

**ENS Louis-Lumière**  
**La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis**  
**Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01**  
**[www.ens-louis-lumiere.fr](http://www.ens-louis-lumiere.fr)**

**Première partie de mémoire de Master**

**Spécialité cinéma, promotion 2012-2015**

**Soutenance de juin 2015**

**Aurélia Raoull**

**LE HORS-CHAMP, UN EFFET GORE**

**Directeur de mémoire : John Lvoff**

**Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO**

**ENS Louis-Lumière**  
**La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis**  
**Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01**  
**[www.ens-louis-lumiere.fr](http://www.ens-louis-lumiere.fr)**

**Première partie de mémoire de Master**

**Spécialité cinéma, promotion 2012-2015**

**Soutenance de juin 2015**

**Aurélia Raoull**

**LE HORS-CHAMP, UN EFFET GORE**

**Directeur de mémoire : John Lvoff**

**Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO**

## **Remerciements**

Je tiens à remercier toute l'équipe technique de ma Partie Pratique de Mémoire, ma classe, ma famille, l'équipe pédagogique de l'école et les personnes suivantes :

Charles Lesur, Athalia Cailloux, Elisha Albert, Stéphane Tran-Ba, Claire André

## **Résumé**

Le hors-champ et l'effet gore paraissent irréconciliables. Pourtant, le premier peut aider le second.

La première partie est consacrée à la définition du gore qui n'est plus un genre mais un effet utilisé par tous les styles cinématographiques. Le terme splatter est utile pour opposer le genre de l'effet. Ce mémoire tente ensuite d'analyser les éléments esthétiques et narratifs du hors-champ afin de souligner combien ils le rapprochent du gore. Cet examen est concrétisé par des études de cas.

## **MOTS CLES**

Hors-champ, gore, horrifique, genre, hybridation, sang, splatter, néo-noir, rouge

## **Abstract**

Gore and off-screen have been opposed for many years. However, they can help each other. I aim to study how off-screen uses stylistic devices to create gore in non splatter films. The analyse of the genre notion will be the first step of this essay. Then, an analyse of various films will exemply my statement.

## **LINK-WORD**

Gore, red, blood, neo-noir, splatter, horror, off-camera, film genre,

## Table des matières

<b>TABLE DES MATIERES</b>	<b>6</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>8</b>
<b>LE GORE : UN GENRE CINEMATOGRAPHIQUE ?</b>	<b>13</b>
<b>A- QU'EST-CE QUE LE GENRE GORE ?</b>	<b>14</b>
1- TENTATIVE DE CARACTERISATION DU GENRE :	14
2- HISTORIQUE DE L'EVOLUTION DU GENRE :	21
3-EXTENSION AUX AUTRES GENRES:	22
4- VERS UNE RECHERCHE DE REALISME	25
5-UNE OUVERTURE EMPREINTE D'AUTEURISME?	30
<b>B- LE GENRE : UNE NOTION ARCHAÏQUE</b>	<b>32</b>
1- L'EXEMPLE DU GORE :	32
2-PHENOMENE D'HYBRIDATION :	32
3- LES GENRES CONDAMNES A DEVENIR DES EFFETS ?	33
<b>LES EFFETS GORES DU HORS-CHAMP</b>	<b>35</b>
<b>A- UNE PRESENCE PAR LE SON</b>	<b>36</b>
1- L'ACOUSMATIQUE :	36
-Définition	36
-Quand le son remplace l'image	37
2- LE SON IN :	38
3- LA MUSIQUE :	39
<b>B- LE MONTAGE</b>	<b>40</b>
1- L'ELLIPSE :	40
-La causalité	41
-l'avant-après	42
2- LE GROS PLAN :	43
-L'abstraction	43
-La plasmaticité	44
-Un rythme hâché	48
3- LE DEPLACEMENT :	49
-le montage des attractions	49
<b>C- L'IMAGE</b>	<b>51</b>
1- LA PROFONDEUR DE CHAMP	51
2- L'OMBRE :	52

3- LE GLAUQUE VISUEL :	53
4- LE ROUGE SANG :	57

---

<b>ETUDES DE CAS</b>	<b>64</b>
----------------------	-----------

<b>A- UN FILM GORE : <i>HOSTEL</i></b>	<b>65</b>
--	-----------

1- UNE ATMOSPHERE CRASSEUSE	65
-----------------------------	----

2- L'IMPORTANCE DU HORS-CHAMP	66
-------------------------------	----

<b>B- OLD BOY : UN EXEMPLE DU NEO-NOIR ASIATIQUE</b>	<b>69</b>
--	-----------

1- L'IMPORTANCE DU ROUGE	69
--------------------------	----

2- LA SYNECDOQUE PAR LE SANG	70
------------------------------	----

3- LES ELLIPSES	71
-----------------	----

<b>C- <i>BARTON FINK</i></b>	<b>73</b>
------------------------------	-----------

1- UN DECOR DEGOULINANT	73
-------------------------	----

2- DES PERSONNAGES POISSEUX	74
-----------------------------	----

3- DU SANG DISCRETEMENT PRESENT	76
---------------------------------	----

<b>D- LA PARTIE PRATIQUE DE MEMOIRE : UN CLOWN :</b>	<b>77</b>
--	-----------

1- LES COULEURS	77
-----------------	----

2- LE DEPLACEMENT ET L'ÉLLIPSE	78
--------------------------------	----

3- LES GROS PLANS	80
-------------------	----

---

<b>CONCLUSION</b>	<b>82</b>
-------------------	-----------

---

<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>84</b>
----------------------	-----------

---

<b>TABLE DES ILLUSTRATIONS</b>	<b>86</b>
--------------------------------	-----------

---

<b>FILMOGRAPHIE</b>	<b>87</b>
---------------------	-----------

---

<b>PARTIE PRATIQUE DE MEMOIRE DE MASTER</b>	<b>88</b>
---	-----------

## INTRODUCTION

Le hors-champ et le gore ont longtemps été opposés dans des études portant sur la représentation de l'horreur. Ce débat élimé réapparaît au gré des évolutions des films horrifiques et nous assistons alors à des articles enflammés et nostalgiques de *La Féline* de Tourneur. Pourquoi la critique fait-elle s'affronter ces deux notions? Qu'est-ce que le hors-champ et le gore ?

Le hors-champ est lié à la création du cinéma. Il est ainsi défini par les limites du cadre. Ce qui ne se situe pas dans le cadre n'est pas visible et s'avère donc hors du champ. Cependant, l'invisible peut rester diégétique et proposer des conséquences sur les éléments vus :

« Le champ défini par un plan de film est délimité par le cadre, mais il arrive fréquemment que des éléments non vus (si tués hors du cadre) soient imaginairement reliés au champ, par un lien sonore. »<sup>1</sup>

Ce lien peut être signifié de différentes façons. Dans son mémoire de fin d'étude, Hugo Lanchon-Armand<sup>2</sup> classe les différents modes de suggestion du hors-champ. L'importance du travail du montage et du son s'avère alors aussi important que l'utilisation du cache et de la synecdoque. Les dialogues permettent aussi de mettre en mots ce qui n'apparaît pas à l'image.

De nombreux ouvrages prennent comme point de départ de ce style le film *Blood Feast* de Hershell Gordon Lewis sorti en 1963. Cependant, des cas d'effets gores sont à dénombrer dans de nombreux films antérieurs et inscrits au patrimoine cinématographique. Le mouvement surréaliste fut l'un des premiers à user de l'effet gore. Les cinéphiles ont tous été marqués par la scène de la coupe par un rasoir d'un œil dans *Un Chien Andalou* de Luis Buñuel.

La traduction du terme anglais gore (« sang versé, coagulé ou nauséabond »<sup>3</sup>) est utilisée pour qualifier les caractéristiques de ce style. Le gore apparaît comme un sous-genre du film d'horreur dont les effets principaux seraient basés sur l'utilisation de faux sang, donnant

---

1 AUMONT Jacques, MARIE Michèle, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris : Armand Colin, 2001, p.99

2 LANCHON-ARMAND Hugo, *Itinéraire du meurtre à l'écran*, Mémoire de cinéma, Paris : ENSLL, 2005 p.52

3 AUMONT Jacques, MARIE Michèle, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Armand Colin : Paris, 2001, p.93



l'impression de vrai sang. Sa principale motivation serait de choquer ses spectateurs et de les attirer par l'écœurement. Jacques Aumont et Michèle Marie ont ainsi écrit sur la recherche de haut-le-cœur.

« Depuis *Blood Feast* (Hershell Gordon Lewis, 1963), le terme a désigné une catégorie marginale de films d'horreur à petit budget dont le but était de provoquer une réaction violente de répulsion et de dégoût chez le spectateur. Il s'agit de la remise au goût du jour des recettes du théâtre de Grand-Guignol en mobilisant les trucs cinématographiques pour exhiber des corps mutilés, des viscères et des flots de sang. »<sup>4</sup>

Les auteurs insistent sur l'aspect morbide et exhibitionniste du gore de ces films. Ces œuvres pourraient user du hors-champ au lieu d'effets gores. Quelles sont les raisons de cette évolution ? Qu'apporte le sang à l'esthétique du hors-champ ? Le hors-champ et l'effet gore sont-ils réellement irréconciliables ? Des films n'appartenant pas au genre gore utilisent le hors-champ pour créer des effets gores. Ils feraient donc appel aux codes de genres différents. On voit ici que ces films amènent à questionner la relation du hors champ et du gore et par là à interroger plus généralement la porosité des genres. C'est pourquoi, je compte m'attacher à étudier non pas les films gores mais les films proposant quelques effets gores, tels qu'*Old Boy* réalisé par Park Chan-Wook.

La plupart des études, défendant le hors-champ comme étant l'essence du cinéma, définissent le gore comme une décadence du cinéma. En faisant travailler l'imagination du spectateur, le hors-champ rend tout possible. Alors que les effets spéciaux et leur qualité dépendent du budget du film. Avec le hors-champ, l'apparence d'un monstre n'est pas donc plus définie par un facteur économique et elle se révèle d'autant plus effrayant.

---

4 idem

« Cette suggestion est également très efficace. En effet, si « l'on n'ouvre pas la porte », le spectateur sera toujours terrifié par ce qu'il peut y avoir derrière. Parce qu'il l'imagine, sans jamais pouvoir le voir... »<sup>5</sup>

Les ouvrages sur le cinéma prônent la cinématographie du hors-champ. À l'inverse, il n'est pas rare de lire que le gore ne soit qu'un effet de mode ou un sous-genre dont le but serait d'attirer les spectateurs en faisant appel à leurs plus bas instincts. En plus, d'abrutir son public, le gore réifierait aussi le corps humain. Nicole Brenez écrit ainsi à propos de *Body Snatchers*:

« La substance organique elle-même fait l'objet d'un traitement profondément archaïque. Le corps ici ne constitue pas en une charpente de chair et d'os, mais en un mélange de plantes aquatiques, de bulbes et de filaments qui confond trois substances originelles : le plasma, le placenta et le plancton»<sup>6</sup>

L'évolution de la représentation du corps par le gore est souvent perçue comme la traduction des bouleversements de la société, cette dernière apparaît de plus en plus violente dans les journaux. Le cinéma s'adapterait donc à la demande d'un public habitué à voir des images de meurtre et de guerre à la télévision. Comme l'a mis en évidence Hugo Armand-Lanchon dans son mémoire, le développement du gore répondrait à l'évolution des demandes de la société. Cette dernière apparaît de plus en plus violente. Les effets gores traduisent l'évolution de la société dans ses comportements mais aussi dans ses codes figuratifs. Ils peuvent alors devenir un moyen de réflexion. Il est désormais couramment admis que les films de zombie de Romero proposent une analyse critique de la société.

---

5 LANCHON-ARMAND Hugo, *Itinéraire du meurtre à l'écran*, Mémoire de cinéma, Paris, ENSLL, 2005 p.52

6 BRENEZ Nicole, *De la Figure en général et du Corps en particulier*, Paris, De Boeck, 1998, 466 p.

« Il semble bien que la réification des victimes atteigne son paroxysme dans ce genre cinématographique. Le mépris des corps n'est sans doute pas pour autant dénué de message, le cinéma gore pouvant être lu comme une approche nihiliste et pour le moins athée de l'existence ».<sup>7</sup>

Si le gore a été longtemps décrié, il n'est plus seulement une exposition des entrailles en vue d'un succès au box-office. Comme les films du hors-champ, il peut amener les spectateurs à devenir actif dans la salle de cinéma en étant par exemple dégoutés.

Malgré ces études prônant le clivage entre les effets gore et le hors-champ, nous pouvons questionner leur relation et leur proximité. En effet, à l'aide d'exemples, nous étudierons comment le travail du hors-champ insuffle du dégoût chez le spectateur comme le feraient des effets gores. L'acte hors-champ peut paraître plus dégoûtant par le son que par l'image comme le soulignait déjà Michel Chion :

« C'est chez Franju, dans *Les Yeux sans visage*, que l'on trouve aussi l'un des rares sons de film inquiétants que le public et les critiques aient remarqué et commenté après coup : celui que fait la chute d'un cadavre de jeune fille[...]. Ce que ce son mat et lourd, qui ne manque jamais de faire courir un frisson dans la salle, a de commun avec le bruit [...] c'est qu'il transforme l'être humain en chose, en vile matière inerte et jetable, avec ses cavités osseuses et son contenu d'entrailles »<sup>8</sup>

Dans cet exemple, le son possède la même fonction et crée la même réaction que les effets gores. En utilisant la synecdoque, le hors-champ se rapproche donc des effets gores. On peut alors s'interroger sur la partie montrée. Montrer les conséquences et non l'acte peut-il être considéré comme un effet gore ? Quelles sont alors les limites entre le gore et le hors-champ ? Comment ce

---

7 LANCHON-ARMAND Hugo, *Itinéraire du meurtre à l'écran*, Mémoire de cinéma, Paris : ENSLL, 2005, p.14

8 CHION Michel, *L'Audio-vision*, Paris, Armand Colin, 2002, p.23-24

brouillage des frontières implique-t-il un remise en question de la notion du genre ? Peut-on imaginer une forme hybride de gore ? Quelle mode de représentation impliquerait cette forme ?

Dans un premier temps, ce mémoire étudiera donc la définition d'un genre cinématographique et comment celle-ci tend à disparaître. Puis, l'analyse des caractéristiques du hors-champ permettra de souligner la création du gore. Ce qui sera confirmé par les études de cas de la troisième partie, études qui seront prolongées par la partie pratique.

## LE GORE : UN GENRE CINEMATOGRAPHIQUE ?

# Le Gore : un genre cinématographique ?

Les études françaises sur le gore sont récentes et peu nombreuses. Pourtant ce genre possède des caractéristiques fortes qui permettent une définition précise. La frilosité des critiques français pourrait être expliquée par son absorption par d'autres genres, du fait de l'évolution du cinéma, et par l'aspect commercial des genres. Ces évolutions du genre vont nous faire nous pencher sur la problématique des genres, eux aussi peu étudiés en France. Les gender studies anglosaxonnes vont nous permettre de mieux appréhender ces transformations de définition.

## A- Qu'est-ce que le genre gore ?

### 1- Tentative de caractérisation du genre :

- une série « Z » horrifique

Les films gores sont considérés comme des films de genres, c'est à dire qu'ils répondent à différents codes et caractéristiques narratifs et esthétiques qui permettent de les catégoriser. Keith Barry Grant définissait les films de genre comme

« [des] longs métrages commerciaux qui, par un principe de répétition et de variation, racontent des histoires familières avec des personnages familiers dans des situations familières »<sup>9</sup>

Nous allons voir que ces œuvres répondent bien à cette définition. Mais quels sont les éléments phares de ce genre ? Le gore est d'abord caractérisé par son économie serrée. Ces films possèdent en effet des petits budgets et sortent souvent directement en DVD.

- Du sang, des tripes et des excès

Le sang est évidemment la première caractéristique qui nous vient à l'esprit en parlant du gore. Que serait ce genre sans la monstration des tripes et des plaies ? Cette effusion de sang s'ancre généralement dans un film d'horreur. Les enjeux des réalisateurs sont de trouver l'esthétique qui

---

9 GRANT Barry Keith, *Film Genre Reader II*, Austin, University of Texas press, 1995, p.IX (traduction par Raphaëlle Moine)

saura mettre en valeur des entrailles et de faire d'inventivité une histoire qui justifiera le plus d'hectolitres de sang. Le but premier de ces films n'est pas d'horrifier ses spectateurs mais de les dégouter.

« Les films gore, issus du genre horrifique, n'ont pas pour but de faire peur au public mais de les horrifier avec des scènes de gores explicites. Dans les films gores, la mutilation est en effet le message et souvent l'unique message.»<sup>10</sup>

Cette recherche du dégoût a entraîné une volonté d'en faire plus. En effet, après avoir été montré dans plusieurs films, un éventrement n'a plus rien de choquant pour un public habitué. L'escalade des records de quantités est d'ailleurs rapidement devenue un argument commercial. Dans ce domaine, Peter Jackson a longtemps détenu le record avec son film *Braindead*.

«L'expression fourre-tout d'«effet gore» recouvre des réalités bien différentes. Entre la vision fugace d'un corps mutilé par Jason dans *Vendredi 13* et la java des chairs mortes de *Re-animator*, il existe une infinité de variations qui n'ont pas le même impact. Mais toutes participent d'une stratégie de l'excès.»<sup>11</sup>

L'excès de sang et de tripes s'avère donc être la caractéristique principale du genre gore. A première vue, elle peut apparaître en contradiction avec le hors-champ mais nous verrons plus tard qu'au contraire elle l'a amené au gore.

---

10 « Splatter movies, offshoots of the horror film genre, aim not to scare ~ their audiences, necessarily, [...] but to mortify them with scenes of explicit gore. In splatter , movies, mutilation is indeed the message-many times the only one. »

MAC CARTY John, *Splatter Movies : Breaking the Last Taboo of the screen*, New York, St Martin Press, 1984, p.11

<sup>11</sup> ROUYER Philippe, *Le Cinéma gore : une esthétique du sang*, Les Éditions du Cerf, Paris, p.166-167

### -Contrat de lecture

Le cinéma gore est souvent comparé au cinéma pornographique. En effet, ils interpellent tous les deux le voyeurisme latent du spectateur et les aideraient à assouvir leurs pulsions. Cependant, la différence majeure qui s'imisce entre ces deux genres est l'aspect faux du gore. En s'appêtant à regarder un film gore, le spectateur sait d'avance que le sang et les tripes seront faux contrairement aux films snuffs. Ces derniers sont connus pour proposer la vision de vrais morts et tortures. Leur illégalité n'a jamais empêché leur distribution sous le manteau. Comme pour les films pornographiques, ils existent parce que ce qu'ils proposent est vrai. La qualité des effets spéciaux fait d'ailleurs partie de l'intention esthétique et budgétaire du film. Si certains films recherchent la véracité, d'autres préfèrent jouer sur la mauvaise qualité et parodier leur genre. Cette particularité a donné naissance à une catégorie du public particulièrement friand de ce qu'ils appellent « nanars », c'est-à-dire des films gores aux effets spéciaux médiocres et au scénario volontairement inexistant<sup>12</sup>. Le gore se rapproche alors plus de l'érotisme où les actes sexuels sont simulés et présentés comme faux. Le contrat de visionnage de ces films repose donc sur la fausseté et sur des effets-spéciaux plus ou moins ratés.

### -Le gros plan

L'un des premiers effets gores du cinéma était l'œil du *Chien Andalou*. Un œil y est découpé et se vide de son humeur aqueuse. Cette dernière fait alors penser à du pus et transforme ce plan en plan gore. Cette scène avait été filmée en gros plan. A cela, deux raisons : c'est le cadrage qui permet de mieux voir l'action. De plus, la coupe entre le gros plan et le plan précédent permet de cacher le trucage (l'œil en question était en réalité un œil de bœuf). Cette figure du style s'avère donc être un des passages obligés du gore et va prouver que le gore s'imprègne de hors-champ pour dégouter.

---

<sup>12</sup> Voir à ce propos le site [www.nanarland.com](http://www.nanarland.com)





Figure 1 BUNUEL Louis, *Un chien Andalou*, 1929, 16 minutes

« En matière de cadrage, le recours systématique au gros plan sur les plaies béantes et les mutilations en tous genres est sans doute l'innovation majeure du gore. »<sup>13</sup>

Le gros plan appartient aux caractéristiques stylistiques du gore et permet de définir le genre. Bien plus que cela le gros plan s'avère être un élément clé du cinéma pour les plus grands cinéastes.

« dans les années vingt, Jean Epstein pouvait dire du **gros plan** qu'il était « *l'âme du cinéma* ». »<sup>14</sup>

-la pulsion scopique

Le gros plan a rapidement intéressé tous les cinéastes qui le considéraient comme l'âme du cinéma. Il répond à la pulsion scopique c'est-à-dire l'envie de voir. La pulsion est l'une des bases de la psychanalyse et de l'œuvre de Sigmund Freud.

« Pour Freud, la pulsion est « le représentant psychique des excitations, issues de l'intérieur du corps et parvenant au psychisme » : elle est donc le lieu de la rencontre entre une

---

<sup>13</sup> ROUYER Philippe, *Le Cinéma gore : une esthétique du sang*, Les Éditions du Cerf, Paris, 2011, p.162

<sup>14</sup> AUMONT Jacques, *L'Image*, Armand Colin, Paris, 2011, p.105

excitation corporelle et son expression dans un appareil psychique qui vise à maîtriser cette excitation. Comme le mot l'indique (il vient d'un verbe latin qui signifie « pousser », Freud met l'accent, avec ce concept, sur la force de la pulsion.) »<sup>15</sup>

De toutes les pulsions, celle scopique intéresse le cinéma. En effet, elle apparaît comme un des fondements de toute représentation. On dessine un paysage existant pour pouvoir le regarder à l'infini. La pulsion scopique nous conduit à garder une trace visuelle, une empreinte. Elle nous pousse aussi à aller voir des films. C'est le nom des acteurs que les gens souhaitent voir qui aide la vente de places de cinéma.

«Ce qu'on appelle pulsion scopique est donc un des cas particuliers de la notion générale de pulsion, telle qu'on vient de l'exposer [...] Comme l'implique le schéma général, cette pulsion-ci se démonte en un but (voir), une source (le système visuel), enfin un objet. Ce dernier, qui est, rappelons-le, le moyen par lequel la source atteint son but, a été identifié par Jacques Lacan au regard. »<sup>16</sup>

Cette pulsion scopique s'accomplit pleinement avec le gros plan. Ce dernier se rapproche des choses pour les montrer au plus près. Il répond en cela au voyeurisme du spectateur et semble s'opposer au hors-champ. Le public souhaite en voir plus, il veut regarder bien plus que ce qui lui est donné à voir dans la vraie vie, il souhaite qu'on lui montre ce qui lui est caché. Le gros plan lui apporte une proximité difficilement accessible dans la vraie vie. Il lui donne l'impression de n'avoir plus qu'à tendre la main pour pouvoir toucher.

---

15 AUMONT Jacques, *L'Image*, Armand Colin, Paris, 2011, p.92

16 AUMONT Jacques, *L'Image*, Armand Colin, Paris, 2011, p.92

«Le gros plan modifie le drame par l'impression de proximité, La douleur est à portée de main. Si j'étends le bras, je te touche, intimité. Je compte les cils de cette souffrance. Je pourrais avoir le goût de ces larmes.»<sup>17</sup>

Le gros plan répond donc parfaitement à la pulsion scopique en lui donnant à voir les détails et en donnant l'impression au spectateur d'être en face du personnage.

« il transforme le sens de la distance, amenant le spectateur à une proximité psychique, à une « intimité » (Epstein) extrêmes, comme dans la série de gros plans du visage de Falconetti dans le *Jeanne d'Arc* de Dreyer. Cette intimité peut parfois être excessive, comme dans le fameux petit film de Williamson, *A Big Swallow* »<sup>18</sup>

Cette possibilité d'être au plus près de l'action et d'en montrer plus s'avère donc idéale pour le gore. En effet, comme nous l'avons vu, ce genre s'inscrit dans une quête de l'excès. Se rapprocher permet de mieux voir le sang. Cependant, même les films gores ne peuvent pas être composés uniquement de gros plans.

« On aurait tort cependant de limiter le cinéma gore à une esthétique du gros plan; sans l'alternance avec des plans plus larges, ces effets de loupe vireraient à la pure abstraction. »<sup>19</sup>

Des cadres plus larges sont nécessaires à la narration et permettent de multiplier les points de vue pour adopter à chaque instant l'angulation adaptée à chaque effet. Cette nécessité de variation empêche la vision complète de l'acte et insuffle du hors-champ. De plus, le jeu sur le point de vue entraîne aussi un montage et un rythme particulier.

---

17 EPSTEIN Jean, « Grossissement », in *Ecrits sur le cinéma* t.1, Paris, Seghers, 1974, p. 98.

18 AUMONT Jacques, *L'Image*, Armand Colin, Paris, 2011, p.106-107

19 ROUYER Philippe, *Le Cinéma gore : une esthétique du sang*, Les Éditions du Cerf : Paris, p.162

-une pause dans l'action

Les films gores présentent leurs effets en gros plans afin de mieux les montrer. Les cadrages ne visent pas à favoriser la narration mais la visualisation des effets.

«Apparaît ainsi une nouvelle loi du film d'horreur. Cette loi consiste dans la suspension de l'action, au moment où la seule possibilité pour le protagoniste consiste à voir ce contre quoi il ne peut rien faire. C'est la passivité par excellence, loi fondamentale d'une horreur qu'on peut montrer en toute impunité et où le spectateur occupe la place d'un protagoniste incapable de réagir adéquatement (et le spectateur s'identifie ici d'autant mieux au protagoniste que celui-ci est dans la même situation que lui). »<sup>20</sup>

Les instants gores apparaissent donc comme des pauses dans l'action. Ces instants s'avèrent donc des sortes de plans esthétisants se complaisant dans le sang.

-son interne

L'image du gore se concentre sur l'intériorité des corps et donne à voir en gros plan les fluides cachés dans le corps. Le son accompagne la vision en exposant aussi le corps.

« On appellera son interne celui qui, tout en étant situé dans le présent de l'action, correspond à l'intérieur aussi bien physique que mental d'un personnage : que ce soient ses sons physiologiques de respiration, de râles et de battements de cœurs (qu'on pourrait baptiser *sons internes-objectifs*) »<sup>21</sup>

Le son gore se caractérise donc par le travail du son interne qui participe à la recherche du choc et du dégoût. La bande sonore se compose donc de la respiration et du sang qui coule, elle met aussi

---

20 DUFOUR Eric, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, P.U.F., collection Lignes d'art, 2006, 167

21 CHION Michel, *L'audio-vision - Son et image au cinéma*, Coll. « Cinéma », Armand Colin, Paris, 2005, p.68-69

l'accent sur les bruits du meurtre ou des tortures. L'organicité se révèle comme l'élément clé du bruitage.

## 2- Historique de l'évolution du genre :

Les films gores ont longtemps été des films de série « Z » visant un public adolescent avec des réalisateurs mal jugés. Nombre d'ouvrages sur les films d'horreur expliquent que le père du gore, Gordon H. Lewis était d'abord spécialisé dans les films érotiques. Il se serait tourné vers le sang après la récupération de son ancien gagne-pain par des plus gros studios. Les films gores étaient alors cantonnés aux petites productions. Leurs budgets quasi-inexistants ne leur permettaient que des effets de piètre qualité.

«adaptations littéraires, drames, films à grand spectacle, jouissent d'un prestige éclatant que n'ont pas les comédies, les films d'horreur ou les films d'aventures à petit budget »<sup>22</sup>

En parallèle de leur conquête américaine, les films gores sont devenus une figure du cinéma italien à l'aide de maîtres tels que Bava et Argento. Le genre a trouvé un terrain propice en Italie qui était déjà habituée au giallo.

« Les giallos mélangent le sexe, la violence, des meurtres élaborés et très stylisés, des cadrages et des décors luxueux, des personnages qui tombent sans le vouloir dans le chaos, une police inefficace ou inexistante et du gore. »<sup>23</sup>

Ce pays était donc déjà préparé à l'arrivée du gore. Certes les films criminels américains présentaient des sujets sombres mais les giallos allaient plus loin. Le gore est donc facilement

---

22 BOURGET Jean-Loup, *Hollywood, la norme et la marge*, Paris- Nathan. 1998 : Armand Colin Cinéma, 2005, p. 12-13.

23 GRACEY James, *Dario Argento*, Harpenden, Kamera books, 2010, p.14 (traduction personnelle)  
« Giallo films notoriously combine sex and violence, hyper-stylised and elaborate murders, lavish camerawork and set design, displaced protagonists who unwittingly stumble into the engung mayhem, ineffectual or nonexistent police and copious gore. »

devenu une des figures de proue du cinéma italien avec le western spaghetti.

### 3-Extension aux autres genres:

Pendant plusieurs décennies, le cinéma américain était régi par la censure du code Hays. Ce dernier interdisait toute représentation sexuelle, violente ou morbide. Sa fin a permis de réintroduire des sujets violents et sexuels dans le cinéma. Ce fut la naissance du nouvel-hollywood avec des films comme *Easy Rider* de Dennis Hopper ou *Bonnie and Clyde* d'Arthur Penn. Cet allègement de la censure autorise l'existence des films gores puis sa propagation aux autres genres cinématographiques.

En effet, cet attrait pour le sanguinolent a ensuite contaminé les genres autres que l'horreur pour marquer les films de quelques scènes à effets gores.

« En acquérant un intérêt commercial et ses lettres de noblesse, il investit les grosses productions hollywoodiennes avec tellement de succès qu'il perd sa spécificité dans les années 1990 pour devenir un « effet gore », récurrent dans les films d'action de toute sorte»<sup>24</sup>

Suite à la fin du code Hays, les réalisateurs peuvent représenter les anciens tabous comme la mort et le sexe. Les effets gores vont donc ponctuer quelques séquences de films non horrifiques.

#### -Le film criminel

L'un des premiers genres touchés par le gore est le film criminel. En effet, grâce à ses sujets touchant au crime et à la mort, le film noir américain était propice à cette évolution, comme le giallo en Italie. Le polar des années 50, sans sang, se transforme au néo-polar contemporain, dans lequel les morts sont sanglantes et les tueurs des psychopathes. Les meilleurs exemples sont les œuvres de Quentin Tarantino ou des Frères Coen. Dans *Blood Simple*, Ethan et Joël Coen jouent avec les codes du film noir et du gore. Le héros essaye de nettoyer une grosse flaque de sang qui

---

24 MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, Armand Colin, Paris, 2005, p145

finit par teinter le parquet. Le mari n'est pas totalement mort, ce qui complique le dégagement du cadavre. L'héroïne plante un couteau dans la main du détective et la douleur de ce dernier ne nous est pas épargnée. Ce joyeux bric-à-brac sanglant est défini par Laurent Vachaud dans la revue *Positif* comme :

«un mélange détonnant de gore et d'humour noir [...], une contamination du film noir par le cinéma d'épouvante. »<sup>25</sup>

Cette association se retrouve dans les films de Quentin Tarantino comme *Reservoir Dogs* qui propose une longue scène de torture sanglante.

«Plus qu'à l'aspect spectaculaire et folklorique des exécutions, le cinéaste s'intéresse à ce qu'elles révèlent de la personnalité diabolique de l'assassin. Le gore n'est jamais plus qu'une incidence de l'enquête. »<sup>26</sup>

L'atmosphère de ces films réutilise donc un cadre de film noir pour y ajouter une ambiance gore. Ce cocktail participe à l'avancement de l'intrigue et à la construction des personnages.

-Les blockbusters :

Parallèlement aux films noirs, les films grand public vont voir leurs codes de représentation modifiés. Ainsi, la figuration de la mort n'est plus totalement ellipsée mais montrée. Ce spectacle est bien plus sanglant que ceux permis auparavant et va jouer avec les limites du hors-champ au lieu de le proposer comme un bloc hors-cadre.

« le gore, d'abord réduit aux productions à petit budget, profite de l'adoucissement des régimes de censure, de la volonté des producteurs de toucher un public jeune, du succès commercial

---

25 VACHAUD Laurent, « Le Rouge et le noir : considérations sur le "néo-noir" », *Positif* n°420, février 1996.

26 ROUYER Philippe, *Le Cinéma gore : une esthétique du sang*, Les Éditions du Cerf, Paris, p.112

de certains de ces films [...]. En acquérant un intérêt commercial et ses lettres de noblesse, il investit les grosses productions hollywoodiennes pour devenir un « effet gore », récurrent dans les films d'action de toute sorte (films de guerre, science-fiction, thrillers, etc.) »<sup>27</sup>

Dans *Les Aventuriers de l'Arche perdue* de Steven Spielberg, la mort des ennemis d'Indiana Jones est marquée par le sang. La scène la plus représentative de l'évolution de la censure est celle de l'ouverture de l'arche qui voit les méchants fondre avec des effets dignes du cinéma gore. La chair du visage devient un liquide rose qui glisse en dévoilant un crâne. Cette présentation de la mort est difficilement imaginable dans un film d'aventure d'Errol Flynn dans lesquels les morts ne saignent pas.

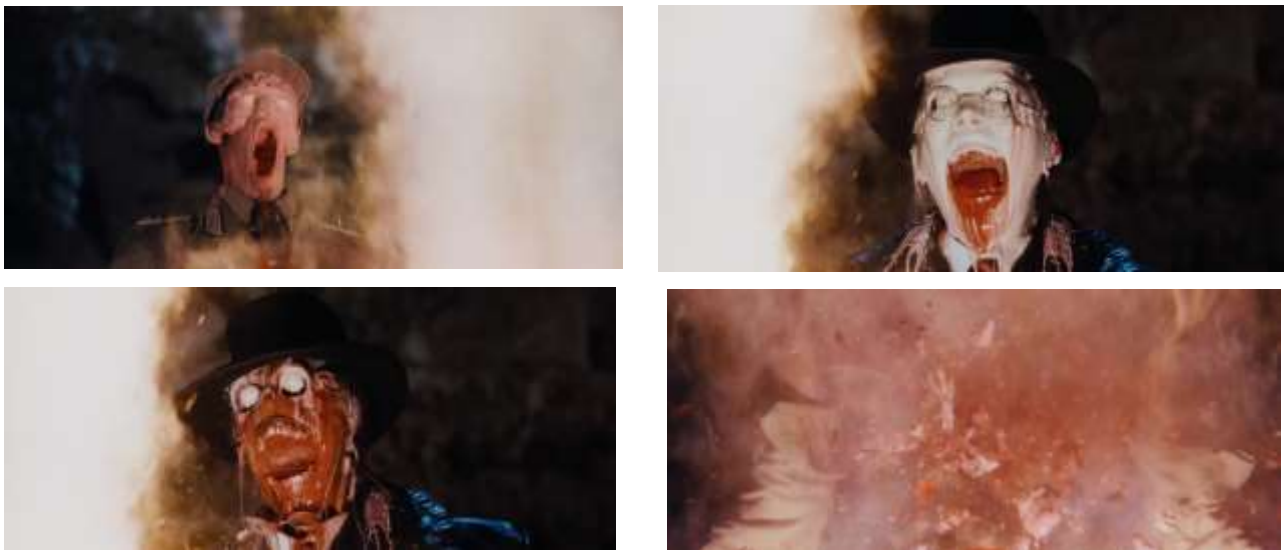


Figure 2 SPIELBERG Steven, *Les Aventuriers de l'Arche perdue*, 1981, 115 minutes

Cette évolution des codes de la représentation s'avère encore plus marquante dans la suite *Indiana Jones et le temple maudit*. Les éléments de décor récurrents sont des cadavres. Une des séquences les plus marquantes est celle du sacrifice, dans laquelle le prêtre arrache le cœur d'un homme en gros plan.

---

27 MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, Armand Colin, Paris, 2005, p.145





Figure 3 SPIELBERG Steven, Indiana Jones et le temple maudit, 1984, 118 minutes

Parallèlement à cette évolution, les cinéastes du gore ont conquis le cinéma grand public. Ainsi, deux des grands réalisateurs de ce genre se sont aussi illustrés dans le cinéma familial. Peter Jackson est passé des zombies de *Braindead* aux hobbits chers au box-office du *Seigneur des anneaux* ; Sam Raimi a troqué son livre des morts d'*Evil Dead* contre le costume de *Spiderman*.

L'évolution des codes de la représentation serait-elle seulement motivée par l'abolition du code Hays? On devine que les intérêts commerciaux ont fait pression auprès des réalisateurs mais l'utilisation du gore dans des films grands publics proposerait-il un apport esthétique ?

#### 4- Vers une recherche de réalisme

Le gore a amené une nouvelle forme de représentation de la mort et a bouleversé l'exposition du corps qu'elle implique. Cette esthétique a été rapidement adoptée en dehors du cinéma d'horreur amenant une généralisation de cette imagerie de la dépouille. Après l'avènement des films gores, il n'était plus possible de donner une vision édulcorée du trépas à un public désormais habitué à la vision d'entrailles.

« Pour le meilleur ou le pire, les films gores ont un effet sur le cinéma moderne. En brisant le dernier tabou de l'écran, ils changent pour toujours la définition du réalisme cinématographique. »<sup>28</sup>

Ces films ont adopté ces nouveaux codes dans un but de réalisme. En effet, plus que des films gores, le public a été inondé d'images de guerre qui arboraient les affres de la mort et de la guerre. La représentation de la mort s'est donc adaptée à cette imagerie. Comme nous l'avons vu, le film *Reservoir Dogs* est représentatif du néo-polar par le mélange du film avec les codes du gore, cependant, le réalisateur ne cherchait pas à adopter les codes de ce genre pour s'éloigner des anciennes représentations. Il souhaitait se rapprocher le plus possible d'une réalité.

«Souvent, dans les films, quand quelqu'un est touché à l'estomac, il grimace avec un cercle rouge au milieu du ventre. Or, c'est faux. Le sang coule à flots et la douleur est atroce, car lorsque l'estomac est percé, tous les acides se répandent dans votre corps. [...] Nous avons un médecin sur le plateau pour contrôler la circonférence de la tâche de sang».<sup>29</sup>

Plus que les codes de représentation, le gore a modifié ceux du réalisme. En effet, le réalisme ne cherche pas à imiter la vie mais à transmettre sa signification à en saisir l'essence.

« La querelle du réalisme dans l'art procède de ce malentendu, de la confusion entre l'esthétique et le psychologique, entre le véritable réalisme qui est besoin d'exprimer la signification à la fois concrète et essentielle

---

28 « for good or ill, splatter movies are having an inalterable effect on contemporary cinema. By breaking the last taboo of the screen, they are changing the definition of realism in the movies forever. »MAC CARTY John, *Splatter Movies : Breaking the Last Taboo of the screen*, New York, St Martin Press, 1984, p.6

29 *Positif*, n°379, septembre 1992. p.78

du monde, et le pseudo-réalisme du trompe-l'œil (ou du trompe-l'esprit) qui se satisfait de l'illusion des formes »<sup>30</sup>

Les effets gores dans des films non horrifiques témoignent donc de l'évolution du réalisme cinématographique. Ils participent donc à la création d'une « *image-copie (eikôn)* » et non pas d'une « *image-illusion (phantasma)* »<sup>31</sup> de Platon. La première « *manifeste l'écart qui la sépare de la chose. L'image-illusion tend à se substituer à la chose.* »<sup>32</sup> Cette distanciation révèle sa présence dès le contrat de lecture que nous avons étudié. La représentation de la réalité des effets s'avère intéressante parce qu'elle est fautive. Les effets permettent alors d'amener non pas une imitation de la réalité mais un effet de réel.

« L'effet de réel, au cinéma, c'est cet effet de mort : le *cru* de l'événement qui fait saillie, que l'objectif *saisit* au sens culinaire du mot, comme le grill le fait de la viande. Cette métaphore n'est pas gratuite : elle règle toute la pensée de la transparence cinématographique, certes, et tout spécialement celle d'André Bazin, mais aussi tout un rapport de jouissance au cinéma. Le cinéma, dit-on, c'est le mouvement : mais le mouvement, il faut que ça serve – que ça serve à conduire »<sup>33</sup>

L'effet de réel qui passe par l'effet gore permet donc de mettre en image une interprétation de la réalité.

Plus que les codes de représentation, le gore a modifié ceux du réalisme. Ce mélange de genre permet alors de jouer sur la mise en scène de ces effets. Ainsi *Salò ou les 120 Journées de Sodome* apparaît comme un film froid, sans emphase. Les touches de gore sont amplifiées par une mise en scène fixe dans le but de dénoncer les exactions du fascisme.

---

<sup>30</sup> BAZIN André « Ontologie de l'image photographique » in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, 1974, p.11

<sup>31</sup> LAVAUD Laurent, « Platon Images-copies et Images-illusion », *L'image*, Paris, Flammarion, 1999, p.55

<sup>32</sup> LAVAUD Laurent, « Platon Images-copies et Images-illusion », *L'image*, Paris, Flammarion, 1999, p.56

<sup>33</sup> BARTHES p.56

« Ce qui touche ce qui a de l'effet dans *Salo*, c'est la lettre. Pasolini a filmé ces scènes à la lettre comme elles avaient été décrites par Sade : elles sont donc la beauté triste, glacée, exacte, de grandes planches encyclopédiques. Faire manger de l'excrément ? Enucléer un œil ? Mettre des aiguilles dans un mets ? Vous voyez tout : l'assiette, l'étron, le barbouillage, le paquet [...]. Dans ce film, il n'y a aucun symbolisme : d'un côté une grossière analogie (le fascisme, le sadisme), de l'autre la lettre, minutieuse, insistante, étalée, léchée comme une peinture primitive.<sup>34</sup> »

*Salo* propose peu d'ellipse mais aussi peu de gros plan sur les effets. Les tortures sont souvent cadrées en plan large et celles de la fin sont distancées des tortionnaires par le recadrage des jumelles. Cela amplifie la dénonciation du fascisme et met le spectateur dans la position d'un voyeur presque complice des tortionnaires. A l'opposé, la dernière partie de *Week-end* n'a rien à envier au décrié *Cannibal Holocaust*. Comme dans ce film, on assiste à l'abattage d'animaux et à des repas cannibales en gros plans. Le meurtre d'une femme est donné à voir par des gros plans sur un lapin dépecé et du sang coulant vers l'animal. Comme tous les films disposants d'effets gores, le film de Godard a choqué le public à sa sortie.

« *Week-end* dépasse en obscénité et en abjection tout ce que l'on avait osé faire au cinéma. Il est de toute manière évident que la censure ne pourra désormais plus rien interdire. »<sup>35</sup>

Cependant, lorsque Godard lorgne du côté du gore c'est aussi pour marteler son message. Un des personnages déclare « *On ne peut dépasser l'horreur de la bourgeoisie que par plus d'horreur encore* ». Il recherchait donc à choquer et à dégouter son public pour exprimer combien la

---

34 BARTHES Roland, « Sade-Pasolini », *Le Monde*, 16 juin 1976.

35 REGENT Roger, *La Revue des deux mondes*, 1er février 1968.

bourgeoisie l'écœurait. Montrer du sang c'est dénoncer l'hypocrisie de la société et des codes de la représentation en exhibant la composition des corps. Nous nous ressemblons tous à l'intérieur, exposer l'intériorité dénonce les classes sociales en montrant une autre réalité, celle biologique.



Figure 4 GODARD Jean-Luc, *Week-end*, 1967, 95 minutes



## 5- Une ouverture empreinte d'auteurisme?

Le gore apparaît dans de plus en plus de films d'auteurs. Devons-nous le considérer comme une simple mode ? Serait-il lié à une pression des producteurs ? Dans ce cas, les effets gores seraient liés à la surenchère commerciale et apparaîtraient comme une déviance du cinéma. Les films étudiés auparavant ne s'inscrivent pas tous dans une logique publicitaire. De plus, si l'on en croit la politique des auteurs chère aux *Cahiers du cinéma*, ce ne sont pas les contraintes économiques qui font les films mais les auteurs. Pour ces critiques, aucun film d'un bon auteur n'était mauvais. Malgré l'extrémisme de cette position, on peut remarquer que la plupart des auteurs savent utiliser les contraintes de production à leur avantage.

« Mais, soulignons-le, cette désignation des auteurs (Hitchcock, Hawks, Lang, mais aussi Becker, Pagnol, Guitry, etc.) dans un cinéma commercial ou populaire tend non à rendre compte de l'inventivité d'un artiste en le plaçant dans la trame des contraintes, des influences, des conventions où il réalise ses films, mais au contraire, à l'abstraire de ces déterminations. <sup>36</sup>

Le gore n'est donc pas simplement un effet de mode ou une contrainte de production. Leur apparition dans des films grands publics et leur utilisation par des grands auteurs ont permis aux effets gores d'intégrer le langage cinématographique. Ils sont même devenus le moyen d'expression préféré de plusieurs cinéastes qui aiment à les utiliser dans les films d'horreur et dans d'autres genres comme le déclare Dario Argento :

« C'est dans les scènes de violence, de sadisme et de meurtre que mon esprit créatif explose, que mon imagination se révèle »<sup>37</sup>

---

36 MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, Armand Colin, Paris, 2005, p.97-98

37 SOAVI Michèle, *Le Monde de l'horreur*, 1985 cité par ROUYER Philippe dans *Le cinéma gore, une esthétique du sang*, éd. du Cerf, Paris, 1997.

Ces effets deviennent des caractéristiques d'œuvre de cinéastes comme Cronenberg. Les films de genre ne sont pas exempts d'auteurs. Ainsi certains se sont révélés dès les débuts du gore. Parmi les maîtres dans ce domaine, Gordon H. Lewis et George A. Romero ont été reconnus comme les pères du gore et des films de zombies.

## B- Le genre : une notion archaïque

### 1- L'exemple du gore :

Les films grands publics proposent désormais des scènes gores, ce qui remet en question le genre. Ainsi, si de tels effets apparaissent dans de nombreux films, la principale spécificité de ce genre n'en est plus une. Elle s'avère partagée par tous les genres. Cette remise en question est amplifiée par l'utilisation du hors-champ dans les effets gores.

« La moindre réflexion sur le cinéma d'horreur atteste immédiatement que celui-ci ne montre jamais ce qu'il semble pourtant montrer. »<sup>38</sup>

Le gore, en tant que figure du cinéma d'horreur, ne va pas déroger à cette règle. De figure de la monstration, il va devenir celui de la suggestion. Le gore se trouve ailleurs que dans l'image et va par exemple exister dans le son. Comble du mélange et de l'évolution des genres, ce gore hors-champ va être utilisé dans des films non horrifiques.

### 2- Phénomène d'hybridation :

Les évolutions des genres amènent à leurs redéfinitions, ces dernières permettent de mettre à jour des frontières poreuses qui facilitent le phénomène d'hybridation. Il est désormais de plus en plus compliqué de définir le genre d'un film. Comme nous l'avons vu le gore a contaminé le cinéma grand public pour devenir un effet. Ce n'est pas le seul genre à avoir brouillé les pistes. En effet, en 2011 sortait *Cowboy et envahisseurs*. Comme l'indique son titre, ce blockbuster est à la fois un western et un film de science-fiction. Il y a un phénomène de mélange des genres.

---

38 DUFOUR Eric, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, P.U.F., collection Lignes d'art, 2006, p.103



« Cette augmentation du mélange des genres dans le Nouvel Hollywood, comme dans les grandes productions nationales qui rivalisent avec les blockbusters américains, est également motivée par un intérêt économique (fédérer des publics variés) et s'explique en partie par un affinement, constant des catégories de public. »<sup>39</sup>

Alors qu'il est de plus en plus compliqué de classer les films, la notion de genre est-elle encore pertinente ? On voit ici que la remise en question du genre gore illustre celle plus générale de la notion de genre. Les genres étaient utilisés par les studios pour viser rapidement un public donné. L'apparition de nombreux sous-genre a énormément divisé le public en sous-catégories. En mélangeant les genres, les films sont plus aptes à séduire un large public. Ces combinaisons peuvent aussi apparaître liées à l'augmentation des écrans et des échanges d'images. Les publics ont désormais accès à des films plus variés.

### 3- Les genres condamnés à devenir des effets ?

Le gore est devenu un effet ponctuant des films de tout style. On peut alors se demander si ce phénomène ne peut pas s'étendre à tous les genres. Comme nous l'avons vu, les images sont plus rapidement visibles et plus facilement accessibles. Les réalisateurs associent alors dans leurs films leurs différentes références en les transformant en effets. Ces derniers ne seraient présents que dans quelques scènes. Au lieu de parler du genre d'un film, nous pourrions parler du genre d'une séquence ou alors se rapprocher des études anglo-saxonnes plus complètes que celles de nos compatriotes au sujet des genres. En effet, si en France, le terme gore regroupe encore le genre cinématographique et les effets, les anglo-saxons ont préféré différencier ces deux parties en utilisant le terme « splatter » pour le genre et en réservant le gore aux effets.

---

39 MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, Armand Colin, Paris, 2005, p.113

« Le gore ne serait-il donc pas un genre cinématographique ? La langue anglaise opère une distinction entre splatter (qui équivaut au genre cinématographique) et gore (qui renvoie au meurtre, au sang et à la violence). Cette distinction lexicale peut paraître anodine, mais elle permet de faire la différence entre un genre et une esthétique utilisée, entre autres, par celui-ci. »<sup>40</sup>

Cette distinction permet donc de comprendre la nuance entre les films qualifiés de gore en France et les effets qui ont été par la suite intégrés à la grammaire cinématographique. La littérature anglo-saxonne a donc su interpréter les évolutions du genre au point de commenter « La résurgence du genre dans les années 2000, à travers la catégorie de néo-splatter »<sup>41</sup>. Face au mélange des genres, elle a su faire évoluer les catégories cinématographiques.

La problématique du gore comme genre est donc représentative du problème plus générale de l'étude des genres en France. Si Raphaëlle Moine s'est attaquée au problème, il reste encore des lacunes qui expliquent les difficultés à définir un genre comme le splatter et l'utilisation d'effets gores. Les genres sont donc sujets à de multiples évolutions sans fin qui voient la naissance de nouveaux et la fin d'anciens.

---

<sup>40</sup> BONO Julien, « NIFFF 2011 : Le gore, d'un mode de représentation à son institutionnalisation », *Décadrages* n°20, Printemps 2012 p.132

<sup>41</sup> *Ibidem* p.139

## LES EFFETS GORES DU HORS-CHAMP

## Les effets gores du Hors-champ :

Face aux évolutions stylistiques qu'il a connu, la notion de genre gore apparaît obsolète et doit être remplacé par le terme « splatter ». Le gore est devenu un effet utilisé par toutes les catégories. Ce mélange s'avère d'autant plus intéressant qu'il transforme la monstration du gore en suggestion.

Le gore peut provenir du hors-champ. Différentes figures du langage cinématographiques sont alors utiles pour créer un effet plus gore que le gore. Le hors-champ mobilise le son, le montage et l'image du film.

### A- Une présence par le son

Comme nous l'avons vu dans la définition de la première partie, le son gore se voit caractérisé par son intériorité, c'est-à-dire qu'il se concentre sur l'intérieur des corps. Cependant, ce n'est pas parce que sa source provient de la chair des personnages qu'elle est toujours apparente à l'écran.

#### 1- L'acousmatique :

##### -Définition

S'il n'est pas l'inventeur du terme « acousmatique », Michel Chion étend son utilisation pour la classification des sons au cinéma.

« Acousmatique [...] signifie « que l'on entend sans voir la cause originaire du son », ou « qui fait entendre des sons sans la vision de leurs causes. »<sup>42</sup>

L'acousmatique se présente donc comme une sorte de son off diégétique. Très courante dans les films d'horreur, cette pratique permet de transmettre par le son ce qui ne peut être montré par l'image

---

<sup>42</sup>CHION Michel, *L'audio-vision - Son et image au cinéma*, Coll. « Cinéma », Armand Colin, Paris, 2005, p.64-65

et apparaît donc comme un outil du hors-champ gore.

#### -Quand le son remplace l'image

Le son donne de la vie au hors-champ. Il laisse libre cours à l'imagination. L'absence de forme visuelle augmente l'intérêt que le spectateur porte au son.

« Dans *Suspiria*, la bande son ne marche plus de concert avec ou contre l'image, elle agit en totale indépendance, fait pression sur elle, la déborde, sanctionne la faillite du cadrage visuel et finit par sécréter un hors-champ »<sup>43</sup>

Le son a été autant marqué par la baisse de la censure que l'image. L'évolution de la représentation de la mort et du corps l'a aussi bouleversé. En effet, s'il est devenu commun de voir des dépouilles ayant les tripes à l'air, ces images étaient accompagnées du son. Le spectateur devint suffisamment habitué à ces sons pour les identifier sans visuel et imaginer l'apparence de leurs sources. Le bruit d'un éventrement n'est pas si éloigné de celui de la régurgitation. En cela, le son off devient un effet gore qui contredit l'opposition du hors champ et du gore.

« Ce n'est alors plus le cadre filmique qui fabrique de facto un hors-champ mais la bande son, utilisée ici à des fins purement visuelles »<sup>44</sup>.

#### -Le contrepoint

Comme nous venons de le voir, le son acousmatique permet de donner à écouter l'irreprésentable. Son utilisation peut aussi s'avérer intéressante quand le son s'oppose à l'image, d'autant plus quand un gore sonore vient déranger la tranquillité des images.

---

<sup>43</sup>THORET Jean-Baptiste, *Dario Argento, Magicien de la peur*, collection Auteurs, éditions Cahiers du cinéma, Paris, 2002, p.62.

<sup>44</sup>THORET Jean-Baptiste, *Dario Argento, Magicien de la peur*, collection Auteurs, éditions Cahiers du cinéma, Paris, 2002, p.58.

« Toute intrusion d'un élément acoustique étranger fait violence au système, le perturbe, et l'oblige à reconsidérer ses frontières au risque de se défaire (...) Toute présence acousmatique déstructure l'espace visuel qui, par définition, ne la contient pas. Mieux, elle injecte dans le cadre une sensation de hors-champ, flottante, incertaine, qui creuse l'image d'un ailleurs invisible. »<sup>45</sup>

« Le champ serait alors l'espace sécurisé, avec des frontières que tente de violer le hors-champ menaçant. »<sup>46</sup>

Le gore vient ici de cette intrusion du son interne chaotique dans une image paisible. Cette irruption apparaît violente et en devient horrifique. Ce chaos se rapproche de celui des chairs présentées dans des plans gores. Le contrepoint permet donc d'amplifier l'effet gore du son.

## 2- Le son In :

L'image nous donne à voir la source du son in. Cependant, l'apparition de la source ne signifie pas que sa visualisation est facile et qu'elle corresponde à l'écoute.

« Comment peut-on nommer le contraire de [l'écoute acousmatique] ? [...] nous préférons parler ici d'*écoute visualisée* (c'est-à-dire accompagnée de la vision de la cause/source). »<sup>47</sup>

Le jeu sur les points de vue permet de jouer sur le rapport bruit/image. Dans une scène filmée en plan large, les sons peuvent être entendus comme dans un gros plan c'est à dire que leur volume est élevé. Dans *Old Boy*, les tortures sont montrées en plan large mais le volume du bruitage correspond

---

<sup>45</sup>Idem

<sup>46</sup> LECLERC Nicolas, *Paramètres de la peur dans le cinéma de fiction*, Mémoire de cinéma, ENSLL, Paris, 2005 p.39

<sup>47</sup>CHION Michel, *L'audio-vision - Son et image au cinéma*, Coll. « Cinéma », Armand Colin, Paris, 2005 p.65

à un plan rapproché. Ce choc sonore amplifie l'impression de gore alors que l'image reste exempte d'éléments gores.

### 3- La musique :

Comme pour les autres sons, les films proposent plusieurs types de musique selon les modes d'apparition des sources et les émotions à souligner. Une mélodie peut ainsi sembler provenir d'une radio présente dans le décor et être diégétique.

« On appellera *musique de fosse* celle qui accompagne l'image depuis une position off, en dehors du lieu et du temps de l'action. »<sup>48</sup>

La musique non diégétique peut être commentatrice, le principe du « mickey-mousing » est analysé et connu depuis bien longtemps. Dans les premiers dessins animés, la musique suivait l'action et soulignait le comique ou la tristesse de certaines situations. Cet effet est souvent utilisé pour faire peur ou pour souligner un meurtre. L'exemple le plus célèbre est la musique de *Psychose* d'Alfred Hitchcock. Les accords stridents amplifient la portée de chaque coup de couteau. Ils participent à l'impression qu'ils transpercent la peau de l'actrice. La musique peut aussi évoquer les sons internes dont nous avons précédemment parlé et ainsi aider à l'impression glauque d'un film. Ainsi, en rappelant des bruits corporels et des bruits de machines, les compositions musicales participent à l'esthétique du film de David Fincher *Seven*. Le morceau couvrant le générique de début évoque déjà l'atmosphère poisseuse de la ville. La musique peut donc être un effet qui aide le hors-champ à être gore.

---

<sup>48</sup>CHION Michel, *L'audio-vision - Son et image au cinéma*, Coll. « Cinéma », Armand Colin, Paris, 2005 p.72

## B- Le montage

### 1- L'ellipse :

L'acte à la base du montage est la coupe. Cela a pour conséquence la suppression d'instantanés de l'action, les justifications d'une élimination sont variées et de nombreuses actions ne sont pas montrées.

« Le récit cinématographique est une dialectique de vide (les ellipses) et de plein (les actions/les événements) »<sup>49</sup>

C'est ce rapport entre ce qui est gardé et ce qui est jeté qui fonde le principe du montage. Dès qu'on monte, on omet de montrer quelque chose. Même dans le film gore, tout n'est pas montré. Comme nous l'avons vu dans la première partie ceci est aussi dû aux contraintes du trucage. Cette obligation permet aux réalisateurs de jouer sur la monstration, ils mettent alors en emphase le plus dégoûtant, le plus signifiant ou le plus important.

« Ces jeux de condensation et de dilatation nous ont permis d'introduire la notion complexe d'ellipse que l'on peut définir par du temps négatif et/ou de l'espace négatif. L'ellipse est une soustraction, un non-dit/un non-vu, un manque plus ou moins sensible pour le spectateur... »<sup>50</sup>

La question se porte donc sur le contenu de l'ellipse. Que coupe-t-on au montage ? Dans le cas d'actions capitales pour le récit, il est nécessaire de les faire comprendre au spectateur.

« L'ellipse est une convention narrative, mais aussi un jeu avec le spectateur. »<sup>51</sup>

Le jeu de l'ellipse est de ne pas présenter toute l'action au spectateur, le fait d'en omettre des parties

---

<sup>49</sup>FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2009, p.44

<sup>50</sup>Idem

<sup>51</sup>FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2009, p.47



met l'accent sur ce qui entoure les moments manquants.

#### -La causalité

Un des moyens aidant à l'imagination d'une ellipse est la mise en avant des conséquences de l'acte omis. Au lieu de montrer un meurtre, le cadavre est donné à voir. La conséquence c'est la tache de sang sur le sol de *Blood simple*.

« Vendredi 13 triche. Ce film utilise des gros plans et effectue des ellipses au moment des impacts pour ne retourner qu'après et révéler les conséquences macabres. »<sup>52</sup>

Ne montrer que la conséquence et utiliser la grammaire cinématographique, c'est utiliser les triches de cet art et cacher les trucages. Pour développer l'imagination des spectateurs, il arrive parfois que les conséquences soient plus sanglantes que l'acte lui-même. Ce qui remet en question la notion de hors-champ.

« Il arrive que ce manque, ce vide entre deux plans trouve une représentation dans l'image et interroge le principe de causalité de certaines habitudes narratives, et plus profondément l'image conventionnelle d'un temps qui s'écoule. »<sup>53</sup>

Quelles sont les limites du hors-champ ? Que cache-t-on et que montre-t-on ? Où commence le gore ? Un meurtre hors-champ peut être considéré gore dès lors que les conséquences présentées apparaissent sanglantes, poisseuses et glauques. Dans *Blood Simple* des frères Coen, le sang envahit l'espace du bureau et le contamine au point que le héros ne puisse pas l'enlever. C'est cette importance du sang qui crée le gore, cette scène nous rappelle celle de la douche de *Psychose*. Lors du meurtre, aucun sang ne sort directement du corps puisqu'il n'est jamais touché. Seul du sang s'écoule dans le siphon. Le spectateur s'imagine donc l'acte le plus horrible (même lorsqu'il était

---

<sup>52</sup> « But *Friday the 13<sup>th</sup>* does cheat. It uses close-ups (as in the previously described beheading scene) and cuts away at specific moments of impact, returning moments later to reveal the grisly aftermath. » MAC CARTY John, *Splatter Movies : Breaking the Last Taboo of the screen*, New York, St Martin Press, 1984, p.11

<sup>53</sup> FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2009, p.44

visible comme dans *Psychose*) La conséquence agit ici comme une synecdoque : la partie (le sang versé) vaut pour le meurtre entier et le représente de façon gore.

#### -l'avant-après

La mise en valeur de conséquences nous amène à nous intéresser aux plans encadrant l'ellipse et leur influence sur cette dernière. Comme pour les conséquences, l'amorce d'un mouvement donne l'impression de le visualiser entièrement. Cette mini ellipse suffit à créer du hors-champ.

« L'illusion de l'horreur exclut par définition (à la différence du documentaire) le plan continu. D'une certaine façon, avec le montage, on fait croire qu'on montre, on en donne l'impression, on crée l'illusion, mais on ne montre rien. »<sup>54</sup>

En travaillant l'avant et l'après l'ellipse rivalise avec la monstration sans limite. L'acte n'est pas montré mais l'attente et la synecdoque des conséquences permettent d'en donner plus à imaginer et donc à voir virtuellement. Cet excès permet de dépasser le gore. D'ailleurs, cette importance avait déjà été comprise par les cinéastes d'horreur comme Argento.

« dans ces moments remarquables que sont les scènes de meurtre, certes fréquentes, l'essentiel n'est pas tant le meurtre que ce qui se passe avant et après, Ce n'est pas seulement le parcours continu menant de la vie à la mort et dont on a déjà parlé qui intéresse Argento. Mais c'est aussi toute la préparation qui précède le meurtre, toute la tension qui surgit à partir de rien : autrement dit, rendre sensible «l'objet de la peur », sa «direction ». C'est, dans *Ténébres*, le long plan à la louma, avant le massacre des deux lesbiennes,

---

<sup>54</sup>DUFOUR Eric, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, P.U.F., collection Lignes d'art, 2006, p.104

qui dessine un décor (la Maison et ses deux étages, une femme à chaque étage) et instaure une ambiance : si tout est normal, l'insistance de la camera à nous montrer l'intérieur de la maison via l'extérieur indique que le danger guette »<sup>55</sup>

Les scènes entourant les meurtres ont été depuis longtemps travaillées par le film d'horreur en augmentant le suspense et l'appréhension du spectateur. Ce dernier attend le meurtre. Ces scènes servent donc l'ellipse en faisant travailler l'imaginaire du spectateur qui après avoir vu l'avant et l'après imagine le plus gore des crimes, bien plus gore que ce qui aurait été montré.

## 2- Le gros plan :

Comme nous l'avons vu dans la première partie, le gros plan fait partie des caractéristiques stylistiques du gore. Le gros plan s'avère même être un élément clé du cinéma pour les plus grands cinéastes. En se rapprochant du corps, le gros plan peut apparaître en contradiction avec l'idée même du travail du hors-champ. Cependant, en changeant le rapport au personnage, il nous livre la vision du cinéaste qui décide de mettre en avant la partie montrée et d'enlever du champ de vision le reste. On peut se demander si ce qui choque dans le gros plan du gore est l'idée qu'il s'agisse du point de vue du cinéaste. Le fait de filmer de façon rapprochée pour donner plus à voir et ainsi répondre aux pulsions des spectateurs apparaît comme ce qui est le plus dérangeant dans le gore. Il ne s'agit plus simplement de regarder mais d'apprécier et dans le gore ce qui est aimé sont les tripes et le sang. Ces dernières sont coupées du personnage et sont les seules parties à voir. L'isolation change totalement la perception de l'espace et du corps découpé en morceaux de plans.

### -L'abstraction

En se rapprochant pour mieux voir, le gros plan ne montre pas tout. Il sélectionne une partie à mieux présenter. Par l'isolation de tronçons de corps, le gros plan en complique l'identification. Le morceau de personnage apparaît sans repères spatiaux. Le spectateur se retrouve devant une figure individuelle qui n'appartient plus au corps. Le gros plan agit ici comme l'inverse d'une

---

<sup>55</sup>Ibidem p.201

synecdoque, la partie ne vaut plus pour le tout, « *L'image a [...] en effet une vie propre,* »<sup>56</sup> Le gros plan confine au représenté une nouvelle vie propre. Il devient une figure à part entière qui n'appartient plus au corps précédemment montré. Cette nouvelle figure oscille alors entre l'abstraction et la représentation.

« L'image représentative, de tout temps, a aussi été une image abstraite. »<sup>57</sup>

Comme l'indique Jacques Aumont, il y a toujours eu de l'abstraction dans la représentation. Ce mélange est lié à la nature de l'image photographique qui s'avère devenir le souvenir d'un objet n'existant plus comme tel.

« C'est de cette dialectique entre force de la présence des êtres cinématographiques et leur absence essentielle, leur vie fantomatique que naît le pouvoir reconnu au gros plan et par lui la spécificité du cinéma. »<sup>58</sup>

Le gros plan crée le pire des actes en mettant hors-champ le reste du corps de la victime. Il l'isole dans une nouvelle figure abstraite. Cette découpe filmique du corps symbolise par-là l'acte narratif qu'il subit en l'isolant. Cet élément non reconnaissable devient une figure agressive qui participe à l'horreur et au gore. Dans *The Fog*, John Carpenter utilise cet aspect du gros plan, les « *inserts ne concernent que l'apparence des fantômes (gros plans sur les chairs pourries et grouillant de vers de leurs faciès).* »<sup>59</sup>

#### -La plasmaticité

Le gros plan transforme les bouts de personnages en éléments plastiques abstraits qui subissent des déformations. Ces transformations les inscrivent dans une circulation de motifs qui

---

<sup>56</sup>AUMONT Jacques, *L'Image*, Armand Colin, Paris, 2011, 304p. p.204

<sup>57</sup>AUMONT Jacques, *L'Image*, Armand Colin, Paris, 2011, 304p. p.204

<sup>58</sup>FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2009, p.75

<sup>59</sup>ROUYER Philippe, p.200

amplifie l'effet du gore.

« Dans cette faculté des figures en mouvement à muter pour donner l'impression d'une unique et incessante transformation à vue, on retrouve une idée introduite par S. M. Eisenstein [...] sous le terme « plasmaticité »<sup>60</sup>

Le morceau de corps montré en gros plan est devenu une figure abstraite qui s'inscrit dans une trajectoire de déformation plastique liée aux tortures subies. On ne reconnaît plus l'objet filmé. Il est difficile de percevoir la forme originelle et de deviner celle finale, de même, il est impossible de suivre le récit. Ces métamorphoses sans commencement ni fin mutilent et torturent le corps et la narration.

«L'être ici reproduit dans le dessin, l'être de forme déterminée, l'être ayant atteint une certaine apparence se comporte à l'instar du protoplasme originel qui n'avait pas encore de forme stabilisée mais était apte à en prendre une, n'importe laquelle, et d'échelon en échelon à évoluer jusqu'à se fixer dans n'importe quelles – dans toutes les – formes d'existence animale »<sup>61</sup>

La transformation à la base de la plasmaticité se retrouve dans celle des parties de corps mutilés devenus autonomes dans les gros plans « *qui dessinent un « scénario » plastique parallèle. Ce qui favorise la lecture d'une géométrie énergétique par laquelle les plans influent les uns sur les autres.* »<sup>62</sup>

L'effet gore passe donc par une déformation de la représentation qui la transforme en morceaux de figures abstraites qui se défigurent continuellement. Cette torture visuelle permet alors de travailler

---

<sup>60</sup>FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2009,

<sup>61</sup> EISENSTEIN Serguei,, *Walt Disney*, Paris, Sircé Poche, 2013, p, 28

<sup>62</sup>FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2009, p.102

le gore.

Dans *Le Silence des agneaux*, le gros plan se révèle comme un fil conducteur esthétique. Il met en valeur les déformations appliquées aux visages. La tête déformée et maquillée dans son bocal de formol que découvre Clarice Sterling est filmée par un zoom qui passe du gros plan au très gros plan. La circulation de la figure de la distortion du visage continue dans le gros plan de l'autopsie de la victime. Sa tête filmée de côté est l'objet d'étirements alors que les policiers introduisent des instruments dans sa bouche. Ce thème est aussi à la base de deux des séquences devenus cultes. Le masque d'Hannibal témoigne d'une volonté de transformer son visage de la part des autorités et annonce la scène de l'évasion. Cette dernière présente le paroxysme de la déformation et la transformation des visages, Hannibal a ainsi découpé le visage d'un des policiers pour le mettre sur le sien et ainsi s'évader. La plasmaticité de ce film permet donc de souligner le thème de la déformation et du travestissement à la base de l'histoire qui suit Clarice Sterling à la recherche d'un psychopathe travesti qui affame des femmes fortes puis les tue pour faire un manteau de leurs peaux.





Figure 5 DEMME Jonathan, *Le Silence des agneaux*, 1991, 118 minutes

Le gros plan va aussi développer le motif de la découpe du corps sans pour autant montrer l'acte directement. Par exemple, l'incision de la peau des victimes n'est jamais montrée mais on peut voir celle de la chemise d'une des victimes. L'ouverture du sac par le légiste se fait en gros plan avec un mouvement accompagnant celui de la main du policier donnant l'impression qu'il coupe le sac. Des gros plans nous montrent la dissection du cocon du papillon.

L'esthétique du film apparaît relativement clinique et aucun acte de meurtre ou de torture n'est montré mais cette déformation des corps dans les gros plans apporte du gore et un malaise alors que peu de choses sont montrées.

Le gros plan s'avère donc être une figure importante pour un hors-champ gore. Il apparaît ici aussi comme une pause dans le récit qui par son abstraction fait subir le pire des outrages gors au corps : la défiguration.





Figure 6 DEMME Jonathan, *Le Silence des agneaux*, 1991, 118 minutes

### -Un rythme hâché

Le gros plan découpe le corps en du non-figuré abstrait. Cette impression est augmentée par le travail sur le rythme. Une succession rapide de gros plans va donner l'impression au spectateur que le corps est réellement découpé en autant de morceaux que de gros plans. Il a l'impression de tout voir alors que rien ne lui est montré. L'exemple célèbre est le meurtre de la douche de *Psychose*.

«Naturellement, le couteau ne touche jamais le corps, tout est fait au montage ». <sup>63</sup>

Le rythme haché des gros plans de coups de couteaux amplifie la trajectoire de l'arme. Les spectateurs ont cru assister à des coups violents alors qu'ils étaient hors champ.

« Nous avons déjà dit que le plan serré modifiait l'impression du mouvement par rapport à plan large, donnait un effet d'accélération. » <sup>64</sup>

Le rythme apparaît donc comme un allié du hors-champ gore, il amplifie l'impression de découpe du gros plan. Les multiples gros plans transmettent une idée de corps morcelés filmiquement. En

<sup>63</sup>TRUFFAUT François, *Hitchcock/Truffaut*, Gallimard, Paris, 1993, p. 235

<sup>64</sup>FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2009, p.58



plus de démembrer les personnages, le rythme rapide empêche l'identification des parties et véhicule une image d'accumulation des bouts de viandes.

### 3- Le déplacement :

#### -métaphore visuelle

Le hors-champ évite d'exposer les meurtres, tortures et éviscérations propres au gore. Comme nous l'avons vu, il est possible de les montrer sans les donner à voir. Un des autres procédés utiles au hors-champ est le déplacement. Cette métaphore visuelle permet par association d'idée de transposer l'action évincée sur une autre. Cette dernière peut proposer un lien visuel ou narratif. C'est le fameux train entrant dans le tunnel sexuel.

#### -le montage des attractions

La métaphore visuelle a été depuis longtemps étudiée, ainsi le montage des attractions utilise deux plans différents pour donner du sens au premier.

« Enfin le montage attraction, créé par S.M. Eisenstein et dont la description est moins aisée, pourrait se définir grossièrement comme le renforcement de sens d'une image par le rapprochement avec une autre image qui n'appartient pas nécessairement au même événement »

« Les montages de Koulechov, celui d'Eisenstein ou de Gance ne montraient pas l'événement : ils y faisaient allusion [...] Mais toutes ont ceci de commun qu'elles suggèrent l'idée par l'intermédiaire de la métaphore ou de l'association d'idées. Ainsi entre le scénario proprement dit, objet ultime du récit, et l'image brute s'intercale un relai supplémentaire, un « transformateur » esthétique. Le sens n'est pas dans l'image, il en est l'ombre projetée par le montage, sur le plan de conscience du spectateur. »<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup>BAZIN André, « L'évolution du langage », *Qu'est-ce que le cinéma ?* Paris, Cerf, 1974, p.65-66

Nous pouvons retrouver des déplacements dans les exemples précédemment cités. Au début du *Silence des agneaux*, le mannequin dans la voiture est décapité et annonce la tête que trouvera l'agent Sterling. La dissection des papillons permet d'éluder celle des cadavres.

## C- L'Image

### 1- La profondeur de champ

#### -La grande profondeur de champ

La grande profondeur de champ apporte une étrangeté à l'image. Ainsi, le spectateur n'est plus guidé dans son regard.

«le montage [et la manipulation expressionniste de la plasticité de l'image] s'oppose essentiellement et par nature à l'expression de l'ambiguïté. [...] Au contraire, la profondeur de champ réintroduit l'ambiguïté dans la structure de l'image, sinon comme une nécessité [...], du moins comme une possibilité»<sup>66</sup>

Une grande profondeur de champ peut être un outil du déplacement. En effet, si tout le décor est net, il est possible d'y faire apparaître des éléments faisant référence au hors-champ. De plus, l'étrangeté apportée aide aussi à la création de l'atmosphère. La netteté permet de diriger le regard vers ce qui importe. Tout apparaît comme étant au même niveau d'importance. Les personnages font partis du décor.

#### -Le flou

Le flou permet de créer du hors-champ dans le champ. Il empêche la vision. Dans *Les Yeux sans Visage*, Franju ne montre quasiment pas le visage de Christiane. Le seul plan où l'héroïne apparaît sans son masque et sans greffe est flou. Cette caractéristique s'avère diégétique puisqu'il s'agit du point de vue d'une des « donneuses de visage » sous l'effet de l'anesthésie. Le flou accentue la défiguration de la fille du docteur. En plus d'être défigurée, elle ne peut pas être représentée. Avec les jeux de lumière, ils donnent une texture étrange à la peau. Elle apparaît comme cloquée et brûlée.

---

<sup>66</sup> BAZIN André, « L'évolution du langage », *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, 1974, p.76

Figure 7 FRANJU Georges, *Les Yeux sans visage*, 1960, 80 minutes



Le flou permet donc de cacher alors que la déformation de l'image traduit l'infigurable

## 2- L'ombre :

L'image est question de lumière et d'ombre. Les films noirs et les films d'horreur étaient déjà connus pour leur usage de l'ombre comme cache des criminels et des monstres.

«Le passage de la nuit entraîne les personnages dans un monde transformé : ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre[...]La nuit correspond à ce moment étrange où les personnes deviennent des silhouettes inquiétantes et toutes semblables, où les objets se transforment en formes ambiguës. C'est l'instant où le familier devient trouble, le moment de la confusion et de l'hallucination visuelles (...) La nuit limite considérablement la vision, l'un des sens les plus utilisés par l'homme pour se repérer et pour lire le monde extérieur et se forger des certitudes. »<sup>67</sup>

L'ombre est le lieu du refoulé, des monstres et des pires vices, elle est idéale pour cacher l'indescriptible en le rendant encore plus horrible. Elle évoque la nuit et les crimes.

---

<sup>67</sup>LAGIER Luc, « La peur Carpenter » In LAGIER Luc, THORET Jean-Baptiste, *Mythes et Masques : Les fantômes de John Carpenter*, Dreamland éditeur, Paris, 1998, p.74.

### 3- Le glauque visuel :

Le gore peut aussi se manifester dans une image glauque. Dans *Seven* de David Fincher, l'environnement des détectives apparaît poisseux. Les immeubles sont anciens et en piteux état, les peintures se décollent, les sols sont maculés de déchets. La ville semble en pleine décomposition. Les décors proposent un dégradé de verts foncés et de jaunes sur lesquels Darius Khondji a ajouté des touches de rouges par les accessoires et la lumière. L'ensemble donne une ambiance glauque dans laquelle les corps torturés s'inscrivent parfaitement. L'obscurité de la lumière expressionniste permet de cacher les victimes, l'aspect dégoûtant s'exprimant par l'image. Par exemple, on voit peu la victime de la gourmandise. Son environnement suffit à insuffler du gore, les blattes soulignent la saleté, l'aspect poisseux des murs verts fait penser à du pus. Le tout aide tellement au gore que le gros plan sur le visage du cadavre et celui sur ses cicatrices apparaissent comme une suite logique du décor. Le spectateur est habitué. Les cadavres apparaissent comme des éléments du paysage urbain.



Figure 8 FINCHER David, *Seven*, 1996, 130 minutes



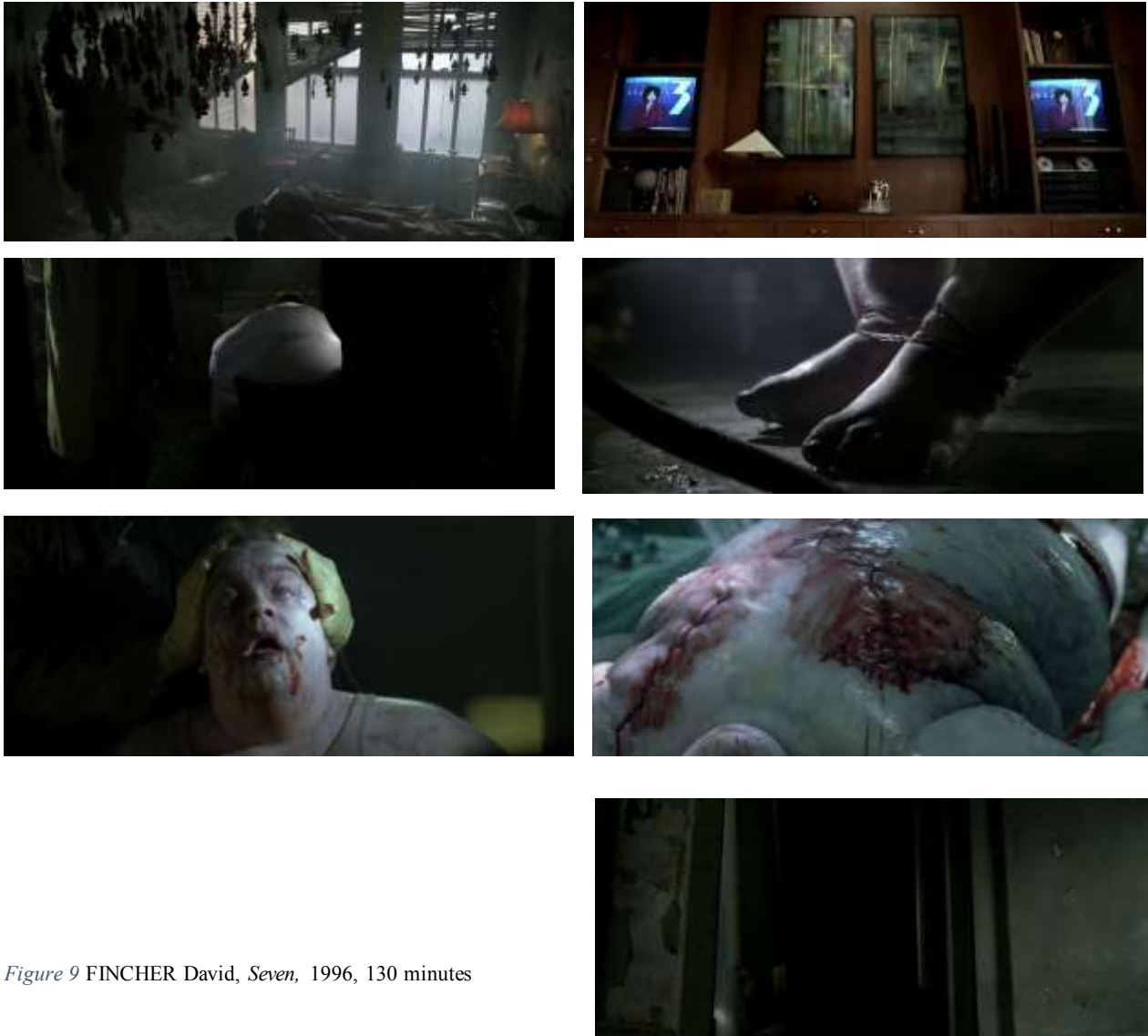


Figure 9 FINCHER David, *Seven*, 1996, 130 minutes

Le gore de l'estomac dans un sac plastique chez le médecin légiste est dépassé par celui du décor bien plus important. Le pus des murs est ainsi ponctué par des touches de rouge qui rappelle le sang. Dans presque la majorité des plans du film, cette couleur apparaît, que ce soit dans un accessoire, un élément du décor (comme le drapeau américain), la tenue de prisonnier du tueur ou même le parapluie rouge d'un figurant passant juste en dessous du tueur. Tout cela permet de créer du gore tout en laissant les victimes dans l'ombre.



Figure 10 FINCHER David, *Seven*, 1996, 130 minutes



Figure 11 FINCHER David, *Seven*, 1996, 130 minutes

Dans ce film, l'air est souvent enfumé. En plus, d'aider à la définition des rayons de lumière cela donne un côté malsain à l'atmosphère. Elle semble contaminée par la décomposition des murs et des cadavres.



Figure 12 FINCHER David, *Seven*, 1996, 130 minutes



#### 4- Le rouge sang :

Comme nous l'avons déjà vu, le rouge omniprésent dans *Seven* permet de figurer le sang sans pour autant le montrer pour de vrai. Cette couleur apparaît alors comme un des outils de la figure du déplacement. Dans le film *Hostel*, le rouge bordeaux sert de doublure plastique à la chair.

« Dès lors, les apparitions du sang vermillon des victimes créent une sensation visuelle immédiatement rapportée à son référent réel, la chair mutilée, susceptibles de provoquer l'expérience empathique de la douleur. »<sup>68</sup>

La couleur est rapidement associée à la torture et la représente dans tous les plans sans la montrer directement. La trajectoire du rouge figure celle du sang filmique.

« Relevons, dans un premier temps, ce qui fonde les effets plastiques du montage : circulation de forme, de couleur, de matière ... selon un principe de propagation et contamination chère au montage.[...] traçons la circulation de deux motifs dans *Pulsions* (De Palma, 1980) au moment où Liz (Nancy Allen) découvre Kate (Angie Dickinson) mourante dans l'ascenseur alors que le tueur y est encore caché : l'un est lumineux (la tache de lumière, le reflet, le scintillement ...), l'autre coloré (la tache de sang. Le vernis à ongles, le rouge à lèvres...). »<sup>69</sup>

Dans *Pulsion*, la circulation de la couleur rouge travaille la trajectoire du sang qui donne l'impression d'être omniprésent, c'est de cet effet plastique que provient le gore du film. Le sang semble alors contaminer tous les plans du film. Cette logique du sang se retrouve dans *La Reine Margot*. Patrice Chéreau a mis en scène l'évènement le plus sanglant de l'histoire de France. La

---

<sup>68</sup> MARTIN Jessie, *Le Cinéma en couleur*, Armand Colin, Paris, 2013, p.162

<sup>69</sup> FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2009, p.100

violence des manigances est présente dès le mariage, marqué par la couleur rouge. Ce travail coloré préfigure le massacre. Il minimise aussi les apparitions de sang et de tripes en véhiculant l'impression que l'atmosphère plastique baignait déjà dedans.



Figure 13 CHEREAU Patrice, *La Reine Margot*, 1994, 159 minutes

Les vêtements des protagonistes sont rouges, il n'existe alors plus de différences entre le sang de leur victimes et la couleur de leurs apparats.





Figure 14 CHEREAU Patrice, *La Reine Margot*, 1994, 159 minutes

Le sang et le rouge ne font plus qu'un. La famille de Valois porte sur elle les manigances et les exactions. Les dégradés vermillon amènent une omniprésence du sang qui semble contaminer le film.

De même, dans *Le Silence des agneaux*, la couleur rouge s'insère dans les gros plans des personnages et les met en danger. Ils portent tous la marque du sang et peuvent devenir les victimes d'Hannibal.

« *Les Chevaux de feu* (Paradanov, 1964) propose une version tragique de cette migration de la couleur. Ivan est mourant, il dévale une colline et se retrouve à un point d'eau où il plonge ses mains. Une couleur rouge se diffuse alors à la surface, passant du corps de l'homme à l'eau. L'incarnat de son visage le quitte et sa peau se teinte progressivement du gris des arbres tout autour et de feu sa femme Matrichka qui l'attire à lui. Les branches finissent par se parer de rouge alors qu'Ivan agonise hors-champ dans un dernier cri. L'advenue de la mort d'Ivan, qui le fait passer d'un incarnat de feu à un incarnat de givre, du rouge au gris, s'exprime à travers la dispersion puis le déplacement de la couleur d'un lieu à un autre. La couleur n'est donc pas attachée aux objets, elle peut s'y fixer, s'en abstraire, véhiculant à elle seule la sensation, celle de l'agonie, et le sens, le gel de la mort substituée à l'énergie vitale. »<sup>70</sup>

Par ce transfert, le rouge amène la mort dans les images. Il apparaît donc comme un des outils privilégiés des cinéastes dans leur création d'un effet gore. Si le coloris marque autant les spectateurs c'est parce que la couleur fait appel aux sens.

« La couleur est alors un outil des plus efficaces pour attirer le spectateur et induire chez lui un effet « sensoriel » et « psychologique » pour reprendre les termes d'Eisenstein. »<sup>71</sup>

La couleur peut créer ce double effet car elle utilise les sens pour parler à l'intellect. Ce fait nous rappelle évidemment la querelle du coloris qui opposa au XVII<sup>e</sup> siècle les peintres partisans de la couleur contre ceux en faveur du dessin. Pour ces derniers, le dessin parlait à l'esprit alors que les premiers favorisaient le coloris comme moyen d'agir sur l'intellect en passant par

---

<sup>70</sup> MARTIN Jessie, *Le Cinéma en couleur*, Armand Colin, Paris, 2013, p.145-146

<sup>71</sup> MARTIN Jessie, *Le Cinéma en couleur*, Armand Colin, Paris, 2013, p.80-81

l'expérience sensorielle. En utilisant la vue, la couleur force l'intellect par sa présence purement plastique qui « *n'est accessible qu'à travers le voir, et est accessible dès que le voir est donné, n'a dès lors plus besoin d'être pensé.* »<sup>72</sup> C'est par cette double présence que la couleur rouge va au-delà du sang et acquiert un double statut. En plus d'être symbole, il est forme plastique.

« [La couleur] est "l'endroit où notre cerveau et l'univers se rejoignent", dit [Cézanne]. [...] Il ne s'agit donc pas des couleurs, "simulacre des couleurs de la nature", il s'agit de la dimension de couleur, celle qui crée d'elle-même à elle-même des identités, des différences, une texture, une matérialité, un quelque chose... »<sup>73</sup>

Son interprétation effectue ainsi un aller-retour. L'élément esthétique devient figuration puis dépasse son statut métaphorique pour revêtir une signification qui lui est propre et qui est lié à son statut plastique. A ce stade, le sang apparaît lui aussi comme un élément de ce coloris.

« Dans un entretien avec les *Cahiers du cinéma*, Godard répond à la critique lui signifiant qu'il y a beaucoup de sang dans son film, « Pas du sang, du rouge ». La fortune de cette phrase devenue maxime ne doit pas occulter la conception chromatique qui s'y révèle. Si le rouge reste bien lié à la couleur de la violence, il n'en reste pas moins une couleur, non seulement indépendante mais valant pour elle-même plus que pour ce qu'elle représente. On peut y lire l'idée d'un détachement de la couleur de son référent ou de son signifié. La formule godardienne propose une conception de la couleur comme opacité qui désigne la représentation et sa mise en œuvre. La teinte n'est plus seulement transparente

---

<sup>72</sup> MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964p.301

<sup>73</sup> MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964, p.67

à son symbole, où le sang vaut pour le rouge, mais à la faveur d'un renversement, elle le domine, le recouvre, en constitue l'horizon. Dès lors, il n'y a plus seulement métonymiquement du sang pour la violence, symboliquement du jaune pour la trahison et du bleu pour le « désespoir absolu » mais bien une expérience sensible de la couleur qui affirme son empire sur les choses et sur les signifiés.»<sup>74</sup>

Le rouge prend alors sa propre signification et va attaquer la représentation par son omniprésence. Sa mise en scène revêt donc des enjeux d'ordre esthétique et représentatif qui en font une arme des cinéastes.

« La mise en scène de la couleur, ce qu'on appelle le coloris<sup>75</sup> est dès lors foncièrement graphique, antinaturaliste. »<sup>76</sup>

« Des cinéastes qualifiés de « coloristes » comme Godard et Antonioni travaillent la couleur comme un matériau plastique dans une logique de l'opacité qui accuse la représentation au lieu de la dissimuler dans la transparence... »<sup>77</sup>

L'attaque de la représentation, que peut symboliser le travail du coloris, le transforme en effet gore. En plus d'être le symbole du sang, le rouge attaque esthétiquement l'image. Il la contamine et s'en empare pour imposer sa violence teintée.

---

<sup>74</sup> MARTIN Jessie, *Le Cinéma en couleur*, Armand Colin, Paris, 2013p.134-135

<sup>75</sup> Le coloris répond à l'idée de mise en forme de la couleur.

<sup>76</sup> MARTIN Jessie, *Le Cinéma en couleur*, Armand Colin, Paris, 2013p.137

<sup>77</sup> MARTIN Jessie, *Le Cinéma en couleur*, Armand Colin, Paris, 2013p.132

Les effets gores ont donc été rapidement adoptés par le cinéma. Cette ancienneté explique l'évolution des effets qui ont poursuivi leur stratégie de l'excès en travaillant le hors-champ. En utilisant différents éléments esthétiques et narratifs, le hors-champ insuffle un gore faisant appel à l'imagination du spectateur. Ce dernier perçoit une scène bien plus sanguinolente et dégoûtante que ce qui aurait pu être montré. En ce sens, le hors-champs'inscrit réellement dans le gore qui cherche à toujours en faire plus.

ETUDES DE CAS



## Etudes de cas

Le gore s'est popularisé au point d'être inscrit dans la grammaire du cinéma. Le hors-champ lui permet de ne pas être réservé qu'à quelques scènes à effet mais d'imprégner l'atmosphère plus générale du film par touches. Les figures que nous avons étudiées dans la deuxième partie ne doivent donc pas être seulement perçues comme des éléments isolés mais comme s'intégrant les uns aux autres pour former l'esthétique du film.

L'analyse de plusieurs films axée sur les caractéristiques du hors-champ étudiées auparavant

### A- Un film gore : *Hostel*

Inscrit dans la mouvance du néo-splatter, *Hostel*, réalisé par Eli Roth, a souvent été qualifié de torture porn, terme inventé pour condamner l'exhibitionnisme de la torture. Nous avons déjà différencié la pornographie du gore. *Hostel* n'est pas un snuff et ne présente que des faux meurtres.

Le prétexte aux tortures commence avec le voyage européen de jeunes américains. Ils vont tomber dans un guet-apens et devenir les prisonniers puis les victimes d'un centre de loisirs fournissant des êtres humains à torturer à des riches étrangers.

#### 1- Une atmosphère crasseuse

Dès le générique, l'ambiance du film est installée, nous pouvons y voir des outils sales, de la rouille et un liquide ressemblant à du sang. Les codes couleurs et l'esthétique du film sont alors institués. Le vert pâle du générique se retrouvera tout au long du film. Les murs blancs de la ville ont été étalonnés pour qu'ils paraissent légèrement verdâtres.



## 2- L'importance du hors-champ

### -Un montage trompeur

Contrairement à ce qu'il est courant d'entendre sur ce film, *Hostel* ne montre pas tant de tortures. Le réalisateur a préféré tromper son public en jouant avec le montage. L'une des premières séquences de tortures du film s'arrête sur la coupe d'un orteil. Le moment fatidique est ellipsé juste avant la vision de l'orteil coupé et enchaîne sur la coupe d'un ongle. Le jeu sur la figure de la cisaille fonctionne grâce à l'utilisation de valeurs de plans et des lumières relativement proches. Les orteils des deux plans portent aussi le même vernis et le son du coupe-ongle s'avère violent. Par conséquent, le déplacement donne l'impression d'assister réellement à la coupe de l'orteil.



Le réalisateur va utiliser plusieurs fois cet effet tout au long du film.

### -La relation plan large, gros plan

*Hostel* privilégie les plans larges et les gros plans. Cette alternance permet de jouer sur le montré et le caché. Si les plans larges donnent à voir toute l'action, ils réduisent l'intensité du gore. Les gros plans peuvent parfois montrer plus de choses en se rapprochant de l'action, ils sont utilisés ici pour éluder le gore. La scène de torture d'un des deux américains est marquée par l'alternance de plans larges, de plans épaules et de gros plans.





Dans un premier temps, le tortionnaire utilise une perceuse sur sa victime. Avant de nous montrer le foret pénétrant la chair, Eli Roth préfère mettre l'accent sur la préparation de cet acte puis sur la réaction de la victime. Les différentes étapes du choix de l'arme sont filmées en gros plan, puis un plan large et un plan épaule montrent le bourreau s'approchant du jeune américain. Le spectateur anticipe alors le pire des actes, ce qui sera confirmé par le gros plan sur les pieds se muant de douleur. Finalement, un court gros plan révèle l'acte perpétré mais il n'est pas plus gore que les plans précédents qui laissaient imaginer le sang.





Le personnage se fait trancher les ligaments des talons. Cependant, le spectateur ne devine pas de suite cela. Le réalisateur préfère se concentrer sur la douleur de la victime en le montrant en plan épaule et en donnant les réactions de ses mains en gros plan. Puis c'est lorsqu'il tente de se lever qu'un gros plan nous révèle les conséquences de l'acte caché.

Ces deux exemples proposent un découpage très haché. Les gros plans sur les mains et les pieds empêchent la vision du corps dans intégralité.

## B- Old Boy : un exemple du néo-noir asiatique

*Old Boy* est un film sud-coréen de Park-Chan Wook. L'histoire, centrée autour de la vengeance, aborde l'inceste et comporte de nombreuses scènes violentes qui ont choqué le public.

### 1- L'importance du rouge

Une des couleurs fortes de ce film est le rouge. Chaque plan comporte au minimum une touche de rouge comme la doublure de la veste du personnage principal ou les tâches ressemblant à du sang sur le t-shirt de la jeune femme. De nombreux décors possèdent des murs rouges comme la cellule du personnage principal, les différents restaurants visités ou l'appartement de la jeune femme.



Le rouge atteint son climax dans la scène d'amour. Celle-ci se déroule dans une chambre à la moquette, aux murs et aux draps rouges. Le décor annonce déjà la gravité de cet acte et extériorise le crime caché dont n'ont pas conscience les personnages.



Cette présence du rouge apparaît d'autant plus importante que sa vivacité se détache des couleurs sombres du reste de l'image. De plus, les décors apparaissent crasseux, la moquette de la cellule est couverte de tâches, les peintures murales se décrochent, les rues sont sales. La salle de

bain de la jeune femme se révèle être dans des tons verdâtres.



Cet aspect poisseux atteint son summum dans la scène du poulpe. Lorsqu'il se rend au restaurant de la jeune femme, le personnage principal mange un poulpe encore vivant, le cadre favorise le poulpe et non lui, on ne voit que la bouche du personnage principal et les tentacules gluants.



Les touches de rouges apparaissent alors comme des gouttes de sang dans la crasse du décor.

## 2- La synecdoque par le sang

Le travail de la couleur rouge est poursuivi par celui effectué sur l'apparition du sang. Ce dernier sert de synecdoque pour représenter les crimes. Par exemple, sa tentative de suicide n'est pas donnée à voir mais seulement le résultat, le personnage étendu dans son sang, est visible.



De même lorsqu'il s'entraîne en tapant contre un mur, on voit d'abord ses poings et le sang puis lui en plan d'ensemble avec un pantalon rouge.

Une des scènes de combat est résumée par les cadavres tombants de l'ascenseur et le sang sur les murs. Ce travail sur l'apparition du sang aide à celui de l'ellipse.



### 3- Les ellipses

*Old Boy* utilise énormément les ellipses, seules des parties de l'action nous sont données. Quand il arrache les dents d'un des geôliers, l'acte lui-même est très bref alors que la préparation est filmée en détail, lentement. Puis, un très gros plan nous montre le marteau dans la bouche qui commence à attaquer la gencive, de façon sanglante. Un gros plan sur le clavier montre les dents

arrachées. Finalement, un plan épaule de la victime nous montre son bâillon devenu rouge sang. Ce dernier est arraché par le personnage principal. Cependant, alors que nous nous attendons à découvrir l'état de la bouche, le réalisateur choisit de passer de suite sur un plan d'ensemble aux perspectives marquées qui sera rapidement couvert d'inscriptions de couleur rouge.





### C- *Barton Fink*

*Barton Fink* est un film des frères Coen. On y retrouve leur humour noir caractéristique alors que nous suivons l'héro éponyme dans ses tentatives pour écrire un scénario.

#### 1- Un décor dégoulinant

Dans ce film, Los-Angeles apparaît comme une ville très chaude et humide. Les premiers plans de la ville se déroulent dans l'immensité du hall de l'hôtel. Il apparaît sombre, humide, surchargé et enfumé avec des murs sales et orangés. L'impression d'abandon est amplifiée par l'absence d'être vivant.



La décrépitude du bâtiment va d'abord se traduire par le craquelage du plafond qui est aussi ponctué de tâches évoquant du sang nettoyé. La chambre sera aussi le lieu du décollage du papier peint qui tombe de plus en plus tout au long du film. En se décollant le papier peint dévoile un mur rouge, qui finit par ressembler à de la chair. Le papier peint apparaît alors comme une peau. La colle du papier peint dégouline et suinte. Les murs apparaissent alors comme quelque chose d'organique dont la peau verte se décompose.



## 2- Des personnages poisseux

Les personnages subissent aussi les affres de la chaleur. Ils apparaissent en sueur et rougeâtres. Leurs visages brillent, leurs vêtements portent des auréoles. Leur corporalité ressort par tous leurs pores.



Cette extériorisation des fluides corporels se manifeste aussi dans la saleté des ongles du réceptionniste. Un gros plan nous montre sa main arrêtant la sonnette. Ses doigts semblent couverts de sang coagulé.

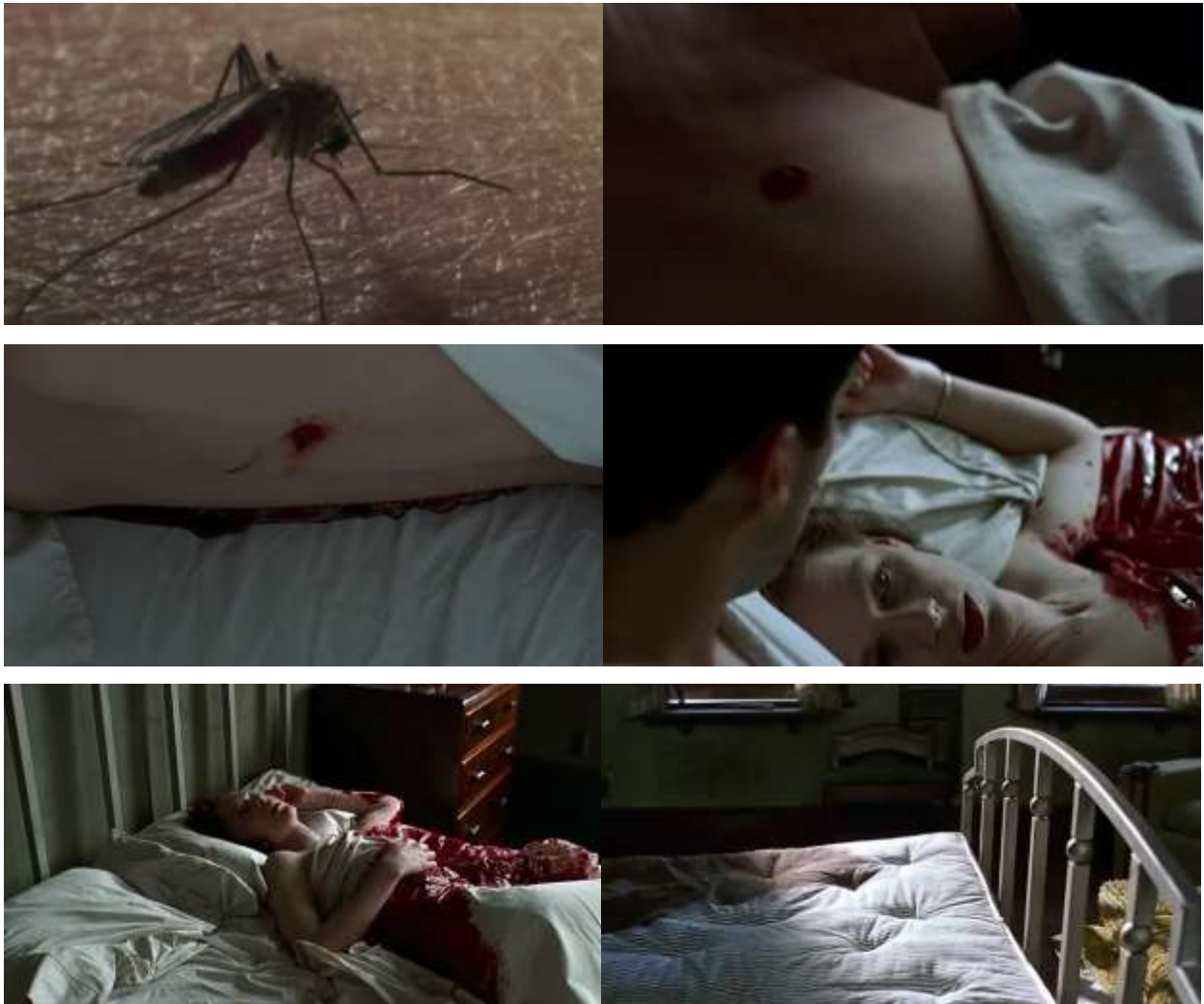


Même les personnages à l'apparence propre provoquent du dégoût. Ainsi, nous découvrons le héros du personnage d'abord par le son. Il vomit. Nous voyons alors seulement ses genoux posés sur un mouchoir devant des toilettes. A sa sortie, nous découvrons un gentleman qui s'excuse pour l'odeur et continue de boire de l'alcool. S'il est propre sur lui, l'intérieur de son corps est vicié et

crée des bruits internes évoquant le gore.

### 3- Du sang discrètement présent

Les décors et les personnages portent donc sur eux des taches évoquant le sang. Ces détails préparent l'arrivée du sang qui restera ancré à l'image. L'arrivée du fluide se fait petit à petit. Il est d'abord symbolisé par le gros plan du moustique dont le ventre rempli est rouge. Lorsque Barton l'écrase, cela crée une tache de sang. Puis le liquide vermillon va venir par-dessous le cadavre pour conquérir le drap blanc. Le personnage retourne sa maîtresse et découvre alors beaucoup de sang. Dans tout le reste de la séquence, le cadavre sera présenté dans son sang. Malgré la disparition du corps, le fluide va rester avec une énorme tache sur le matelas.



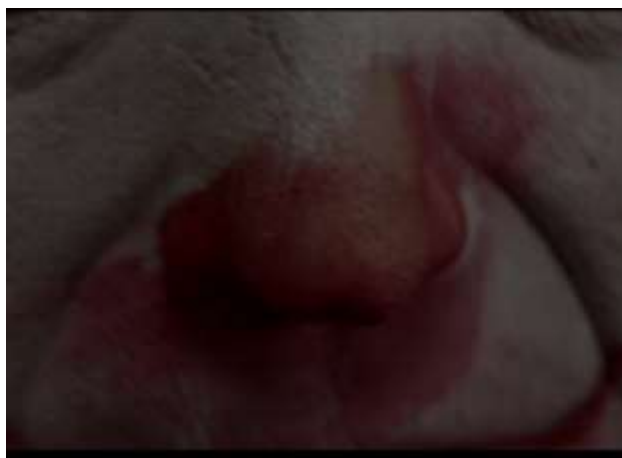
#### D- La Partie Pratique de Mémoire : Un clown :

Afin d'illustrer la banalisation du gore, j'ai décidé de ne pas ancrer ma partie pratique de mémoire dans une histoire horrifique ou de série Z. J'ai aussi décidé de n'avoir que 2 séquences réellement gores afin de travailler sur la contamination colorée.

Ces deux séquences ont été filmées et montées de 2 façons différentes, les premières travaillaient la monstration et le gros plan, tandis que les deuxièmes favorisaient l'ellipse visuelle.

##### 1- Les couleurs

Comme nous l'avons vu, l'atmosphère est très importante pour transmettre du gore. L'utilisation de codes couleurs permet de suite d'instaurer une impression crasse. En ce sens, je me suis énormément inspirée des films cités dans le mémoire. Le vert des murs est un rappel de la couleur du pus. Les rideaux rouges évoquent à la fois le sang et les rideaux de scène. Cette couleur permet alors dans un premier temps de souligner combien la maladie du héros et son maquillage sont liés. Elle figure aussi ce qui doit rester hors-champ. L'univers esthétique est donc marqué par ces 2 couleurs. La roulotte et les costumes sont essentiellement dans des tons verdâtres et marrons ponctués par des touches significatives de rouge.



Ces codes couleurs sont instaurés dès le générique de début. La loge est évidemment dans les tons marrons, rouges et blanc. Le personnage principal porte son maquillage de clown en blanc et rouge. Les très gros plans sur son visage permettent de le découvrir petit à petit. L'opposition du blanc et du rouge permettent de préfigurer la maladie à venir qu'il ne pourra pas effacer contrairement à son maquillage. Il s'agit aussi de deviner son statut de clown tout en glissant vers sa déformation.



La figure de la synecdoque est aussi travaillée par le sang qui se détache du blanc du bandage.

## 2- Le déplacement et l'ellipse

La figure du déplacement est très importante dans ce film. Ainsi, les couleurs rouges et vertes apparaissent comme des extériorisations de la maladie du protagoniste. Dans le premier plan de la deuxième séquence, un travelling arrière découvre la roulotte et se termine sur une pomme d'amour qui prend la majeure partie de l'image. Cette confiserie rouge et gluante permet de rendre omniprésent le problème du personnage principal alors qu'il doit l'annoncer à sa femme.



Dans une des séquences, le personnage principal découvre une annonce pour un remède (de

l'acide) dans le journal. Le premier plan est un gros plan sur des épluchures de pomme de terre, un mouvement remonte la caméra jusqu'à sa tête. Ce plan permet d'annoncer le bout de peau qui va tomber de sa joue et rejoindre les pelures. Sa tête est alors assimilée à la pomme de terre qu'il pèle et les coups de couteau sur le féculent symbolisent les affres de sa maladie.



Le travail de l'ellipse est une des autres pierres angulaires du film. Dans une des séquences, le personnage principal devient fou, s'empare du rasoir et découpe sa peau malade. La dernière partie n'est pas donnée à voir directement. Le montage coupe l'action au moment où il s'apprête à réaliser son opération et embraye de suite sur une découpe sanglante de rôti.



De même, la séquence finale ne montre pas la mort du personnage principal. On suit ses pieds se dirigeant vers la baignoire qu'il remplit d'acide. On le voit entrer, ses pieds disparaissent et on entend la dissolution. Aucun plan ne vient nous montrer sa réaction ou sa mort.



### 3- Les gros plans

Un gros travail a été effectué sur les cadrages, les gros plans et les plans larges. Dans le générique, les très gros plans permettent de découper le visage de l'acteur et d'anticiper la séquence de la découpe de la maladie qui a lieu dans le même décor. Cette découpe est associée à un voyeurisme né de la grande proximité avec le sujet. À trop se rapprocher, les pores de la peau et les rides sont visibles. Les montrer sans artifices permet de mettre l'accent sur les réalités de la peau comme les films gores donnent à voir la réalité interne d'un corps c'est-à-dire des tripes et



des fluides. Cet aspect est d'autant plus important que l'augmentation de la définition des caméras numériques font qu'il y'a de plus en plus de détails. Les peaux que nous voyons désormais au cinéma sont très définies contrairement aux stars de l'ère classique Hollywoodienne. En même temps que l'évolution de la représentation de la mort, il y'a donc aussi eu une modification de la peau au cinéma qui va dans le même sens. Exhiber les pores c'est accepter l'humanité de la star et c'est aussi affronter sa réalité charnelle.

Les très gros plans permettent aussi de ne pas donner tout à voir. C'est pourquoi, ma partie pratique de mémoire en contient beaucoup. Dans la première séquence, le visage du personnage principal n'est d'abord visible que par morceaux. Il est alors impossible de l'identifier de suite.

Le format 4/3 permet de créer plus de hors-champ. En comparaison avec un format 1.85, les plans épaules en 4/3 montrent moins de décor. On se concentre alors sur les personnages, chaque partie montrée est d'autant plus importante que peu d'éléments autres viennent en perturber la vision. Ce format est plus apte à montrer leur intimité, filmer en 4/3 c'est se focaliser sur les personnages. Ce format est donc aussi plus adapté aux cadrages d'êtres humains.

## Conclusion

La réflexion sur le genre gore amène donc à réfléchir sur les enjeux du genre cinématographique en général. La littérature anglo-saxonne s'avère rapidement nécessaire pour comprendre pleinement ces problématiques. Du fait de l'évolution de la censure, le gore a imprégné les autres genres filmiques. Face à cette démocratisation du sanglant, les films gores se sont tournés vers encore plus d'excès et ont été qualifiés de splatter par les critiques américains.

Les effets n'apparaissent pas comme un cheveu sur la soupe filmique. Leur apparition est souvent préparée en amont par l'atmosphère du film. Cela donne alors une ambiance gore dans lequel quelques effets hors-champ prennent leur place.

Quelle est alors la différence avec le splatter? Comparons *Seven* et *Hostel*, tous les deux proposent des ambiances poisseuses et verdâtres dans lesquelles s'ancrent des touches vermillon. La narration est ponctuée d'effets gores. Si dans l'œuvre de Fincher, seuls les cadavres et leur mise en scène nous sont donnés à voir, le film d'Eli Roth nous présente aussi l'acte de torture. Cependant, comme nous l'avons analysé, ces actions ne sont pas réellement montrées. Le montage nous donne l'impression de les voir entièrement, l'imagination comble les ellipses. La différence se situe alors dans les limites du hors-champ. *Hostel* distille des morceaux d'actions de torture alors que *Seven* se concentre sur les conséquences laissant le soin aux spectateurs de tout imaginer. Leur utilisation du hors-champ est donc légèrement différente mais leurs effets gores se rapprochent.

Les effets gores ont donné naissance à bien plus qu'une forme hybride, ils nous amènent à réfléchir aux limites des genres. Les termes doivent s'adapter à la même vitesse que l'évolution des catégories. La première partie de ce mémoire a prouvé les difficultés rencontrées lors de la définition des genres. Les catégories peuvent apparaître comme un argument publicitaire ou une à grille à suivre fournie par les studios, ils sont aussi très utiles pour la critique et l'analyse d'un film.

C'est dans ce contexte d'hybridation des genres que le gore s'est tourné vers le hors-champ. Ils ont été longtemps opposés mais ils fonctionnent aussi désormais ensemble. Si l'acte n'est pas montré, le jeu sur l'attente et sur les conséquences sont importantes. La synecdoque est une des figures préférées de ce hors-champ gore. Cela confirme que le cinéma n'a rien à jalouser à la littérature. Les figures du déplacement permettent des métaphores. Le hors-champ c'est jouer sur

les limites sur les bords, en montrer une partie pour mieux cacher, ne rien montrer pour laisser deviner. . Il acquiert un double statut ; en cachant, il joue sur la monstration.

Le hors-champ participe donc à la stratégie de l'excès et crée un gore plus gore que le gore. Pour cela, il fait appel à toutes les figures cinématographiques.

Nous avons vu qu'Epstein disait que le gros plan était l'âme du cinéma, cette affirmation peut aussi s'appliquer au hors-champ. En jouant sur le langage cinématographique et en cachant, il assouvit la pulsion scopique à la base du cinéma.

## Bibliographie

### Ouvrages sur le gore :

DUFOUR Eric, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, P.U.F., collection Lignes d'art, 2006, 225p.

GODIN Marc, *Gore Autopsie d'un cinéma*, Paris, Editions du collectionneur, 1994,

GRACEY James, *Dario Argento*, Harpenden, Kamera books, 2010, p.14

LANCHON-ARMAND Hugo, *Itinéraire du meurtre à l'écran*, Mémoire de cinéma, Paris : ENSLL, 2005, 95p.

LECLERC Nicolas, *Paramètres de la peur dans le cinéma de fiction*, Mémoire de cinéma, ENSLL, Paris, 2005 p.39

MAC CARTY John, *Splatter Movies : Breaking the Last Taboo of the screen*, New York, St Martin Press, 1984, 197p

MAC CARTY John, *The Official Splatter Movie Guide*, New York, St Martin Press, t. I, 1989, t. II, 1992.

ROUYER Philippe, *Le Cinéma gore : une esthétique du sang*, Les Éditions du Cerf : Paris, 257p.

THORET, J.-B. (2002). *Dario Argento, Magicien de la peur*. Paris: éditions Cahiers du cinéma.

### L'étude des genres:

ALTMAN Rick, *Film/Genre*, Londres, BFI, 1999, 246p.

BOURGET Jean-Loup, *Hollywood, la norme et la marge*, Paris- Nathan. 1998 : Armand Colin Cinéma, 2005,

MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, Armand Colin, Paris, 2005, 208p.

SAIGER Janet, « Hybrid or Inbred : The purity Hypothesis and Hollywood Genre History », *Film Criticism*, vol.22, n°1, automne 1997, p.5-20

### Ouvrages sur la couleur:

AUMONT Jacques, *Introduction à la couleur: du discours aux images*

MARTIN Jessie, *Le Cinéma en couleur*, Armand Colin, Paris, 2013, 183p.

## Autres

AUMONT Jacques, *L'Image*, Armand Colin, Paris, 2011, 304p.

AUMONT Jacques, MARIE Michèle, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Armand Colin : Paris, 2001, 300 p.

BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, 1974, 372p.

LAVAUD Laurent, « Platon Images-copies et Images-illusion », *L'image*, Paris, Flammarion, 1999, 247p.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964, 360p.

TRUFFAUT François, *Hitchcock/Truffaut*, Gallimard, Paris, 1993, 311p.

## Ouvrages sur le son au cinéma

CHION Michel, *L'audio-vision - Son et image au cinéma*, Coll. « Cinéma », Armand Colin, Paris, 2005,

## Théories du montage

FAUCON Térésa, *Théorie du montage: Énergie, forces et fluides*, Paris, Armand Colin, 2013, 252p.

FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2009, 164p.

## Articles de périodiques

BARTHES Roland, « Sade-Pasolini », *Le Monde*, 16 juin 1976.

BONO Julien, « NIFFF 2011 : Le gore, d'un mode de représentation à son institutionnalisation », *Décadrages n°20*, Printemps 2012, p.131-140

LAGIER Luc, « La peur Carpenter » In LAGIER Luc, THORET Jean-Baptiste, *Mythes et Masques : Les fantômes de John Carpenter*, Dreamland éditeur, Paris, 1998, p.74.

VACHAUD Laurent, « Le Rouge et le noir : considérations sur le "néo-noir" », *Positif n°420*, février 1996.

## Table des illustrations

<b>Figure 1</b> BUNUEL Louis, <i>Un chien Andalou</i> , 1929, 16 minutes	<b>17</b>
<b>Figure 2</b> SPIELBERG Steven, <i>Les Aventuriers de l'Arche perdue</i> , 1981, 115 minutes	<b>24</b>
<b>Figure 3</b> SPIELBERG Steven, <i>Indiana Jones et le temple maudit</i> , 1984, 118 minutes	<b>25</b>
<b>Figure 4</b> GODARD Jean-Luc, <i>Week-end</i> , 1967, 95 minutes	<b>29</b>
<b>Figure 5</b> DEMME Jonathan, <i>Le Silence des agneaux</i> , 1991, 118 minutes	<b>47</b>
<b>Figure 6</b> DEMME Jonathan, <i>Le Silence des agneaux</i> , 1991, 118 minutes	<b>48</b>
<b>Figure 7</b> FRANJU Georges, <i>Les Yeux sans visage</i> , 1960, 80 minutes	<b>52</b>
<b>Figure 8</b> FINCHER David, <i>Seven</i> , 1996, 130 minutes	<b>53</b>
<b>Figure 9</b> FINCHER David, <i>Seven</i> , 1996, 130 minutes	<b>54</b>
<b>Figure 10</b> FINCHER David, <i>Seven</i> , 1996, 130 minutes	<b>55</b>
<b>Figure 11</b> FINCHER David, <i>Seven</i> , 1996, 130 minutes	<b>56</b>
<b>Figure 12</b> FINCHER David, <i>Seven</i> , 1996, 130 minutes	<b>56</b>
<b>Figure 13</b> CHEREAU Patrice, <i>La Reine Margot</i> , 1994, 159 minutes	<b>58</b>
<b>Figure 15</b> CHEREAU Patrice, <i>La Reine Margot</i> , 1994, 159 minutes	<b>59</b>

## FILMOGRAPHIE

- ARGENTO Dario, *Suspiria*, 1977, 92 minutes, couleur
- BUNUEL Luis, *Un Chien Andalou*, 1929, 16 minutes, noir et blanc
- CHAN-WOOK Park, *Old Boy*, 2003, 120 minutes, couleur
- CHEREAU Patrice, *La Reine Margot*, 1994, 159 minutes, couleur
- COEN Ethan, COEN, Joël, *Blood Simple*, 1985, 99 minutes, couleur
- COEN Ethan, COEN, Joël, *Barton Fink*, 1991, 116 minutes, couleur
- DE PALMA Brian, *Pulsions*, 1980, 105 minutes, couleur
- DEMME Jonathan, *Le Silence des agneaux*, 1999, 118 minutes, couleur
- FINCHER David, *Seven*, 1996, 130 minutes, couleur
- FRANJU Georges, *Les Yeux sans visage*, 1960, 80 minutes, noir et blanc
- GODARD Jean-Luc, *Week-end*, 1967, 95 minutes, couleur
- GODARD Jean-Luc, *Pierrot le fou*, 1965, 115 minutes, couleur
- JODOROWSKY Alejandro, *Santa Sangre*, 1989, 123 minutes, couleurs
- KERRIGAN Lodge, *Clean, Shaven*, 1993, 79 minutes, couleurs
- PASOLINI Pier Paolo, *Salò ou les 120 Journées de Sodome*, 1976, 117 minutes, couleurs
- SPIELBERG Steven, *Les Aventuriers de l'Arche perdue*, 1981, 115 minutes, couleurs
- SPIELBERG Steven, *Indiana Jones et le temple maudit*, 1984, 118 minutes, couleurs

**ENS Louis-Lumière**  
**La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis**  
**Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01**  
**www.ens-louis-lumiere.fr**

## **Partie Pratique de Mémoire de master**

**Spécialité cinéma, promotion 2012-2015**

**Soutenance de juin 2015**

**Intention**

**Aurélia Raoull**

*Un Clown*

**Cette PPM fait partie du mémoire intitulée : Le Hors-champ, un effet gore**

**Directeur de mémoire : John Lvoff**

**Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO**



## **SOMMAIRE**

<b>CV</b>	<b>90</b>
<b>Note d'intention</b>	<b>91</b>
<b>Synopsis</b>	<b>94</b>
<b>Listes des matériels</b>	<b>95</b>
<b>Plan de travail</b>	<b>100</b>
<b>Études techniques et économiques</b>	<b>102</b>
<b>Synthèse des résultats</b>	<b>103</b>

## Aurélia Raoull

18-20 Bvd Saint-Denis  
75010 PARIS  
aureliaraoull@gmail.com

permis B.  
Habilitation B.R.  
06.69.66.28.53

### Réalisations

- 2014 *Vague*  
court-métrage en 35mm à l'E.N.S. Louis-Lumière : réalisatrice et chef-opératrice
- 2013 *Invaders*  
court-métrage réalisé à l'E.N.S. Louis-Lumière
- 2012 Réalisation d'une animation sur After Effect dans le cadre des Œuvres Picturales Animées de Louis-Lumière

### Assistante réalisatrice

- 2015 *Zed*  
Partie Pratique de mémoire de Clément Clareton (E.N.S.L.L.): 1ère Assistante
- 2014 *Louis Le manchot*  
Partie Pratique de mémoire de Camille Jaulent et Magda Héritier-Salama (E.N.S.L.L.): 2nd Assistante
- 2013 *Acteur*  
Partie Pratique de mémoire de Laure Ménégale (E.N.S.L.L.): 1ère assistante

#### *Les Vrais vampires*

court-métrage réalisé par Athalia Altmann: 1ère assistante.

#### *Croyez-moi, j'ai l'oeil!*

Court métrage réalisé par Clément Clareton (E.N.S.L.L.): 1ère assistante

### CHEF-OPERATEUR/ASSISTANTE CAMERA

- 2014 *Vague : Chef-opératrice* *Nightcall : assistante caméra*  
Court-métrage en 35mm Court-métrage en 35mm de Pierrick Roland
- 2013 *Con Grazia : chef-opératrice* *Cube : assistante caméra*  
Court-métrage réalisé par Louis Paul Court-métrage réalisé par Andrzej Dambski

### Stages

#### Réalisation d'entretiens filmés

Novembre à Mai 2012 Société d'édition DVD Les Documents cinématographiques

#### Assistante vidéo en Post-Production

Avril à Mai 2010 Atlantis Télévision

#### Aide casting et production

Mars 2010 Bureau d'accueil des tournages de la Province Sud de Nouvelle-Calédonie

### Formation

#### ENS Louis-Lumière

2012-2015 Section cinéma

#### Université Paris III-Sorbonne Nouvelle

2010 - 2013 Master Professionnel Didactique de l'Image à l'Université Paris III- Sorbonne Nouvelle

2007-2010 Licence cinéma

#### Baccalauréat Littéraire

2006 Option Cinéma-Audiovisuel Mention Très Bien au Lycée Lapérouse de Nouméa

#### Logiciels pratiqués :

Adobe première pro, After effects, Photoshop, Encore, Final cut pro  
Avid, Excel, Celtx, Word

#### Langues pratiquées :

Anglais ( IELTS 7.5)  
Espagnol (notions)

#### Centres d'intérêts :

Cinéma, art, dessin, littérature, musique, informatique, bricolage, cuisine.

Caméras utilisées : Numérique : Alexa Studio, Phantom, Sony F-3 Argentique : Arri 4-35, Moviemcam

## INTENTION PPM

Mon mémoire tente d'étudier combien le hors-champ peut être excessivement plus gore que le gore en particulier dans des films non horrifiques. Ma partie pratique de mémoire ne sera pas un film d'horreur. Au contraire, elle aura un sujet relativement commun, le licenciement d'un homme. J'ai décidé de retravailler le scénario proposé pour la fiction 1. A la manière de *Phantom of the paradise*, le personnage principal est exclu du fait d'un problème physique réellement repoussant et gore. Cela ne sera pas montré dans la majeure partie du film mais sera exprimé au travers d'autres éléments. Ce film travaillera donc la relation entre le hors-champ et les effets gores, en développant les codes du premier pour amener le second. Il se basera essentiellement sur la deuxième partie du mémoire qui classifie et analyse les effets gores à partir de lectures et d'analyses de film.

Le mystère de l'univers des freaks shows a déjà été porté à l'écran dans des films magnifiques comme *Freaks* de Tod Browning. Comme ce film, *Un Clown* s'attachera à décrire le quotidien de ces personnes au croisement entre artistes et bêtes de foire. Le licenciement a ici pour cause la maladie du personnage principal qui effraie les enfants par son apparence. Le film montrera alors sa vie sans emploi. Il est alors un laissé pour compte qui fait peur au lieu de faire rire. L'image du clown effrayant est un thème récurrent dans la culture populaire et les films d'horreur. Je voulais donc montrer un clown souffrant de la peur du public sans pour autant réaliser un film d'horreur.

Malgré l'aide de sa femme, le clown sent qu'il ne peut plus rester dans la troupe à cause de son problème. Après plusieurs tentatives d'opération et d'enlèvement de la partie fautive de son visage, le héros prendra une décision radicale en se baignant dans de l'acide.

Le montage et le récit :

L'un des figures les plus connues et les plus représentatives du hors-champ est l'ellipse. Elle sera donc un élément clé du récit de ce film. Le déplacement et le transfert seront aussi deux figures de style importantes.

Le travail sonore :

L'une des missions principales du son sera de donner vie à ce hors-champ et d'extérioriser la maladie cachée du héros. Le bruitage sera donc gore en révélant la vie intérieure et corporelle du héros, il dégoutera sonorement. De plus, certains actes n'apparaîtront pas au cadre. Il faudra recréer au son des tentatives chirurgicales.

Il faudra aussi recréer par le son le cirque. Cet environnement sonore comprend, en off, les applaudissements et acclamations du public, la musique et le bruit des numéros. En dehors des spectacles, on entendra les cris d'animaux et les répétitions des artistes. L'ambiance sonore devra aussi rendre compte de l'extériorité dans plusieurs séquences en faisant entendre la nature.

L'image

Un jeu sur le clair-obscur permettra de cacher dans l'ombre l'affection. Le héros tentera d'enlever cette partie, si cet acte faussement chirurgical pourrait être filmé en gros plan comme dans tout film gore, je pensais le cacher. Le cadrage soulignera aussi les émotions du nain en privilégiant les gros plans et autres plans rapprochés. L'angulation permettra aussi de jouer sur la monstration de son mal.

La tristesse du nain doit s'exprimer par l'image. La joie du cirque fait désormais partie de son passé. Malgré la présence de quelques autres couleurs, j'aimerais donc que l'image soit dominée par des tons marron pâles. Il y aura aussi des touches de rouge et vif et une légère présence des teintes vertes et bleues.

Les personnages :

Le clown aura environ 50 ans, il est licencié mais n'a pas l'âge de la retraite. En tant que clown, il est un Auguste. Je l'imagine atteint du syndrome de Sweet, ce qui crée de grosses boursoufflures repoussantes et purulentes. Il cachera ce problème sous d'épais bandages.

De plus, j'aimerais que sur son visage, on puisse encore deviner ses appareils colorés de clown. Ainsi, son nez sera légèrement rougeâtre. Son apparence comportera ainsi quelques traces du travail qu'il ne peut plus effectuer.

La femme à barbe sera ronde. Pour elle, le maquillage aussi sera important, il faudra lui fixer une barbe qui ne sente par l'artifice et dont l'apparence pourrait se rapprocher de celle de Clémentine Delait, femme à barbe qui a connu une certaine célébrité au début du XXème siècle. Ses tenues de scène apparaîtront extravagantes au contraire de ses tenues de tous les jours qui seront celles d'une femme au foyer. Elle pourrait porter une robe rouge pailletée. Sa coiffure serait une coupe à la garçonne des années folles.

Le décor :

Si le thème est assez moderne, je préfère préserver la poésie du milieu forain en disposant d'éléments de décors faisant vaguement penser aux années 1930, période dans laquelle s'ancre mieux un cirque de « freaks ». Le but n'est pas d'indiquer une époque précise mais de créer une atmosphère ancienne. La décoration rassemblera donc des éléments de cette période et des périodes précédentes, le couple est censé habiter cette roulotte depuis un certain temps, leur décoration n'est donc pas censé être totalement récente.

De plus, les années 30 et l'univers des Freaks Shows sont souvent porteurs d'une imagerie horrifique et un peu glauque. Les accessoires pourront aussi mettre en perspective l'élément caché en rappelant le gore. Cela peut se concrétiser par un jeu sur les matières (gluantes par exemples) et les couleurs rouges, comme des pommes d'amour en plein séchage dans un coin de la cuisine.

## SYNOPSIS

*Un clown* s'ancre dans le milieu du cirque et traite du chômage et de la maladie. Le héros, un clown, est licencié à cause d'une maladie de peau qui effraie les enfants, au contraire son épouse voit sa carrière de femme à barbe décoller. Cette maladie le plongera petit à petit dans l'ombre jusqu'à sa fonte.

## LISTE MATERIEL

### Enlèvements 24/04 (soir) – rendus 4/05 (matin)

Tournage sur le plateau 1 avec construction d'un décor démonté le samedi 2 mai.

#### CAMÉRA

- 1 corps caméra Arri Alexa Studio
- 1 viseur numérique
- 1 semelle de décentrement male/femelle
- 1 réhausse arrière
- 1 support loupe longue
- 2 tiges 19mm longueur 240mm
- 1 plaque de fixation batterie V-lock
- 1 câble d'alimentation XLR 3 broches
- 1 câble court alim viseur KC 150
- 1 câble moyen alim viseur KC 151
- 1 câble accessoire 12V
- 1 tournevis 6 pans 353/SW 3,0x75
- 1 clé 6 pans PB207/5x150

- 1 Alimentation 24V
- 1 Câble d'alimentation
- 1 Câble XLR 3 Broches

- 4 Batteries bebob V-lock 12V
- 1 Chargeur 2 voies
- 1 Câble d'alimentation

- 1 Série Cooke S4 Mini T,2,8

- 2 Cartes SxS 64Go

- 1 Codex Onboard S (prêt ARRI)

- 1 Follow-focus avec 6 disques

- 1 Mattebox 4x5,6
- X Caches
- 3 Volets
- 1 Chaussette

- 1 Filtre ND3 4x5,6
- 1 Série Filtre Mitchell 4x5,6
- 1 Série SamFog (1/8 ; ¼ ; 1/2)
- 1 Série de Bas

- 1 Moniteur Sony OLED 22"

- 1 Câble d'alimentation
- 1 Transvidéo CineMonitor HD6' SBL Classic
- 1 Mini bras magique
- 1 Spigot dorés
- 1 Support pas congrès
- 1 Câble vidéo 25cm BNC
- 1 Alimentation secteur 12V
- 1 Sangle
- 1 Batterie Ceinture 12V
- 2 Câbles vidéo BNC longs
- 2 Câbles vidéo BNC moyens
- 2 Câbles vidéo BNC courts
- 1 Valise opérateur
- 1 Verre de contraste
- 1 Thermo colorimètre
- 1 Chercheur de champs
- 1 Mire 18%
- 1 Table de profondeur de champ
- 2 Bouteilles de dust-off
- 1 Pistolet bouteille dust-off
- 1 Sachet de papier bleu
- 1 Lens cleaner
- 1 Gaffer blanc 25mm
- 1 Rapport image
- 1 Clap GM Velléda
- 1 Clap PM Velléda
- 1 Voile caméra
- 1 Tête Sachtler studio 80 bol 120
- 1 Grandes branches bol 120
- 1 Petites branches bol 120
- 1 Base plate bol 120
- 1 Ordinateur macbook avec alim
- 1 Lecteur de carte SxS avec alim et câble USB
- 1 Disque dur navette 1To avec câble Firewire 800 et câble USB 3.0->USB 2.0
- 1 Tour raid avec alim et câble Firewire 800
- 1 Multiprise

Le choix du matériel caméra a été relativement adapté. Du fait du tournage en Raw, nous avons utilisé plusieurs disques durs navettes. Nous avons oublié de mettre les bonnettes sur la liste mais nos camarades d'un autre tournage, qui les avaient mis sur leur liste, ont accepté de les partager.



## **MACHINERIE**

1 Argus

1 Plateau de Travelling PM

2 Monorail 3m

4 Monorails 2m

2 Monorails 1m

2 Monorails 0,5m

X Plaques de roulements (pour éviter tout problème avec les tapis présents sur le décor)

1 Bazooka

1 Coupole droite

1 Coupole déportée GM

8 Cubes 15x20x30

1 Jeu de cubes de base

1 Barre Alu 6m (réorganisation du grill en fonction du décor)

3 Barre Alu 3m

2 Barre Alu 2m

2 barre Alu 1m

2 Borniole 4x4m

4 Taps 2x3m

3 Presses menuisiers

3 Coulisos

4 Tiges de descentes

10 Colliers doubles

4 Colliers 28mm

4 Colliers 16mm

1 Machine à fumée

Nous n'avons pas eu la machine à fumée de l'école car un autre tournage en avait besoin.  
J'ai dû en emprunter une à un ami.

PPM Aurélie Raoul  
Liste Matériel Lumière

<b>Chef Op</b>	Charles Lesur
<b>Chef Elec.</b>	Matthias Eyer

Têtes	Equipement	Quantité	Annotations
	Fresnel 10kW	1	
	Fresnel 5kW	2	
	Fresnel 2,5/5kW	1	
	Fresnel 2kW	4	
	Fresnel 1kW	3	
	Fresnel 500W	4	
	Fresnel 300W	1	
	Fresnel 150W	2	
	Cycliode 5kW	2	
	Cycliode 2kW	2	
	Blonde 2kW	2	
	Mandarine 800W	4	
	Kit Luciole Compact 2kW	2	Avec nid d'abeille, diffusions et volets
	Kinoflo 4T 120	2	Avec platine et nid d'abeille, en tungstène
	Kinoflo 4T 60	2	Avec platine et nid d'abeille, en tungstène
	Panneau LED 30 x 30	1	
	Kit Mini Led	1	

Accessoires			
	Cadre 100 x 100	3	(216, 250, 251)
	Cadre 60 x 60	2	
	Plaques de polystyrène GM	1	
	Plaque de polystyrène MM	2	
	Plaque de polystyrène PM	1	
	Porte poly	3	
	Depron		
	Chimera VPS	1	Avec speedring mandarine
	Chimera VPXS	1	Avec speedring mandarine

Drapeaux			
	Floppy	2	
	Drapeaux GM	2	
	Drapeaux MM	2	
	Drapeaux PM	2	
	Cutter GM	1	
	Cutter PM	1	
	Kit Mama	1	(1 grand vert, 1 grand rouge, 1 petit vert, 1 petit rouge)

Pieds			
	Wind Up	4	
	U 126	5	En trois sections si possible
	Pied 1000	15	
	Base tortue	2	
	Baby 5	2	
	Baby 1000	2	

Grip			
	Rotules	10	
	Super clamp	8	
	Main de singe	7	
	Bras Magiques	4	
	Gueuse sable	12	
	Presse Cyclone	10	
	Adaptateur spigot Ø16 - Ø28	4	
	Matboom	1	Avec deux gueuses acier
	Bras déport 1m	2	
	Bras déport 0,5m	2	
	Balle de tennis	4	
	Elingue acier	10	

**Distribution**

Prolongateur Maréchal 64Tri 10m	3	
Prolongateur Maréchal 32Tri 10m	4	
Prolongateur Maréchal 32Mono 10m	10	
Prolongateur PC16A 10m	20	
Boite M6	3	
Dimmer 3kW	3	
Dimmer 3 x 32 A	1	
Dimmer 500W	2	
Jeu d'orgue	1	

**Gélatines**

CTO et CTB		Pour chaque : 1/8, 1/4, 1/2, Full
WD 216, 250, 251		
ND 03, 06, 09		
Cinefoil		280
Straw		
Chocolat		156
Primary Red		106
Fire		19
Pale Green		138

**Divers**

Pinces à linge		
Pinces croco		
Gaffer 50 mm	2	1 Blanc, 1 Noir
Escabeau	2	4 et 8 marches
Machine à fumée	1	Avec recharge liquide

Nous n'avons pas obtenu les 10Kw, ce fut assez dommage car malgré la petitesse du décor nous voulions tourner avec un diaphragme très fermé pour avoir de la profondeur.

<b>ENS Louis Lumière</b>  Un clown réalisé par Aurélia RAOULL assistante : Savannah DELCAMP-RIS Chef opérateur : Charles LESUR  Chef déco : Elodie HYEST V1 du 21 / 04 / 15	<b>QUANTIEME</b>	1	2	3	4	5
	<b>MOIS</b>	<b>AVRIL</b>				<b>MAI</b>
	<b>JOUR</b>	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	SAMEDI
	<b>DATES</b>	27	28	29	30	2
	<b>VILLE</b>					
	<b>LIEUX DE TOURNAGE</b>	<b>ENS LOUIS LUMIERE</b>				
	<b>DECORS</b>	SEJOUR ROULOTTE	SEJOUR ROULOTTE	ENTREE / LOGE DE LA ROULOTTE	ROULOTTE / LOGE DE LA ROULOTTE	SEJOUR / LOGE DE LA ROULOTTE
	<b>SEQUENCES</b>	2	6, 8	4, 5	3, 8	9, 1
	<b>JOUR / MIXTE / NUIT</b>	NUIT	NUIT / JOUR	JOUR	JOUR / NUIT	NUIT
	<b>INT / EXT</b>	<b>INTERIEUR</b>				
	<b>SUR PLACE</b>					
	<b>HORAIRES</b>					
	<b>REPAS</b>					

jours	RÔLES PRINCIPAUX		N°
	Bernez MOAL	EUGENE	1
	Marie MONIQUE	MISS PETULIA	2
	Stéphane BOTTI	FAKIR	3
<b>IMAGE</b>			
	BONNETTE		BON
	VASELINE		VASE
<b>MACHINERIE / ELECTRICITE</b>			
	TRAVELLING		TRAV
<b>DECORATION / ACCESSOIRES</b>			
	BOUT DE JOUE		JOUE
	PIEGE A SOURIS		SOUR
	POMMES D'AMOUR EN PREPA		POM
	RASOIR		RAS
	ROTI SAIGNANT		ROTI
	FIOLE		FIOL
	BOUQUET DE ROSE		ROSE
<b>COSTUMES / MAQUILLAGE</b>			
	MAQUILLAGE DE CLOWN		CLOW
	BIGOUDIS / PEIGNOIR		BIGO
	BANDAGE		BAND
	MAQUILLAGE OUTRANCIER		MAQ
	MASQUE		MASQ
	TENUE DE SCENE		SCEN
	SANG		SANG
<b>MISE EN SCENE</b>			
	FEUILLES VOLANTES		FVOL
	MACHINE A FUMEE		FUME

1	1	1	1	1
2	2		2	
	3			
		BON	BON	BON
	VASE	VASE		
TRAV		TRAV	TRAV	TRAV
			JOUE	
		SOUR		
POM		RAS		
	ROTI			
	FIOL			FIOL
			ROSE	
				CLOW
BIGO				
BAND	BAND	BAND	BAND	
MAQ			MAQ	
	MASQ		MASQ	MASQ
SCEN			SCEN	
SANG				
		FVOL	FVOL	
				FUME

<b>DATES</b>	LUNDI 27	MARDI 28	MERCREDI 29	JEUDI 30	SAMEDI 2
<b>JOURS</b>	1	2	3	4	5

## PLAN DE TRAVAIL POST-PRODUCTION

Montage : 4, 5, 11, 12, 13 mai

Etalonnage : 22 mai

Post-production son : du 20 mai au 6 juin

Création DCP : 7 juin

## ETUDE TECHNIQUE ET ECONOMIQUE

<b>BUDGET PPM</b>			
	prix	quantité	total
<b>IMAGE</b>			
Vaseline	6,75	1	6,75
<b>DECOR</b>			
Divers			<b>21</b>
accessoires décor			<b>15,35</b>
meubles divers			<b>19,3</b>
Lambris			<b>65,6</b>
Défraiement essence			<b>100</b>
Tissu			<b>150</b>
COIFFEUSE			<b>160</b>
Divers			<b>113,5</b>
Studios de paris: feuille			180,46
<b>ACCESSOIRES</b>			
Bandes de plâtres	4,9	1	
Bandes de plâtres	4,4	1	
total accessoires			9,3
<b>MAQUILLAGE</b>			
<b>Barbe</b>			<b>130</b>
Divers			200
<b>REGIE</b>			
Table régie			120
Répas midi			200
<b>COSTUMES</b>			
Pétulia quotidien			42,98
Peignoir			10
Tenue de ville eugène			20
Glamour Pétulia			40,98
<b>TOTAL</b>			<b>1605,22</b>

## SYNTHESE DES RESULTATS

Pour ma partie pratique de mémoire, j'ai décidé d'adapter le scénario de ma fiction 1. Je n'ai pas souhaité faire de splatter pour plusieurs raisons. Je voulais travailler le gore dans un film non horrifique pour aller avec l'idée de sa démocratisation. Je souhaitais aussi créer une sorte de poésie du sang. De plus, comme les autres films, les splatters alternent les scènes à effets gores avec des scènes plus douces. Je pense donc qu'il y'aurait eu autant d'effet gore dans un splatter de 10 minutes que dans ma partie pratique de mémoire.

La problématique des limites du gore s'est rapidement imposée. Quand commence-t-il ? Quel est le début du hors-champ ? Je me suis laissée des largesses au montage. Dans la séquence 5, le personnage se découpe le visage. Il y'avait plusieurs possibilités qui ne demandaient qu'un plan de plus à tourner. Dans la première, il attrapait le rasoir, se coupait et je raccordais sur le repas avec le fakir soit par un plan sur un personnage soit sur un gros plan du rôti. Dans la deuxième version, on passe directement du plan du rasoir à celui de la viande. C'est cette dernière solution que j'ai gardée. L'enchaînement permet de faire le lien.





Le hors-champ est plus évocateur que le gore et plus sérieux car la vision des effets provoquent un mélange de dégoût et d'amusement. Les effets spéciaux resteront des effets spéciaux. Tandis que la découpe du rôti permet d'éluder l'opération tout en la montrant. Elle apparaît simplement sale.

Mon mémoire démontre l'importance du gros plan pour le gore et le hors-champ. Il m'était donc obligatoire de travailler cette figure. Le gros plan possède un double statut : à la fois il montre plus le personnage en se rapprochant et en même temps il en montre moins en isolant la partie exhibée. C'est pourquoi, j'ai décidé de jouer avec des très gros plans. Après plusieurs essais, nous avons décidé d'opter pour un travail avec des bonnettes. L'emplacement de ces très gros plans dès le début permet de pré-découper le personnage. Cette séquence annonce la 5.





Avec mon chef-opérateur Charles Lesur, nous avons décidé de jouer sur la profondeur de champ. Tout est net, cela permet de mettre en valeur la contamination du décor par la maladie du personnage. Le flou a été aussi travaillé sur quelques plans. Nous ne voulions pas qu'il soit lié à la profondeur de l'image, de même nous voulions un effet étrange et sale. Pour cela, de la vaseline a été étalée sur un filtre clear. Cela a permis de sculpter le vague. Cela donne l'impression d'une maladie optique adaptée au sujet.