifie respectivement de générale et d'universelle. La solution générale est celle qui soutient que nous prenons du plaisir à suivre une histoire de découverte où l'horreur est le prix à payer pour voir notre curiosité satisfaite par quelque chose d'inconnu. La solution universelle, quant à elle, est censée valoir pour toutes les œuvres d'épouvante, qu'elles soient narratives ou non, qu'elles aient une structure de découverte ou une structure du type commando. [62] Elle revient à affirmer que ce qui nous attire dans l'horreur, c'est le caractère anormal du monstre, qui nous dégoûte en même temps qu'il nous fascine dans la mesure où il viole nos catégories culturelles, sans nous faire fuir puisque nous ne sommes pas horrifiés par le monstre lui-même, mais par la pensée du monstre :

62. Carroll a conçu la solution universelle pour pouvoir rendre compte des œuvres d'horreur non narratives. Cela ressemble donc à une solution *ad hoc*. Si je privilégie, dans la place que je lui accorde, la solution générale, c'est d'abord parce qu'il s'agit de la plus intéressante, ensuite parce que c'est celle à laquelle Carroll consacre le plus d'énergie dans son ouvrage (c'est d'ailleurs celle qui est le plus souvent retenue dans la littérature spécialisée, au moins depuis Hume) et c'est surtout la solution qui semble convenir aux œuvres narratives que sont les films d'épidémie.

> En tant que violations des catégories culturelles actuelles, [les monstres] perturbent et dégoûtent, mais, en même temps, ils sont aussi des objets de fascination – de nouveau, pour cette seule raison qu'ils transgressent les catégories actuelles de pensée (188)

Cette solution « co-existentialiste » où l'horreur et le plaisir coexistent de façon finalement contingente s'opposerait, selon Carroll, à une conception « intégrationniste » des plaisirs de l'horreur selon laquelle l'horreur artistique serait nécessairement liée au plaisir (Carroll 1990, 191). Mais alors, la critique formulée contre la première théorie, psychanalytique, de Carroll revient : le plaisir de l'horreur n'a plus qu'un caractère extrinsèque et Carroll doit justifier le fait que nous n'allions pas chercher d'autres moyens moins horribles de l'éprouver. Comme le remarque Alex Neill, si « dans le cas du consommateur moyen d'horreur artistique, (. . .) l'horreur artistique que nous ressentons est finalement surpassée (*outweighed*) par la fascination du monstre » (Carroll, 1990, 192), alors cette expérience n'est pas sans rappeler l'expérience d'aller chez le dentiste où la douleur endurée est censée être surpassée par le soulagement du mal de dents. Or, il est évident que si nous pouvions trouver un moyen de ne plus souffrir du mal de dents sans aller chez le dentiste, nous le ferions. La question devient donc celle de savoir si nous ne pourrions pas avoir le plaisir de la fascination sans endurer les peines de l'horreur et si l'amateur d'horreur ne serait pas un amateur de contes de fée et de mythes qui s'ignore. (Neill, 1991, 60)

Outre l'insuffisance de la définition carrollienne du monstre comme être impossible (une épidémie dégoûte et fascine sans être impossible à penser), la solution universelle s'appuie de nouveau sur la théorie de la pensée émouvante : nous aurions peur à la pensée du monstre, sans avoir vraiment peur puisque le monstre n'existe qu'en pensée, ce qui éviterait que la peur ne nous gâche le plaisir de la découverte du monstre. C'est, en gros, la solution de l'abbé Dubos (1719), rejetée par Hume au début de son essai sur la tragédie (Hume 1999 [1757]) et moquée par Rousseau dans sa *Lettre à d'Alembert* (2003 [1758], 73) : l'émotion négative est agréable parce qu'elle est affaiblie par la connaissance du caractère fictif de l'histoire. Mais le problème soulevé demeure : on ne comprend toujours pas pourquoi ce qui ne saurait nous effrayer parce que nous pensons qu'il est impossible que cela existe pourrait nous effrayer parce que nous y pensons. En outre, cette conception identifie de nouveau de façon illégitime l'objet de l'horreur à sa cause et l'expérience de l'œuvre à une suite de pensées, c'est-à-dire de descriptions de collections de propriétés. En effet, la théorie de Carroll semble dire qu'il suffirait de paraphraser les pensées de l'œuvre pour éprouver une émotion. Mais un livre ou un film d'horreur n'est pas réductible à un ensemble de pensées à propos de monstres que l'on pourrait paraphraser sans dommage pour l'émotion des spectateurs, car l'horreur suscitée par le monstre dépend de son inscription dans le contexte entier du récit. Bref, la forme et le contenu sont inséparables dans les films d'horreur comme dans d'autres genres artistiques (Moyal-Sharrock 2009, 175).

13 Des plaisirs et déplaisirs de l'horreur cinématographique

Il ne s'agit cependant pas de dire que tout le plaisir pris aux films d'horreur tient aux émotions cognitivement impénétrables et que cela suffit à résoudre le paradoxe de l'horreur. Au contraire, il faut reconnaître qu'une autre des limites de l'argument de Carroll est de supposer que le plaisir pris aux récits d'horreur est en fait pris à la structure narrative. En effet, si tremblements, sursauts et horreur sont indissociables de la totalité du récit, et donc bien relatifs à la structure narrative, il serait absurde d'affirmer qu'il s'agit là du seul plaisir offert par le genre. Outre le plaisir intrinsèque de sursauter, d'être surpris, on comptera sûrement le plaisir du suspense, de la tension que le réalisateur doit toujours maintenir et qui vivifie l'intérêt que nous prenons aux qualités narratives et formelles de l'œuvre en faisant que la vivacité de l'émotion pénible rejaillisse sur l'émotion prédominante (Hume 1999 [1757]), mais aussi le plaisir de pouvoir contrôler ses émotions en décidant du moment où l'expérience peut s'arrêter (Morreall 1985), celui de se rassurer à bon compte sur sa capacité à s'émouvoir pour le sort de l'humanité (Descartes 1989 (1645), Feagin 1983), celui d'avoir surmonté une épreuve rituelle pour prouver son courage (Shaw 2001), sa virilité et en retirer au final un plaisir de second ordre (Carroll 1990, 193), voire celui de sympathiser avec le sentiment de puissance du monstre (Shaw 2001). Dans l'ordre des plaisirs de second ordre ou « métaplaisirs », c'est-à-dire des plaisirs pris à l'idée d'avoir fait quelque chose, qu'offre l'horreur artistique, on pourrait aussi compter le plaisir d'avoir exercé sa capacité à réagir comme il faut à l'œuvre, d'être parvenu à trouver plaisant le fait d'avoir peur et d'être dégoûté et enfin d'avoir prouvé sa « flexibilité mentale » en ayant su apprécier les créations d'une nouvelle pratique artistique (Feagin 1992, 83-84).

Il ne faudrait pas non plus oublier que l'horreur artistique est une institution sociale, avec ses fanzines [63], ses conventions, ses rites, etc. Par exemple, on regarde souvent un film d'horreur à plusieurs, un peu comme on assiste à une compétition sportive : le plaisir de « vivre » un événement en commun, qui peut passer par des manifestations bruyantes de joie ou de peine, et par un jeu de simulation où chacun fait comme si le monstre existait, fait semblant d'y croire et d'en avoir peur (Walton 1990), peut aussi être recherché et trouvé. [64]

Cependant, à réfléchir ainsi sur l'essence du plaisir pris à l'horreur cinématographique, on ne risque pas seulement de méconnaître sa diversité.

63. Voir l'article de Robert Warshow sur la passion de son fils pour le genre et les « séries culturelles » dans lesquelles il s'inscrivait (Warshow, 2002 [1954], 53-74).

64. Voir, par exemple, la description donnée par Carol J. Clover des réactions du public des *slasher films* dans les années 1980 : les *teenagers* acclament le tueur pendant le début du film, mais applaudissent ensuite les assauts défensifs de la fille de la fin, la « *Final Girl* » (Clover, 1996 [1987], 72).

On passe aussi souvent trop vite sur la diversité des films que l'on range dans la catégorie du cinéma d'horreur. Or, au vu de la difficulté à trouver des traits nécessaires et suffisants pour définir le genre (Smuts 2009a, 505-506), il semble raisonnable de penser que ces films ne partagent pas une seule caractéristique qui serait commune à tous, mais qu'ils entretiennent les uns avec les autres des « ressemblances familiales » (Wittgenstein, 2004, § 66-67, 64-65). [65] Si c'est vrai, alors il n'y a pas de raison *a priori* que l'expérience que nous faisons des films d'horreur soit moins diverse que les films eux-mêmes. Au contraire, il semble probable que si les films d'horreur forment une famille, alors les expériences des spectateurs entretiennent entre elles un air de famille que le théoricien ne doit pas s'empresser de réduire à l'unité sous peine de manquer ce que nous savons toujours déjà de ces expériences quand nous les faisons, mais que la réflexion *a priori* sur l'essence du genre cinématographique peut nous amener à ne pas reconnaître. [66]

Par exemple, il n'est pas sûr que l'expérience de l'horreur cinématographique soit toujours plaisante, ce que les philosophes qui réfléchissent sur l'horreur cinématographique présupposent pourtant la plupart du temps. [67] En effet, on peut aimer les films d'horreur sans trouver cette émotion agréable, ni la structure narrative passionnante. (Gaut 2003, 297) Mais comment peut-on aimer les films d'horreur sans y prendre de plaisir ?

En fait, les activités parfois pénibles que nous poursuivons sans nécessairement viser un plaisir ultérieur sont nombreuses. Comme le notait déjà Aristote, « il y a beaucoup de choses que nous pouvons prendre au sérieux quand même elles n'apporteraient aucun plaisir : par exemple, voir, nous souvenir, savoir, posséder les vertus. . . » (Aristote 2004, 508). De même que si nous avions à choisir entre les deux, nous préférerions les peines d'une vie d'adulte aux plaisirs d'une enfance insouciante et protégée pour ne pas conserver « durant toute [notre] existence l'intelligence d'un petit enfant » (*id.*), de même nous sommes prêts à supporter l'horreur et souvent l'ennui, afin de « voir, nous souvenir, savoir » ce qui nous fait horreur. Dans un chapitre consacré à la tragédie dans lequel il déplore l'étroitesse (*thin*) et le caractère insatisfaisant du débat analytique autour du prétendu paradoxe de la tragédie et trouve que le débat autour du paradoxe de l'horreur souffre exactement des mêmes défauts, Aaron Ridley soutient que « présupposer, comme le font ceux qui présupposent qu'il y a un paradoxe de la tragédie, que les choses

65. Éric Dufour fait lui aussi ce constat. On le trouve chez Daniel Shaw avant lui. Voir Dufour (2006, 61-62) et Shaw (2001).

66. J'essaie de pratiquer cette autre approche du genre de l'horreur épidémique dans un texte qui est conçu comme une suite du présent article. Voir Clémot (2011b).

67. On comprend alors que l'une des formulations du paradoxe de l'horreur, celle qui mobilise la notion de plaisir, commet une pétition de principe en ne permettant pas que l'on dise que les amateurs du genre ne prennent pas de plaisir à regarder des films d'horreur. Cela veut dire que la représentation tabulaire des paradoxes donnée plus haut, qui rend compte des problèmes autour desquels s'articulent ces débats en philosophie analytique du cinéma, est au moins lacunaire et donc source d'errances. Voir Smuts (2007, 59-60).

importantes doivent nécessairement être des choses plaisantes, c'est refuser tout à la fois de réfléchir sur ou même de remarquer les questions et les enjeux réels que la tragédie soulève. » (Ridley 2005, 413-414)

Si l'on devait donc ne donner qu'un trait saillant de la famille des films d'horreur[68], ce serait celui d'une découverte contrôlée et sécurisée de nos émotions d'horreur et des contextes où elles se produisent. Capables de mettre un terme à l'expérience à tout moment si elle devenait trop insupportable et à l'abri de la menace, nous pouvons en effet éprouver et analyser notre peur et notre dégoût devant les images avec plus de lucidité que ne le permettrait la rencontre réelle d'agents ou d'événements horribles. Or, comme le notait déjà Aristote,

> nous en avons une preuve dans l'expérience pratique : nous avons plaisir à regarder les images les plus soignées des choses dont la vue nous est pénible dans la réalité, par exemple les formes d'animaux parfaitement ignobles ou de cadavres [car] apprendre est un plaisir non seulement pour les philosophes, mais également pour les autres hommes (Aristote 1980, 43)[69]

En outre, le cinéma d'horreur contribue à cet effort de clarification « soignée » dans la mesure où les choix qui s'imposent au cinéaste le contraignent à analyser les concepts qu'il cherche à mettre en scène en ne les extrayant pas abstraitement des contextes particuliers dans lesquels seuls ils prennent un sens. Il ne suffit pas en effet qu'il filme un mouvement ou qu'il enregistre un son pour que la scène ait un sens. Il lui faut décrire l'ensemble du contexte qui seul permettra qu'on identifie l'action ou la parole pour ce qu'elle est. Cette activité permet donc de clarifier ce qui, hors du cinéma, est rendu confus par l'urgence et les responsabilités qui sont les nôtres quand on assiste à ce type d'événements. Plutôt qu'une purgation des émotions, on a proposé une interprétation de la *catharsis* d'Aristote qui va dans ce sens en en faisant une clarification de nos émotions par leur analyse artistique (Golden 1973, 473-479).[70] L'horreur n'est donc pas un ingrédient nécessaire, mais dont on aimerait pouvoir se passer pour éprouver le plaisir de la découverte ; c'est ce que nous cherchons à connaître, au double sens de ce dont nous voulons faire l'expérience et de ce dont nous voulons nous faire une idée plus précise, en même temps que nous voulons apprécier dans le film le jeu inextricable de la forme et du contenu, de l'histoire et de l'émotion. Le désir de regarder un film d'horreur est donc bien « intrinsèque » et non pas

68. Pour une description riche en références cinématographiques et en analyses philosophiques pertinentes d'autres caractéristiques majeures du genre, voir Dufour (2006).

69. La conception ici proposée rejoint donc par d'autres voies la « théorie de l'expérience enrichissante » proposée par Aaron Smuts en réponse au paradoxe de l'art douloureux ; voir Smuts (2007).

70. Cité par Moyal-Sharrock (2009, 179). Comme l'écrit Smuts (2007, note 8, 75), il est impossible de rendre compte ici de la vaste littérature sur la question de l'interprétation de la *catharsis* aristotélicienne.

« extrinsèque » au sens défini plus haut. En effet, si nos cauchemars peuvent parfois produire une authentique émotion d'horreur, nous ne désirons pas en faire, car nous ne les contrôlons pas assez pour nous y rapporter avec une lucidité suffisante. En revanche, l'horreur éprouvée au cinéma offre une telle connaissance, connaissance qui ne saurait être obtenue par un autre moyen.

14 Conclusion

Si la conception de l'horreur cinématographique que nous avons cru finalement dériver est correcte, si nous recherchons les films d'horreur parce qu'ils sont l'occasion d'une découverte de nos émotions en général et de ce qui nous fait horreur en particulier, alors elle doit pouvoir intégrer les films d'épidémie. Or, si ce qui nous fait horreur peut parfois relever de l'impossible, cela n'est pas toujours le cas : l'horreur ne porte pas toujours sur ce qui se situe dans un interstice, entre deux catégories culturelles. Dans un article assez ancien, mais qui n'a pas perdu de sa pertinence, Dennis L. White soutient ainsi qu'« il n'y a pas de raison de supposer que l'horreur doive toujours traiter du surnaturel » (White 1971, 8) dans la mesure où la force psychologique sur laquelle s'appuie généralement un film d'horreur est « notre peur fondamentale de l'inconnu, notre peur d'être incapables de composer avec notre environnement » (*id.*), une peur qui n'a pas besoin de circonstances surnaturelles pour exister. Par exemple, l'horreur peut naître quand nous anticipons ce qui va nous arriver sans pouvoir ne rien y changer, comme dans *L'opération diabolique* (Frankenheimer, *Seconds*, 1966) ou dans *La lettre du Kremlin* (Huston, 1970), ou quand nous sommes privés des moyens de fuir et de nous mettre en sécurité, comme dans la première séquence de *Rendez-vous avec la peur* (Tourneur, *The Curse of the Demon*, 1958), ou quand des événements imprévisibles font que la situation nous échappe alors que nous pensions la contrôler, ou encore quand nous réalisons que notre personnalité peut être scindée (*Psychose*) et notre intégrité physique comme psychologique violée (*ibid.*, 9). Il est remarquable que White cite ici, entre autres films, *L'invasion des profanateurs de sépulture* (Siegel, 1956), *Dracula* (Browning, 1931) et *Vaudou* (Tourneur, *I Walked with a Zombie*, 1943), c'est-à-dire des films d'horreur épidémique. L'horreur peut donc être provoquée par les épidémies, les virus, mais aussi par le comportement des hommes, un comportement qui, malgré son étrangeté, nous est beaucoup trop familier pour ne pas nous inquiéter.

« . . .le fait que des enfants certains jours brûlent un bonhomme de paille, même si cela ne s'expliquait pas, pourrait nous inquiéter. Étrange que ce soit *un homme* qu'ils doivent brûler », écrivait Wittgenstein dans ses *Remarques sur le* Rameau d'or de Frazer à propos d'une fête écossaise contemporaine, avant d'envisager ce qui ressemble à la théorie de la pensée émouvante de Carroll :

> Mais pourquoi faut-il que ce soit seulement l'idée, et non la réalité (en partie du moins), qui m'impressionne ? Des représentations ne sont-elles donc point terrifiantes ? L'idée que le gâteau aux boutons a servi autrefois à

> désigner la victime du sacrifice ne peut-elle pas me faire frémir ? L'idée n'a-t-elle rien de terrifiant ? – Il est vrai, mais ce que je vois dans ces récits, ils ne l'acquièrent pourtant que grâce à l'évidence, même celle qui ne semble pas leur être immédiatement liée, grâce à l'idée de l'homme et de son passé, grâce à toute l'étrangeté que je vois, que j'ai vue et entendue en moi et chez les autres. (Wittgenstein 1977, 41-42)

Si l'on revient maintenant sur les peurs dont White dit qu'elles constituent les forces psychologiques sur lesquelles le cinéma d'horreur s'appuie, on y trouvera une liste caractéristique d'un de ces phénomènes où je vois et j'entends en moi de l'étrangeté, à savoir le cauchemar. Cela semble confirmer notre hypothèse relative au plaisir de l'horreur : le cinéma d'horreur est souvent l'occasion d'une clarification de notre connaissance des cauchemars, tant du point de vue du contenu que de l'expérience émotionnelle que nous en faisons.

La réflexion menée ne nous aura donc pas seulement conduits à remettre en cause les théories de Carroll et à mettre en doute le caractère paradoxal des prétendus paradoxes de l'horreur et de la fiction, mais aussi à interroger la valeur des débats qui s'articulent autour d'eux. En effet, à l'instar d'Aaron Ridley, on peut se demander si les discussions autour des paradoxes de l'horreur et de l'émotion n'empêchent pas que l'on s'intéresse à ce que les films d'horreur ont à nous dire d'important. De façon générale, les textes sur l'horreur cinématographique de la tradition analytique semblent souffrir de ce que Wittgenstein appelle un « régime unilatéral », trop pauvre en exemples : « on nourrit sa pensée d'une seule sorte d'exemples » (Wittgenstein 2004 [1953], § 593, 221)[71] et on exclut ensuite de la réflexion tout ce qui ne se conforme pas aux paradigmes ainsi choisis. C'est ce dont témoigne l'exclusion des films d'horreur épidémique par la théorie de Carroll.

À la méthode qui consiste à partir d'une définition de ce que doit être le genre, cinématographique ou littéraire, de l'horreur pour ensuite y inclure ou en exclure des films et des livres particuliers, on peut préférer la démarche qui consiste à partir de films et de livres particuliers et de l'expérience que nous en faisons pour chercher ce qu'ils ont à nous dire sur nous et sur les problèmes que nous nous posons. Plutôt qu'au philosophe, il serait peut-être préférable de s'adresser par exemple au romancier pour en apprendre davantage sur le problème de savoir comment nous pouvons être émus par des personnes en la présence desquelles nous savons ne jamais pouvoir être. En effet, sans s'engager sur la question de savoir si René Girard (Girard 1961) a raison de dire que les grands romans sont porteurs d'une vérité qui est que le désir humain est toujours mimétique, c'est-à-dire imité du désir d'un modèle, d'un « médiateur », ni s'il est vrai que l'évolution du roman de Cervantès à Dostoïevski, en passant par Flaubert, Stendhal et Proust, se caractérise

71. « Cause principale des maladies philosophiques – un régime unilatéral : On nourrit sa pensée d'une seule sorte d'exemples. »

par le passage d'une médiation externe, où le médiateur est exclu par son statut fictif (Amadis de Gaule pour Don Quichotte) ou social (Napoléon pour Julien Sorel, les femmes parisiennes libérées pour Mme Bovary) de la sphère d'action du sujet du désir à une médiation interne, où le médiateur est situé dans la sphère d'action du sujet d'une façon telle qu'il peut en venir à constituer un obstacle à la satisfaction d'un désir qu'il a lui-même contribué à susciter, il semble possible de considérer que la lecture de ces romans a des choses précieuses à nous apprendre sur les modalités de tels processus de médiation, qui peuvent être conçus comme des processus par lesquels nous sommes émus par certaines personnes, que l'on croit ou non pouvoir être un jour en leur présence, que leur statut soit fictif ou non. De plus, de même que les « experts en fait de désirs » ne sont pas les philosophes, mais « les entremetteurs, les confiseurs, les démagogues, les couturiers, les maquerelles, les parfumeurs, les étalagistes..., sans oublier les grands écrivains » (Descombes 1985, 39), de même les experts en fait d'émotions sont-ils sûrement à chercher du côté de l'orateur, de l'écrivain, du metteur en scène, du publicitaire, du réalisateur. Il n'est d'ailleurs pas anodin que le réalisateur d'*Alien* ait fait fortune dans la publicité : il détient un savoir-faire propre à susciter des émotions qui ne comptent pas pour rien dans les comportements des consommateurs. Bref, à l'instar de Stephen Mulhall (Mulhall 2008), on peut penser que la philosophie analytique du cinéma aurait beaucoup à gagner si elle renonçait à pratiquer une philosophie du cinéma qui ne se rapporte à son objet que de l'extérieur, alors qu'un film est une œuvre humaine, c'est-à-dire quelque chose qui a du sens et qui nous dit quelque chose d'étrange et de familier que nous pouvons comprendre si nous ne renonçons pas à l'y trouver. De façon générale, la philosophie du cinéma (*philosophy of film*) s'enrichirait sûrement à s'instruire davantage de la philosophie que l'on peut trouver dans les films (*film-philosophy*) et à ne pas en mépriser la possibilité. [72]

72. Pour la distinction entre philosophie du cinéma (*philosophy of film*) et philosophie des films (*film-philosophy*), je me permets de renvoyer à Clémot (2011a, 12-13). Le présent texte a bénéficié de la lecture attentive de deux lecteurs anonymes, qui ont formulé des critiques méritées et des suggestions judicieuses dans un esprit constructif, et des encouragements de Sébastien Motta et de Cyrille Michon. Il constitue une version que j'espère plus précise et qui est en tout cas beaucoup plus développée du texte préalablement soumis, qui était lui-même le résultat de modifications liées aux remarques pertinentes de trois autres lecteurs anonymes et de deux coordonnateurs du numéro « Contagions » de la revue *Tracés* (Clémot 2011b), Florent Coste et Aurélien Robert. Je les remercie vivement. Si cet article a un peu de valeur, c'est entièrement grâce à eux, même s'ils n'ont pas pu m'empêcher d'ajouter des erreurs à leurs contributions.

BIBLIOGRAPHIE

ARISTOTE, 1980, *Poétique*, Paris, Seuil.

— 2004, *Éthique à Nicomaque*, Paris, Flammarion.

AUDI, R. 1998, « Intending, intentional action, and desire. », *The Ways of Desire : New Essays in Philosophical Psychology on the Concept of Wanting*, Joel Marks éd., Chicago, Precedent Publishing, 17-38.

BEGUE, L. & TERESTCHENKO, M., 2010, « La télévision favorise-t-elle les comportements violents ? De *Tueurs-nés* à *La Zone extrême* », *Esprit*, n° 5, 44-64.

BORDWELL D., 2008, « Three nights of a dreamer », [en ligne] [URL : http://www.davidbordwell.net/blog/2007/11/05/three-nights-of-a-dreamer/], consulté le 17 novembre 2011.

BORDWELL D. et CARROLL N., éd., 1996, *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, Madison, University of Wisconsin Press.

BORDWELL D. et THOMPSON K ., 2003, *Film History. An Introduction*, New York, MacGraw-Hill, 2nde édition.

BORGÈS J. L., 1965 [1958], « Everything and nothing », *in L'Auteur et autres textes/El hacedor*, Paris, Gallimard, 88-93.

CARROLL N., 1981, « Nightmare and the horror film : the symbolic biology of fantastic beings. », *Film Quaterly*, vol. 34, n° 3, 16–25.

— 1987, « The Nature of Horror », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 46, n° 1, 51-59.

— 1990, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New York, Routledge.

— 1992, *Philosophical Studies*, vol. 65, n° 1-2, 85-90.

— 1995, « Enjoying Horror Fictions : A Reply To Gaut », *British Journal of Aesthetics*, vol. 35, n° 1, 67-72.

— 1996, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge, Cambridge University Press.

— 2008, *The Philosophy of Motion Pictures*, Oxford, Blackwell Publishing.

CAVELL S., 1999 [1971], *La Projection du monde. Réflexions sur l'ontologie du cinéma*, Paris, Belin.

— 1996 [1979], *Les voix de la raison. Wittgenstein, le scepticisme, la moralité et la tragédie*, Paris, Le Seuil.

CHAUVIN S., 1998, « Tapis dans l'image ou le vrai comme trompe-l'œil : le coupable donné et dérobé (sur *Profondo Rosso* et *Trauma* de Dario Argento) », *in* Gilles Menegaldo éd., *Le Cinéma en détails*, Poitiers, La Licorne, 177-184.

CHAUVIRE C., 2004, *Le moment anthropologique de Wittgenstein*, Paris, Kimè.

CHOI J., 2003, « Fits and startles : cognitivism revisited », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 61, n° 2, 149-157.

CLEMOT H., 2011a, *Les jeux philosophiques de la trilogie* Matrix, Paris, Vrin, « Philosophie et cinéma ».

— 2011b, « Une lecture des films d'horreur épidémique », *Tracés. Revue de sciences humaines*, n° 21, 2011/2, Lyon, ENS éditions, 167-184.

CLOVER C. J., 1996 [1987], « Her Body, Himself : Gender in the Slasher Film", *in* Barry Keith Grant éd., *The Dread of Difference. Gender and the Horror Film*, Austin, University of Texas, 66-113.

COMETTI J.-P., MORIZOT J. & POUIVET R., 2005, *Esthétique contemporaine. Art, représentation et fiction*, Paris, Vrin, « Textes clés d'esthétique contemporaine ».

DESCARTES R., 1989 (1645) « Lettre à Elisabeth du 6 octobre 1645 », *Correspondance avec Elisabeth*, Paris, Flammarion, 138-146.

DESCOMBES V., 1984, « L'inconscient adverbial », *Critique*, n° 40, 775-796.

— 1985, « Le désir », *in* Christian Delacampagne éd., *Douze leçons de philosophie*, Paris, La Découverte, 38-45.

— 1995, *La Denrée mentale*, Paris, Minuit.

DIDEROT D., 1777 [1992], *Paradoxe sur le comédien*, Paris, Armand Colin.

DOUGLAS M., 1992 [1967], *De la Souillure. Essais sur les notions de pollution et de tabou*, Paris, Éditions La découverte.

DUBOS J.– B., 1719, *Réflexions critiques sur la poésie et la peinture*.

DUFOUR É., 2006, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, PUF.

FEAGIN S., 1983, « The Pleasures of Tragedy », *American Philosophical Quarterly*, vol. 20, n° 1.

— 1991, « Monsters, Disgust and Fascination », *Philosophical Studies*, vol. 65, n° 1-2, 75-84.

FRAZER R., 1984 [1911-1915], *Le Rameau d'or*, Paris, Robert Laffont.

FREELAND C., 1995, « Realist horror », *Philosophy and Film*, Cynthia A. Freeland et Thomas E. Wartenberg éd., New York, Routledge, 126-142.

— 1999, *The Naked and the Undead : Evil and the Appeal of Horror*, Boulder, Westview Press.

FREUD S., 2010 [1900], *L'Interprétation du rêve*, Paris, PUF.

GAUT B., 2003 [1993], « The Paradox of Horror », *British Journal of Aesthetics* 33 :4 (October) : 333-345 ; repr. *in* Alex Neill et Aaron Ridley éd., *Arguing about Art*, 2nd. éd., Routledge, 295-307.

GERBNER G., GROSS L., MORGAN M. et SIGNORIELLI N., 1982, « Charting the mainstream : Television's contribution to political orientation », *Journal of Communication*, 32, 100-127.

GIRARD R., 1961, *Mensonge romantique et vérité romanesque*, Paris, Grasset.

GNASSOUNOU B. et KISTLER M. éd., 2005, *Causes, pouvoirs et dispositions en philosophie*, Paris, PUF.

GOLDEN L., 1973, « The purgation theory of catharsis », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 31, 473-479.

HACKER P. M. S., 2007, *Human Nature. The Categorial Framework*, Londres, Blackwell.

— 2009 [2004], « The Conceptual Framework for the Investigation of Emotions », *International Review of Psychiatry*, vol. 16, n° 3, Août 2004, 199-208 ; repr. *in* Ylva Gustafsson, Camilla Kronqvist et Michael McEachrane éd., *Emotions and Understanding. Wittgensteinian Perspectives*, New York, Palgrave Macmillan.

HUME D., 1999 [1757], « De la tragédie », *Essais et traités sur plusieurs sujets. Essais moraux, politiques et littéraires,* Première partie, tr. Michel Malherbe, Paris, Vrin, 257-264.

JONES E., 1931, *On the Nightmare*, Londres, Hogart Press (*Le cauchemar*, Paris, Payot, 2002).

— 1962, *The Life and Work of Sigmund Freud*, Lionel Trilling et Steven Marcus éd., Londres, Penguin Books (*La Vie et l'œuvre de Sigmund Freud*, Paris, PUF, 2006).

LAMARQUE P., 2005 [1981], « Peur et pitié », tr. fr. R. Pouivet, *in* J.-P. Cometti, J. Morizot et R. Pouivet éd., *Esthétique contemporaine. Art, représentation et fiction*, Paris, Vrin, « Textes clés d'esthétique contemporaine », 377-411.

LEVINSON J., 1991, « The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart (Book) », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism,* 49 :3, 253-8.

— 1998, « Musique et émotions négatives », in *L'Art, la musique et l'histoire*, trad. fr. J.-P. Cometti et R. Pouivet, Paris, l'Éclat, 77-113.

LOVECRAFT H. P., 1991 [1926], *L'appel de Cthulhu*, *in Les mythes de Cthulu*, Paris, Robert Laffont, « Bouquins », 60-88.

MACINTYRE A., 1958, *The Unconscious : a conceptual analysis,* Londres, Routledge & Kegan Paul (*L'Inconscient : analyse d'un concept,* Paris, PUF, 1984).

MORREALL J., 1985, « Enjoying negative emotions in fiction », *Philosophy and Literature,* 99, 95-103.

MOYAL-SHARROCK D., 2009, « The fiction of a paradox : really feeling for Anna Karenina », *in* Ylva Gustafsson, Camilla Kronqvist et Michael McEachrane éd., *Emotions and Understanding. Wittgensteinian Perspectives*, New York, Palgrave Macmillan.

MULHALL S., 2008, *On Film,* Londres, Routledge, 2nde édition.

NATHAN I., 2011, *Alien. Genèse d'un mythe*, Paris, Huginn & Muninn.

NEILL A., 1991, « On a Paradox of the Heart », *Philosophical Studies*, vol. 65, n° 1-2, 53-74.

PINEDO I. C., 1997, *Recreational Terror : Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*, Albany N. Y. State, State University of New York Press.

POUIVET, R., 2006, *Le Réalisme esthétique*, Paris, PUF.

RADFORD , C., 2005 [1975], « Comment pouvons-nous être émus par le destin d'Anna Karénine ? », tr. fr. R. Pouivet, *in* J.-P. Cometti, J. Morizot et R. Pouivet éd., *Esthétique contemporaine. Art, représentation et fiction*, Paris, Vrin, « Textes clés d'esthétique contemporaine », 327-345.

RIDLEY, A ., 2005, « Tragedy », *in* Jerrold Levinson éd., *The Oxford Handbook of Aesthetics*, New York, Oxford University Press.

ROCKOFF, A., 2002, *Going to Pieces : The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978 – 1986*, Jefferson, N.C., McFarland & Company.

ROUSSEAU, J.¬J., 2003 [1758], *Lettre à d'Alembert,* Paris, Flammarion.

SCHNEIDER S. J., 2000, « Monsters as (uncanny) metaphors : Freud, Lakoff, and the representation of monstrosity in cinematic horror », *in* Alain Silver et James Ursini éd., *Horror Film Reader*, New York, Limelight Editions, 167-191.

SHAW D., 1996, « Psychological Determinism and *Dead Ringers* », *Film and Philosophy*, vol. 3, Winter 1996, [en ligne], [URL : http://www.davidcronenberg.de/psychoringers.html], consulté le 25 novembre 2011.

— 2001, « Power, Horror and Ambivalence » , *Film and Philosophy* , Special Edition on Horror.

SMITH *M* ., 1995, « *Film Spectatorship and the Institution of Fiction* », Journal of Aesthetics and Art Criticism, vol. 53, n° 2, 113-27.

SMUTS A., 2002, « Haunting the House from Within : Disbelief Mitigation and Spatial Experience », *Film-Philosophy*, vol. 6, n° 7.

— 2007, « The Paradox of Painful Art », *The Journal of Aesthetic Education*, vol. 41, n° 3, 59-76.

— 2009a, « Horror », *in* Paisley Livingston et Carl Plantinga éd., *Routledge Companion to Philosophy and Film*, New York, Routledge.

— 2009b, « Art and Negative Affect », *Philosophy Compass*, 4, 39–55.

— 2011, « *Rubber Ring*. Why Do We Listen to Sad Songs ? », *in* John Gibson et Noel Carroll éd., *Narrative, Emotion, and Insight*, Pennsylvania State University Press.

TURVEY M., 1997, « Seeing Theory : On Perception and Emotional Response in Current Film Theory », *in* R. Allen and M. Smith éd., *Film Theory and Philosophy*, Oxford, Oxford University Press, 431-57.

— 2004, « Philosophical problems concerning the concept of pleasure in psychoanalytical theories of (the horror) film", *in* S. J. Schneider éd., *Horror Film and Psychoanalysis. Freud's Worst Nightmare*, New York, Cambridge University Press.

VON WRIGHT, G. H., 1963, *The Varieties of Goodness,* Londres, Routledge & Kegan Paul.

WALD P., 2008, *Contagious : Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative*, Londres, Duke University Press.

WALTON K., 1978, « Fearing fictions », *Journal of Philosophy,* vol. 75, n° 1, 5-27.

— 1990, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts,* Cambridge (Mass.), Harvard University Press.

WARSHOW R ., 2002 [1954], « Paul, the Horror Comics, and Dr. Wertham », *in The Immediate Experience. Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*, Cambridge, Mass., Harvard University Press, 53-75.

WARTENBERG T., 2007, *Thinking on screen : film as philosophy*, Londres, Routledge.

WHITE D. L., 1971, « The Poetics of Horror : More Than Meets the Eye », *Cinema Journal*, vol. 10, n° 2, 1-18.

WITTGENSTEIN L., 1977, *Remarques sur le* Rameau d'or *de Frazer*, trad. Jean Lacoste, *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 16, n° 16, 35-42.

— 2000 [1966], *Leçons et conversations sur l'esthétique, la psychologie et la croyance religieuse*, Paris, Folio.

— 2004 [1953], *Recherches philosophiques*, tr. fr. Fr. Dastur, M. Élie, J.-L. Gautero, D. Janicaud, E. Rigal, Paris, Gallimard.

YANAL R., 2003, « Two monsters in search of a concept », Contemporary Aesthetics, 1, [en ligne], [URL : http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=201], consulté le 16 octobre 2011.

FILMOGRAPHIE

ANDERSON Paul W. S., 2002, *Resident Evil*.

ANTONIONI Michelangelo, 1966, *Blow Up*.

ARGENTO Dario, 1975, *Profondo Rosso/Les Frissons de l'angoisse*.

— 1993, *Trauma*.

BALAGUERO Jaume et PLAZA Paco, 2007, *[REC]*.

BONG Joon-Ho , 2006, *The Host*.

BOYLE Danny, 2002, *28 jours plus tard*.

BROWNING Tod, 1931, *Dracula*.

CARPENTER John, 1978, *Halloween : La Nuit des masques*.

CRAVEN Wes, 1977, *La Colline a des yeux/The Hills Have Eyes*.

— 1984, *A Nightmare on Elm Street*.

CRONENBERG David, 1975, *Frissons*.

— 1977, *Rage*.

CUNNINGHAM Sean S., 1980, *Vendredi 13*.

DARABONT Frank, 2010-aujourd'hui, *The Walking Dead*.

DENIS Claire, 2001, *Trouble Every Day*.

EISNER Breck, 2010, *The Crazies*.

EPSTEIN Jean, 1923, *Cœur fidèle*.

FRANKENHEIMER John, 1966, *L'opération diabolique/Seconds*.

FRIEDKIN William, 1973, *L'Exorciste*.

GANCE Abel, 1922, *La Roue*.

GILLEN Jeff et ORMSBY Alan, 1974, *Deranged : Confessions of a Necrophile*.

HIRSCHBIEGEL Oliver, 2007, *Invasion*.

HITCHCOCK Alfred, 1960, *Psychose*.

HOOPER Tobe, 1974, *Massacre à la tronçonneuse/The Texas Chainsaw*.

HUSTON John, 1970, *La lettre du Kremlin*.

KASTLE Leonard, 1969, *The Honeymoon Killers*.

KONJEVIC Milan et TODOROVIC Milan, 2009, *Zone of the Dead*.

LAWRENCE Francis, 2007, *Je suis une légende/I Am Legend*.

MACNAUGHTON John, 1986, *Henry : Portrait of a Serial Killer*.

MCTIERNAN John, 1987, *Predator*.
MYRICK Daniel, SÁNCHEZ Eduardo, 1999, *Le Projet Blair Witch*.
PALMA Brian DE, 1973, *Sisters*.
PASTOR Alex et David, 2010, *Infectés/Carriers*.
PELI Oren, 2007, *Paranormal activity*.
PETERSEN Wolfgang, 1995, *Alerte !/Outbreak*.
POLANSKI Roman, 1965, *Repulsion*.
PORTER Edwin S., 1903, *Le vol du grand rapide/The Great Train Robbery*.
POWELL Michael, 1960, *Peeping Tom*.
ROMERO Georges A., 1979, *Zombie, le crépuscule des morts-vivants/Dawn of the Dead*.
— 2005, *Le Territoire des morts/Land of the Dead*.
SCOTT Ridley, 1979, *Alien, le huitième passager*.
SHYAMALAN M. Night, 2008, *Phénomènes/The Happening*.
SIEGEL Don, 1956, *L'invasion des profanateurs de sépulture*.
SNYDER Zack, 2004, *Dawn of the Dead*.
SODERBERGH Steven, 2011, *Contagion*.
SPIELBERG Steven, 1979, *Les dents de la mer/Jaws*
TOURNEUR Jacques, 1943, *Vaudou/I Walked with a Zombie*.
— 1958, *Rendez-vous avec la peur/The Curse of the Demon*.
VARDA Agnès, 1962, *Cléo de cinq à sept*.