



HAL
open science

Anatomie de l'hybridité corporelle : sens et nature de l'expérience des corps des "cénobites".

Florentin Groh

► **To cite this version:**

Florentin Groh. Anatomie de l'hybridité corporelle : sens et nature de l'expérience des corps des "cénobites".. Bizareries Spectaculaires, Guillaume Jaehnert; Margot Reyraud, Apr 2024, Bordeaux (France), France. hal-04646689

HAL Id: hal-04646689

<https://hal.science/hal-04646689v1>

Submitted on 12 Jul 2024

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

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

Titre : Anatomie de l'hybridité corporelle : sens et nature de l'expérience des corps des cénobites dans *Hellraiser* (dir. Clive Barker, 1987).

Auteur : Groh, Florentin. Aix Marseille Univ, CNRS, PRISM, Marseille, France.

Communication : Journée d'étude « Bizarreries Spectaculaires », organisée par Guillaume Jaehnert et Margot Reyraud, à l'Université de Bordeaux-Montaignes, ED Montaignes Humanités, avec le soutien du laboratoire ARTES, 11 avr. 2024

Introduction :

- ***Splatterpunk* :**

L'enjeu expérientiel d'*Hellraiser* (dir. Clive Barker, 1987) résulte dans son inscription esthétique *splatterpunk*. Sans traduction littérale, le *splatterpunk* renvoie à l'onomatopée d'un corps qui s'écrase sur le sol (Kern, 1996). Le mouvement adhère au courant artistique *punk* : il se réalise comme contre-culture et tente une réactualisation horrifique avec une remise en cause du classicisme narratif par suggestion et tension d'apparition (Sammon, 1996). Les descriptions deviennent détaillées et échappent à la projection imaginaire ; la douleur physique est mêlée à une douleur morale et l'horreur est expliquée et montrée frontalement (Ahmad, 2018). En résulte un principe de mise en scène qui convoque une terreur désorganisatrice. Les descriptions s'attachent au corps et aux sévices subis. Le but est de construire un choc cognitif pour orchestrer une déconstruction réflexive. Cette déconstruction se fait le ressenti d'un malaise socioculturel avec une remise en cause des normes individuelles (corps) et collectives (intégrité et projection). Le *splatterpunk* s'inscrit dans une vision post-moderne et post-colonialiste par la thématique de l'oppression corporelle, de la désindividualisation politique et économique, et par l'angoisse causée par la philosophie moderne et capitaliste. Néanmoins, le sous-genre reste controversé et problématique dans l'utilisation de la figuration de la sexualité et des violences sexuelles : véhicule, sous prétexte de critique, d'une vision masculiniste et dégradante du corps féminin.

- **Dans le cinéma d'horreur :**

Le genre *splatter* au cinéma est dénommé selon le changement graphique dans l'iconographie horrifique qui s'opère dans le milieu des années 1960 (Freeland, 2000). L'univers filmique devient urbain, contemporain. La peur du monstrueux gothique est régénérée en une peur anatomique et médicale. Elle se substitue à un niveau moléculaire, non fantasmagorique. L'utilisation du terme *splatter* est conduite pour décrire l'organisation visuelle de ce renouveau : contraction visuelle, tension qui élabore une attente de monstration, peur qui trouve une satisfaction contradictoire dans l'engagement sensoriel et participatif qui résulte de l'engagement rythmique dans le montage (McRoy, 2010 ; Williams, 1991). La violence devient phénoménologique, dans le sens où elle s'attache à la notion d'identité et pousse à une métaréflexion, dans l'expérience horrifique, sur les structures socioculturelles qui l'a compose (Powell, 2005).

Par exemple, les films considérés comme *splatter* peuvent être :

➔ **Hershell Gordon Lewis :**

Blood Feast (1963) ; *Two Thousand Maniacs* (1964) ; *Color Me Blood Red* (1965) ; *The Wizzard of Gore* (1970) ; *Blood Feast 2 : All U Can Eat* (2002). Inspiration — hommage dans *Mardi-Gras Massacre* (dir. Jack Weis, 1978) et *Blood Dinner* (dir. Jackie Kong, 1987).

➔ **Slasher :**

Saga : *Friday the 13th* (dir. Sean S. Cunningham, 1980) ; *Friday the 13th part II* (dir. Steve Miner, 1981) ; *Friday the 13th part III* (dir. Steve Miner, 1982) ; *Friday the 13th : Final Chapter* (dir. Joseph Zito, 1984) ; *Friday the 13th : A New Begining* (dir. Danny Steinmann, 1985) ; *Jason Lives : Friday the 13th part 6* (dir. Tom McLoughlin, 1986) ; *Friday the 13th part 7 : The New Blood* (dir. John Carl Buechler, 1988) ; *Friday the 13th part 8 : Jason Takes Manhattan* (dir. Rob Hedden, 1989) ; *Jason Goes to Hell : the Final Friday* (dir. Adam Marcus, 1993). Et *A Nightmare on Elm Street* (dir. Wes Craven, 1984) ; *A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge* (dir. Jack Sholder, 1985) ; *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* (dir. Chuck Russell, 1987) ; *A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master* (dir. Renny Harlin, 1988) ; *A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child* (dir. Stephen Hopkins, 1989) ; *Freddy's Dead: The Final Nightmare* (dir. Rachel Talalay, 1991) ; *Wes Craven's New Nightmare* (dir. Wes Craven, 1994).

Slasher : *Anthropophagus* (dir. Joe D'Amato, 1980) et *Absurd* (dir. Joe D'Amato, 1981) ; *Maniac* (dir. William Lustig, 1980) et *Maniac Cop* (dir. William Lutzig, 1988) ; *Child Play* (dir. Tom Holland, 1988) et *Child Play 2* (dir. John Lafia, 1990) ; *Motel Hell* (dir. Kevin Connor, 1980) ; *Graduation Day* (dir. Herb Freed, 1981) ; *The Burning* (dir. Tony Maylon, 1981) ; *The Prowler* (dir. Joseph Zito, 1981) ; *My Bloody Valentine* (dir. George Mihaka, 1981) ; *X- Ray Hospital Massacre* (dir. Boaz Davidson, 1982) ; *The House on Sorority Row* (dir. Mark Roseman, 1982) ; *Sleepaway Camp* (dir. Robert Hiltzik, 1983) ; *The Texas Chainsaw Massacre II* (dir. Tobe Hooper, 1986) ; *Slaughter Night* (EZRA, LITTAN, DYDALE, 1986) ; *Blood Rage* (dir. John Grissner, 1987) ; *Hack'O'Lantern* (dir. Jag Mundhra, 1988) ; *Darkroom* (dir. Terrence O'Hara, 1989) ; *Intruder* (dir. Scott Spiegel, 1989) ; *Skinner* (dir. Ivan Nagy, 1993).

Slasher méta-critique : *The Slumber Party Massacre* (dir. Amy Holden Jones, 1982) ; *Rocktober Blood* (dir. Beverly Sebastian, 1984) ; *Sorority House Massacre* (dir. Carol Frank, 1986) ; *Slumber Party Massacre II* (dir. Deborah Brock, 1987) ; *Slumber Party Massacre III* (dir. Sally Mattison, 1990) ; *A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child* (dir. Stephen Hopkins, 1989/écrit par Leslie Bohem).

➔ **Remake slasher et mouvance torture porn :**

Torture Porn : *Funny Games* (dir. Michael Haneke, 1997) et *Funny Games US* (dir. Michael Haneke, 2006) ; *Cube* (dir. Vincenzo Natali, 1997) et *Cube 2 : Hypercube* (dir. Andrzej Sekula, 2003) ; *The Descent* (dir. Neil Marshall, 2006) et *The Descent part 2* (dir. Jon Harris, 2009) ; *The Children* (dir. Tom Shankland, 2008) ; *Hostel* (dir. Eli Roth, 2006) et *Hostel Part II* (dir. Eli Roth, 2009) ; *Triangle* (dir. Christopher Smith, 2009) ; *All Hallows' Eve* (dir. Damien Leone, 2013), *Terrifier* (dir. Damien Leone, 2016), et *Terrifier 2* (dir. Damien Leone, 2022) ; *You're Next* (dir. Adam Wingard, 2013) ; saga : *Saw* (dir. James Wan, 2004) ; *Saw II* (dir. Darren Lynn Bousman, 2005) ; *Saw III* (dir. Darren Lynn Bousman, 2006) ; *Saw IV* (dir. Darren Lynn Bousman, 2007) ; *Saw V* (dir. David Hackl, 2008) ; *Saw VI* (dir. Kevin Greutert, 2009) ; *Saw 3D* (dir. Kevin Greutert, 2010) ; *Jigsaw* (dir. Michael et Peter Spierig, 2017) ; *Saw X* (dir. Kevin Greutert, 2023) ; *Cannibal Holocaust* (dir. Roggero Deodato, 1980) et héritage Eli Roth : *Cabin Fever* (2002) et *The Green Inferno* (2013).

Remake Slasher : *The Texas Chainsaw Massacre : The Next Generation* (dir. Kim Hankel, 1994) ; *The Texas Chainsaw Massacre* (dir. Marcus Nispel, 2003) ; *The Texas Chainsaw Massacre : The Beginning* (dir. Marcus Nispel, 2006) ; *Friday the 13th* (dir. Marcus Nispel, 2009) ; *Jason X* (dir. James Isaac, 2001) ; *Halloween : Resurrection* (dir. Mark Rosenthal, 2002) ; *Black Christmas* (dir. Glen Morgan, 2006) ; *The Hill Haves Eyes* (dir. Alexandre Aja, 2006) et *The Hill Have Eyes 2* (dir. Martin Weisz, 2007) ; *Return to Sleepaway Camp* (dir. Robert Hiltzik, 2008) ; *My Bloody Valentine 3D* (dir. Patrick Lussier, 2009) ; *Sorority Row* (dir. Stewart Hendler, 2009) ; *A Nightmare On Elm Street* (dir. Samuel Bayer, 2010) ; *Silent Night* (dir. Steven C. Miller, 2012) ; *Scream 4* (dir. Wes Craven, 2011) ; *Maniac* (dir. Franck Khalfoun, 2012) ; *Texas Chainsaw 3D* (dir. John Luessenhop, 2013) ; *Halloween* (dir. David Gordon Green, 2018) ; *Slumber Party Massacre* (dir. Danishka Estenhazy, 2021) ; *Halloween Kills* (dir. David Gordon Green, 2021) et *Halloween Ends* (dir. David Gordon Green, 2022).

➔ **George Romero**

Night of the Living Dead (1968) et *Dawn of the Dead* (1978)

➔ **Brian Yuzna**

Society (1989) . *Bride of Re-Animator* (1990) . *Silent Night, Deadly Night 4* (1990) . *Return of the Living Dead 3* (1993)

➔ **Stuart Gordon**

Re-Animator (1985) ; *From Beyond* (1986) ; *Dolls* (1987).

➔ **Ken Russell**

Altered States (1980) ; *The Lair of the White Worm* (1988).

➔ **Peter Jackson**

Bad Taste (1987) ; *Braindead* (1992).

→ David Cronenberg

Shivers (1973) ; *Rabid* (1977) ; *The Brood* (1979) ; *Scanners* (1981) ; *Videodrome* (1983) ; *The Dead Zone* (1983) ; *The Fly* (1986) ; *Dead Ringers* (1988) ; *eXistenZ* (1999) ; *A History of Violence* (2005).

→ Films du studio Troma Entertainment

Saga *The Toxic Avenger* (dir. Michael Hez et Llyod Kaufman, 1984), *The Toxic Avenger Part II* (dir. Michael Hez et Llyod Kaufman, 1989), *The Toxic Avenger Part III : The Last Temptation of Toxie* (dir. Michael Hez et Llyod Kaufman, 1989), et *Citizen Toxie : The Toxic Avenger IV* (dir. Llyod Kaufman, 2000) ; *Poultrygeist : Night of the Chicken Dead* (dir. Llyod Kaufman, 2006) ; *Mother's Day* (dir. Charles Kauffman, 1980) ; *Beware ! Children at Play* (dir. Mik Cribben, 1989) ; *Terror Firmer* (dir. Llyod Kaufman, 1999) ; *Rabid Grannies* (dir. Emmanuel Kevyn, 1988) ; *Class of Nuke' Em High* (dir. Richard W. Haines et Llyod Kaufman, 1986), *Class of Nuke' Em High 2 : Subhumanoid Meltdown* (dir. Eric Loogil, Donald G. Jackson, 1991), et *Return to Nuke' Em High Vol.1* (dir. Llyod Kaufman, 2013) ; *Blood Hook* (dir. Jim Mallon, 1986) ; *Splatter University* (dir. Richard W. Haines, 1984).

Inspiration similaire : *Street Trash* (dir. J. Michael Muro, 1987)

→ Lucio Fulci

Zombi 2 (1979) et *Zombi 3* (1988) ; *City of the Living Dead* (1980) ; *The Beyond* (1981) ; *The House by the Cemetery* (1981) ; *The New York Ripper* (1982).

→ Rob Zombie

House of 1000 Corpses (2003) et *The Devil's Rejects* (2005) ; *Halloween* (2007) et *Halloween II* (2009) ; *31* (2016) ; *3 from Hell* (2019)

● Notion de « monstre » :

Le « monstre » ne peut être compris, comme notion, qu'en fonction de celui. celle qui le regarde (Ancet, 2006). Le « monstre » renvoie à la sensation d'un écart entre le corps, monstrueux, et la projection avec celui de le.la spectateur. trice. De cette sensation naît le degré d'horreur. Le corps du « monstre » se construit selon un discours négatif (Ancet, 2006 ; Chauvaud & Grihom, 2018). Cette négativité convoque une peur de l'« informe » qui consolide la conscience d'une norme (Baudrillard & Guillaume, 1994). Le corps monstrueux devient alors un symbole réceptacle d'une différenciation qui entraîne une fascination et une répulsion (Ancet, 2006 ; Bertrand, 2012). Le corps monstrueux construit une narration qui le marque comme antagoniste et actualise la conscience d'une organisation corporelle et sensorielle normative avec l'écart projectif de la peur qu'il provoque (Persson, 2016).

Mais le « monstre » peut recouvrir un effet plus insidieux, plus désorganisateur, celui d'une « ombre » du corps : pour le dire plus simplement, le « monstre », dans l'épreuve de sa différence, introduit un doute dans la réalité du corps de celui. celle qui l'observe, dans la mesure où sa désorganisation informe d'une réalité a-normative possible (Ancet, 2006). En résulte la prise de conscience de la fragilité du mythe corporel normatif (Foucault, 1976 ; Butler, 2006), conséquence de l'angoisse que suppose l'existence autonome d'une hybridité interne.

Analyse :

- **Clive Barker** : « Il n'y a que dans la fiction que la douleur est poétique. Dans la réalité, elle s'accompagne de sanglots et de supplices, de larmes et de reniflements » *Everville*

Clive Barker étudie la littérature et la philosophie à l'Université de Liverpool. Il rencontre et cofonde la troupe de théâtre *The Dog Company* avec Doug Bradley (acteur du Lead Cenobite « Pinhead ») et Peter Atkins (scénariste de *Hellbound : Hellraiser II* [dir. Tony Randle, 1988]). Il écrit et met en scène *Frankenstein in Love* ; *The History of Devil* ; *The Secret Life of Cartoons* ; ou *A Clown's Sodom* pour la troupe *The Mute Pantomime Theatre*. Il applique l'esthétique et la narration *splatterpunk* à une mise en scène théâtrale : choc par les effets visuels sur les corps. En parallèle, il écrit le recueil de nouvelles *Book of Bloods* dans lequel on peut retrouver « The Last Illusion » (qu'il adaptera au cinéma en 1995) ou « The Forbidden » (adaptation sous le titre *Candyman* réalisée par Bernard Rose en 1992) ; et les romans *Cabal* (q

u'il adaptera en 1990), *Everville* (et la série à succès « Art »), ou *The Scarlet Gospels* pour finir l'histoire initiée par *Hellraiser* (1987).

Son premier film, *Hellraiser* (1987), est issu de la nouvelle (indépendante) « The Hellbound Heart ». Il donnera lieu à trois suites directes dans lesquelles il sera impliqué en tant que producteur exécutif : *Hellbound : Hellraiser II* (dir. Tony Randel, 1988) ; *Hellraiser III : Hell on Earth* (dir. Anthony Hickox, 1992) ; et *Hellraiser : Bloodline* (dir. Kevin Yagher et Joe Chappelle, 1996). Il ne sera pas impliqué dans les six autres suites jusqu'à son retour en tant que producteur exécutif pour le remake *Hellraiser* (dir. David Bruckner, 2022). Clive Barker va renier les suites et écrira *The Scarlet Gospels* en réaction à l'iconisation du personnage de Lead Cénobite « Pinehead ».

- ***Hellraiser* :**

Les thèmes de la nouvelle retrouvés dans le film apportent une symbolique à l'analyse esthétique :

- ➔ les créatures ne sont pas liées à un « enfer » métaphorique : « angels to some, demons to other ». Dans la nouvelle, elles appartiennent à « Order of the Goth » ; dans l'adaptation, elles sont nommées « cénobites » : terme du XVe siècle qui signifie groupement de moines.
- ➔ convocation par la recherche, guidée par une pulsion, d'un dépassement des plaisirs sexuels normatifs (marqué avec Frank par la violence) : mène à la destruction du corps normatif avec l'ancrage narratif au personnage de Frank comme figure rhétorique de la relation angoissée au monde (et engage un rapport plaisir-peine qui déréalise la figure humaine, ou la nie).
- ➔ adaptation du mythe de Faust avec :
 - le pacte avec une force surhumaine (Julia : désir de connaissance dans les actes sexuels violents ; Frank : d'un excès des passions humaines ; Kirsty : recherche avec les cénobites à tuer Frank, amorcée par une curiosité désirante et un caractère autonome).
 - dualité qui détruit la cellule familiale (Frank tue son frère Larry. Julia, la femme de Larry, entretient une relation d'adultère avec Frank et complotte pour la mort de Larry).

Kirsty, fille de Larry et nièce de Frank, perd le contact avec sa belle-mère Julia et doit faire face aux assauts de son oncle ; l'action se passe dans la maison familiale).

- destruction familiale qui questionne les rapports relationnels à un niveau socioculturel.
 - utilisation réflexive de l'iconographie idéologique de la religion chrétienne : remise en cause des valeurs morales induites par la religion (utilisation des icônes du christ en lien avec l'angoisse spatiale développée par la projection dans l'espace-maison avec l'ombre, le mouvement autonome de la caméra, et la relation contextuelle au suivi d'expérience qui marque les icônes comme objets dénués de valeur, gagnés par une surréalité ; « cénobites »).
- ➔ cénobites : esthétique inspirée des expériences que Clive Barker a eu dans les clubs sadomasochistes gays new-yorkais ; des rites primitifs africains et amérindiens ; des techniques de torture coloniale (notamment l'inquisition espagnole) ; et de l'iconographie de George Bataille dans la destruction des corps. Recherche, à travers leur représentation, l'organisation d'une angoisse des valeurs morales et religieuses/modernes en lien avec une description de la détérioration des corps qui ouvre une ligne sensible dans leurs hybridations.
- ➔ inspiration cinématographique du cinéma de Jean Cocteau (et le principe de dévoilement progressif du corps monstrueux pour développer une tension qui trouve son apothéose dans le moment de découverte) et de l'écriture de William Blake (dépassement d'une pensée rationnelle par le détournement/développement cognitif d'un imaginaire surréel).
- ➔ effets visuels des cénobites et des cadavres : Jocelyn James (art direction)/Joanna Johnston (costume design)/Bob Keen (special makeup effects designer). Recherche par Clive Barker de l'esthétique anatomique : il participe à des dissections et étudie les gravures des travaux d'André Vésale ; observation sur le corps et déformation. Volonté de contraste entre l'élégance de la posture des cénobites et l'horrible du corps. Effacement de l'acteur par un développement de réalisme corporel avec par les effets appliqués (résine, latex, confiture et viande).
- ➔ décor : maison au Crickwood Village (quartier dans la banlieue de Londres) : à l'exploration (plans gardés), Clive Barker décide de délocaliser la production et le

tournage dans la maison. Il cherche une volonté d'authenticité dans la captation des lieux (même si le problème de lumière naturelle pousse à une modification artificielle pour la construction d'une atmosphère).

Source : Kane, Paul. 2006. *The Hellraiser Films and their Legacy*. London : McFarland & Company / *Leviathan : The story of Hellraiser, Hellbound : Hellraiser II, and Hellraiser III : Hell on Earth*. dir. K. John McDonagh, 2015.

Je situe mon analyse après deux interprétations théoriques du film :

- Pour Anna Powell (2005), l'expérience est ancrée du côté du personnage de Frank. La sensation-choc d'une désorganisation anatomique renvoie à l'angoisse d'un recouvrement corporel et marque la peur du côté des « cénobites » et de l'hybridité corporelle.
- Pour Cynthia Freeland (2000), l'expérience de la désintégration corporelle par la contraction visuelle et les effets anatomiques convoque une peur interne du corps ramenée à une attente fantasmatique reliée à l'activité engagée du regard dans la désintégration.

- **Méthode :**

L'expérience est personnelle, suivie d'une restitution du vécu avec une remémoration des sensations par introspection (Varela, Thompson, & Rosch, 1993). L'action de recherche est située dans le contexte mémoriel. L'introspection s'inscrit comme paradigme « sub-symbolique », qui dépasse le biais théorique en se basant sur la réalité énoncée d'un vécu. L'« énoncé » est un autre concept qui considère la réalisation d'une émotion à travers l'épreuve d'une sensation dans un milieu (Varela, Thompson, & Rosch, 1993). Ainsi, le milieu existe par la sensation qu'un corps éprouve, mais conditionne et réalise cette sensation en tant que sensation conscientisée. L'enjeu de remémoration place la recherche dans un principe de voie moyenne et de rétro-influence. L'introspection est ici croisée avec la réflexion de l'« embodied aesthetic » issue de l'« embodied cognition » (Trentini, 2015 ; Noë, 2006), qui dit que la sensation esthétique d'une œuvre est cadrée par l'ensemble des figurations qui la constitue, ne pouvant faire sens que dans la réalisation d'une émotion projetée par un regard qui l'actualise.

Le savoir émerge d'un vécu cognitif. Ces sensations sont mises en lien avec une étude structurelle de l'image (Monaco, 2000). Le modèle d'expérience est emprunté à la sémiopragmatique (Odin, 1990), où une étude sémiologique est appliquée à une pensée phénoménologique : le sens d'une image se construit à travers propre reconnaissance de ces émotions.

- **Analyse :**

Ouverture : la projection dans l'espace s'abstrait avec un contraste lumineux en clair-obscur, façonné par un carré de bougie. L'ambiance est chaude, la musique amorce un sentiment d'inquiétude avec une répétition de percussions graves. Le contraste lumineux matérialise la sueur sur le corps de Frank et engage un reflet sur la composition or-noir d'un cube. Frank est représenté avec une nudité partielle et une musculature qui convoque un érotisme hétérosexuel normatif. Cette sensation est reliée à l'utilisation de très gros plans sur les mains qui actionnent la boîte. À l'activation de la boîte, un bruit hors-champ et un raccord entre un gros plan tête sur Frank et un plan moyen sur un pan de mur avec des faisceaux lumineux blancs qui montent et montrent la nature délabrée de l'espace, amorce une série de très gros plans sur des crochets et des chaînes qui surgissent de l'obscurité et se plante en déformant la chair de Frank. Cet enchaînement se termine par un gros plan sur le visage de Frank avec un cri désynchronisé.

S'ensuit un fondu enchaîné qui ouvre sur le plan large d'une maison de type gothique avec une succession de plans fixes sur des éléments de la maison (cuisine désorganisée, sale avec des insectes qui grouillent, de la pourriture, et un entassement d'éléments ; des pièces vides, sombres ; une icône du Christ en contre-jour ; une statuette en coït avec un cafard qui s'en approche). La figure du sale investit le champ d'attente (comme avec le personnage du vagabond en coupe plan rapproché au départ de Kirsty ; ou dans la scène de son intrusion dans l'animalerie et la libération de criquets avant de les consommer). La sensation intensive de la douleur de Frank et de son ouverture corporelle est refusée au suivi narratif. En découle une déréalisation du corps par abandon qui actualise la conscience de son éphémérité qui résulte de la mise en scène de sa destruction. Ce sentiment compose la projection lourde et inquiétante de l'espace.

Le dernier plan, en mouvement avant, sur un escalier qui mène au grenier, adjacent à deux pièces fermées, aux portes rouges, avec sur la dernière marche le cadavre d'un corbeau, et sur la droite du cadre, dans le vide qui sépare le plancher de la pièce et l'escalier, une toile d'araignée

reflétée par un faisceau blanc chaud, réengage l'impression traumatique de l'ouverture du corps avec le surgissement du son de chaînes qui s'entrechoquent. À l'entrée dans la pièce, sur le seuil de la porte, l'ambiance change et devient terne, froide, avec une teinte lumineuse dominante blanche. Un plan rapproché montre des chaînes qui se balancent dans le vide, avec une variation lumineuse par suivi du mouvement ; on remarque des morceaux de chair au bout des chaînes. Dans un plan moyen, une colonne qui effectue des rotations automatiques apparaît de l'arrière-plan. Avec une contraction en gros plan, on aperçoit sur les faces de la colonne des morceaux d'organes (oreille, peau) et des crânes. Dans un plan large, le cénobite « Female Cenobite » (en gros plan de profil et reflet bleu qui envahit l'image), avec un teint blanc, le crâne dégarni, et des tiges de métal accrochées à son col en cuir qui ouvre son cou, avance et se détache de l'arrière-plan. Un cri saturé à la fois humain et animal suit son apparition. Dans un plan moyen, le cénobite « Lead Cenobite/Pinhead » (au teint blanc, le crâne recouvert de clous, et la chair de sa poitrine ouverte et maintenue par des tiges en métal sur sa tenue en cuir) s'élève dans l'arrière-plan, non visible distinctement avec la position contre la projection lumineuse bleue et le mouvement ambiant des chaînes et colonne. Cette première vue organise une tension dans le questionnement progressif sur la nature de l'espace et des créatures.

Par la suite, un second choc visuel intervient avec un gros plan d'une main qui fouille sur le sol et ramasse un morceau du visage de Frank avant de le replacer autour de trois autres morceaux pour reformer son visage aplati. La vue de son visage amorce un changement d'ambiance avec un blanc manifestant un intime organique (sur la surface de la peau et les morceaux de chair qui pendent des extrémités), opposé au bleu-blanc ambiant et au suréclairage qui contraste en ombre les « cénobites ». En résulte une déréalisation de l'identité de Frank. Le choc visuel est parallèle à un choc sonore avec un bruit sourd saturé qui répond au flash lumineux à la vue de son visage ; en continuité avec le bruit des chaînes qui se heurtent et la musique avec des percussions légères et aiguës qui s'accroissent. Les derniers plans de la scène, un gros plan sur la main de « Lead Cenobite/Pinhead » qui réactive la boîte (même degré d'investissement actif du regard avec une relation entre une tension sensorielle et l'activation du mécanisme), avec un flash blanc et un retour en plan large sur le grenier, vide, et un changement d'ambiance chaud, avant un retour en mouvement arrière sur les plans de la maison, réactualise le souvenir intensif du traumatisme visuel de la déréalisation corporelle de Frank, marquant un sentiment d'étrange de l'espace et participe à l'affect angoissé du corps spectatorial qui investit la spectacularisation du corps des cénobites dans la vue progressive de leur nature.

L'enjeu horrifique, à la fois esthétique et narratif, de la reconstitution du cadavre de Frank, accompagne l'impression spectaculaire des corps des cénobites. Sa première reconstitution intervient après la séquence du déménagement. Le personnage de Julia entre dans le grenier. Le retour spatial réactive le souvenir et l'angoisse liée à l'expérience visuelle et à l'ouverture surréelle de la première séquence ; en plus d'une manifestation fantomatique suggérée par la réactivation des souvenirs de Julia. Ses souvenirs sont présentés en *flashback*, avec un ensemble de plans moyens resserrés et de gros plans, une mise en scène érotique des corps avec l'adultère, après la rencontre, entre Julia et Frank, sur la robe de mariée de Julia. L'ambiance est vaporeuse, intensifiée par la dominante chaude des couleurs et un reflet blanc sur les surfaces solides. En parallèle d'un ensemble de plans rapprochés sur le dos de Frank et la tête de Julia, en mouvement, un très gros plan montre la main de Larry, qui monte un matelas, s'ouvrir sur un clou, en raccord, dans le souvenir, sur le plan tête de Julia qui jouit. La rythmique de la scène engage une dé-réalisation de l'attente fantasmagorique dans l'érotisme violent des corps avec une vue anatomique de l'ouverture de la main.

Plus tard, le gros plan sur le sang de Larry qui s'introduit entre les planches amorce un retour d'angoisse liée à l'espace qui s'élargit sur une surréalité ; avec un plan, en travelling descendant, sur un cœur pris dans une toile d'araignée qui répand progressivement des membranes et s'active, actualisant une angoisse d'autonomie organique. La suite de la scène organise le refus du suivi narratif lorsque Julia, Larry, et Kirsty descendent les escaliers pour emmener Larry à l'hôpital, par un mouvement haut qui amène de nouveau le point de vue au seuil de la porte. Avec un plan rapproché en plongée sur le sol du grenier, on voit les planches bouger, faisant fuir des rats. Un liquide en sort, succédé par deux troncs, une base crânienne, et une base dorsale. En découle le recouvrement des troncs et de la base dorsale de chairs et de sang, avant le recouvrement du crâne par la formation cellulaire et musculaire d'un cerveau, et sa reconnexion avec la base dorsale qui donne suite à la reconstitution d'une cage thoracique. De cette formation émerge une tête qui pousse un cri qui sature l'espace sonore. La reconstitution du corps est appuyée par une musique lyrique et épique. Le choc survient de l'engagement microscopique dans le recouvrement cadavérique qui forme une expérience intensive marqueur d'une étrangeté liée à l'autonomie interne du corps organique. Le cadavre dévoile être Frank après sa découverte par Julia : on peut apercevoir les détails décharnés de son visage, de sa main (chair grise, noir), renforcé par le raccord sur Julia dans le lit et le très gros plan, en profil et en clair-obscur, sur la tête de Frank. Cette deuxième vue accentue l'humidité

de la figure corporelle ouverte et actualise l'angoisse liée à la destruction du personnage de Frank.

La suite de la transformation du corps est parallèle à la négativité narrative du personnage de Frank qui manifeste sa monstrosité. Les morts des hommes, menés par Julia, pour que Frank se nourrisse de leur intériorité, convoque une brutalité sensorielle avec les coups de marteau en gros plan dans le crâne de la première victime, et la caméra qui opère un mouvement ascendant avant la fermeture de la porte au moment où l'on aperçoit Frank ramper sur le sol vers le cadavre. Cette fermeture empêche la vision et déstructure une possible attente en actualisant l'angoisse que suppose l'apparition éphémère du personnage. L'attache spectaculaire s'entend dans la vue du recouvrement organique de Frank (maintenant recouvert de tissus sanguins et de muscles malgré l'ouverture toujours présente au niveau de sa cage thoracique [à moitié recouverte] et son crâne), en parallèle du résultat décharné de la consommation du corps de sa victime (avec la bouche ouverte qui déforme le visage). Le cadavre se refuse à toute présentation emphatique, il est découvert en bordure de cadre dans un mouvement de focalisation interne à Julia qui cherche Frank dans la pièce. Ce rejet accentue l'angoisse liée à la perte d'intégrité du corps pour la vision de son recouvrement. L'utilisation du plan ceinture pour montrer Frank réintègre une certaine distance qui l'engage dans un espace relationnel ; espace qu'il réintègre complètement, dans sa mise en scène en plan d'ensemble, lorsqu'il recouvre sa figure anatomique écorchée (figure sale reconduite avec une tache de sang sur une chemise blanche et l'humidité du corps ouvert). L'anthropomorphisation complète de son corps ouvert amorce une ambiguïté sexuelle avec un doigt sur la lèvre de Julia qui laisse une légère trace de sang.

La deuxième vue des « cénobites » intervient après la découverte de Kirsty et la confrontation avec Frank. Internée dans un hôpital, Kirsty éveille la boîte sans le vouloir, après l'avoir prise à Frank. L'ouverture laisse place à un plan moyen sur un mur de la chambre qui passe en négatif, avant de s'élargir sur un couloir à la perspective de profondeur infinie. L'ambiance sombre-grise, en opposition au blanc-terne de l'espace-hôpital, et la poursuite entre Kirsty et une créature immense à la forme humanoïde d'un fœtus-scorpion, avec un sentiment de surprise et d'urgence dans l'enchaînement rythmique, re-engage un malaise lié au désencrage spatio-temporel. Alors que Kirsty regagne la chambre, avec la fermeture du mur, un ensemble de plans rapprochés ou en contre-plongés avec des flashes lumineux répétés et une saturation sonore aiguë font surgir les cénobites avec une vue plus précise : « Lead Cénobite » ; « Female

Cenobite » ; « Chattering Cenobite », visage recouvert de peau et ouverture de la chair maintenue sur elle-même par des agrafes au niveau de la bouche ; et « Butterball Cenobite », au visage gonflé et déformé et à la langue de reptile. Une contradiction s'opère entre l'apparence corporelle monstrueuse et la diction soutenue des cénobites, convoquant une étrangeté liée à la chute des valeurs religieuses dans discours de « Lead Cénobite/Pinhead » ; avant leur disparition dans un flash lumineux qui parsème l'entièreté de l'espace.

Les cénobites reviennent une troisième fois dans le grenier, en légère plongée, avec un contraste en clair-obscur par un cadre de bougie autour du cadavre fumant de Larry (découverte rapide en coupe après l'ouverture de la porte de Kirsty, et en bordure de cadre). L'engagement spectaculaire structure la tension de survie qui s'amorce dans le rythme projectif au personnage de Kirsty avec : l'angoisse de dédoublement/possession du corps de Larry par Frank avec un changement de caractère et une défiguration iconographique avec des morceaux de chairs retournés sur ses cheveux, organisant une étrangeté dans la perte de connexion et le double projeté et identifié par le regard ; la mort de Julia, poignardée accidentellement (dans l'action-poursuite) par Frank, qui aspire sa force vitale en introduisant ses doigts dans sa nuque (à travers sa peau : contraction en très gros plan), avec sa chair qui devient grise et ses yeux qui semblent sortir de leur orbite ; l'apparition, en sursaut de l'arrière-plan noir, d'une statuette du christ et d'un cadavre avec une bouche ouverte et grouillante de vers qui déforme son visage, en contraste avec le silence de la scène qui accompagne la fuite et la cachette de Kirsty, et le détachement en clair-obscur de Kirsty qui matérialise une aération contradictoire du cadre avec un engagement moyen-rapproché de la poursuite) ; la nouvelle destruction du corps de Frank/Larry avec un étirement de son visage (par des crochets) et l'explosion de la tête en coupe rapide avec la porte qui se referme après un gros plan face caméra où il annonce : « Jesus Wept » (double sens ici, où le fait de « ressentir les douleurs du monde » désacralise la symbolique religieuse de l'annonce « mort pour nos péchés » avec le caractère du personnage et la langue sur lèvres qui convoque une provocation érotique ; ou l'actualisation symbolique de la torture infligée des cénobites en lien avec l'auto-destruction provoquée par la recherche des limites du mythe corporel hétérosexuel) ; et les cénobites perçus comme négatif dans l'engagement projectif en tension de survie sur Kirsty (déjà en opposition dans la scène de la chambre d'hôpital et du grenier) et l'engagement actif dans une lutte en parallèle de l'effondrement de l'espace-maison (marqué par une esthétique en clair-obscur et en surexposition lumineuse jaune) avant la disparition, par éclair synthétique, des cénobites, à mesure que Kirsty restitue la boîte dans sa forme initiale.

Le jeu d'horreur qui résulte de l'attache négative au personnage de Frank engage une peur contradictoire dans l'attente-crainte de son recouvrement avec la mise-en-scène de son évolution corporelle anatomique. La monstruosité après l'engagement émotionnel de sa destruction se réalise dans l'angoisse mémorielle des stades de son recouvrement qui dé-réalise sa figure, à mesure qu'il regagne pourtant une reconnaissance semblable au corps du spectateur. Cette peur se lie à la figuration déformée des cadavres laissés par Frank (et la mise en scène de son apparition qui provoque une angoisse dans le « non vu »). La défiguration engage une angoisse rétroactive de l'habitation dans l'espace et exhorte une réflexion sur l'organisation normative de notre propre corps. Cet enjeu impacte l'expérience de la spectacularisation des cénobites (vu progressivement et mis en scène dans un jeu de désorientation figurative constante). Cette spectacularisation passe par une hybridation extrême des corps et une opposition négative paradoxale dans la tension de survie projetée avec le suivi du personnage de Kirsty.

Conclusion :

L'expérience globale de la mise-en-scène des corps, liée à relation active à la boîte, est celle de la recherche d'un dépassement des sensations normatives et de sa conséquence avec la déstructuration et l'implosion de la figure humaine, dans son désir de violence (avec la mise en scène monstrueuse du personnage de Frank), ou l'accès à ce dépassement grâce à une hybridation inconfortable (visuel avec une tension de fascination contradictoire dans la posture et l'apparence des cénobites), ou la lutte pour un maintien de l'intégrité organique sans désir de contrôle (avec la survie de Kirsty et le non-savoir).

Bibliographie :

Ancet, Pierre. 2006. *Phénoménologie du corps monstrueux*. Paris : Presses Universitaires de France

Ahmad, Aalya. 2018. « Transgressive Horror and Politics : The Splatterpunks and Extreme Horror ». in *The Palgrave Handbook to Horror Literature*, dir. Corstorphive, Kern ; Kremmel, Laura. New-York : Palgrave MacMillan

Baudrillard, Jean ; Guillaume, Marc. 1994. *Figures de l'altérité*, Paris, Descartes & Cie, 1994

Bertrand, Nouailles. 2012. *Le monstre, ou le sens de l'écart : essai sur une philosophie de la vie à partir de la tératologie d'Etienne et d'Isodore Geoffroy Saint-Hilaire*, Thèse, Université Blaise Pascal Clermont-Ferrand II, Philosophie, dir. Schwartz, Elisabeth

Butler, Judith. 2006. *Défaire le genre*, Paris, Edition Amsterdam

Chauvaud, Frédéric ; Grihom, Marie-José. 2018. *Les corps défontent. Du corps malade, usé, déformé au corps honteux*. Paris : Imago

Freeland, Cynthia. A. 2000. *The Naked and the Undead. Evil and the Appeal of Horror*. Colorado : Westview Press

Foucault, Michel. 1976. *Histoire de la sexualité*, Paris, Gallimard

Kern, Louis. 1996. « American "Grand Guignol" : Splatterpunk Gore, Sadean Morality and Socially Redemptive Violence ». in *Journal of American Culture*. Vol.19

Noë, Alva. 2006. *Action in Perception*. Cambridge : MIT Press

McRoy, Jay. 2010. « "Parts is parts". Pornography, Splatter Films and the politics of Corporeal Disintegration ». in Conrich, Ian. *Horror Zone : The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. London : L.B Tansis

Monaco, James. 2000. *How to Read a Film: The World of Movies, Media, and Multimedia : Language, History, Theory*. Oxford University Press

Odin, Roger. 1990. *Cinéma et production de sens*. Paris : Armand Colin

Persson, Deerie Sariols. 2016. *Des bestiaires aux monstres. Figures de l'altérité au XXIe siècle*, Paris, L'Harmattan

Powell, Ana. 2005. *Deleuze and horror films*. Edinburgh : Edinburgh University Press

Sammon, Paul M. 1996. *Splatterpunks : Extreme Horror*. New-York : St Martin Press

Trentini, Bruno. 2015. « Immersions as an embodied cognition shift : aesthetic experience and spatial situated cognition ». *in Cognitive Processing*. Special Issue 1

Varela, Francisco ; Thompson, Evan & Rosch, Eleanor. 1993. *L'inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine*. Paris : édition du Seuil

Williams, Linda. 1991. « Film bodies : Gender, Genre, and Excess ». *in Film Quarterly*. Vol.44, 1991