



Le travelling dans le cinéma d'épouvante : UN VECTEUR D'ÉTRANGÉTÉ

Lauréna Yernaux
Sous la direction de David Roche

Mémoire de Master 2
Session de Septembre 2018



Département Lettres Modernes, Cinéma et Occitan
UFR Lettres, Philosophie, Musique, Arts du spectacle et Communication
Master Cinéma et Audiovisuel, Parcours Esthétique du cinéma

LE TRAVELLING DANS LE CINÉMA D'ÉPOUVANTE : UN VECTEUR D'ÉTRANGÉTÉ

Lauréna Yernaux
Sous la direction de David Roche

Mémoire de Master 2
Session Septembre 2018

Remerciements

Avant toute chose, j'aimerais remercier les personnes qui m'ont aidé à la rédaction de ce mémoire.

Tout d'abord, je souhaiterais remercier mon directeur de mémoire David Roche, professeur à l'université de Jean Jaurès, pour l'aide et le temps qu'il m'a consacré. Je remercie également les professeurs du Master de recherche en Esthétique du cinéma, qui m'ont soutenue et aidé durant ces deux années.

J'aimerais aussi remercier mes amis proches, pour leur encouragements et leurs aide précieuse pour la rédaction de ce mémoire. Enfin, un grand merci à ma mère, Myriam, qui a accepté de me relire et me corriger.

Sommaire

INTRODUCTION.....	9
1. HISTOIRE DE LA POÉTIQUE DU TRAVELLING.....	19
1.1. Les prémices du travelling.....	19
1.2. Le travelling utile à l'écriture du récit.....	23
1.2.1. Travellings cognitifs et Hitchcock.....	23
1.2.2. Travellings subjectifs et les slashers.....	26
1.2.3. Le travelling fantomatique et la Steadicam.....	29
1.3. Une typologie des différents types de travellings.....	31
2. LE TRAVELLING-ESPACE.....	35
2.1. Le travelling pour introduire l'espace du récit.....	37
2.2. Les travellings jouant avec les décors.....	44
2.2.1. Pour l'écriture du récit.....	44
2.2.2. Pour inquiéter le spectateur par l'étrange.....	46
2.3. L'utilisation des lieux pour opprimer le spectateur.....	50
2.3.1. Sentiment d'enfermement par le décor.....	50
2.3.2. Sentiment d'enfermement par le mouvement de caméra: le travelling circulaire.....	54
3. LE TRAVELLING-PERSONNAGE.....	59
3.1. Travelling d'accompagnement.....	59
3.1.1. Filmer le dissimulé.....	59
3.1.2. Le travelling-regard.....	63
3.1.3. Le travelling mis en scène.....	67
3.2. La subjectivité.....	69
3.2.1. Personnage préalablement présenté.....	69
3.2.2. La fausse menace.....	71
3.1. James Wan ou la technique de l'assemblage.....	72
4. LE TRAVELLING-VOYEURS.....	75
4.1. La caméra observe.....	76
4.1.1. Le travelling révèle la présence surnaturelle au sein du récit. .	76
4.1.2. La caméra observe mais semble aussi être vue.....	81
4.2. La caméra dans l'action.....	84
4.2.1. La caméra ancrée dans le récit.....	84
4.2.2. Le mouvement agresseur.....	88
CONCLUSION.....	91

INTRODUCTION

Le sentiment de peur est compliqué à saisir, du fait que chaque personne est sensible à des choses qui lui sont propres, à cause de leur vécu. Les individus en général réagissent différemment devant une expérience terrifiante. Un spectateur de cinéma peut réagir autrement d'un autre à la vue d'une scène choquante ou effrayante, tout dépend de son propre vécu et de sa sensibilité. Il n'est d'ailleurs pas surprenant que l'expérience devant un film d'horreur ou d'épouvante soit quitte ou double. Par exemple, en 2009 sortait en salles le film *Paranormal Activity* d'Oren Peli, mettant en scène une famille persécutée par une entité, le tout filmé uniquement par des caméras à l'épaule ou caméras de surveillance. Le film eut un grand succès au box-office, rapportant presque cent huit millions de dollars de recette¹ aux Etats-Unis. Cependant, malgré l'effet de popularité accentué par la campagne de publicité présentant des spectateurs terrifiés lors d'une projection, les critiques sur le film étaient divisées. D'un côté, les spectateurs terrifiés par le film, et de l'autre ceux qui clamaient qu'il n'y avait rien d'effrayant. En effet, l'entité n'étant jamais représentée à l'écran, il est alors possible de se lasser, ou de ne pas réagir à de simples déplacements étranges d'objets ou de portes. En réalité, la peur diffère chez chaque individu, et l'écriture d'un récit d'horreur ou d'épouvante n'est pas si simple que cela. Il faut savoir que ce genre cinématographique fait partie de ces genres extrêmement codifiés, où l'utilisation d'outils particuliers permet au réalisateur de faire ressentir de la peur ou de l'angoisse chez le spectateur. Par exemple, le *Jump Scare*, qui signifie littéralement « faire sauter de peur », consiste à surprendre et à jouer sur les nerfs des spectateurs généralement par un bruit fort lors d'une scène inquiétante. Cet outil, pour surprendre le spectateur, doit obligatoirement être utilisé selon un timing précis et dans une situation particulière. De ce fait, malgré sa mauvaise réputation d'outil « facile », il doit être méticuleusement réalisé afin que l'effet de surprise soit le plus effectif. La peur au cinéma peut être à mon avis catégorisée en deux types. Il y a premièrement la peur de l'horrible, du dégoûtant, de l'affreux. Le

1 <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=paranormalactivity.htm>

spectateur, devant un film d'horreur, prend peur de ce qu'il voit, de la monstruosité humaine ou non-humaine. Selon Étienne Souriau, le sentiment d'horreur est « une violente réaction de rejet, physique et/ou mentale, devant ce qui répugne et effraie de manière intense et profonde. »² Nous pouvons ainsi rapprocher cette peur au genre de l'horreur « pure », c'est-à-dire au genre où le réalisateur se fonde sur le montré, le gore afin de créer un sentiment de peur chez le spectateur. Puis, il y a la peur de ce que l'on ne voit pas, de ce qui est caché, tapis dans l'ombre et qui représente un danger. Cette peur relèverait plutôt de la terreur, de l'angoisse, selon la définition du même auteur, ce sentiment représentant « un état affectif intense et pénible de dépression et d'appréhension, où on redoute un futur à la fois menaçant, imminent et inconnu ; c'est une sorte de terreur pour ainsi dire atmosphérique, plutôt que la peur d'un événement déterminé. »³ Ainsi, cette peur-ci pourrait se rapprocher facilement au genre de l'épouvante, jouant plus particulièrement sur le non-vu, le caché, le hors-champ, et prenant racine dans le genre du fantastique, donc abordant un sujet souvent surnaturel. David Roche a écrit : « la terreur et l'horreur ont été conçues alternativement en termes de réponse émotionnelle (du point de vue des personnages, des lecteurs ou des téléspectateurs) »⁴. Ainsi, cette catégorisation des genres selon les deux types de peurs semble juste. Nous pouvons voir par ailleurs que cette différenciation de l'épouvante et de l'horreur fut beaucoup discutée par les théoriciens, comme Ann Radcliffe, « la grande différence entre la terreur et l'horreur réside dans l'incertitude et l'obscurité qui accompagnent la première, dans le respect du mal redouté »⁵, Devendra Varma qui décrit l'épouvante comme « une atmosphère intangible de peur psychique spirituelle » et l'horreur comme

2 SOURIAU Etienne et SOURIAU Anne, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, PUF, 1990, page 835.

3 *Ibid.*, page 120.

4 ROCHE David, *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why Don't They Do It Like They Used To ?*, Jackson, University Press of Mississippi, 2014, p.154. Traduction originale du texte en anglais: « terror and horror have alternately been conceived in terms of emotional response (from the characters', readers', or viewers' perspective) ».

5 ROCHE David, *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why Don't They Do It Like They Used To ?*, op. cit., p. 154. Citation de RADCLIFFE Ann tirée de 'On the Supernatural Poetry', *New Monthly Magazine*, vol 16, 1826. Traduction originale du texte en anglais: « the great difference between terror and horror lies in the uncertainty and obscurity, that accompany the first, respecting dreaded evil ».

« un portrait exact de l'horrible et révoltant physique et révoltant »⁶, ou encore Fred Botting, « si la terreur conduit à une expansion imaginative de la perception de soi, l'horreur décrit le mouvement de contraction et de recul. [...] La terreur marque le frisson exaltant où l'horreur distingue une contraction à l'imminence et l'inévitabilité de la menace. »⁷ Personnellement, je travaillerai sur le genre de l'épouvante, car il est selon mon point de vue le genre qui convient le mieux à ma problématique. L'angoisse, ou la terreur, est amenée par de nombreux procédés, qui créent et installent petit à petit ce sentiment au cœur du récit. C'est une technique qui, contrairement au genre de l'horreur, se base sur l'attente, la lenteur, afin de créer un sentiment d'inquiétude, amenant ainsi par la suite le spectateur à être plus angoissé pour le récit. Selon Botting, « Ce qui est important, c'est que la terreur active l'esprit et l'imagination, lui permettant de surmonter, voire de transcender ses peurs et ses doutes, permettant au sujet de passer d'un état de passivité à une activité. »⁸ Il ne faut pas oublier néanmoins que ces deux types de peur peuvent être aussi bien complémentaires et importants dans les deux genres, et que nous pouvons aisément retrouver de l'horrible dans de l'épouvante et du « caché » dans l'horreur. Le genre de l'épouvante donc, serait différent de l'horreur selon le procédé utilisé pour susciter la peur, mais pas seulement. Selon mon point de vue, ce genre utilise aussi l'étrange et l'inquiétant afin de créer une atmosphère propice à la création de sentiment d'angoisse chez le spectateur. L'inquiétant est une sensation « qui inspire de la crainte, qui est menaçant. Qui intrigue, qui est étrange, mystérieux. »⁹ Mais pour aller plus loin dans cette voie, nous pouvons aussi prendre en

6 *Ibid.*, p. 154. Citation de VERMA Devendra tirée de *The Gothic Flame: Being a History of the Gothic Novel in England: Its Origins, Efflorescence, Disintegration, and Residuary Influences*, A Barkers, 1957, p.130. Traduction originale du texte en anglais: « an intangible atmosphere of spiritual psychic dread » et « an exact portrayal of the physically horrible and revolting ».

7 BOTTING Fred, *Gothic*, Londres, Routledge, 1996, p. 10. Traduction originale du texte en anglais: « if terror leads to an imaginative expansion of one's sense of self, horror describe the movement of contraction and recoil. [...] terror marks the uplifting thrill where horror distinguishes a contraction at the imminence and unavoidability of the threat ».

8 *Ibid.*, p. 74. Traduction originale du texte en anglais: « What is important is that terror activates the mind and the imagination, allowing it to overcome, transcend even, its fears and doubts, enabling the subject to move from a state of passivity to activity ».

9 Selon le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales en ligne. URL : <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/inquiétant>

compte la définition de l'inquiétante étrangeté de Sigmund Freud, caractérisant un sentiment ambigu où « l'intime surgit comme étranger, inconnu, autre absolu, au point d'en être effrayant. »¹⁰ Dans son essai, il tente d'expliquer ce qu'est l'inquiétante étrangeté, *Das Unheimlich* en allemand, à travers deux méthodes : la première par la linguistique ; la seconde par plusieurs analyses de cas particuliers et mises en commun afin d'en ressortir les éléments similaires. D'après la linguistique, l'inquiétante étrangeté est un sentiment intimement lié à la sphère familiale (*heimlich* signifiant l'intime, « de la maison »). Le suffixe *Un-* crée ainsi une opposition à cette familiarité, et de ce fait l'inquiétante étrangeté serait « cette sorte de l'effrayant qui se rattache aux choses connues depuis longtemps, et de tout temps familières. »¹¹ Mais, *heimlich* possède un autre sens en allemand, qui est « ce qui est caché, dissimulé ». Ainsi, « *“unheimlich”* serait tout ce qui aurait dû rester caché, secret, mais se manifeste. »¹² Par cette définition, nous pouvons aisément faire un lien entre ce sentiment d'inquiétante étrangeté et le surnaturel, que la culture occidentale contemporaine a mis de côté, ou même rejeté, par le système athéiste mis en place. Dans la suite de son analyse, Sigmund Freud étudie certains cas précis d'inquiétante étrangeté qu'il a pu rencontrer au sein de récits ou dans de réelles expériences. De tous ces cas, il en ressort un « ensemble de facteurs qui transforment ce qui n'était qu'angoissant en inquiétante étrangeté »¹³ : « l'animisme¹⁴, la magie et les enchantements, la toute-puissance des pensées, les relations à la mort, les répétitions involontaires et le complexe de castration »¹⁵. En outre, tout ce qui relève du refoulé, des peurs ou même des désirs liés à l'enfance (et donc ce qui possède un côté familial), ainsi que tout ce qui relève du surnaturel apporterait un sentiment d'inquiétante étrangeté. Bien sûr, ce dernier

10 MÉNÈS Martine, « L'inquiétante étrangeté », *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, vol. no 56, no. 2, 2004, pp. 21-24.

11 FREUD Sigmund, « L'inquiétante étrangeté, *Das Unheimlich* », *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, éditions Gallimard, 1919, page 13.

12 *Ibid.*, page 21

13 *Ibid.*, page 65.

14 L'animisme selon Freud est une « conception caractérisée par le peuplement du monde avec des esprits humains » page 63, une ancienne conception du monde où le surnaturel est accepté. Pour lui, le sentiment d'inquiétante étrangeté apparaîtrait lorsque quelque chose que l'on a refoulé, comme le désir animiste du monde (que chacun a pu expérimenté dans l'enfance), revient à la surface sans le vouloir.

15 *Ibid.*, page 65.

point ne fonctionnerait qu'au sein d'une société occidentale, à l'image de la notre, car toutes les sociétés n'ont pas forcément le même rapport avec la mort et les esprits.

Afin de démontrer que l'inquiétant possède une grande place dans la création d'un sentiment d'angoisse au sein d'un film d'épouvante, j'ai décidé de me focaliser sur la technique du travelling, car **ce mouvement de caméra est pour moi vecteur d'étrangeté au sein de ce genre**. C'est à dire qu'à travers des mouvements étranges, flottants, une certaine étrangeté émane de ce travelling, et ainsi laisse paraître le point de vue de quelque chose qui semble être présent mais pourtant invisible. Le travelling, techniquement parlant, est un mouvement de caméra qui se caractérise par « un déplacement dans l'espace de l'appareil en prise de vues »¹⁶. Ce déplacement peut être latéral, vertical, en avant, en arrière, ou circulaire. Il peut être associé aussi à d'autres techniques comme le panoramique, constituant alors un pano-travelling, ou un zoom, créant ainsi un travelling compensé, c'est ce que Hitchcock utilise dans *Sueurs Froides (Vertigo, 1958)*, afin de montrer visuellement le vertige du personnage principal. Pour réaliser un travelling, la caméra est généralement installée sur un chariot sur rails, sur une grue, une voiture ou même simplement à l'épaule. Il y a beaucoup de façon de créer ce mouvement de caméra et ainsi, il peut rendre plusieurs effets stylistiques différents au sein d'un film (mouvement fluide ou saccadé, plan court ou long, etc). Mon hypothèse est que le travelling apporte une atmosphère étrange considérable au film d'épouvante, de par son mouvement fluide et son intensité stylistique. Néanmoins, je ne parlerai pas des travellings faisant directement partie de la diégèse, par exemple si la caméra est tenue par un personnage de l'histoire. Cela fausserait le sentiment d'étrangeté et d'angoisse rendu par les images à l'écran car cela inclurait un personnage au point de vue adopté par la caméra. Afin de rendre compte que les travellings apportent une atmosphère étrangement inquiétante au sein de l'épouvante, je les analyserai principalement en fonction des lieux représentés à l'écran. En effet, les décors, les espaces sont des données très importantes au sein du genre, car afin de susciter de l'angoisse chez le

16 JOURNOT Marie-Thérèse, *Vocabulaire du cinéma*, Armand Colin, 2011, page 101.

spectateur, l'esthétique du film est primordiale pour apporter une atmosphère anxiogène. Si nous reprenons notre définition de l'angoisse que nous avons vu plus tôt, « un état affectif intense et pénible de dépression et d'appréhension »¹⁷, nous voyons qu'il est nécessaire, afin de créer de l'angoisse chez un spectateur, d'instaurer une atmosphère oppressante dès le départ. Le choix de la mise en scène (dont les décors) est alors essentiel. Ainsi, le genre de l'épouvante s'inspire essentiellement d'une esthétique gothique, prenant racines dans les romans du dix-neuvième siècle. Une esthétique tournée autour de l'ancien, des ruines, du sombre. Une esthétique telle qui convient aux sujets de l'épouvante.

Afin de démontrer ce que j'avance, je me baserai sur un corpus filmique plutôt contemporain, de manière à prouver que le travelling inquiétant fait aujourd'hui parti des codes de l'épouvante. De ce fait, j'ai décidé d'abord de me concentrer sur certains films de James Wan, réalisateur qui a beaucoup de succès dans le cinéma d'épouvante contemporain de par son travail technique mais aussi stylistique. Je parlerai alors des deux premiers films de la saga *Insidious* (seulement ceux-là ont été réalisés par James Wan), sortis en 2010 et 2013. Nous suivons le destin de la famille Lambert, composée d'un jeune couple, Josh et Renai Lambert et de leurs enfants, Dalton, Foster, et leur bébé, qui viennent d'emménager dans une maison. À la suite d'un accident dans le grenier, Dalton tombe dans un profond coma. Néanmoins, les médecins ne peuvent donner de réponses médicales à ce long sommeil, et la famille commence à être persécutée par des phénomènes étranges. Ils décident donc de déménager afin d'échapper à ces manifestations, mais ils se rendront rapidement compte que c'est bel et bien leur fils qui est possédé. Ils feront alors appel à Elise Rainier, une médium qui est déjà intervenue au sein de la famille Lambert, lorsque Josh n'était encore qu'un enfant. Ils apprennent alors l'existence d'un monde parallèle, surnommé « le lointain », où l'on peut accéder par voyage astral. Elle leur apprend que Josh avait cette capacité de voyager dans son sommeil, et que leur fils Dalton l'avait aussi. Cependant, un démon le retient dans le lointain, espérant récupérer son corps et redevenir vivant. Josh, aidé par Elise par télépathie, partira à

¹⁷ *Ibid.*, page 120.

la recherche de Dalton dans le lointain, et sera confronté à beaucoup d'esprits et fantômes malsains. Le deuxième film commence lorsque le premier se termine. Josh et Dalton réussissent à revenir dans le monde réel et à récupérer leurs corps. Enfin, c'est ce qu'ils croyaient. Josh semble être possédé par un esprit malveillant, un esprit qui le suit depuis qu'il est enfant. Renai se doutant de quelque chose, essaiera, avec l'aide de sa belle-mère, Lorraine Lambert, de retrouver son véritable époux. Je parlerai aussi des deux films *Conjuring*. *Conjuring: les dossiers Warren* (*The Conjuring*, James Wan, 2013), présente une histoire (inspirée de faits réels) qu'auraient vécu Ed et Lorraine Warren, chasseurs de fantômes américains, dans les années 1970. Ce film raconte une enquête qu'ils auraient menée dans une famille de Rhode Island, où la famille en question aurait été victime de phénomènes paranormaux et notamment de possession. *Conjuring* fait parti des ces films d'épouvante récents qui ont réussi au box-office. Je pense qu'il est important de s'intéresser à ce film car le sujet des maisons hantées est un sujet qui a beaucoup été traité dans l'histoire du genre. De plus, tout en respectant minutieusement les codes du genre, ce film réussit pour moi à les dépasser et de créer alors une nouvelle doctrine dans la réalisation de films d'épouvante. Qui plus est, le travelling dans les films de maisons hantées participe à la présentation des lieux, des personnages et du danger présent. La « suite », *Conjuring 2: le cas Enfield* (*The Conjuring 2*, James Wan, 2016), continue de suivre les deux démonologues Lorraine et Ed Warren dans une autre enquête paranormale. L'action se situe cette fois à Londres, dans le quartier d'Enfield. Nous suivons alors la terrible expérience de la famille Hodgson. La jeune adolescente, Janet Hodgson, semble être sans cesse persécutée par l'entité d'un vieil homme, Bill Wilkins. Les Warren essayeront de les aider et récoltant des preuves pour l'Eglise en vue d'un exorcisme. Mais l'entité ne les laissera pas faire si facilement. Au sein du cinéma de James Wan, le travelling possède plusieurs fonctions esthétiques, mais aussi techniques. C'est ce que je démontrerai tout au long de ce mémoire, à travers trois types de travelling que j'ai pu identifier dans le cinéma de Wan, les travellings-espaces, les travellings-personnages et les travellings-voyeurs. En complément de ces quatre films, j'analyserai des séquences de

trois films contemporains indépendants. *It Follows* (David Robert Mitchell, 2014), qui n'a pas fait beaucoup de recettes, dépasse complètement les codes afin de créer une atmosphère oppressante et une esthétique cinématographique propre. Il met en scène une force invisible, qui, lorsque le personnage «l'attrape», le suit continuellement d'un pas lent où qu'il soit, n'importe quand, jusqu'à le tuer si il n'a réussi le «refiler» à quelqu'un d'autre. Ce film est une course-poursuite continue entre un «contaminé» et la chose, et les travelling qui y sont présents arrivent à faire parvenir au spectateur le sentiment d'oppression que le personnage suit tout au long de sa fuite. *It Comes at Night* (Trey Edward Shults, 2017) est un film Brésilien, laissant paraître un monde post-apocalyptique à travers la vie d'une famille vivant recluse. L'arrivée d'un inconnu chamboulera les habitudes de Paul, Sarah et Travis, et ouvrira les portes de la paranoïa. Ce film, étant tourné presque totalement en huis clos (la majeure partie de l'action se déroule en effet dans la maison familiale, et les bois qui l'entourent), ressemble esthétiquement à un cauchemar long et intense. De ce fait, le travelling est ici utilisé de façon intéressante, mais presque par nécessité, afin de créer cette tension dans la lenteur de l'action, et de faire pénétrer le spectateur au sein de la diégèse, du cauchemar. Enfin, *The Jane Doe Identity (The Autopsy of Jane Doe)*, (André Øvredal, 2017), nous plonge dans un huis clos de quatre-vingt six minutes autour de l'autopsie d'une jeune femme retrouvée morte dans des conditions étranges et n'ayant aucune identité. Nous nous retrouvons dans le crématorium aux côtés de Tommy Tilden et de son fils Austin, tous deux médecins-légistes, essayant de trouver la cause de la mort de cette femme. Mais plus l'autopsie avance, plus ils trouvent des indices étranges dans le corps de Jane Doe. Le travelling ici nous aide en tant que spectateur à trouver des indices pour la suite du récit. Il vise principalement les clés de l'intrigue, ainsi que le cheminement des deux protagonistes dans le récit.

La première partie revient sur l'histoire du travelling dans le cinéma, de son invention à aujourd'hui. J'expliquerai le développement de son utilisation au niveau stylistique mais aussi au niveau de ce qu'il apporte au sein d'un film, tout au long de l'histoire. Puis, je ferai un constat de toutes les fonctions que peut endosser un travelling au sein d'un récit.

Ensuite, j'ai divisé le reste de mon mémoire en trois parties distinctes, correspondants aux trois types de travellings à caractère étranges que j'ai pu identifier dans le cinéma de Wan, mais aussi dans le corpus secondaire. Le premier, le travelling-espace, me permettra d'introduire l'espace au cinéma selon la théorie d'Antoine Gaudin, et son interaction avec la caméra, permettant ainsi de figurer les lieux tout en installant une atmosphère inquiétante. Ensuite, je parlerai des travellings-personnages, où la caméra, en suivant les protagonistes dans leur déplacement, permet là aussi de se mouvoir dans l'espace mais cette fois-ci, en inquiétant le spectateur par le mouvement et le caché. Enfin, je terminerai par les travellings-voyeurs, participant essentiellement à l'atmosphère étrangement inquiétante d'un film d'épouvante. J'analyserai ces trois types de travellings en liaison avec les décors, les lumières, les musiques et les personnages, mais aussi simplement par leurs mouvements.

1. HISTOIRE DE LA POÉTIQUE DU TRAVELLING

Le cinéma, dans son ensemble, a beaucoup évolué à travers le temps. Il s'est transformé à travers l'histoire du cinéma dans sa façon de réaliser un film et de le penser. Cela est dû à une multitude de facteurs, comme le contexte socio-politique (les guerres mondiales ont par exemple beaucoup modifié la manière et la raison de réaliser des films), la mode de certains effets stylistiques, ou l'évolution de la pensée théorique et esthétique. Mais il est évident que la principale cause de ce changement est l'évolution de la technologie et de la technique cinématographique comme par exemple, le passage du muet au parlant, ou l'arrivée de la Technicolor.

Le travelling étant une technique du cinéma, lui aussi s'est vu évoluer au fil du temps, par la manière dont il a été utilisé techniquement et esthétiquement. Ainsi, nous verrons que le travelling est passé d'un outil principalement esthétique, cherchant à susciter des sensations chez le spectateur, à une technique pouvant participer à la narration tout en provoquant de fortes émotions chez son public.

1.1. Les prémices du travelling

Selon Marie-France Briselance et Jean-Claude Morin dans leur livre *Grammaire du cinéma*, le premier travelling de l'histoire du cinéma a été pensé par Alexandre Promio, opérateur des frères Lumières en 1896. Lors d'un séjour à Venise, où il fut envoyé pour tourner des bobineaux, il eut l'idée de tourner en panoramique le paysage afin de représenter Venise par une caméra mobile installée sur un bateau :

Arrivé à Venise et me rendant en bateau de la gare à mon hôtel, sur le Grand canal, je regardais les rives fuir devant l'esquif, et je pensais alors que si le cinéma immobile permet de reproduire des objets mobiles, on pourrait peut-être retourner la proposition et essayer de reproduire à l'aide du cinéma mobile des objets immobiles.¹⁸

18 BRISELANCE Marie-France et MORIN Jean-Claude, *Grammaire du cinéma*, Nouveau Monde éditions, Paris, 2010, p.43. Citation de Alexandre Promio, cité par Jean-Claude Seguin, *Alexandre Promio, ou les énigmes de la lumière*, L'Harmattan, 1999.

Cette bande fut intitulée *Panorama de Venise vue du Grand canal*, et dure moins d'une minute. Elle est entièrement constituée d'un travelling latéral, nous faisant défiler à l'écran les rangées d'immeubles au bord du canal. Cependant, c'est le mouvement du bateau qui nous livre ce plan en mouvement, et non le déplacement de la caméra en elle-même, ce qui diffère donc ce mouvement de caméra des panoramas traditionnels. Même si nous ne pouvons pas clairement définir de qui provient le premier travelling (un des compères de Promio, Constant Girel, aurait filmé les rives du Rhin de la sorte un mois plus tôt), c'est bien à Promio que l'on attribue la paternité de ce mouvement, qui porte alors le nom de Panorama Lumière :

Le Panorama Lumière est un moyen purement cinématographique, lié au mouvement. Celui-ci est caractérisé par le déplacement frontal ou latéral de la caméra, embarquée sur un bateau ou tout autre moyen de transport. Le Panorama Lumière est le premier travelling qu'il ne faut pas confondre avec les panoramiques qui sont, eux, des mouvements de la caméra sur son trépied pendant la prise de vue, quand elle pivote sur ses axes, horizontal ou vertical.¹⁹

Cette façon de filmer bouleverse l'expérience spectatorielle par le simple fait que pour la première fois, les images à l'écran sont animées par le mouvement du cadre lui-même. Ce premier travelling reflète le début de l'histoire du cinéma : un véritable spectacle d'images animées.



Illustration 1- Panorama de Venise vue du Grand canal

Puis, le cinéma muet continue d'utiliser le travelling comme le « Panorama Lumière », la caméra installée sur un support mobile, spécialement conçue pour elle. C'est Giovanni Pastrone qui amènera cette technique dans son film *Cabiria* en 1914. En effet, selon Antoine Gaudin, « l'introduction de

¹⁹ *Ibid.*, p.44.

mouvements de caméra par la technique dite du *carello* dans *Cabiria* [...] eut l'effet d'une vraie révolution formelle, en dépit de la rareté et de la discrétion dudit procédé »²⁰. Par opposition au cinéma statique par plans fixes, ces mouvements permettent d'exposer l'espace diégétique aux spectateurs, mais aussi d'accompagner une scène d'action. Cette technique influencera une lignée de réalisateurs, comme David W. Griffith, avec *Naissance d'une Nation* (*The Birth of a Nation*, 1915) ou *Intolérance* (*Intolerance : Love's Struggle Throughout the Ages*, 1916), où il utilisa une voiture afin de créer le mouvement de caméra. Ainsi, cette technique, où le support est équipé afin de recevoir la caméra et l'équipe technique pour filmer un personnage ou un autre véhicule, permet de faire ressentir au spectateur la tension émanant de l'action filmée. Au fur et à mesure, tout ce qui est en mouvement sert de support à la création de travellings, comme Dziga Vertov qui utilisa une moto dans *L'Homme à la caméra* (*Человек с киноаппаратом, Chelovek s kinoapparatom*, 1929), ou Griffith avec un traîneau dans *À travers l'orage* (*Way Down East*, 1920). Par la suite, plusieurs dispositifs sont utilisés pour mettre en place des travellings de plus en plus sophistiqués. Rapidement, le chariot sur rails, technique propre au travelling, fait son apparition avec le film *Napoléon* (1927) d'Abel Gance, permettant ainsi de filmer des scènes tout en se déplaçant à travers le décor. Par ailleurs, Gance demanda à ses opérateurs de ne pas fixer la caméra sur son socle sur certaines scènes de bataille en extérieur, obtenant ainsi des travellings saccadés mais rendant bien compte du désordre absolu lors d'une bataille, Antoine Gaudin parle alors de « caméra déchaînée »²¹. Puis, pour *Les Ensorcelés* (*The Bad and the Beautiful*), Vincente Minnelli utilisa en 1925 une grue, composée de deux bras de longueurs différentes et d'une plate-forme accueillant le caméraman et son assistant, permettant ainsi de créer des mouvements de bas en haut, ce que nous appelons aujourd'hui un mouvement de grue, et qui peut être accompagné d'un travelling avant, arrière ou latéral, ou encore d'un panoramique. Ce mouvement peut être utilisé pour des raisons esthétiques afin d'accentuer un mouvement qui se développe dans

20 GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 117.

21 *Ibid.*, p. 119.

le temps par exemple. Aujourd'hui, la Louma remplace cette grue imposante et coûteuse, par le biais d'un système télécommandé. Il est alors plus facile de créer n'importe quel mouvement avec la caméra. Dès le cinéma muet, les réalisateurs utilisent aussi l'ascenseur comme outil pour la création de travellings. Ainsi, le décor filmé est construit devant ou autour du dispositif filmique (comme des escaliers en colimaçon) et permet de créer des plans vertigineux. Puis, les avions, les hélicoptères et même les ballons dirigeables sont utilisés afin de créer des travellings aériens.

Mais bien avant tout cela apparaissait un des premiers « travellings cognitifs » de l'histoire du cinéma. En 1912, Oscar Apfel réalise pour Thomas Edison le film *Le Passant (The Passer-by)*, qui raconte l'histoire d'un passant invité à la table de jeunes amis. C'est un film de seize minutes, filmé la plupart du temps en plan fixe. Pendant le repas, le passant est invité à raconter son histoire. Se tenant au milieu du cadre et faisant face à la caméra, il se lève et un travelling avant se dirige vers lui, s'arrêtant sur un plan moyen. Puis, par un effet de fondu, nous nous retrouvons des années plus tôt. Le plan est composé exactement comme celui d'avant, le « passant » plus jeune, debout à une table, en plan moyen. Par ce flash-back, nous découvrons son passé, notamment le moment où, fiancé à une certaine Lucille, il apprend par une lettre qu'elle le quitte pour se marier avec un autre. Il régresse alors dans son travail, passant d'employé de bureau, à son renvoi. N'ayant plus de travail, il finit par devenir un vagabond. Le flash-back se termine sur un même plan moyen sur le personnage, puis reprend sur un travelling arrière et nous revenons au présent. À la fin de ce flash-back, le jeune hôte lui propose son aide. Mais le passant, comprenant que ce jeune homme n'est autre que le fils de Lucille, quitte la maison.



Illustration 2- Le vagabond, Le Passant

À travers ce travelling, nous plongeons dans le passé du protagoniste, comme si nous étions dans ses propres pensées. Dès lors, le travelling participe directement au dénouement du récit en projetant le spectateur, par le mouvement de caméra, dans le passé du personnage. Ce que j'appelle ici « travelling cognitif » est donc pour moi un travelling participant à l'écriture du récit dans le sens où la caméra, par un mouvement *quasi* autonome, tend à informer le spectateur sur un détail du récit. Le mouvement signifie vraiment quelque chose pour l'histoire, et n'est pas utilisé pour renforcer une sensation ou pour ajouter du spectaculaire aux images. C'est ce type de travelling que l'on peut par exemple rencontrer dans certains films d'Alfred Hitchcock.

1.2. Le travelling utile à l'écriture du récit

1.2.1. Travellings cognitifs et Hitchcock

En 1937, Hitchcock réalise *Jeune et innocent (Young and Innocent)*, mettant en scène le personnage de Robert Tisdall (interprété par Derrick De Marney) qui, alors qu'il est le premier à trouver le corps de la jeune actrice Christine Clay sur une plage, est accusée de son meurtre. Il essaiera tout au long du film de s'innocenter en menant lui même l'enquête, accompagné de la fille du commissaire, Erica. Dans leur enquête, ils découvrent que le tueur souffre d'un tic : il cligne des yeux lorsqu'il est nerveux. En tant que spectateur, nous savons alors que cet homme est le

mari de Christine, car nous l'avons déjà vu lors de la première scène, en pleine dispute avec elle. Cette scène se termine d'ailleurs sur un plan rapproché sur le mari, clignant des yeux. Vers la fin du film, Erica, accompagnée du vieil homme étant le seul à avoir vu le tueur, tentent de le retrouver lors d'une réception au Grand Hôtel. Alors qu'ils le cherchent des yeux, un travelling aérien débute dans l'entrée de l'hôtel, sûrement créé par une grue. Tout en survolant la salle de réception, la caméra semble se diriger vers la scène où un groupe de musique est en train de jouer. Puis, elle isole un musicien, le batteur. Le travelling s'arrête sur ses yeux, en gros plan, et c'est à ce moment qu'on le voit cligner des yeux. Ici, nous pouvons dire que c'est le travelling en lui-même qui révèle l'identité du tueur au spectateur, de part le geste d'isoler ce personnage et la volonté de s'arrêter en gros plan sur le haut de son visage. Avant même qu'il ne cligne des yeux, le spectateur sait déjà qu'il est le coupable. Ce travelling commence comme un simple plan esthétique, descriptif pour finalement se développer en un plan révélateur au sein du récit.



Illustration 3- Gros plan sur le visage du tueur, Jeune et Innocent

La caméra devient alors un élément narratif à part entière. C'est exactement cette technique là que Hitchcock utilisera régulièrement tout au long de son œuvre. En plus de s'approprier le « travelling cognitif », Hitchcock invente le travelling compensé, consistant à accompagner un travelling avant ou arrière d'un zoom contraire, créant ainsi une image où seulement le décor se transforme (il se dilate ou se tasse dans l'espace). Il utilise pour la première fois cette technique en 1958 dans *Sueurs froides*

afin de montrer en image le vertige maladif du personnage de Scottie (James Stewart) lorsqu'il se retrouve confronté à sa phobie, comme lorsqu'il grimpe sur le clocher pour sauver la femme qu'il aime. Cette technique est visuellement très frappante. Nous sommes, en tant que spectateurs, confrontés au même vertige que le protagoniste, nous partageons sa peur du vide à travers les images diffusées à l'écran. Le travelling compensé provoque un réel malaise chez le spectateur, et l'informe du vertige dont souffre le personnage principal. Dès lors, le travelling devient narratif, tout en restant esthétique. Mais au delà d'une sensation, il suscite chez le spectateur une réelle émotion.



Illustration 4- Image du vertige de Scottie, Vertigo

Dans la scène d'ouverture de *Fenêtre sur cour* (*Rear Window*, 1954), Hitchcock utilise encore le travelling mais dans un autre but. Ce film, en huis clos, met en scène le personnage de L.B. « Jeff » Jefferies (ici encore joué par James Stewart), un photographe de presse qui, après un accident sur un reportage, se retrouve bloqué chez lui en fauteuil roulant. Afin d'échapper à son ennui, il passe son temps à espionner la vie de ses voisins à travers sa fenêtre qui donne sur la cour commune de l'immeuble. La scène d'ouverture est composée de plusieurs travellings. Le premier est un mouvement vers l'avant, débutant à l'intérieur de ce qui semble être un appartement, et traversant la fenêtre ouverte afin de voir l'extérieur. Puis, plusieurs travellings se succèdent, balayant l'espace de la cour extérieure, donnant sur les fenêtres et balcons des appartements voisins. Enfin, de l'extérieur, le mouvement revient vers l'intérieur de l'appartement où l'on peut y voir Jeff avec sa jambe plâtrée. La caméra, par mouvements assez

fluides, mais comportant certains à-coups de temps à autres, semble regarder tour à tour les voisins. Selon David Bordwell, « dès le départ, *Fenêtre sur cour* met l'accent sur la qualité probabiliste du voir et du savoir »²². En effet, cette scène pour moi comporte une double fonction. D'une part, elle expose les lieux du récit (l'appartement de Jeff et la cour extérieure) ainsi que les différents protagonistes que l'on croisera tout au long du récit (les voisins) au spectateur. D'autre part, elle présente l'intrigue de tout le film. En effet, Jeff, étant immobilisé dans son fauteuil, passera toute la durée du film à espionner ses voisins (dont un en particulier qu'il soupçonnera de meurtre), d'où la position de la caméra dans ces premiers travellings qui est son appartement et son regard aux airs voyeurs.

Bien sûr, le travelling n'est pas toujours utilisé à des fins cognitives, mais après cela, son utilisation est bien plus réfléchie qu'avant et certains genres et réalisateurs ont essayé et essayent encore de s'emparer de cette technique afin de susciter plus que de simples sensations chez le spectateur. C'est le cas par exemple du genre du *slasher* qui est apparu dans les années 1970.

1.2.2. Travellings subjectifs et les slashers

Le *slasher*, venant du verbe *to slash* en anglais (signifiant taillader, déchirer), est un genre où le personnage central est généralement un tueur en série. On pourrait dire que les pionniers du genre sont *Black Christmas* de Bob Clark (1974) et *Halloween : la nuit des masques (Halloween, 1978)* de John Carpenter. Dans ces films, la caméra est utilisée subjectivement afin que le spectateur suive le film à travers la vision du meurtrier, créant ainsi des travellings inquiétants.

Le plus souvent, il y a dans les plans subjectifs une indiscretion, une charge prédatrice, une connotation de violence qui vient du voyeurisme lui-même. S'ils ne sont pas nécessairement construits sur un principe de

22 BORDWELL David, *Narration in the fiction film*, Madison, Wisconsin, The University of Wisconsin Press, 1987, p.41. Traduction originale du texte en anglais: « From the outset, *Rear Window* emphasizes the probabilistic quality of seeing and knowing. »

morcellement des personnages, ils sont par essence inquiétants puisqu'ils interpellent le spectateur et le forcent à emprunter le regard de la caméra, c'est-à-dire le regard d'un des personnages, qui peut devenir terrifiant quand il impose au spectateur sa vision du monde lorsqu'elle est celle d'un agresseur ou d'un agressé, d'un prédateur ou d'une proie.²³

Ainsi, lorsque le point de vue est celui d'un traqueur généralement dérangé mentalement, cela inquiète d'autant plus le spectateur, surtout lorsqu'une victime potentielle se trouve dans le cadre, et que celle-ci n'a pas l'air de remarquer ce voyeur. C'est le cas dans *Halloween*, où dès les premières minutes, nous savons que le point de vue qu'on nous soumet est celui de Michael Myers, un enfant perturbé (joué par Will Sandin) qui assassine de sang froid sa sœur à l'âge de six ans. Il est ensuite interné en hôpital psychiatrique, d'où il arrive à s'enfuir quinze ans plus tard lors d'un transfert, pour retourner dans sa ville natale. Le docteur Samuel Loomis, qui a pris en charge Myers depuis son enfermement essaye de prévenir les forces de police de son arrivée meurtrière, en vain. Commence alors une traque de jeunes adolescentes le soir d'Halloween. Tout au long du film, nous avons des plans subjectifs du tueur, ainsi que des travellings subjectifs inquiétants où apparaît la jeune femme traquée, Laurie Strode (Jamie Lee Curtis). Ces différents plans ont plusieurs fonctions sur le récit, comme le démontre David Roche dans son livre *Making and remaking horror in the 1970s and 2000s* :

La fonction du plan subjectif est triple. Premièrement, il rend tous les mouvements « suspects », en particulier le travelling avant qui transmet un effet de menace. Deuxièmement, il cache le tueur et contribue à l'incertitude de son identité. Troisièmement, le plan subjectif mène à une confrontation directe avec l'agression.²⁴

Si cette analyse correspond à celle du film *Halloween*, nous pouvons remarquer au visionnage de plusieurs *slashers* que cette utilisation du point de vue subjectif est récurrente dans le genre, et ce dès ces débuts. Dans *Black Christmas*, nous avons une scène subjective dès la scène d'ouverture. La scène commence sur un plan fixe sur la maison d'une

23 JOURNOT Marie-Thérèse, « Caméra subjective », dans *Le Vocabulaire du cinéma*, 4e édition, Paris, Armand Colin, 2015, p. 23.

24 ROCHE David, *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why Don't They Do It Like They Used To ?*, op. cit., p.228. Traduction originale du texte en anglais: « The function of the POV shot is threefold. First, it subsequently renders all motion « suspect », especially the forward tracking shots which convey a sense of threat [...]. Second, [...] it conceals the killer and contributes to the uncertainty as to his/her/its identity [...]. Third, the POV shot leads to a direct confrontation with the aggression ».

sororité, où le générique y est inséré. Puis, un premier travelling fluide suit, de l'extérieur de la demeure, une jeune femme entrant dans cette maison, et s'avançant à l'intérieur. Ce plan, que la caméra prend à travers les fenêtres à l'extérieur de la maison faisant alors apparaître les jeunes femmes derrière des rideaux, peut déjà constituer un point de vue « voyeur ». Cependant, il est suivi par un autre travelling, cette fois-ci saccadé. Il débute sur le porche de la maison, et se dirige vers l'entrée. La caméra est alors instable, saturée d'à-coups, et prend la vision de quelque chose qui serait vivant. Le champ de vision est perturbé, la caméra ne cesse de « regarder » partout autour. Entrecoupé de scènes en intérieur, ce travelling revient tout au long de la séquence d'ouverture, en nous montrant le cheminement du voyeur afin d'entrer dans la maison. À plusieurs reprises, ces mains apparaissent dans le cadre, donnant l'effet aux spectateurs qu'ils regardent à travers les yeux de cette personne. Le spectateur prend alors conscience de son propre voyeurisme. Dès le début de la scène, ce travelling procure un effet très inquiétant chez le spectateur. D'une part, l'effet tremblant de la caméra lors de la prise de vue subjective, apporte un malaise. La fluidité des plans ordinaires du cinéma est rompue au profit d'à-coups visuels propres à la prise de vue de la caméra à l'épaule. De plus, il nous faut noter que notre vision dans la vie réelle est stable et non saccadée. L'image nous renvoie à la vie car elle est toujours en mouvement, cependant, elle renferme une telle étrangeté dans ses tremblements qu'elle en devient angoissante. D'autre part, il me semble qu'en tant que spectateur, la présence de potentielles victimes dans le cadre d'une prise de vue subjective est encore plus inquiétante, car nous voyons que les personnages à l'écran semblent paisibles, alors que le danger est tout près. Nous, spectateurs, sommes complices silencieux forcés du tueur. « Un plan subjectif n'a aucune valeur décorative, son utilisation doit toujours être justifiée moralement, car sa mission diabolique d'identification forcée du spectateur est son unique raison d'exister. C'est un viol par le regard. »²⁵ *Halloween* est composé des mêmes plans subjectifs. Ici seulement, le spectateur connaît l'identité du meurtrier. Ainsi, dès qu'un travelling subjectif apparaît, la tension et

25 JOURNOT Marie-Thérèse, « Caméra subjective », dans *Le Vocabulaire du cinéma*, op. cit., p. 76/77.

l'angoisse prennent le dessus à la simple idée de la présence de Myers. Comme le dit Steve Neale, ce genre de plans :

indique la présence de Michael et génère une tension à travers l'écart entre, d'une part, le savoir et le regard du spectateur et des personnages, et d'autre part, une connaissance de la part du spectateur que Michael pourrait être le sujet du point de vue de la caméra et une absence d'un regard qui confirmerait ou nierait cette possibilité ou qui spécifierait de façon définitive sa localisation spatiale.²⁶

Ce genre de travelling participe alors à placer le spectateur dans un état d'angoisse permanent car il est témoin/complice passif de la traque de potentielles victimes, à travers des images se plaçant au niveau du regard du tueur. La plupart des films de ce genre se sont inspirés et emparés de ces deux références et de leurs techniques de caméra subjective. On pourrait même dire que cela est devenu un des multiples codes du genre. Ainsi, le *slasher*, en s'appropriant par exemple le travelling subjectif comme code essentiel, s'est inscrit dans l'histoire du cinéma comme genre à part entière et définit par des propres normes.

1.2.3. *Le travelling fantomatique et la Steadicam*

En 1972, Garrett Brown invente un système capable de filmer des travellings fluides sans chariot. Il crée alors un mécanisme permettant à l'opérateur de filmer caméra à la main, en supprimant les à-coups visuels que les mouvements du corps rendaient à l'image, via un système de bras articulé muni de ressorts, d'un harnais et d'un écran pour une visée hors caméra. Originellement appelé la « *trompe d'éléphant* », le Steadicam (étant une marque déposée) permet de filmer à hauteur d'homme ou en position basse. C'est ce que Kubrick a utilisé dans la fameuse scène de *Shining* (*The Shining*, 1980) où Danny traverse l'Overlook avec son kart à pédales. Grâce à cette technique, le spectateur suit Danny comme un spectre à travers le labyrinthe de l'hôtel. C'est d'ailleurs à travers ce film

26 ROCHE David, *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why Don't They Do It Like They Used To ?*, op. cit., p.230. Traduction originale du texte en anglais « indicate Michael's presence and generate a tension across the gap between, on the one hand, the knowledge and look of the spectator and the characters, and on the other hand, a knowledge on the part of the spectator that Michael might be the subject of the camera's point of view and an absence of a look that would confirm or deny that possibility or that would specify definitively his spatial location. »

que le Steadicam s'est popularisé, bien que ce ne soit pas dans celui-là qu'il a été utilisé la première fois. En effet, le premier plan fait à partir d'un Steadicam apparaît dans le film *En route pour la gloire* (*Bound for Glory*, Hal Ashby, 1976), et dure à peu près quatre minutes. L'opérateur de ce plan n'est autre que Garrett Brown lui-même, et suit le personnage principal traversant une foule. De nos jours, le Steadicam est souvent utilisé dans les films d'épouvante afin de créer des mouvements de caméra fluides (James Wan utilise d'ailleurs cette caméra dans chacun de ses films présents dans mon corpus), mais il est aussi un outil très important lors de prises de vues sur des terrains non préparés ou accidentés. Il permet alors d'économiser du temps et de l'argent sur la préparation du décor, et d'obtenir à l'écran des images stables. Les travellings dans le genre de l'épouvante réalisés à partir d'un Steadicam donnent un aspect spectral²⁷ aux films, surtout quand le point de vue de la caméra est positionné à un endroit peu ordinaire. Dans *Shining*, les scènes les plus démonstratives de cette utilisation sont celles où Danny se déplace dans les couloirs de l'Overlook à l'aide de son tricycle. Ces trois séquences sont entrecoupées par d'autres scènes, et s'étalent sur plus d'une dizaine de minutes de film, dans la première demi-heure. Ces scènes sont composées de la même façon. Elles commencent toutes les trois par un travelling, suivant de dos Danny dans les couloirs de l'hôtel. Dans la première séquence, la caméra positionnée à même le sol et suit par un long travelling le jeune garçon sur son tricycle, à travers le labyrinthe des couloirs de l'hôtel. Ces images sont accompagnées seulement par le bruit du frottement des roues du tricycle sur les différents sols de l'hôtel. Dans cette séquence, nous pouvons remarquer que Danny se déplace en réalité en forme de boucle. En effet, le travelling commence dans le couloir qui mènerait aux cuisines, puis entre dans une salle de réception, y fait le tour, et revient dans le couloir du départ par l'entrée opposée. Puis, ce plan est coupé par deux scènes où l'on voit premièrement les parents de Danny dans leur chambre, et la scène du labyrinthe. Après cela, nous retrouvons (presque) le même travelling de Danny dans les couloirs de l'Overlook, cette fois-ci accompagné d'une

27 Selon le Centre National de Ressources Textuelles et lexicales, spectral signifie « Qui a l'apparence, les caractéristiques d'un spectre ». URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/spectral>

musique angoissante. Le mouvement de la caméra s'arrête sans couper le plan, devant la chambre 237, celle qui inquiète étrangement Danny. La tension au plus haut, il essaye d'ouvrir la porte mais en vain. Il repart sur son tricycle, l'air effrayé, et la séquence se termine sur son départ (la caméra restant fixe). La troisième séquence est beaucoup plus courte, mais commence aussi sur un travelling suivant Danny. Le premier travelling est très lent, laissant Danny "s'enfuir" du cadre. Le deuxième suit le personnage à la même vitesse que lui, et s'arrête presque instantanément en même temps que le jeune garçon se retrouve confronté aux jumelles effrayantes qu'il avait déjà vues au début du film. Dans la construction de ces trois scènes, nous pouvons voir que plus elles sont effrayantes, moins le travelling est long. Ainsi, plus la charge émotionnelle est intense, plus le montage est rapide et saccadé.



Illustration 5- Dany sur son tricycle, The Shining

Ces travellings inquiètent le spectateur dans le sens où nous nous trouvons derrière Danny, et que la course menée par le garçon est semée de virages, ce qui fait que nous ne pouvons voir le danger arriver. De plus, cette fluidité du mouvement est étrange, et renvoie à quelque chose de flottant, de presque surnaturel. Peut être est-ce le point de vue de l'hôtel lui même, espionnant alors ce garçon étrange, doté de pouvoirs qu'un « humain commun » ne pourrait posséder. L'issue de cette scène serait alors logique : « *viens jouer avec nous* » lui dit alors les deux jeunes filles, comme une invitation de l'Overlook à les rejoindre de l'autre côté des limites du réel. Dans la même idée, la scène finale est très intéressante à analyser. Elle est composée d'un travelling avant très lent se dirigeant vers un mur de photos. Comme si quelqu'un s'approchait de celles-ci.

Cependant, grâce à l'histoire, nous savons qu'il n'y a personne dans l'hôtel à ce moment du film. Ce mouvement très fluide est très inquiétant, d'autant plus qu'il dirige le regard du spectateur vers une photo particulière datant de 1921, où l'on peut reconnaître Jack Torrance en premier plan. Cette scène, très étrange et particulièrement effrayante, exerce une pression finale sur le spectateur avant la fin du film. Comme un cauchemar, il n'y a pas vraiment de résolution finale.

1.3. Une typologie des différents types de travellings

Il est intéressant de noter que « les Américains n'emploient pas le mot français *travelling*, mais désignent le mouvement par le système qui porte la caméra, *tracking* (chariot sur rail), *booming* et *craning* (grue), *trucking* (camion), *crabbing* (chariot à directions multiples, etc). »²⁸ Ainsi, cette diversité de mots expose bien la multiplicité des effets que peut avoir un travelling sur l'image selon l'utilisation de la caméra. En effet, chaque type de travelling opère un effet esthétique différent sur le film.

Le travelling avant permet de se focaliser sur un personnage, ou sur un détail pro-filmique, tout en supprimant d'autres éléments en hors-champ. C'est un mouvement direct, isolant un élément diégétique. Lorsqu'il suit un personnage (généralement de dos), cela permet également de découvrir l'espace et l'action en même temps que celui-ci, mais aussi de clôturer une séquence lorsque ce personnage finit par sortir du cadre. Le travelling avant peut aussi, en complétant plusieurs conditions, produire un effet immersif sur le spectateur. Dans *Les Affranchis* (*Goodfellas*, 1990), Martin Scorsese utilise un travelling afin de suivre le personnage d'Henri Hill, accompagné de sa femme, Karen. Cette séquence suit le couple dans son entrée au restaurant chic et mafieux Copacabana, où le spectateur, en même temps que Karen, découvre à travers les cuisines et la salle de spectacle, l'ascension fulgurante d'Henri dans la mafia. D'ailleurs, tous les travellings dans ce film sont utilisés dans ce but. En plus d'être utile à la narration, cet effet intègre le spectateur à

²⁸ BRISELANCE Marie-France et MORIN Jean-Claude, *Grammaire du cinéma*, op. cit., p.399.

l'action, car le mouvement rapide de la caméra ne laisse pas de répit au spectateur, tout comme Karen. Ainsi, l'effet du mouvement du travelling produit un impact, un effet immersif sur le spectateur. Dans un mouvement de travelling avant en contre-plongée, le décor est mis en avant, donnant l'effet de quelque chose de massif, qui domine le ou les personnage(s). Ce mouvement donne un effet comparable au sublime. Le spectateur peut se sentir écrasé par le décor à l'écran. D'ailleurs, ce mouvement est souvent utilisé dans les films d'épouvante, notamment les films de maisons hantées, afin de nous montrer l'étreinte de la maison (et des forces surnaturelles qui hantent les lieux) sur les personnages. A contrario, le travelling avant en plongée fonctionne comme le travelling avant simple, c'est à dire qu'il se focalise sur un détail diégétique. Dans la même idée, le travelling latéral est souvent exploité pour suivre un personnage, ou un objet. De ce fait, il présente une figure du passage. C'est le cas par exemple chez Wes Anderson. Dans son film *The Grand Budapest Hotel* (2013), il utilise souvent cette technique afin de présenter ses décors colorés. Par exemple, nous pouvons voir souvent M. Gustave déambuler dans les différents couloirs et pièces de l'hôtel afin d'effectuer son travail de concierge. Ainsi, par le mouvement, la caméra expose les lieux au spectateur et tend à respecter les exigences formelles de ce réalisateur. Au delà de cet effet d'exposition, le travelling latéral peut aussi être utile à la narration si cette technique est utilisée pour dévoiler progressivement un objet ou un personnage pro-filmique à l'écran. Le travelling arrière peut aussi servir afin de révéler un détail du récit. La caméra s'éloigne, et apporte donc un regard plus ouvert sur le lieu où se trouve l'action. C'est le cas par exemple dans le film *127 heures* (*127 Hours*, Danny Boyle, 2010). Lorsque Aaron se fait piéger par un rocher au fin fond d'un canyon, il se met à crier afin de signaler sa présence à quelqu'un. Un travelling aérien arrière débute, partant de son visage et s'élevant dans les airs, son cri s'atténue petit à petit, jusqu'à ne plus rien entendre. Ce mouvement montre au spectateur la réelle solitude d'Aaron, ainsi que le peu de chances que quelqu'un ne l'entende crier, car il est perdu au milieu de la nature. Le travelling circulaire quant à lui permet de dynamiser une scène, d'ajouter une tension palpable par le spectateur. C'est ce

mouvement qui est utilisé dans le film *Roméo + Juliette* (*William Shakespeare's Romeo + Juliet*, Baz Luhrmann, 1996) dans la scène du premier baiser entre les héros. Après s'être rencontrés lors d'un bal, les deux protagonistes se retrouvent dans l'ascenseur du manoir. Après plusieurs minutes à se tourner autour, ils entament un long baiser fougueux, filmé par plusieurs travellings circulaires, montés rapidement entre eux. Ces mouvements de caméras rendent compte de la passion qui s'exhale de ce baiser entre Roméo et Juliette, et marquent le début de cette histoire passionnelle.

Ainsi, chaque façon d'utiliser ce mouvement de caméra a un impact sur le spectateur et sur le film. Ce que j'essaierai de démontrer dans la suite de ce mémoire, c'est qu'au delà de ça, le travelling peut aussi insuffler des sentiments réels chez le spectateur, qui sont ici l'angoisse, l'effroi, l'inquiétude et le malaise.

2. LE TRAVELLING-ESPACE

Dans le genre de l'épouvante, les décors sont d'une très grande importance pour l'écriture du récit. En effet, le choix d'un sujet surnaturel ne se suffit pas à lui-même pour produire un effet d'angoisse ou de terreur chez le spectateur. Le réalisateur se doit de penser chaque détail afin que le film soit le plus cohérent avec son sujet. Quand il s'agit de fantastique, l'aspect du film est la première chose qui peut ancrer le spectateur dans l'atmosphère du récit. L'épouvante n'échappe guère à cette règle, surtout que le but premier d'un récit de ce genre est de terrifier le spectateur. L'esthétique de ce genre est fortement liée au style gothique, dont nous avons parlé précédemment. Cette esthétique ajoute une ambiance macabre qui est propre aux récits horrifiques. Selon Fred Botting, « les atmosphères gothiques - lugubres et mystérieuses - ont signalé à plusieurs reprises le retour inquiétant du passé aux moments présents et évoqué des émotions de terreur »²⁹. Ainsi, « les paysages gothiques sont désolés, aliénants et pleins de menaces »³⁰, tout comme les décors de maisons hantées par exemple, inscrivant une atmosphère anxiogène dès le début du récit. Si de plus, ces espaces sont présentés par des travellings étranges, cela peut renforcer le sentiment inquiétant inhérent de ces lieux.

Mais d'abord, intéressons-nous à l'introduction de ces espaces au sein d'un film. En réalité, quel mouvement de caméra ne peut montrer le plus fidèlement le décor à l'image qu'un travelling ? Par sa liberté de mouvement, il permet de retranscrire parfaitement chaque détail du décor au spectateur, ainsi que sa disposition. D'ailleurs, beaucoup de films d'épouvante se déroulent dans des endroits clos, tels que des maisons hantées, des motels, des endroits délabrés, etc. C'est le cas pour la plupart des films de mon corpus, comme ceux de James Wan, ou encore le film *Jane Doe*, qui se déroule en huis clos.

29 BOTTING Fred, *Gothic*, op. cit., page 1. Traduction originale d'après la citation « Gothic atmospheres - gloomy and mysterious - have repeatedly signalled the disturbing return of pasts upon presents and evoked emotions of terror and laughter. »

30 *Ibid.*, page 2. Traduction originale d'après la citation « Gothic landscapes are desolate, alienating and full of menace ».

Afin d'analyser au mieux ces lieux filmés, je me baserai sur l'approche phénoménologique de l'espace cinématographique d'Antoine Gaudin, approche supposant un « spectateur incarné, entretenant un rapport charnel au film en tant que *phénomène* »³¹, posant ainsi « le corps spectatorial comme fondement de l'approche sensible et théorique du cinéma »³². Ainsi, il analyse l'espace cinématographique en prenant en compte les émotions du spectateur, donc en excluant un spectateur qui serait seulement passif :

L'idée première est que les images en mouvement sollicitent l'ensemble de notre être corporel de spectateur, et non seulement nos yeux (et nos oreilles). Cela concerne bien sûr les mécanismes inférentiels susceptibles de véhiculer des sensations de tous ordres (relief, consistance, température, etc.) à partir de stimuli exclusivement visuels et auditifs. [...] Les images en mouvement nous affectent somatiquement, avant même que leur contenu représentatif ne soit traité par notre conscience claire.³³

L'espace que Gaudin décrit dans cette approche, ne se doit plus de faire simplement « décor » au sein du film, afin de lier virtuellement le corps du spectateur au récit :

Il s'agit donc de considérer l'espace du film comme un terrain formel, un domaine de plasticité à l'intérieur duquel s'inscrivent des rapports spatiaux [...] qui renvoient de façon indirecte à ceux de la perception naturelle - et qui, comme eux mais à un niveau différent, engagent notre corps de spectateur.³⁴

Il définit alors la notion d'espace vécu qui « constitue une *expérience* permanente d'entrelacement à l'existant matériel, qui mobilise la présence substantielle des choses et la puissance de leur connexion [...], et qui engage notre corps dans une sensation primordiale de vide et d'ouverture, continuellement mouvante, en fonction de nos déplacements effectifs ou virtuels »³⁵. Si cette imprégnation du corps spectatorial au récit est effective à travers les images en mouvement, il est alors évident que les travellings, qui apportent du mouvement aux images, apportent encore plus de sentiment de réel et d'intégration aux espaces représentés. Toujours selon Gaudin :

Dans l'image de cinéma, le déplacement de l'appareil de prise de vues peut donc être considéré comme une sollicitation directe, chez le spectateur, de schèmes sensori-moteurs associés à son propre déplacement dans l'espace de la

31 GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*, op. cit., page 53.

32 *Ibid.*, page 53.

33 *Ibid.*, page 53.

34 *Ibid.*, page 60.

35 *Ibid.*, page 55

perception naturelle [...]. Au niveau proprioceptif, cette mobilisation cinétique apporte à l'espace représenté par le film un niveau supérieur d'habitabilité et de relief, en permettant au corps du spectateur d'intégrer et d'actualiser cet espace de manière plus prégnante.³⁶

Dès lors, le réalisateur, à travers le travelling, nous permettrait en tant que spectateur de nous lier virtuellement à l'espace représenté dans le film et ainsi, de nous transmettre plus facilement des émotions telles que l'inquiétude ou l'effroi.

Ce que nous fait éprouver le travelling, ce n'est donc pas seulement [...] l'évolution de la disposition matérielle des choses : c'est aussi, et surtout, l'effet sensoriel puissant attaché à une véritable *traversée de l'air*. [...] Il est donc juste de dire, tous paramètres stables par ailleurs, qu'un plan en mouvement possède une valence spatiale plus grande qu'un plan fixe : à la fois parce qu'il améliore l'habitabilité parcourable de l'espace [...], et parce qu'il souligne la densité sensible de son volume d'air.³⁷

Toutes mes analyses pour la suite de ce mémoire prendront alors compte d'un spectateur incarné dans les lieux mêmes du récit, à travers le mouvement que représente les travellings. Dans cette optique, je compléterai cette approche avec la théorie constructiviste de la narration au sein du cinéma de fiction, amenée par David Bordwell dans son livre *Narration in the fiction film*. Cette théorie prend en compte un spectateur conscient, et qui par conséquent construirait le récit en prenant en compte ses propres expériences et connaissances.

2.1. Le travelling pour introduire l'espace du récit

Dans l'épouvante, les lieux sont très importants dans le récit car soit ils font partie intégrante de l'intrigue (comme dans le cas de maisons hantées), soit le film est tourné en fonction de ces lieux afin d'évoquer chez le spectateur un sentiment d'étrangeté (c'est le cas nous le verrons dans *The Jane Doe Identity* qui est tourné principalement en huis clos). Chez James Wan, l'histoire est avant tout liée à des lieux précis, comme c'est le cas pour les maisons hantées. Dans *Conjuring* par exemple, nous découvrons dans le récit que la maison où emménage la famille Perron est en fait le tombeau d'esprits torturés qui ont été poussés au meurtre ou

³⁶ *Ibid.*, page 123.

³⁷ *Ibid.*, page 125.

même au suicide par le fantôme de la sorcière Bethsabée. La demeure devient alors presque un sujet à part entière du film dans le sens où c'est à travers elle que les esprits se manifestent. Après avoir déjà eu un petit aperçu des lieux vides à travers un travelling étrange que je qualifierai de voyeur (cf. 4.1.1. *Les travellings révélant la présence surnaturelle au sein du récit*), nous suivons la famille lors de son emménagement à travers un long travelling continu, suivant les différents protagonistes se déplaçant en ces lieux. Le plan débute à l'extérieur, la caméra tournée vers le ciel, puis descend en panorama vertical de sorte que la maison nous soit présentée de face. Dans un mouvement fluide et flottant en travelling avant, l'appareil filmique se dirige vers la demeure, et dans la continuité du plan, prend en filature les différents personnages qui apparaissent dans le champ de l'image, si bien que l'on explore les nouveaux lieux en même temps que la caméra se déplace dans le champ filmique. De pièces en pièces, la caméra serpente entre les personnages et adapte sa trajectoire selon les déplacements des individus qui circulent dans la maison. Le mouvement de la caméra, d'un aspect étrangement flottant par sa position à hauteur d'homme et par son agitation hasardeuse, semble ajuster sa vitesse selon celle des personnages. Cependant, l'étrangeté de ce plan est masquée, dans le sens où il est accompagné d'une musique entraînante, presque joyeuse, parlant d'amour (« *It's the time of the season for loving* »³⁸), et que les personnages sourient, se chamaillent entre eux. Cela rend d'autant plus la scène étrange du fait de la singularité de ce plan. En effet, le cinéma classique a plus recours au montage qu'aux plans-séquences comme celui-ci. Comme le souligne Antoine Gaudin,

c'est la *fragmentation* visuelle de l'espace filmique par le découpage qui est devenue (au prix de l'établissement de certaines « règles ») la condition de la *plénitude* narrative. Dans notre culture visuelle, c'est donc à partir « d'une des plus grandes violences jamais faites à la perception naturelle » (le changement de plan) que s'est échafaudé le principe d'un nouveau « réalisme spatial ».³⁹

À cette différence, le plan-séquence, ou tout simplement le plan en mouvement (par une technique de travelling ou de panorama), apporte une corporalité telle qu'il accentue le réalisme de la séquence :

38 Argent R. (1967) *Time of the Season* [enregistrement sonore], Londres : Date Records.

39 GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique*, op. cit. page 25.

Sur le plan de la spatialité, l'aspect décisif que possède le cinéma est le mouvement apparent. Ce dernier apporte en effet deux choses : d'une part, un indice de réalité supplémentaire (lié au constat de l'écoulement du temps); d'autre part, le mouvement est la condition de la "corporalité" des objets, c'est-à-dire de leur relief.⁴⁰

Si on ajoute à cet effet de corporalité le fait que la caméra suive différents personnages tout au long du mouvement, nous pouvons penser que cela intègre en quelque sorte le spectateur à la narration. En effet, Antoine Gaudin avance dans son livre que :

Une des singularités essentielles du cinéma est en effet de rendre compte, sans référence conceptualisante *a priori*, de l'inscription d'un ou plusieurs corps dans l'espace du monde. Cet *analogon* d'une situation perceptive naturelle (nous percevons toujours l'espace en fonction de son occupation, actuelle ou virtuelle, par un corps humain mobile) possède de plus une forte dimension participative.⁴¹

Cette dimension participative entraîne alors un phénomène d'imprégnation perceptivo-motrice, présentant un espace semblant « habitable » par le spectateur. Par le mouvement de la caméra, le spectateur rencontre les membres de la famille Perron les uns après les autres. Ce plan séquence, à travers sa chorégraphie fantomatique, semble être doté d'une autonomie narrative pourvu de sens : introduire les personnages, ainsi que la maison. Ainsi, la caméra, par le travelling, délivre des informations sur le récit au spectateur, et de ce fait semble jouer le rôle du narrateur. De plus, il est intéressant de remarquer que lorsque la caméra pénètre dans la demeure, le père de famille semble s'adresser directement à la caméra à travers un regard-caméra discret. En tant que spectateur, nous savons qu'il s'adresse en réalité aux deux personnages portant le canapé, à côté desquels la caméra vient de passer, il leur indique par ailleurs la pièce dans laquelle ils doivent déposer le meuble. Cependant, par le regard à la caméra dudit personnage et pour toutes les raisons présentées au préalable, le spectateur peut avoir la sensation que la caméra représente un sujet invisible du récit, d'autant plus qu'elle finit par suivre la direction que désigne Roger Perron.

40 *Ibid.*, page 56.

41 *Ibid.*, pages 57-58.



Illustration 6- Regard à la caméra du personnage. *Conjuring* [07:10]

Le travelling, s'inscrivant dans tout le développement du film, possède alors une double fonction : informer le spectateur de la topologie des lieux, mais aussi représenter une présence fantomatique, étrange, émanant de ces propres lieux. Cette double fonction est très importante pour la suite du film. D'une part, les personnages seront souvent amenés à devoir se déplacer dans la maison, attirés par les différents phénomènes surnaturels qui se déclarent au sein du récit. Ainsi, en connaissant au préalable la disposition des lieux, le spectateur peut s'orienter à travers le décor labyrinthique de la demeure hantée, et sera alors plus attentif et sensible aux détails effrayants dans le sens où il ne cherchera pas à se situer dans l'espace. D'autre part, le mouvement étrange de la caméra permet de créer une atmosphère inquiétante au sein du film dès le départ, et ainsi d'intégrer le spectateur dans une ambiance angoissante.

D'autres scènes de ce genre sont présentes dans les différents films de James Wan. Par exemple, dans *Insidious*, nous retrouvons dès le départ un travelling nous révélant brièvement la disposition de la maison. Cette scène post-générique d'ouverture débute en plan fixe dans la salle à manger, laissant voir plusieurs cartons de déménagement dispersés dans toute la pièce. Puis la caméra effectue un lent panoramique latéral vers la gauche, afin de retrouver Renai descendant les escaliers. Arrivé en bas de ceux-ci, le personnage se dirige vers la gauche, suivi par la caméra en travelling latéral jusqu'au salon. Ainsi, par ces mouvements balayant l'espace, le spectateur connaît d'ores et déjà une partie de la disposition du

rez-de-chaussée de la maison, ce qui sera utile pour la suite de l'intrigue car cela permettra au spectateur de situer l'action plus facilement et de se concentrer sur les détails étranges et inquiétants qui peuvent surgir de l'image (comme pour les scènes que j'analyserai dans la partie 3.1.1. *filmer le dissimulé*, où l'on peut apercevoir un spectre à travers une encablure de porte durant un travelling avant).

Ces travellings peuvent être aussi effectifs sans toutefois présenter des personnages à l'écran. C'est le cas par exemple dans le film *The Jane Doe Identity*. En effet, dans les premières minutes du film, nous nous retrouvons dans les lieux où l'action se déroulera : le sous-sol de la maison des Tilden, aménagé pour le métier du père de famille, qui est médecin légiste. Le plan débute sur le haut des escaliers en colimaçon, la caméra se déplaçant en travelling vertical vers le bas, laissant ainsi apparaître quelques marches en plan rapproché. Puis dans un mouvement fluide et lent, la caméra se dirige vers la droite, faisant face au mur dans un premier temps puis laissant apparaître une sorte de couloir plongé dans l'obscurité. Les lumières qui sont présentes dans ce couloir semblent s'allumer en fonction de la progression de la caméra de sorte qu'elles nous ouvrent le champs de vision au fur et à mesure du mouvement.

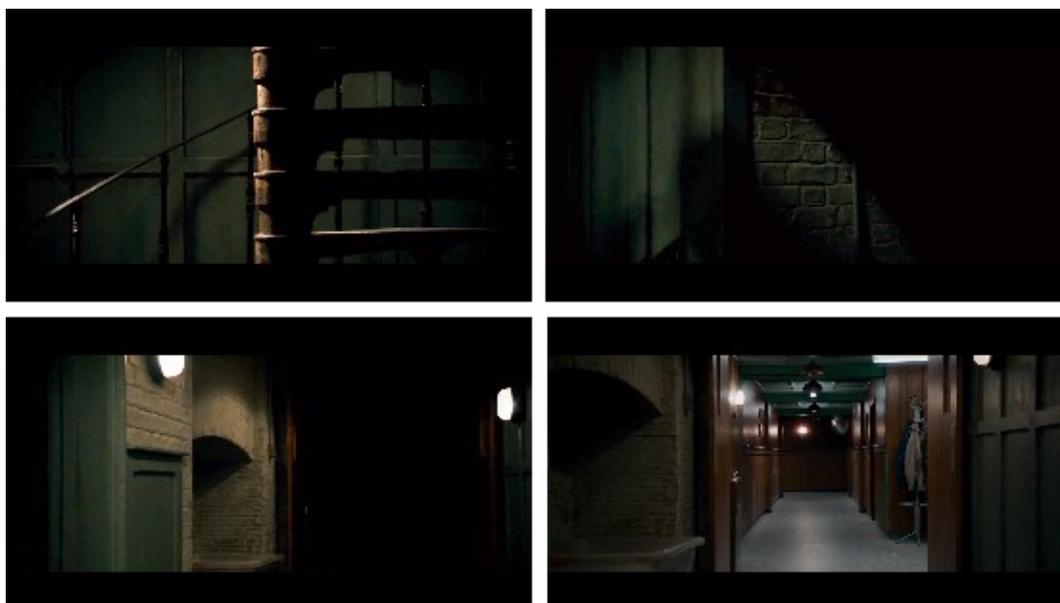


Illustration 7- La progression de la caméra dans les lieux vides de The Jane Doe Identity agrandi le champs visible par les lumières [04:13 - 04:33]

Ensuite, plusieurs travellings latéraux courts se succèdent laissant entrevoir les différentes pièces se trouvant sur les côtés du couloir, où certaines scènes se dérouleront, comme l'ascenseur (illustration 8), le bureau ou la chaufferie. Dans chacune de ces pièces, les travellings permettent de se diriger vers des détails qui seront importants dans la suite du film (illustrations 8 à 11) comme le miroir dans le couloir qui sera utilisé à plusieurs reprises tout au long du film afin d'installer de la tension au sein du récit (illustration 10). L'image, sombre et terne, est envahie d'ombres, mais qui se révèlent presque instantanément par les lumières qui s'allument en fonction du déplacement de la caméra (illustration 7).



Illustration 8- L'ascenseur, un des deux seuls moyen de sortir du sous-sol, et qui sera bloqué lorsque Tommy et Austin Tilden tenteront de s'enfuir [04:37]



Illustration 9- Plusieurs photographies représentant la famille Tilden (père, mère et fils). Par ce travelling, on nous présente les personnages principaux, et nous comprendrons assez rapidement que l'absence de la mère aura un impact sur la relation entre les deux protagonistes au sein du récit [04:43].

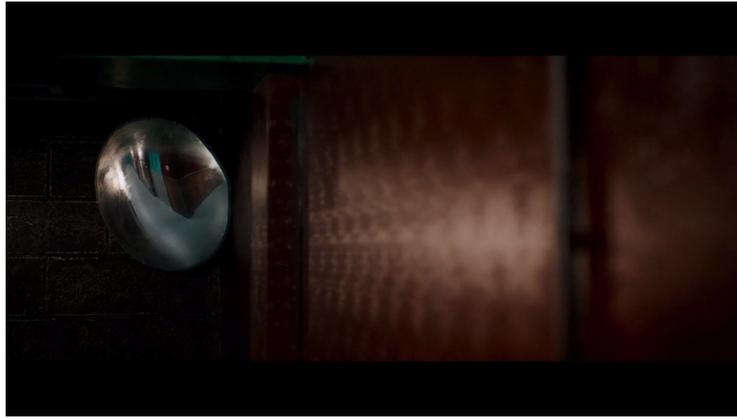


Illustration 10- Le miroir dans le couloir en forme de "L", permettant ainsi de voir si quelqu'un arrive de l'autre côté. Ce motif sera utilisé à plusieurs reprises tout au long du film, laissant apparaître des silhouettes menaçantes [04:52]



Illustration 11- La chaudière, où sera incinéré le chat de la famille dans un premier temps, puis qui prendra feu par elle même plus tard dans le film, engendrant ainsi une fumée épaisse dans les lieux [05:03].

De plus, la caméra est jusqu'ici placée presque à hauteur humaine, de façon à ce que le spectateur s'imprègne des lieux comme s'il y entrait physiquement pour la première fois. Le mouvement de la caméra renforce l'idée de corporalité qui amène le spectateur à se transposer dans les lieux :

L'expérience spatiale que nous vivons au cinéma peut d'abord être décrite comme apparentée à celle que nous faisons dans le contexte de la perception courante, en raison de la forte impression de réalité constitutive du spectacle cinématographique. [...] Mais sur le plan de la spatialité, l'aspect décisif que possède le cinéma est le mouvement apparent. Ce dernier apporte en effet deux choses : d'une part, un indice de réalité supplémentaire (lié au constat de l'écoulement du temps); d'autre part, le mouvement est la condition de la « corporalité » des objets, c'est-à-dire de leur relief.⁴²

⁴² *Ibid.*, pages 55-56.

La lenteur du mouvement de la caméra amène qui plus est le spectateur à se concentrer sur les différents détails du décor, afin qu'il les mémorise pour la suite du film. Toute cette séquence est accompagnée d'une musique calme, jouée au piano et au violon. Seuls certains bruitages habituels sont présents, comme le bruit des lumières qui s'allument, ou le son de gouttes d'eau s'échappant du robinet, permettant ainsi d'accroître le sentiment de réalité chez le spectateur. Enfin, un dernier travelling nous amène vers la porte du laboratoire où sera située l'action la plus importante : l'autopsie de Jane Doe. Ici, la musique au piano s'efface au profit d'une musique rock intra-diégétique, entraînant ainsi le spectateur directement dans le récit. Dans cette séquence, le lieu (où se déroulera la totalité de l'action du film) se montre à nous par les mouvements lents et fluides de la caméra. Malgré les couleurs ternes et l'absence de vie de ses images, les lieux sont ici dénués de sentiment de terreur par la douceur des notes de pianos. Cependant, par le mouvement de la caméra et la musique légèrement angoissante à travers les quelques notes de violons, la scène émane une atmosphère étrange, un vide *quasi* angoissant.

2.2. Les travellings jouant avec les décors

2.2.1 Pour l'écriture du récit

Nous l'avons dit, le genre de l'épouvante est un genre très codifié. En effet, afin de provoquer la terreur chez le spectateur, les réalisateurs utilisent des procédés qui ont valeur de conventions génériques. Les indices filmiques, c'est à dire les détails dissimulés à l'image faisant référence à la suite de l'intrigue, font partie de ces codes. Chez James Wan, certains travellings participent à cette élaboration « d'indices » qui permettent au spectateur de s'attendre au pire lorsque le motif déjà présenté se manifeste de nouveau. En effet, dans son ouvrage *Narration in fiction film*, David Bordwell explique qu'un film délivre des indications au spectateur afin de composer la narration, constituée du *syuzhet*, l'intrigue ou le discours, et le style ; cet ensemble formant ainsi la *fabula*, l'histoire.

Par ces indications et les connaissances personnelles du spectateur, celui-ci est alors amené à créer des hypothèses pour la suite du film. Ainsi, si un motif déjà présenté à l'écran se présente à nouveau, cela donne des indices au spectateur quant à la suite du film, selon ce qui s'est passé à la première occurrence : « le film propose des indices sur lesquels le spectateur travaille en appliquant un regroupement de connaissances appelées *shemata*. Guidé par le *shemata*, le spectateur fait des suppositions et des inférences et lance des hypothèses sur les événements de l'histoire. »⁴³

Dans *Insidious* par exemple, au début du film nous retrouvons Renai s'exercer au piano. Le plan débute dans l'entrée, en travelling avant très lent, se dirigeant vers le salon (illustration 12). Nous pouvons entendre Renai chanter, ce qui nous indique que la caméra nous conduit au personnage. Petit à petit, la caméra avance vers elle, gardant une certaine hauteur, puis s'élève de sorte à être surélevée par rapport à Renai (illustration 13). La caméra s'arrête au niveau du piano, laissant voir le personnage devant l'instrument de musique en plan rapproché poitrine, l'instrument et le babyphone posé sur celui-ci dans le coin de l'image, restant flou par rapport au personnage. Puis, un travelling arrière suit le précédent, débutant en gros plan sur les mains de Renai, jusqu'à retrouver le babyphone dans le champ, d'où provient des pleurs du nourrisson. Mais cette fois-ci, le babyphone est net, laissant ainsi le personnage flou. Cette séquence fait en réalité écho à une scène qui se déroulera par la suite. En effet, après l'accident de Dalton, nous retrouvons plus tard Renai au piano. Cependant, la jeune femme est bouleversée par les événements et ne peut jouer comme avant. C'est à partir de cet instant que les manifestations surnaturelles se déclarent et s'intensifient, en commençant par cette scène où des chuchotements étranges émanent du babyphone. Ainsi, le plan où Renai entend cette voix inquiétante ressemble étrangement au plan de la première scène, comme une répétition (illustrations 14 et 15).

43 BORDWELL David, *Narration in the fiction film*, op. cit., p.100. Traduction originale du texte en anglais: « the film proffers cues upon which the spectator works by applying those knowledge clusters called *shemata*. Guided by *shemata*, the spectator makes assumptions and inferences and casts hypotheses about story events. these assumptions, inferences, and hypotheses are checked against material presented to the perceiver. »



Illustration 12- La scène débute hors de la pièce où se déroule l'action. La caméra se comporte comme un réel témoin invisible intra-diégétique, se dirigeant comme par curiosité vers la source du chant. [09:30]

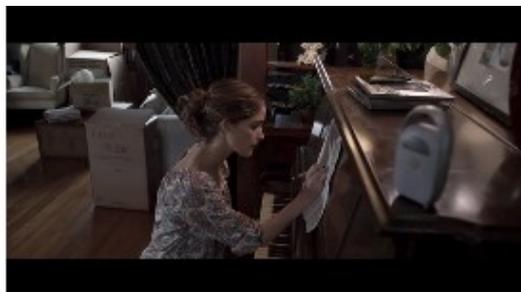


Illustration 13- La caméra passe d'une hauteur égale à celle du personnage à une hauteur supérieure. [09:34]



Illustration 14- Plans similaires sur Renai et le babyphone [10:06] *Illustration 15- Plans similaires [22:10]*

Cette répétition peut alors inviter le spectateur à ressentir un sentiment d'inquiétante étrangeté. En effet, selon Sigmund Freud, l'automatisme de répétition instinctif que nous avons en chacun de nous peut inspirer une sensation d'inquiétante étrangeté dans le cas d'une répétition qui serait involontaire : « c'est uniquement le facteur de la répétition involontaire qui nous fait paraître étrangement inquiétant ce qui par ailleurs serait

innocent, et par là nous impose l'idée du néfaste, de l'inéluctable »⁴⁴. Or ici, même si la répétition formelle est volontaire de la part du réalisateur, elle ne l'est pas pour le spectateur, qui se doit de seulement « subir » les images filmées. De ce fait, il se peut que le spectateur ayant remarqué cette répétition ressente ce sentiment. Cela expliquerait alors pourquoi le mouvement de caméra de la première scène est si lent : il l'est seulement dans le but que le spectateur le remarque et s'en souvienne plus aisément dans la suite du film, permettant ainsi qu'il s'inquiète plus rapidement lors de la deuxième scène, qui amènera d'ailleurs à une séquence terrifiante (cf. 3.1.2. *Le travelling-regard*).

2.2.2. Pour inquiéter le spectateur par l'étrange

Dans certaines situations, l'atmosphère étrange du film peut être aussi créée par le positionnement et le mouvement étrange de la caméra. Nous trouvons un très bon exemple dans le premier *Conjuring*, vers le début du film (juste avant que Roger Perron, le père de famille, ne se réveille dans le bureau, cf. 3.1.2. *Le travelling-regard*). Le plan commence en très gros plan sur l'écran de télévision allumée, où n'apparaît que des bruissements en noir et blanc, accompagnés du bruit blanc que produit la télévision. La caméra, par un travelling arrière, s'éloigne lentement afin que le poste soit entièrement visible dans le cadre de l'image. Puis, la caméra effectue un travelling latéral vers la droite, tout aussi lentement vers le père de famille qui s'était endormi dans le bureau. Le mouvement s'arrête lorsqu'il se réveille à cause d'un bruit sourd à l'étage. Ce mouvement semble étrange car il paraît non naturel pour le cinéma narratif. En effet, filmer le poste de télévision ne nous apporte rien pour la suite du récit. Ce mouvement à l'air aléatoire par sa position de départ. Plus tard dans la séquence, la caméra est placée à l'encablure de la porte, mais comme précédemment, presque au ras du sol (illustration 16). Lorsque le personnage se déplace vers la gauche de l'image, la caméra effectue un travelling latéral suivant son déplacement. Dans le champ,

44 FREUD Sigmund, *L'inquiétante étrangeté*, op. cit. page 53.

nous voyons défiler les différents murs de la maison, jusqu'à l'autre pièce où réapparaît Roger. La perception filmique inhabituelle, motivée notamment par le niveau de hauteur de la télé, crée alors un décalage avec la narration. Cette position étrange de l'appareil filmique, ajouté au fait que le champ de vision est biaisé par l'encablure de la porte et des murs, ne révèle pas réellement une présence d'un personnage ou d'une entité « voyeur », mais apporte cependant une atmosphère inquiétante, de telle sorte que nous avons quand même l'impression que le personnage est épié. Ainsi, si ce genre de travelling ne représente pas un point de vue « voyeur », il participe néanmoins, par son étrangeté, à l'élaboration de cet autre type de mouvement de caméra que nous verrons plus tard, le travelling-voyeur.



Illustration 16- The Conjuring [21:41]

Nous pouvons retrouver ce même type de travelling dans un autre film de James Wan, *Conjuring 2*. Nous sommes alors au début du film, le lendemain de la première nuit où il se passe des phénomènes étranges (Janet se réveille au rez-de-chaussée, aux côtés du vieux fauteuil, et quelque chose frappe violemment à la porte de la chambre, réveillant ainsi la grande soeur). La caméra est placée à l'extérieur de la maison, sur ce qui semble être le mur limitant la propriété de la famille, et se dirige dans un travelling latéral, puis dans un mouvement en avant vers une porte de la demeure (illustrations 17 et 18). Dès le début de la scène, nous pouvons entendre une voix féminine parler à quelqu'un. Nous comprenons rapidement qu'il s'agit de la mère de famille, car elle sort par la présente porte accompagnée d'une autre femme. Dans un même mouvement, la

caméra effectue un travelling avant suivant ainsi la direction des deux femmes (illustration 19), puis les survole en plongée lorsqu'elles descendent les escaliers pour aller à la buanderie (illustration 20). Ce mouvement de caméra inhabituel confère un aspect étrange à la scène, mais aussi intrusif. La caméra semble alors pénétrer dans l'intimité des personnages, tout en les survolant, ce qui rend de surcroît un aspect menaçant. Cette scène intervient d'ailleurs juste avant que les phénomènes paranormaux ne s'intensifient dans la maison, comme si elle représentait réellement l'invasion du surnaturel au sein de la famille. Ainsi, ce plan participe à l'élaboration d'une autre typologie de travelling que nous verrons plus loin, le travelling voyeur, caractérisant un mouvement de caméra semblant provenir d'un témoin invisible. De plus, il est intéressant de noter que la buanderie sera le lieu de deux autres séquences où se dérouleront des manifestations d'entités terrifiantes.



Illustration 17- [15:33]



Illustration 18- [15:37]



Illustration 19- [15:40]



Illustration 20- [15:46]

Ce genre de scènes où la caméra prend des positions inattendues sont souvent présentes chez James Wan, en travelling ou non. C'est cette répétition de mouvements et positions étranges de la caméra qui établit réellement l'atmosphère inquiétante du film. Ces scènes, filmant l'intimité

des personnages, revêtent alors un côté familial, mais inquiètent par l'étrange réalisation des images. Ce genre de scènes se rapprochent alors de la notion d'inquiétante étrangeté de Freud dont nous avons parlé précédemment, à travers la répétition de mêmes figures ainsi que la façon étrange de filmer un environnement familial. Le travelling serait alors étrangement inquiétant si la façon dont il est réalisé rompt avec les codes de la narration classique, c'est à dire si le mouvement ne correspond pas avec l'action montrée. Ici, la caméra suit les personnages, mais d'une position trop éloignée et d'un mouvement trop étrange pour relever d'une technique classique.

Les conventions stylistiques de la narration hollywoodienne, de la composition des plans au mixage sonore, sont intuitivement reconnaissables pour la plupart des téléspectateurs. Cela s'explique par le fait que le style déploie un nombre limité de dispositifs et que ces dispositifs sont réglementés en tant qu'options représentatives alternatives. [...] une vue à vol d'oiseau ou une vue d'en bas est très improbable et nécessiterait une motivation compositionnelle ou générique.⁴⁵

2.3. L'utilisation des lieux pour opprimer le spectateur

2.3.1 Sentiment d'enfermement par le décor

Le décor peut aussi être utilisé afin de créer un sentiment d'enfermement chez le spectateur. Dans le cas de films sur des maisons hantées, la disposition des lieux est très important, dans le sens où, étant donné que les entités doivent rester « cachées » afin de terrifier, les lieux se doivent de les dissimuler. Dans *Conjuring 2*, des policiers interviennent dans la demeure des Hodgson, afin d'établir si un individu s'y est introduit ou non. Après avoir examiné l'étage, ils se dirigent vers la cuisine au rez-de-chaussée. Le plan commence en travelling latéral, du couloir à la cuisine, figurant ainsi une image sombre au début, puis révélant la pièce

45 BORDWELL David, *Narration in the fiction film*, op. cit., page 163. Traduction originale du texte en anglais: « Classical style consists of a strictly limited number of particular technical devices organized into a stable paradigm and ranked probabilistically according to syuzhet demands. [...] a bird's eye view or a view from straight below is very improbable and would require compositional or generic motivation ».

par le mouvement de la caméra. Nous observons alors les différents personnages pénétrer dans la pièce, les uns après les autres. Puis la caméra effectue un panorama circulaire, restant ainsi sur le seuil de la porte menant vers le couloir, et suivant les individus dans leur évolution au sein de la pièce. À la suite d'un bruit sourd semblant venir d'au dessus, les personnages se dirigent vers le couloir (celui d'où provenait la caméra au début du plan), précédés par des travellings arrières. Puis, la caméra se place au coin du couloir, surveillant ainsi les inspecteurs par des mouvements de travellings latéraux. Afin d'inspecter le mur du couloir, la jeune policière demande une chaise à son collègue. C'est cette chaise qui, à la fin de la scène, se déplacera seule jusqu'à sa position de départ (suivie encore par un travelling latéral). Ici, la caméra semble jouer d'une part avec la position et les regards des acteurs, et d'autre part avec le caractère étroit du lieu présenté, afin de se mouvoir dans l'espace. De ce fait, la caméra paraît réagir aux mouvements des personnages et à l'architecture des lieux, comme une réelle présence qui se déplace en fonction de ce qu'il y a autour. Dès lors, ces mouvements étranges peuvent instaurer une sorte de malaise chez le spectateur. Comme nous l'avons vu précédemment lors de la scène de *Conjuring* où la caméra visite les lieux en serpentant entre les personnages, nous avons la sensation d'une réelle présence de la caméra au sein du récit, alors que nous savons pertinemment que le point de vue projeté ne représente aucun regard intra-diégétique, même celui d'une entité invisible précise (cf. *chapitre 4 : les travellings voyeurs*). Ici aussi, nous pouvons voir que ce type de plan participe à l'élaboration du travelling-voyeur en laissant paraître un regard de la caméra presque autonome, et étrange.





Illustration 21: Ensemble de photogrammes montrant la chorégraphie de positions et regards entre les acteurs et la caméra. Conjuring 2 : Le cas Enfield [39:42 - 40:54].

De plus, l'obscurité de la scène, due à l'esthétique des lieux sombres, ternes et vieux, renforce ce sentiment d'enfermement chez le spectateur. Ce jeu de la caméra avec le décor est ici travaillé avec des lieux étroits, mais ouverts sur d'autres pièces. Dans le premier *Conjuring*, James Wan utilise aussi cette technique mais ici dans un long couloir linéaire, oppressant le

spectateur en contraignant sa vision dans une seule direction. La scène se déroule dans la maison des Warren. Nous retrouvons la fille de Ed et Lorraine dans son lit en pleine nuit. Après s'être faite réveiller par ce qui semble être une attaque par une entité (elle se fait tirer le pied par quelque chose d'invisible, voir scène similaire dans 3.2.2. *La caméra passe à l'attaque*), Judy se lève et se dirige vers le couloir de la maison. Le travelling qui nous intéresse ici débute lorsque la jeune fille se retrouve dans ce couloir et appelle ses parents. La caméra est alors placée en bas des escaliers, au bout du couloir. La maison est plongée dans le noir, seuls les éclairs apportent de la lumière sur la jeune fille (illustration 22). Puis Judy allume une première lumière dans le couloir du haut et la caméra s'avance lentement vers elle en travelling avant. La caméra s'arrête lorsque seuls les escaliers séparent la jeune fille de celle-ci. Judy appelle encore ses parents puis décide de descendre les escaliers. La caméra la suit alors en léger panorama horizontal, la filmant ainsi en contre-plongée, puis suit son déplacement en travelling arrière. Les portes présentes sur les deux côtés de l'image sont ouvertes, et par un autre éclair de lumière, illumine la pièce où se trouve tout les objets néfastes collectés par les démonologues. La petite fille, après avoir allumé le bas du couloir, décide de pénétrer dans cette pièce et le travelling s'arrête ici. Dans la suite de la séquence, Judy se fera attaquer par un démon, prenant possession de la poupée Annabelle que nous avons pu voir au début du film. Ed et Lorraine Warren arriveront à temps avant que leur fille ne soit blessée. Le facteur d'angoisse le plus important ici est la structure des lieux. Nous sommes dans un long couloir, et la courte focale utilisée apporte une grande profondeur de champs. Ainsi, nous avons l'impression que ce couloir est étroit, de sorte qu'il oppresse le spectateur. Les déformations que l'utilisation de cette focale exerce sur l'image, les courbes des murs par exemple, semble écraser le personnage ainsi que le spectateur dans sa position de témoin. De plus, selon Antoine Gaudin, le travelling utilisé renforce cette sensation de profondeur : « Le mouvement joue ainsi un rôle essentiel dans la production d'une sensation efficace de profondeur. »⁴⁶ Dans cette scène, la caméra semble incarner la menace qui pèse sur la famille Warren.

46 GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*, op. cit. page 56.



Illustration 22: L'obscurité ici présente peut aussi renforcer cette sensation d'oppression chez le spectateur [1:25:39].



Illustration 23: Double travelling suivant l'avancée de la jeune fille dans le couloir [1:25:43 - 1:26:22]. Nous pouvons voir la déformation esthétique qui produit la courte focale sur les lignes verticales des murs, les rendant légèrement courbées.

2.3.2 Sentiment d'enfermement par le mouvement de caméra: le travelling circulaire

Le travelling circulaire peut agir de la même manière, mais cette fois ci, c'est le mouvement de caméra et non le décor qui agit sur le

spectateur. En effet, si nous prenons quelques exemple de séquences, nous pouvons aisément le démontrer. Dans le premier *Insidious*, la scène où Elise essaye de contacter Dalton est réalisée de telle sorte qu'elle oppresse le spectateur. La scène se déroule dans la chambre de ce dernier, où il se trouve allongé dans son lit au fond de la pièce. Les personnages sont installés dans une semi-obscurité autour d'une table ronde (illustration 24). Seules les lumières de quelques lampes de chevets disposées tout autour de la table ainsi qu'une lampe portative au milieu de celle-ci éclairent la scène. Après que le flash d'un appareil se déclenche une première fois (annonçant ainsi la présence d'un esprit dans la pièce), le travelling circulaire débute aux côtés d'Elise, l'objectif dirigé vers le centre de la table. Ainsi, la caméra passe derrière les personnages, au début lentement. Plusieurs travellings circulaires se succèdent. Un premier en plan rapproché (illustrations 24 et 25), et un deuxième en gros plan sur les visages des protagonistes (illustrations 26 et 27) sont entrecoupés entre eux ou avec d'autres plans fixes sur des détails (illustration 28) (comme ce que retranscrit le collègue d'Elise sur papier, ou les flashes d'appareil photos qui se déclenchent). Plus l'action est forte et plus les plans sont vites coupés, saccadés, et rapides. Au début, seul le bruit de l'électrocardiogramme de Dalton et les voix des personnages sont audibles. Puis, lorsque le travelling commence, un bruit de souffle fantomatique l'accompagne, comme pour démarrer la séance de spiritisme. De plus en plus, une musique inquiétante se fait entendre. Ici, le travelling circulaire joue avec son espace dans le sens où son mouvement rond correspond à un élément du décor (ici par exemple il s'agit de la table). Ces travellings permettent d'étouffer la scène, de la rendre oppressante pour celui qui regarde. Par les mouvements et la mise en scène (décor et lumières) les mouvements de caméra renvoient à l'oppression subie par les protagonistes. D'ailleurs, le mouvement circulaire entoure aussi les personnages au sein de l'image, la composition incarnant par là le sentiment d'oppression. De plus, la rapide succession des plans ne laisse pas de répit au spectateur, ce qui peut l'oppresser encore plus violemment, et ainsi créer de l'angoisse vis-à-vis de la scène.



Illustration 24: Les personnages sont installés autour d'une table ronde, les plans rapprochés permettent d'encadrer presque la totalité des participants [1:02:59]



Illustration 25: [1:03:37]



Illustration 26: Gros plans sur les personnages de face, rendant compte de l'inquiétude sur leurs visages [1:03:50]



Illustration 27: [1:03:58]

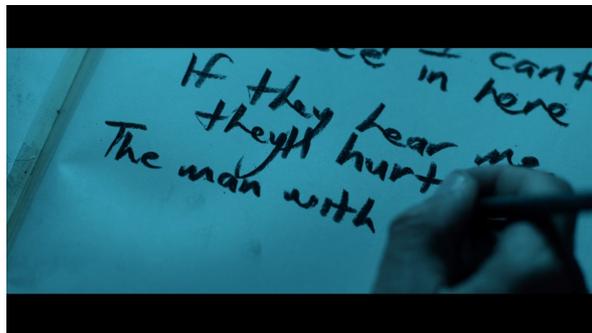


Illustration 28: Gros plan sur un détail de la scène [1:04:50]

D'autres scènes chez James Wan sont réalisées en mouvements circulaires. Dans *Conjuring*, la scène où Ed Warren interroge les parents est construite en un seul travelling circulaire renfermant les protagonistes. Ceux-ci sont placés autour de la table de la cuisine, l'un en face des deux autres. Cette organisation permet de toujours avoir un personnage à l'écran, où que soit la caméra dans sa trajectoire. La musique angoissante qui accompagne cette scène renforce cette sensation d'enfermement des personnages. Ici, seuls le mouvement et la musique peuvent amener le spectateur à se sentir

mal à l'aise, oppressé. Dans *Conjuring 2*, la scène est sensiblement la même à part que la caméra est placée verticalement à la table, où est placé un enregistreur. Les protagonistes sont installés tout autour de celle-ci, comme la scène précédente. La caméra, en rotation sur elle-même, effectue en même temps un travelling avant sur l'enregistreur, d'où provient la voix du spectre de Bill Wilkins (le spectre qui tourmente la famille Hodgson). De ce fait, la caméra insiste sur l'objet centré, de sorte à insister parallèlement sur la voix qui en sort. Ainsi, ici ce n'est pas le placement des personnages qui importe, mais bien ce qui est entendu en lien avec le mouvement de caméra.



Illustration 29: Travelling circulaire horizontal, enfermant les personnages dans le mouvement de la caméra. Conjuring : les dossiers Warren [49:10]

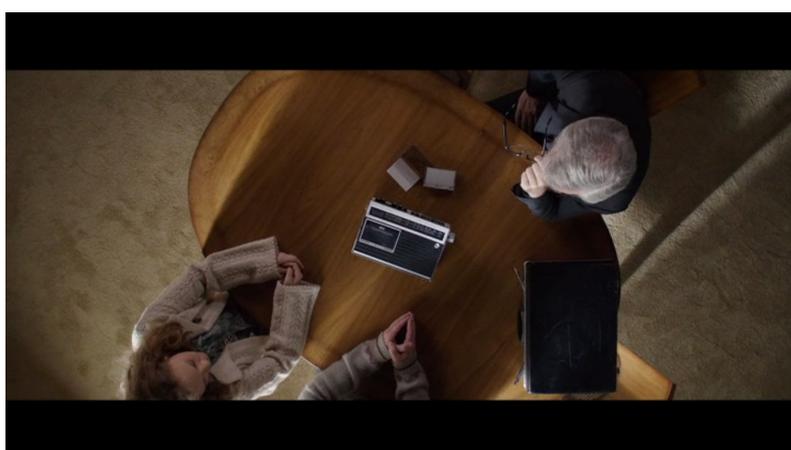


Illustration 30: Travelling circulaire vertical, oppressant le spectateur par la rotation de la caméra sur elle-même en complémentarité avec la voix de Bill Wilkins. Conjuring 2 : le cas Enfield [56:22]

Ces deux scènes jouent à opprimer le spectateur par un seul et même travelling circulaire, accompagné d'une musique ou d'une voix angoissante. Le mouvement circulaire se rapproche au motif de la répétition, que nous avons vu précédemment, et peut alors apporter un sentiment de malaise. En effet, le motif du cercle amène à la répétition sans cesse des mêmes événements et d'une impossible fin.

Ainsi, ce type de travelling, en se déplaçant dans l'espace diégétique, possède une triple fonction. D'une part, il participe à l'écriture du film en informant le spectateur de certains détails du film et en proposant des mouvements anticipatoires sur le récit, comme des indices. De ce fait, la caméra devient presque le narrateur du film. D'autre part, le travelling permet de créer une atmosphère étrangement inquiétante par ses mouvements particulièrement étranges et permet d'installer le spectateur dans l'inquiétude et l'attente qu'un danger surgisse de l'ombre. Enfin, ce type de mouvement de caméra participe à l'élaboration des deux autres types de travellings que nous pouvons rencontrer dans les films de James Wan, en mettant en place des caractéristiques techniques constitutives de ces autres types de plans. Ainsi, en figurant des personnages à l'écran, il montre au spectateur qu'il peut aussi suivre leurs mouvements (travellings-personnages). Puis, en empruntant des mouvements inquiétants, la caméra semble indiquer la présence d'un témoin invisible (travellings-voyeurs).

3. LE TRAVELLING-PERSONNAGE

Dans les films d'épouvante, les protagonistes sont souvent suivis par des travellings en tout genre. Selon Yannick Vallet, « lors d'un travelling, la caméra se déplace en suivant le personnage qui évolue dans le décor, quand il prend la place d'un des personnages, on parle d'un travelling subjectif. »⁴⁷ Lorsque la caméra suit un personnage, on parle alors de « travelling d'accompagnement »⁴⁸. Mais ici, plus que simplement filmer ces personnages ainsi que les décors dans lesquels ils se déplacent, les mouvements de caméra reproduisent particulièrement les mouvements ou les regards de ceux-ci à l'écran. Ces mouvements permettent au spectateur de mieux s'identifier au personnage, et de créer une liaison empathique avec celui-ci. Dès lors, l'angoisse d'un personnage est plus propice à se partager avec le spectateur. Les travellings subjectifs, qui retranscrivent le regard d'un personnage, produisent le même impact sur le spectateur (lorsque ces mouvements correspondent à ceux d'un personnage qui lui sera préalablement présenté). Ce sont tous ces mouvements que l'on catégorisera ici comme « travellings-personnages ».

3.1. Travelling d'accompagnement

3.1.1. Filmer le dissimulé

Dans le cinéma d'épouvante, la caméra joue beaucoup sur le caché, principalement le hors-champs. C'est une des principales techniques que James Wan utilise dans ses films. En effet, les personnages sont souvent confrontés à des phénomènes surnaturels comme des objets qui se déplacent seuls, mais ne peuvent voir l'esprit frappeur qui se joue d'eux dès le départ. Ainsi, ils restent dans l'incompréhension et l'inquiétude de vivre une expérience paranormale à tout moment. A l'écran, cette

47 VALLET Yannick, *La grammaire du cinéma, de l'écriture au montage: les techniques du langage filmé*, Paris, Armand Colin, 2016, p. 98.

48 GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique: esthétique et dramaturgie*, op. cit., p.116

atmosphère pesante est souvent filmée par des mouvements lents et longs qui caractérisent certains types de travellings, créant ainsi par leur déplacement du hors champs en permanence. Cependant, il se peut aussi que ce type de plans serve à jouer sur les nerfs du spectateur en cachant partiellement certaines informations, pour lesquelles lui seul sera dans la confiance. Ce procédé se présente la plupart du temps sous la forme de travellings avants, suivant ainsi le personnage de dos à travers l'espace filmique. Ce genre de plan intervient généralement lorsque le personnage n'est pas conscient d'un danger imminent, mais en le dévoilant au spectateur. C'est le cas par exemple dans deux films de James Wan. *Insidious : Chapitre 2* et *Conjuring 2 : le cas Enfield* dispose en effet de deux scènes très similaires à travers lesquelles des figures menaçantes apparaissent dans un cadre de porte tandis que les protagonistes continuent leur marche sans sembler s'en rendre compte. Dans *Insidious 2*, nous suivons Renai alors qu'elle se dirige de l'autre côté de la maison en passant par le couloir, où des ouvertures sont présentes des deux côtés laissant entrevoir d'autres pièces, dont le salon sur la droite. Dans le mouvement, c'est au fond de cette pièce à travers le cadran de porte que le spectateur peut remarquer une silhouette d'une femme sur le canapé (illustration 31). Mais Renai, que la caméra suit au rythme de sa marche, ne semble pas la voir et continue son déplacement. L'utilisation d'une longue focale rend la silhouette floue, ce qui est d'autant plus angoissant car le spectateur ne peut clairement distinguer les détails de l'entité. La scène de *Conjuring 2* est construite sensiblement de la même manière. Le jeune garçon Billy revient de la cuisine en pleine nuit et prend le couloir traversant la maison pour regagner les escaliers. En travelling avant encore, la caméra suit le garçon, et nous pouvons apercevoir à travers l'encablure de la porte une silhouette sombre d'un homme assis dans le fauteuil (illustration 32). Dans ces deux plans, la caméra est fluide, et suit le personnage de dos à sa hauteur (elle est placée à hauteur du visage du personnage, en plan rapproché). Elle semble reproduire en décalage les mouvements exacts du personnage, comme une trace, un fantôme, des mouvements passés des protagonistes. Le spectateur, lui, suit le personnage dans son mouvement et ne peut intervenir. Il est condamné à

regarder le protagoniste en proie au danger et à rester dans l'insouciance. Qui plus est, dans la continuité du plan, Billy tourne le dos au danger afin d'emprunter les escaliers. La caméra le suit, et le spectre se retrouve en hors-champs. La tension et l'angoisse montent alors d'un cran car le spectateur se retrouve dans l'appréhension d'une attaque. Antoine Gaudin, dans son ouvrage *L'espace cinématographique* parle d'un « effet d'anticipation imaginaire attaché au hors-champ »⁴⁹, qui pousserait le spectateur à émettre des hypothèses en fonction de ce qu'il a vu et qui se trouve désormais en hors-champ. Ces scènes, reposant sur la technique de la focalisation spectatorielle, donnent des informations au spectateur que les personnages n'ont pas. Selon François Jost et André Gaudreault, « le suspense, qui provient souvent de la focalisation spectatorielle, repose, lui, sur l'incertitude du résultat, sur un pronostic incertain »⁵⁰. Dans cette situation où le spectateur est déjà en état de tension à cause du récit, il peut craindre que le personnage soit en danger sans pouvoir agir.

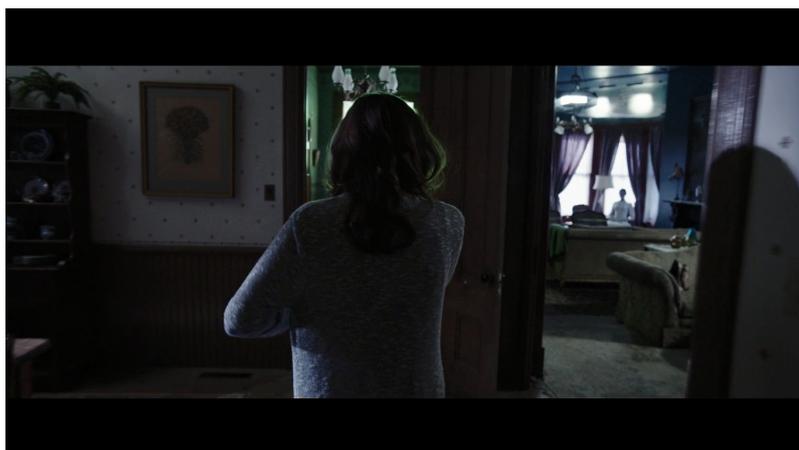


Illustration 31: Insidious : chapitre 2 [34:57]

49 GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique: esthétique et dramaturgie*, op. cit., p.14. Il y explique que « le mécanisme du hors-champ repose en premier lieu sur la loi psycho-perceptive de la permanence des objets : tout au long d'une séquence filmique, les déplacements successifs du cadre définissent un espace hors-champ déjà vu, qui demeure continuellement présent à la conscience du spectateur. »

50 JOST François et GAUDREAUULT André, *Le récit cinématographique*, Paris, Nathan, 1990, page 239.



Illustration 32: *Conjuring 2* : Le cas Enfield [22:40]

D'autre part, si nous analysons cette scène d'un point de vue sonore, il est intéressant de noter qu'aucune musique n'accompagne ces deux scènes. L'absence d'indice sonore, qui d'habitude présage un danger, empêche le spectateur de le redouter. Ici, seuls le silence et les sons de la vie ordinaire sont présents (bruits de pas, discussion téléphonique, etc). En plongeant le spectateur dans ce silence, cela rend la scène d'autant plus inquiétante et pesante. Dans la scène de *Conjuring 2*, James Wan insiste davantage sur la surprise en laissant entendre une sorte de souffle lorsque la silhouette du vieil homme se perd dans le hors-champ par le mouvement de la caméra. Ce bruit sombre, rappelant le danger omniprésent avant que celui-ci ne disparaisse du champ, accentue alors la sensation d'inquiétude chez le spectateur pour l'avenir proche du personnage. Ces deux scènes amènent d'ailleurs à des séquences où les personnages en question seront confrontés à des esprits frappeurs. Dans le plan suivant, nous retrouvons Billy à l'étage. Dans l'obscurité, le petit garçon trébuche sur son camion de pompier qui se trouve au milieu du couloir, ce qui déclenche la sirène du jouet. Puis, il l'éteint et le repousse par un coup de pieds dans la tente où il range ses affaires. Mais, lorsqu'il arrive dans sa chambre qui se trouve de l'autre côté du couloir, la sirène du camion se réenclenche brièvement. Après de longues secondes d'hésitations (la caméra opérant alors plusieurs travellings latéraux suivant l'incertitude du garçon), il se recouche dans son lit. C'est à ce moment que le camion se dirige comme de son propre chef jusqu'au palier de la chambre de Billy, la sirène allumée. Effrayé, il décide malgré tout de retourner vers la salle de jeu pour le ranger. Il le

renvoie alors dans la tente, mais celui ci lui revient, suivi par un cri sourd du vieil homme qui hante ces lieux. La suite du plan d'*Insidious 2* est composée de la même manière. Arrivée au bout du couloir, Renai déplace d'un coup de pieds le trotteur du nourrisson se trouvant au milieu du passage, pour le ranger dans le salon près du canapé où était installée la figure inconnue. Mais, après que le personnage se soit assis sur la première marche des escaliers, le trotteur se replace au milieu du couloir, comme poussé par quelqu'un. Renai, alors inquiète se dirige vers le salon afin d'inspecter la pièce (cette scène est d'ailleurs construite en travellings subjectifs avants et travellings arrières rendant ainsi l'atmosphère oppressante). Dès lors, elle va être confrontée à l'esprit de cette femme, jusqu'à se faire agresser physiquement par celle ci.

Ainsi, ces travellings, par le mouvement en avant, annoncent la menace omniprésente à venir et inquiètent le spectateur par l'apparition anormale et inattendue dans le cadre de l'image, afin de le préparer à la scène suivante où le protagoniste sera effectivement attaqué par le spectre. Cette utilisation particulière du travelling vise à emplir le spectateur d'angoisse plus rapidement pour la sécurité des personnages et installe une atmosphère pesante et inquiétante, ce qui est primordial au sein d'un film d'épouvante.

3.1.2. Le travelling-regard

A contrario, le réalisateur peut aussi choisir d'angoisser le spectateur à travers des travellings latéraux, suivant le regard d'un personnage à travers le champ filmique. La caméra, alors placée derrière le protagoniste (souvent à hauteur du visage), et suit son mouvement de tête qui balaye l'espace du regard. De ce fait, le spectateur reçoit les informations en même temps que le personnage. Dans *Conjuring*, au début du film nous retrouvons le père, Roger Perron, qui s'était endormi dans son bureau. Réveillé par des bruits de coups, il lève la tête, hébété, et balaye la pièce du regard. La caméra, placée derrière le haut de son corps, semble suivre son regard à quelques secondes près, comme si elle suivait

par instinct le regard du protagoniste (illustration 33). Roger, assis à son bureau, lève le regard et le tourne vers la droite où se trouve le salon. La caméra, disposée en plan rapproché, se tourne elle aussi vers la droite afin de dévoiler la totalité de la pièce. Puis, après avoir pris quelques secondes pour inspecter celle-ci du regard, il se retourne alors vers la porte en face de lui, et scrute le bout du couloir visible de sa place, suivi par le mouvement de caméra. Dans cette situation, la caméra semble suivre les réactions du personnage, et le mouvement rendu à l'écran peut donner au spectateur un sentiment de proximité avec celui-ci. Cependant, puisque le spectateur reçoit les informations en même temps que le personnage, il ne peut pas faire preuve d'anticipation sur le récit et peut partager l'inquiétude du protagoniste quant à sa sécurité. Ici, c'est la focalisation interne qui est utilisée afin de laisser le spectateur dans l'incompréhension. En effet, toujours selon Jost, « la focalisation interne suppose d'une part qu'on vive les événements comme le personnage les vit, d'autre part que nous soyons admis à rentrer dans sa tête »⁵¹. Le spectateur, par la caméra, suit le regard du personnage. De ce fait, il peut comprendre ce que pense le personnage à ce moment même. Lui non plus ne sait pas d'où vient le bruit qu'entend le personnage et alors, il peut s'inquiéter pour celui-ci. C'est ce que Murray Smith décrit comme « l'appartenance » dans son livre *Engaging Characters*. En effet, il y explique qu'« avec l'appartenance, nous allons au-delà de la compréhension, en évaluant et en répondant émotionnellement aux traits et aux émotions du personnage, dans le contexte de la situation narrative. »⁵² En tant que spectateur, nous ne pouvons pas ressentir le même sentiment qu'un personnage, mais nous pouvons y répondre dans un contexte précis. C'est le cas ici, car grâce à ces mouvements de caméra, nous sommes au plus proche des protagonistes et nous sommes en face d'une situation semblable à la leurs dans le sens où nous ne savons rien de plus qu'eux.

51 JOST François, *L'Oeil-Caméra : entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1987, p. 80.

52 SMITH Murray, *Engaging characters: fiction, emotion, and the cinema*, Oxford, Clarendon Press, 1995, p.84. Traduction originale du mot en anglais « Allegiance ». Ce mot ayant plusieurs traductions, telles que « allégeance » ou « fidélité », j'ai choisi le mot qui avait le plus de sens par rapport au texte.



Illustration 33: Conjuring : les dossiers Warren [21:20 - 21:30]

Mais afin de renforcer ce sentiment, ces mouvements latéraux peuvent aussi être couplés à des travellings avant afin de retranscrire le regard d'un personnage en se l'appropriant. C'est le cas dans le premier *Insidious* de la saga. Alors qu'elle répète une de ses chansons au piano, Renai entend des sortes de chuchotements sortants du babyphone. Interpellée, elle se dirige vers les escaliers, s'arrête sur le seuil et regarde vers l'étage alors que la voix prend de l'ampleur. Le travelling débute quelques secondes avant, avec seulement le décor dans le champs, où l'on peut y voir le bas des escaliers ainsi que la pendule qui bizarrement ne semble produire aucun son dans cette scène (alors qu'elle est présente tout au long du film). Puis Renai, en alerte, entre dans le cadre par la gauche et la caméra la suit en travelling avant. Lorsque le personnage s'arrête alors face à la caméra et lève son regard vers le haut des escaliers. Puis, la caméra semble passer devant elle et se retourne, comme pour suivre son regard, de sorte qu'elle semble s'approprier le regard de Renai pour regarder à son tour ce qu'il se passe (illustration 34). Le mouvement fluide et presque fantomatique du travelling amène là aussi comme une conscience propre à la caméra, correspondant au mouvement que pourrait avoir un témoin de la scène. Ce déplacement, que l'on pourrait décrire comme une chorégraphie fantomatique, est accompagné d'une musique ascendante de violons discordants, semblables à ceux que l'on peut entendre depuis le début du film.



Illustration 34: Une chorégraphie fantomatique du regard de la caméra. *Insidious* [22:20]

Plus la scène se déroule et plus le spectateur est lui aussi en alerte et sous tension. Cette technique permet alors au spectateur d'être au plus près de l'histoire, par conséquent il est plus susceptible de s'angoisser pour le destin des protagonistes. Dès lors, lorsque Renai accourt dans la chambre de son bébé, nous sommes aussi inquiets que le personnage quant à la sécurité de la famille. Dans le cinéma classique, les mouvements de caméra tendent à anticiper sur le récit. En effet, selon Bordwell, « Hollywood utilise beaucoup la composition anticipative ou le mouvement de caméra, laissant de l'espace dans le cadre pour l'action ou le suivi afin de préparer l'entrée d'un autre personnage. »⁵³ Or ici, la caméra semble suivre les réactions des personnages. Ainsi, elle ne fait pas preuve d'anticipation mais d'observation. Cette rupture dans la narration classique rend l'atmosphère d'autant plus étrange, car le spectateur est toujours dans un manque d'information, et est obligé de subir l'action qui se déroule sans pouvoir faire preuve d'anticipation sur le récit. Même si il se doute que quelque chose d'anormal est présent à l'étage, il ne sait pas ce que c'est ni si cette chose est dangereuse pour les personnages. Le mouvement de caméra laisse seulement planer le doute sur cette présence, et ne donne aucune réponse au spectateur.

53 BORDWELL David, *Narration in the fiction film*, op. cit., p. 163. Traduction originale du texte en anglais : « Hollywood makes much use of the *anticipatory* composition or camera movement, leaving space in the frame for the action or tracking so as to prepare for another character's entrance. »

3.1.3. *Le travelling mis en scène*

D'autres travellings d'accompagnements n'ont d'effet que par le hors-champ qu'ils produisent, que ce soit par le mouvement de caméra ou par la mise en scène du plan. *It Comes at Night* est construit par de nombreux travellings de ce genre. Le récit étant voilé du tout au tout, le spectateur est mis dans une position d'incompréhension et ne peut anticiper la suite du film. En effet, l'histoire n'explique pas d'où provient la maladie, le passé des personnages, ou même ce qui rôde dans la forêt à la tombée de la nuit. Nous sommes alors tout au long du film dans une focalisation externe. Le spectateur en sait moins que les personnages, et de ce fait, ne peut anticiper sur l'action du récit. En effet, Jost explique que la focalisation externe est de mise « lorsque la disparité perceptive du spectateur et du personnage manifestée dans l'image, le son ou la mise en scène, implique une disproportion cognitive quant à l'histoire et/ou aux fonctions narratives, en défaveur du spectateur. »⁵⁴ C'est le cas ici, car le spectateur ne saura jamais ce qui rôde dans les bois, la source même du danger. Cette incompréhension générale est renforcée par le fait que le réalisateur nous plonge régulièrement tout au long du film dans les cauchemars du jeune Travis, sans prévenir au préalable qu'il s'agit d'un rêve. Ces scènes peuvent alors déstabiliser encore plus le spectateur. De plus, les travellings ici, sont souvent présents lorsqu'un personnage part à la recherche d'un bruit étrange. Les mouvements de la caméra sont lents et longs, et les personnages sont enveloppés de l'obscurité de la nuit. Les ténèbres entourent les protagonistes dans leurs quêtes et créent du hors champs dans le cadre même de l'image, ce qui peut angoisser le spectateur. En effet, selon Ann Radcliffe, « l'obscurité laisse quelque chose à l'imagination pour exagérer »⁵⁵, ainsi, le spectateur peut créer des hypothèses sur ce qui se cache dans les ténèbres, et s'inquiéter pour les personnages. Par ailleurs, cette masse obscure qui entoure le personnage peut opprimer le spectateur, car le champ de l'image est biaisé par cette

54 JOST François, *L'Oeil-Caméra : entre film et roman*, op. cit., p. 75.

55 BOTTING Fred, *Gothic*, op. cit., p. 74. Citation de RADCLIFFE Ann de 'On the Supernatural Poetry', *New Monthly Magazine*, vol 16, 1826. Traduction originale du texte en anglais: « obscurity leaves something for the imagination to exaggerate ».

obscurité (illustration 35), prenant la forme d'une image manquante, d'un vide. Comme l'a écrit Jean-Louis Leutrat, « Le malaise naît du vide. [...] Le malaise est l'antichambre de l'angoisse »⁵⁶. Ainsi, ces travellings créent de l'angoisse en créant de l'obscurité. Le sentiment d'enfermement et de menace qui en ressort est alors renforcé par le manque d'informations dont le récit est constitué.



Illustration 35: De haut en bas : It Comes at Night [12:06] ;[15:31] ; [18:47]

56 LEUTRAT Jean-Louis, *Vie des fantômes : le fantastique au cinéma*, op. cit., p.37

3.2. La subjectivité

Les travellings subjectifs sont les plus intéressants à analyser dans le genre de l'épouvante car par le « hors-champ radical »⁵⁷, le réalisateur peut facilement nous mettre dans l'erreur en omettant d'informer la source du regard. Le travelling avant « autonome » comme l'appelle Antoine Gaudin, n'est pas le plus efficace pour que le spectateur s'identifie au personnage. Ainsi, ce point de vue réfère le plus souvent dans le genre de l'épouvante à un danger extérieur surveillant sa proie (cf. *chapitre 4 : le travelling-voyeurs*), Cependant, lorsque ces travellings sont introduits par d'autres plans, tels que les travellings d'accompagnement, et qu'ils donnent au spectateur l'information de l'origine du point de vue subjectif, ils peuvent aussi apporter une atmosphère pesante et inquiétante au sein du récit.

3.2.1. Personnage préalablement présenté

Dans ce premier cas, les travellings sont inscrits dans une séquence constituée de plusieurs plans, nous informant alors du ou des personnage(s) présent(s). Dans ce sens, ils peuvent être entremêlés d'autres plans, qu'ils soient fixes ou en mouvement indiquant le contexte de la séquence. La plupart du temps, ce genre de travellings interviennent lorsque le personnage à l'écran est interpellé par un bruit étrange ou d'un phénomène paranormal (un objet qui se déplace tout seul par exemple) et se met à la recherche de l'origine de cette manifestation étrange. C'est le cas par exemple dans *Conjuring*, à la suite de la scène où Roger Perron se réveille dans le salon par un bruit de coups (cf. 2.1.2 travelling latéral). Déambulant dans la maison afin de trouver d'où provient ce bruit, il se retrouve au bout du couloir de la demeure et aperçoit une porte qui s'ouvre toute seule. Alors qu'il s'avance vers celle-ci, un travelling avant subjectif remplace alors le personnage à l'écran. En tant que spectateur, la scène est

⁵⁷ GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique: esthétique et dramaturgie*, op. cit., p.39. Il qualifie "hors-champs radical" l'espace qui se trouve derrière la caméra, la salle de cinéma.

prenante car nous sommes invités à la place du personnage, et nous nous attendons à trouver quelque chose d'effrayant derrière cette porte. Cependant, ce travelling furtif ne nous mènera à rien d'effrayant. La tension chez le spectateur néanmoins ne disparaît pas tout à fait, car s'il n'y a rien dans la pièce, c'est que la nature de ces phénomènes inquiétants est ailleurs. Dans le plan qui suit, Roger se dirige vers les escaliers car il entend encore des bruits mais cette fois-ci à l'étage. Le spectateur en alerte, il se retrouve face à un semblant de *jump scare* lorsque le personnage s'arrête net dans sa course, coupé par sa fille qui se trouve au milieu des escaliers (illustration 36).



Illustration 36: *Conjuring : les dossiers Warren [22:50]*

Ce genre de plan intervient dans le but de faire monter la tension chez le spectateur et de le préparer à une surprise. Dans *Insidious*, nous retrouvons la même technique, mais dans un autre fonctionnement. Vers le milieu du film, après que la famille ait été confrontée à d'innombrables phénomènes inquiétants, Lorraine Lambert (la mère de Josh) décide de révéler le secret d'enfance de son fils afin de les aider à sauver Dalton. Tout en lui expliquant le rêve angoissant qu'elle a pu faire la veille, des images de son rêve sont données au spectateur à travers des travellings. La caméra se déplace alors dans la maison en pleine nuit, placée à hauteur d'homme, de sorte que le rêve de Lorraine soit retranscrit au spectateur. Le mouvement de caméra est fluide, presque fantomatique, de sorte que les images au fur et à mesure que le protagoniste raconte son cauchemar, nous angoissent, même si nous savons que le point de vue adopté n'est pas une menace pour la famille. Ces scènes en mouvement sont interposées à des plans en zoom avant sur Lorraine racontant son histoire (créant ainsi davantage de tension sur ce qu'elle est en train de décrire) et des plans fixes sur les personnages présents à l'écoute de cette histoire. Cette différence dans le rythme de la narration amène, plus que de l'inquiétude,

un certain inconfort sur ce l'on est en train de voir. De plus, l'esthétique sombre et floue de l'image mais aussi du son, comme celui de la pendule qui se fait de moins en moins perceptible, presque étouffé, joue sur ce malaise. Par conséquent, lorsque quelques secondes après, le visage du démon apparaît derrière le personnage de Josh, le spectateur est déjà sous tension et le *jump scare* fonctionne d'autant mieux. Nous sommes aussi surpris que les protagonistes.

3.2.2. La fausse menace

Le réalisateur peut aussi user de ces travellings afin d'inquiéter le spectateur, tout en s'inscrivant dans le récit. Par exemple, dans *Conjuring*, alors que presque la totalité des protagonistes viennent de quitter la maison dans le plan précédent, un travelling avant débute dans un des couloirs de la maison, à hauteur humaine, puis se tourne vers la gauche afin d'observer la petite April à travers la porte à semi-ouverte de sa chambre. On observe la jeune fille à table semblant discuter avec quelqu'un de l'autre côté (coupé de vue par la porte) (illustration 37). Puis, la porte s'ouvre et April s'arrête de parler en se tournant vers la caméra. Le champ de vue est alors dégagé et on voit qu'il n'y a personne d'autre. Le travelling s'arrête quand on entend la voix de la mère : « *à qui tu parles au juste ?* ». On comprend alors que le point de vue adopté était celui de la mère et non d'un potentiel esprit dangereux. Jusqu'à la fin du plan, on s'inquiète en tant que spectateur sur ce qui pourrait épier la petite fille, mais la tension disparaît lorsque nous comprenons que c'était en fait un personnage inoffensif. Cet effet de feinte provient du fait que le spectateur est toujours dans une recherche d'anticipation. En effet, le spectateur selon Bordwell est toujours actif devant un film. Il se crée mentalement des schémas, selon ses connaissances et expériences, lui permettant d'anticiper face à une action. Ainsi, dans un film d'épouvante, le spectateur est souvent confronté à des mouvements de caméra étranges, pouvant prendre le point de vue d'un danger imminent (comme dans *Halloween*).

Ici, le spectateur peut alors s'angoisser pour la petite fille, qui semble être épiée.



*Illustration 37: Conjuring : les dossiers Warren
[22:15]*

3.1. James Wan ou la technique de l'assemblage

Dans ses films, James Wan utilise souvent ces différents types de travellings-personnages en une seule et même scène, montés ainsi en champ/contre-champ. Cette technique rend l'atmosphère d'autant plus angoissante et tendue, car le spectateur est confronté à des plans inquiétants montés les uns après les autres, sans avoir le temps de souffler. Plus les travellings avancent et plus la tension est grande. Ces scènes sont généralement construites par des travellings arrières, face au personnage effrayé, et de travellings subjectifs. Par cet entremêlement de plans, ces scènes créent constamment du hors-champ. Dans *Conjuring 2*, la scène où Lorraine Warren rencontre le démon Valack dans une de ses visions est un très bon exemple. La scène commence alors que Lorraine se réveille dans une pièce, et cherche sa fille. Elle finit par la retrouver effrayée dans le couloir de la maison, et cette dernière lui montre du doigt le démon qui est en face, de l'autre côté. Sur un plan fixe, Lorraine regarde alors Valak, le regard pétrifié de terreur. Lorsque le démon sort du champ, la jeune femme se dirige vers la pièce où il s'est rendu. En champ-contre-champ, deux travellings s'interposent, le premier en mouvement arrière figurant Lorraine de face en train de marcher, et le second en subjectif, lent et saccadé. La scène paraît alors interminable pour le spectateur tant la tension atteint son paroxysme par cette interposition des plans. Le dernier

travelling se termine sur la porte que Lorraine ouvre (toujours en subjectif), et de ce fait amène le spectateur dans la pièce où le danger est présent et où le personnage se retrouvera attaqué par le démon. Ces travellings, comme ceux que nous avons analysés précédemment, servent encore ici à créer de la tension chez le spectateur afin qu'il soit encore plus angoissé pour la suite de la scène et qu'il ressente alors plus de frayeur par la suite. De plus, le couloir étroit présent dans cette scène peut opprimer le spectateur. Comme nous l'avons vu précédemment dans le chapitre 2.3.1 *Sentiment d'enfermement par le décor*, la courte focale utilisée déforme les traits du couloir afin d'écraser les personnages ainsi que le spectateur, et crée une importante profondeur de champs. Le couloir semble interminable, de même que le travelling qui le traverse. D'ailleurs, les motifs de la tapisserie ainsi que les cadres présents sur les murs renforcent ce sentiment d'oppression car la caméra, ainsi que les personnages sont entourés de beaucoup d'informations visuelles.



Illustration 38: *Conjuring 2: le cas Enfield* [42:36 - 43:10]

Si nous analysons des scènes semblables dans d'autres films de James Wan, nous ne pouvons ignorer cette théorie tant elle fonctionne à chaque fois. En effet, nous retrouvons ce genre d'agencement dans *Insidious*, lorsque Renai aperçoit un garçon qu'elle ne connaît pas dans sa maison, ainsi que dans *Conjuring* quand Carolyn Perron (la mère de famille), après avoir entendu des clappements de main, cherche qui de ses filles s'est levée durant la nuit et se rend compte qu'elles dorment toutes. Elle finit par se faire enfermer dans les escaliers du sous-sol, avec quelque chose d'inquiétant.

James Wan laisse généralement peu de répit aux personnages ainsi qu'aux spectateurs, et enchaîne les séquences inquiétantes. Par ce dispositif, il empêche le spectateur de se remettre de ses émotions et enchaîne les scènes effrayantes les unes après les autres. Les travellings-personnages utilisés permettent par le mouvement de créer du hors-champs en continu, laissant ainsi le spectateur dans l'attente et l'inquiétude d'une menace pesante autour des personnages. De plus, cela permet d'installer une atmosphère oppressante et angoissante afin de garder le spectateur sous tension pour la suite du récit. Ici, soit le travelling laisse voir des détails étranges au spectateur, le laissant alors émettre des hypothèses sur la suite du récit, et s'inquiéter pour le sort des personnages ; soit il ne fait preuve d'aucune anticipation sur le récit en suivant les réactions des personnages même, et inquiète par la même occasion le spectateur, incapable d'anticiper l'action. Dans les deux cas, ces mouvements de caméras participent à l'élaboration d'une atmosphère étrangement inquiétante, et prépare le spectateur pour des scènes plus effrayantes jouant sur la surprise.

4. LE TRAVELLING-VOYEURS

Le voyeurisme a une relation très étroite avec le cinéma. En tant que spectateur, nous sommes toujours à la place de celui qui regarde, qui observe dans le noir, à l'abri des regards de ceux qui sont observés. C'est d'ailleurs ce que Christian Metz a démontré dans son livre *Le signifiant imaginaire* : « l'exercice du cinéma n'est possible que par les passions perceptives : désir de voir (= pulsion scopique, scotophilie, voyeurisme) »⁵⁸. Cependant, ici la notion de voyeurisme dont nous allons discuter réfère aux scènes où nous avons l'impression en tant que spectateur d'adopter le point de vue d'un sujet diégétique qui observe d'autres personnages du récit. Cette composition voyeuriste, « typique de ces situations où l'on ne veut pas présenter à l'image celui qui regarde »⁵⁹ fonctionnerait dans un premier temps par la présence d'un obstacle à l'écran :

Dans le film policier ou d'horreur, lorsqu'un personnage rentre seul chez lui le soir, une image mangée de feuillage nous fera induire avec assurance qu'un méchant l'observe et l'attaquera peut-être. C'est bien l'illisibilité partielle du champ qui produit le « hors-champ de la caméra », par opposition sensible pour le spectateur avec la transparence censée dominer dans le cinéma narratif. A l'intérieur de ce régime, l'absence de transparence est significatif, clair même.⁶⁰

Ainsi, nous rencontrons souvent ce type de plan au sein du genre de l'horreur et de l'épouvante, car rien n'est plus autant effrayant que le non vu. L'indice d'une présence d'un danger invisible. Or, dans les films comme *Halloween*, le danger est physique, caché certes, mais peut être vu des personnages au moindre faux-pas. Le spectateur, mis dans la confiance dès les premières minutes du film, sait qu'il a à faire à Michael Myers. Dans l'épouvante, le danger étant l'invisible (les spectres dans l'imaginaire collectif, pouvant choisir de se rendre visibles ou non aux yeux des vivants), le spectateur doit faire face à des personnages à priori en danger mais sans en connaître la source véritable. Le spectre ou le démon relève du paranormal, par conséquent les moyens de défense contre celui-ci aussi. Un spectateur novice de cette sphère surnaturelle, ou du moins du genre de l'épouvante, se retrouve alors inapte à toute anticipation pour la

58 METZ Christian, *Le signifiant imaginaire*, *Communications*, Union générale d'éditions, vol. 23, n°1, 1975, p.41.

59 VERNET Marc, *Figures de l'absence*, *op. cit.*, p. 34.

60 *Ibid.*, p. 35.

suite du film. Mais ici, le travelling, nous le verrons, ne déplace plus vers le danger, il le représente.

4.1. La caméra observe

4.1.1. Le travelling révèle la présence surnaturelle au sein du récit

Dans le genre de l'épouvante, le réalisateur peut faire appel à de nombreux procédés pour suggérer une présence surnaturelle au sein du récit au spectateur, comme par exemple, montrer des objets se mouvoir seuls, à l'insu des protagonistes, ou une musique angoissante, presque caverneuse, annonçant l'arrivée d'un danger fantomatique. Prenant inspirations des films d'horreur comme *Black Christmas* ou *Halloween*, le mouvement de caméra en lui-même peut indiquer la présence d'entités surnaturelles. C'est le cas, par exemple, dès le début du premier volet de *Conjuring*. En effet, le film introduit la famille Perron à travers un plan qui nous montre clairement une présence au sein de la maison où la famille emménage. La scène suit le générique d'ouverture par un fondu entre le fond noir du générique et la première image de la maison qui est une fenêtre à carreaux donnant sur l'extérieur. Par défilement par le haut, le titre imposant en jaune laisse place au décor intérieur de la maison vide de la famille Perron. Le contraste étant élevé jusqu'à la dernière note de musique accompagnant le générique, la fenêtre est alors enveloppée d'ombre. Puis, lorsque que le contraste s'estompe, c'est la lumière extérieure qui prend alors le dessus sur l'image. L'intérieur reste sombre et les couleurs fades, à l'image du reste du film. Le défilement du générique terminé, la caméra débute un travelling avant vers la fenêtre, de sorte que l'on se concentre sur ce qu'il se passe à l'extérieur. Nous pouvons alors apercevoir une voiture et un camion s'approchant vers la maison. Ici, il n'y a plus aucune musique, nous pouvons seulement entendre des enfants chanter (le spectateur peut alors aisément deviner que cela provient des voitures à l'extérieur). Un sous-titre apparaît en dessous de la fenêtre

laissant indiquer l'année et le lieu où se déroule la scène, et donc l'histoire (illustration 39).



Illustration 39: Conjuring: les dossiers Warren [06:31]

Puis, la voiture s'arrête devant la maison, et la caméra, toujours placée à l'intérieur, continue son mouvement vers l'avant, comme pour mieux voir à travers la fenêtre et épier les nouveaux arrivants. Alors que la fenêtre prend tout le cadre de l'image, la caméra continue d'avancer plus lentement, de sorte que l'on se concentre sur les paroles et les gestes des protagonistes. Les carreaux de la fenêtre en deviennent même flous, dû à l'utilisation d'une longue focale, écrasant ainsi l'espace et la profondeur de champ, mais se focalisant sur les personnages à l'extérieur de la maison. Le motif de la fenêtre en lui-même créé une frontière permettant de cadrer le regard du spectateur sur les protagonistes. Par ce sur-cadrage, le sentiment de voyeurisme est donc renforcé, d'autant plus que le regard ne peut passer que par la fenêtre, et enferme le spectateur dans l'espace mystérieux et à priori vide de la maison. De ce fait, ce regard crée une certaine distance psychologique avec la famille Perron et le spectateur, ce qui enlève la présentation transparente habituelle des personnages puisqu'elle insiste plutôt sur le statut de victimes potentielles. Puis, alors que les protagonistes se dirigent vers la gauche de l'image, la caméra, toujours orientée vers l'avant et de l'intérieur de la maison, effectue un travelling latéral suivant ainsi le déplacement de la famille. Nous passons alors devant le mur, puis la deuxième fenêtre, jusqu'à la porte d'entrée au moment même où la famille Perron entre dans la maison par celle-ci. La

caméra s'arrête alors dans le mouvement et les protagonistes, pénétrant chacun leur tour dans la demeure, ne semblent pas remarquer la présence de la caméra. Ainsi, la caméra ne peut pas représenter un voyeur physique, comme dans *Halloween*, mais le mouvement de caméra est trop orienté, trop dirigé vers les personnages, pour ne pas signifier quelque chose. En effet, ce mouvement semble vouloir avertir le spectateur, mais étant donné que le film commence à peine, le spectateur ne sait pas à quoi les personnages vont être confrontés. Cela rend la scène d'autant plus troublante, car nous savons qu'il y a quelque chose à comprendre, mais cela nous échappe. Comme une conscience de la caméra elle-même. Dans la suite du plan, la caméra se baisse en panoramique vertical vers le chien de la famille, refusant d'entrer dans la maison (ce qui, au sein de l'épouvante, ne présage rien de bon pour la suite du film). Cette insistance sur l'animal, lorsque l'on sait que celui-ci sera retrouvé mort quelques dizaines de minutes plus tard, ne peut être anodine. La caméra, par le mouvement, nous indique le danger présent, si elle ne représente pas le danger en lui-même. De ce fait, ce mouvement possède une fonction narrative : il anticipe sur la suite du film en essayant de signifier au spectateur l'omniprésence du danger. De plus, le fait que la fenêtre disparaît en ne laissant aucun obstacle à la vue dans la suite de cette scène n'empêche pas l'effet voyeuriste. En effet, Marc Vernet explique que :

l'inverse peut être vrai avec un champ totalement dégagé, libre de tout obstacle à la vue, ce qui confirme s'il en était encore besoin l'importance du contexte diégétique, tel qu'il est globalement saisi et mémorisé par le spectateur, et non simplement tel qu'il est représenté en un plan ou deux, en conformité avec les règles du réalisme.⁶¹

Ici, le contexte diégétique, donc le fait que le film se place dans le genre de l'épouvante, amène un caractère surnaturel qui peut alors expliquer la présence d'un témoin invisible. Cette scène suit le générique expliquant le travail de démonologues de Lorraine et Ed Warren, ainsi qu'une première séquence retraçant leur enquête sur la poupée Annabelle, possédée par un démon. De ce fait, le spectateur est déjà ancré dans le paranormal dès les premières minutes du film, le travelling voyeur fait alors écho aux séquences précédentes en exposant bel et bien le point de vue d'un potentiel fantôme qui serait déjà présent dans la demeure. Cette

61 VERNET Marc, *Figures de l'absence*, op. cit., page 35

subjectivité cependant nous échappe car nous ne pourrions jamais être certain du point de vue adopté par la caméra. Enfin, plus tard dans le film nous comprenons à travers le récit que c'est bien la maison qui est hantée depuis des années par une multitude d'esprits torturés. Cette présence invisible, qui observerait les nouveaux arrivants, serait alors tout à fait explicable et cohérente. Ce travelling amènerait alors le spectateur à s'angoisser dès le départ pour les personnages, car ils sont déjà en quelque sorte dans une position dangereuse, épiés par une entité invisible.

James Wan utilise beaucoup ce genre de travellings en suivant des personnages à l'extérieur de la maison par une caméra intérieure. C'est le cas par exemple dans *Conjuring 2*, lorsque Lorraine et Ed Warren arrivent pour la première fois dans la maison de la famille Hodgson. Lorraine décide de discuter avec Janet et la rejoint dans le jardin. Le début de cette scène est tournée par une caméra disposée à l'intérieur de la maison, observant les deux protagonistes par les fenêtres. Un premier travelling latéral suit rapidement le déplacement de Lorraine de l'intérieur, passant d'une fenêtre à une autre. Puis, arrivée devant la fenêtre, la caméra effectue un second travelling dans la continuité du premier cette fois-ci lentement vers l'avant, comme pour épier la discussion entre les deux personnages. Le mouvement de la caméra possède un aspect fantomatique, comme un esprit se déplaçant sur un coussin d'air, qui espionne le moindre des faits et gestes de la démonologue, représentant ainsi une menace pour l'entité. Cette façon de filmer la scène, comme si quelqu'un d'autre ancré dans la sphère diégétique était en train d'observer, tend à rendre une atmosphère étrange et angoissante au sein du récit. À travers ce regard menaçant de l'entité, le spectateur prend conscience de la vulnérabilité des personnages.



Illustration 40: Le motif de la fenêtre devient alors important pour un travelling-voyeur. C'est le motif propre au voyeurisme. *Conjuring 2*: le Cas Enfield [01:01:40 - 01:01:50 min]

La caméra, par son mouvement continu étrange et le point de vue qu'elle délivre, se mute presque en sujet invisible du récit. Même si, en tant que spectateur, nous ne voyons pas toujours le danger, les entités surnaturelles, au sein d'un film d'épouvante, sont pourtant présents dans l'en-deçà de la caméra, épiant les faits et gestes des protagonistes. Si, dans l'œuvre de James Wan, ce type de plan est souvent présent, nous pouvons néanmoins retrouver dans d'autres films quelques scènes isolées rendant compte de la présence de l'entité malveillante.

C'est le cas par exemple dans le film *It Follows*, vers la fin du film. En effet, après que Jay ait subi plusieurs attaques de l'entité qui la poursuit, ses amis et elle décident alors d'essayer de la combattre en élaborant un piège au sein de l'ancienne piscine municipale de Détroit. Les lieux désertés suite au déclin économique de la ville, les protagonistes se retrouvent alors seuls dans cet espace quasi abandonné. Ils installent tout un tas d'objets électroniques branchés autour de la piscine, puis Jay se place au milieu de celle-ci afin d'attirer l'esprit frappeur dans l'eau. Après avoir tout préparé, ils se retrouvent dans une interminable attente que l'entité se montre (entité que seule Jay peut voir), et plonge le spectateur dans cette même attente, filmée en plusieurs plans fixes s'enchaînant en fondus. Puis un travelling avant saccadé de quelques secondes débute dans un des couloirs de la piscine (endroit que nous avons vu au préalable au début de la séquence, lorsque les personnages arrivent). Ce mouvement de caméra, marquant un point de vue subjectif, est accompagné d'une musique grave de sorte que ce plan annonce l'arrivée de l'entité à la piscine, et met le spectateur dans la confiance avant que les protagonistes ne s'en rendent compte. Le mouvement saccadé de la caméra renforce cette impression que la caméra s'accapare du point de vue de quelqu'un ou de quelque chose situé au sein de la diégèse. De plus, cette scène représente le *climax* du récit. Le spectateur attend cette confrontation entre l'entité et les personnages depuis le début du film, et les plans fixes de l'attente des protagonistes ne promettent en finalité que l'arrivée du danger. Cependant, le plan annonçant cette arrivée est le seul construit de cette manière dans tout le film. Par cette singularité et la rupture qu'il produit avec le système de représentation établi, ce mouvement ne peut

qu'inquiéter davantage le spectateur en lui montrant quelque chose qui n'est pas censé être présent, à l'image de ce mouvement étrange, et annonce le danger qui surgira quelques secondes plus tard.

4.1.2. *La caméra observe mais semble aussi être vue*

Dans certains cas chez James Wan, la caméra observe mais semble aussi être aperçue, par un des protagonistes présent dans la séquence. Dans le premier film *Insidious*, le danger prend la forme de démons qui veulent s'emparer des corps de Dalton et de Josh (afin de pouvoir revivre dans le monde des « vivants »). Lorsqu'au début du film, le petit garçon monte pour la première fois au grenier (attiré par la porte qui s'ouvre toute seule à son approche), la scène est filmée d'une telle façon que nous avons l'impression qu'il est observé. D'après Marc Vernet, la composition voyeuriste d'un plan ne peut fonctionner qu'avec certaines caractéristiques :

Il y faut par exemple l'indication d'une situation diégétique dans laquelle un personnage vu à l'image est menacé et donc observé par un tiers. Cela posé, il suffira alors de décrocher la caméra du personnage visible auquel elle est d'ordinaire attachée pour la placer à quelque distance, derrière un obstacle à la vue non anthropomorphe pour rendre sensible la présence d'un personnage invisible. Cet obstacle à la vue en premier plan a pour forme privilégiée la grille le feuillage ou un treillis quelconque qui, en offusquant l'objet de la visée, désigne hors-champ un sujet de la vue, la présence dissimulée d'un voyeur embusqué.⁶²

Or, ici, la scène est filmée par deux positions de caméra. La première est placée au centre du grenier, de sorte que nous suivons Dalton comme dans un schéma narratif classique (là où la caméra n'est censée que retranscrire le récit, à travers une narration « transparente »). Quand Dalton entre dans le grenier, c'est cette caméra qui filme alors la scène en plan fixe. Puis, une deuxième caméra, placée au fond de la pièce derrière un mur de meubles entassés, semble observer le jeune garçon (illustration 41). Ainsi, ce plan est composé de la plus importante caractéristique de ce que Vernet identifie comme un plan voyeur, un obstacle à la vue de la caméra en premier plan.

62 VERNET Marc, *Figures de l'absence*, op. cit., p. 34



Illustration 41: Insidious [13:20 min]

Cette scène débute en travelling latéral, de gauche à droite, et semble suivre le petit garçon du regard. Puis, en alternant avec des plans où l'on voit le reste de la famille dans le salon, nous pouvons voir à travers la caméra «transparente» le cheminement de Dalton sur l'échelle afin d'allumer la lumière du grenier. Durant son avancée, un seul plan revient de la caméra placée au fond de la pièce, en zoom avant sur le garçon (comme pour insister sur le fait que ce point de vue *observe* Dalton). Enfin, après sa chute de l'échelle, nous avons un plan fixe en gros plan sur le visage de Dalton qui, attiré par un bruit étrange de craquements, regarde à l'endroit même où la seconde caméra était placée et semble effrayé par ce qu'il voit.



Illustration 42: Insidious [13:50 min]

Par cette scène, nous avons la conviction en tant que spectateur que Dalton est surveillé par quelque chose de malsain, car la caméra semble se cacher volontairement du personnage. Étant donné que le film relève du genre de

l'épouvante, on pourrait penser que celui qui observe, c'est le surnaturel lui-même. Ainsi, ce type de plan révélerait dès les premières minutes du film la présence du paranormal au sein du récit au spectateur, mais aussi à un des personnages. Marc Vernet ajoute que :

ces exposants visuels, qui sont chargés de signifier la présence hors-champ d'un regardeur, sont à la fois compréhensibles et acceptables par le spectateur dans la mesure où le personnage invisible l'est en même temps pour le spectateur et pour le personnage épié figurant à l'image.⁶³

Dans cette scène, cette présence hors-champ d'un regardeur est acceptable d'une part par le fait qu'elle soit «invisible» par le personnage au début de la scène, mais d'autant plus par ce plan où Dalton semble la repérer et prendre peur. La présence est confirmée, mais elle est aussi terrifiante pour le jeune garçon. De ce fait, dès cette séquence, le spectateur peut déjà ressentir de l'inquiétude pour les personnages. De plus, étant donné que la caméra soit dissimulée, elle aussi renforce le sentiment de voyeurisme et d'angoisse qui lui incombe.

Une occurrence similaire est présente plus tard dans le film, lorsque Elise Rainier vient à la rencontre de la famille Lambert. Alors qu'elle pénètre dans la chambre de Dalton, la caméra nous délivre une scène tout à fait étrange. La caméra, placée derrière le ventilateur du plafond, paraît suivre les personnages du regard à travers un travelling latéral prenant la direction opposée de celle des protagonistes (illustration 43). Dans la suite de la scène, Elise semble remarquer cette présence, et commence à en faire une description à son collègue Specks : «*Un visage rouge sang, un corps noir, des sabots, des mains comme des araignées...*». Prise de terreur, Renai décide d'allumer la lumière de la pièce, mais rien n'apparaîtra au plafond. Seul le dessin du collègue d'Elise permettra de montrer ce qu'elle a vu.



Illustration 43: *Insidious* [51:58 - 52:11]

63 VERNET Marc, *Figures de l'absence*, op. cit., p. 35.



Illustration 44: Le dessin que Specks a réalisé sous les directives d'Elise - Insidious [53:20]

Le travelling présent au début de la scène ne peut que représenter cette créature terrifiante, que seule Elise semble voir. Lorsque nous découvrons le dessin de Specks, l'idée qu'une présence si démoniaque réside autour des protagonistes, les observant discrètement dans l'ombre, ou cachée, peut angoisser le spectateur, car lui ne le voit pas. Dans ces deux scènes, la caméra peut alors réellement représenter l'entité présente au sein du film, d'autant plus qu'un personnage semble aussi la remarquer. Ainsi, par son mouvement et sa disposition, l'appareil filmique peut apporter une atmosphère inquiétante ou un malaise au sein du récit.

4.2 La caméra dans l'action

4.2.1. La caméra ancrée dans le récit

Chez James Wan encore, nous pouvons retrouver dans certaines séquences la caméra prendre part à l'action, comme si le regard que représentait la caméra appartenait à un réel personnage au sein du récit : le surnaturel ou l'entité-personnage. Dans *Insidious* encore, après que la famille ait déménagé suite aux événements surnaturels qui leur sont arrivés, nous retrouvons Renai seule dans la seconde maison. Par un premier travelling avant, nous suivons le personnage de dos déambulant à travers les différentes pièces, accompagné d'une musique diégétique provenant du tourne-disque. Puis, un second travelling remplace le premier lorsque Renai sort de la demeure, mais la caméra reste à

l'intérieur de celle-ci et continue de suivre du regard le personnage (illustration 45). C'est à ce moment que nous pouvons entendre la musique s'étouffer en une autre. Lorsque Renai s'arrête, elle semble se rendre compte de quelque chose et regarde à l'intérieur de la maison. Puis le point de vue change encore avec une caméra extérieure (illustration 46), filmant Renai entrer dans la maison en courant après avoir aperçu la silhouette d'un petit garçon en train de danser dans le salon. Encore une fois ici, la caméra reste dans sa position et se retrouve à l'extérieur, observant Renai paniquée. Le sentiment de voyeurisme est donc encore ici fortement perceptible. Mais à la différence d'une observation passive, la caméra ici semble s'inscrire dans le récit, en réagissant aux agissements des personnages (comme le fait d'observer de l'extérieur Renai entrer dans la maison), mais aussi aux événements surnaturels qui se manifestent (avec une caméra restant ancrée dans la maison alors que le protagoniste en sort). Cette façon de filmer, qui s'éloigne du cinéma classique dans le sens où la caméra est visible pour le spectateur à travers ses mouvements, peut apporter un sentiment de malaise et d'étrangeté au sein du récit.



Illustration 45: Caméra intérieure. Insidious [40:20 - 40:50 min]



Illustration 46: Caméra extérieure. *Insidious* [40:52 - 41:20 min]

D'une part nous n'avons pas l'habitude de voir dans un film ce genre de mouvements, qui pourraient s'apparenter au regard d'un témoin diégétique invisible et non d'une caméra simplement « transparente ». D'autre part, le regard porté par la caméra sur le personnage le rend d'autant plus vulnérable aux yeux du spectateur, car ces plans peuvent donner l'impression que le protagoniste est sans cesse observé par cette entité-personnage, et qu'il n'a donc par conséquent, aucun répit. De plus, le fait que la famille déménage de son ancienne maison aurait dû arrêter les manifestations surnaturelles, car dans la plupart des films d'épouvante c'est la maison qui est hantée. Le spectateur, à la vue de ces plans, sait alors que ce n'est pas le cas et ne peut pas comprendre la situation dès le départ. Cette séquence tend alors à rendre le spectateur dans l'incompréhension et dans un sentiment d'inquiétude vis à vis du récit.

Dans *Conjuring 2*, nous sommes confrontés à un plan qui rend compte du déplacement d'une entité même. En effet, alors que Janet se retrouve une fois de plus éjectée de son lit par une force mystérieuse, elle entend de violents coups à sa porte. Terrifiée, elle décide néanmoins d'aller ouvrir, mais ne découvrira rien derrière la porte. Elle s'aventure donc avec sa lampe torche dans le couloir de l'étage puis dans les escaliers à travers plusieurs travellings-personnages angoissants à cause de la faible luminosité et le silence pesant. Alors qu'elle remarque le fauteuil se balancer seul au rez-de-chaussée, elle s'enfuit dans sa chambre, coince la

porte avec une chaise, et court se réfugier dans son lit. Cette même chaise se retrouvera à ses côtés quelques secondes après, ouvrant ainsi la porte sur le couloir. Puis nous entendons progressivement le plancher grincer sous les pas de quelque chose qui s'approche de la chambre de Janet. Celle-ci, terrifiée, se cache sous son drap. C'est à ce moment qu'apparaît un travelling potentiellement subjectif, s'avançant vers le lit de Janet (illustration 47), entrecoupé de gros plans fixes sur le visage de la petite fille effrayée (illustration 48). Le mouvement de la caméra est saccadé, au rythme des bruits de pas que nous entendons. À la troisième reprise du plan travelling, nous pouvons d'ailleurs percevoir le son d'un souffle sombre et malveillant à l'approche du lit de la jeune fille. Par ce travelling, la caméra nous rend compte du déplacement d'une entité hostile. De plus, l'entremêlement des plans fixes à ce mouvement renforce l'atmosphère inquiétante de la scène. En tant que spectateur, nous sommes à même de nous inquiéter pour le devenir du personnage. Surtout que par la suite, l'entité attaquera Janet ainsi que sa sœur qui est présente dans la pièce.



Illustration 47: Travelling s'approchant petit à petit du lit de Janet. Conjuring 2: le cas Enfield [36:51 - 37:02 min]

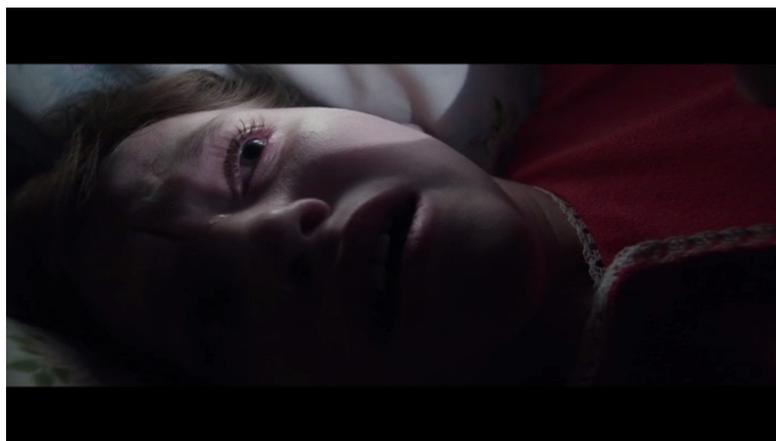


Illustration 48: Janet terrifiée. *Conjuring 2: le cas Enfield* [37:07 min]

4.2.2. Le mouvement agresseur

Puis, dans certains cas, la caméra, par le mouvement, peut passer à l'attaque. Dans *Conjuring* par exemple, nous pouvons voir plusieurs scènes où un personnage endormi se fait tirer le pied par quelque chose d'invisible. La caméra, alors placée à hauteur d'homme, semble être elle-même le sujet de cette attaque. Le premier plan de ce genre se situe vers le début du film, en pleine nuit. Nous sommes dans la chambre de Christine, une des filles de la famille Perron. Le travelling débute aux pieds de son lit, en mouvement vertical vers le haut, de sorte à se retrouver à hauteur du lit. Puis la caméra se déplace lentement en travelling avant vers le personnage endormi. Lorsqu'elle s'arrête, c'est à ce moment que la jeune fille semble être tirée par le bas de son corps. À son réveil, le travelling laisse place à des plans fixes de Christine blâmant à sa sœur cette mésaventure. Plus tard dans le film, nous retrouvons encore la jeune fille endormie dans son lit, en plan rapproché sur son visage, puis la caméra s'éloigne en travelling arrière, de sorte que la caméra se retrouve en hauteur, filmant ainsi le personnage en plongée, comme si quelqu'un était debout en train de l'observer. C'est au moment où la caméra s'arrête que la jeune fille se fait tirer par le pied une première fois, puis une deuxième plus violemment, de sorte qu'elle finit par se réveiller en sursaut. Le mouvement de caméra ne participe plus à l'élaboration de l'atmosphère angoissante, mais la crée en

semblant passer directement à l'attaque. Ici, le voyeurisme est dépassé, car le spectateur ne voit plus simplement un regard, mais une attaque. La caméra semble être présente au sein du récit, comme un personnage invisible participant à l'action. Selon Carol Clover, le regard agressif joue un grand rôle dans le cinéma d'horreur, et représenterait un regard plutôt patriarcal, « le regard agressif, plus ou moins figuré phalliquement, est la condition *sine qua non* du film d'horreur moderne : sa cause, son effet, son point de vue. »⁶⁴ Elle ajoute à cela que « les films d'horreur sont obsessionnellement intéressés par la pensée que le simple fait de fixer un objet peut le terrifier, le mutiler ou le tuer »⁶⁵. De ce fait, il est évident que ce type de regard porté par la caméra tend à rendre le spectateur angoissé pour les personnages présentés dans le champ de vision. Dans la suite de la scène, Christine semble voir l'esprit qui la tourmente derrière la porte de sa chambre, mais elle sera la seule. Ni les autres personnages ni le spectateur ne verra à cet instant le fantôme menaçant. Cette séquence, en jouant sur le caché de toutes parts (l'en-deçà de la caméra qui n'est jamais visible car elle représente une entité invisible, l'obscurité de la nuit, et le fait que l'on ne peut voir la manifestation démoniaque) peut amener le spectateur à ressentir un sentiment d'effroi, et peut s'inquiéter pour le personnage, mais seulement grâce au travelling précédent qui nous permet de savoir qu'il y a un réel danger rôdant dans la maison.

Ainsi, à travers les mouvements étranges de la caméra et les points de vue qu'elle nous transmet, la caméra devient un sujet invisible à part entière du film. Au départ, elle ne représente qu'une présence malveillante au sein du récit, puis petit à petit devient un réel danger pour les personnages. On est à même de se demander si la caméra, au final, ne représenterait pas un tout surnaturel présent dès le début du récit. Tous ces travellings, en outre, par leurs mouvements étranges et le hors-champ qui en découle, créent inlassablement une atmosphère étrangement

64 CLOVER Carol J., *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton University Press, 2015 p. 182. Traduction originale du texte en anglais : « assaultive gazing, more or less phallically figured, is the sine qua non of the modern horror movie: its cause, its effect, its point. »

65 *Ibid.*, p. 182. Traduction originale du texte en anglais : « horror movies are obsessively interested in the thought that the simple act of staring can terrify, maim or kill its object ».

inquiétante, qui permettra alors au spectateur d'être sentimentalement plus ancré au récit, et de pouvoir alors ressentir de l'effroi vis-à-vis du film.

CONCLUSION

Le travelling, nous l'avons vu, est passé d'un outil esthétique et narratif à une véritable technique apportant du sens et des émotions chez le spectateur, telles que le vertige chez Hitchcock, ou la peur chez Carpenter. Mais dans le genre de l'épouvante, ce mouvement de caméra a encore plus d'impact que cela. Nous avons pu voir, à travers les trois différents types de travellings que j'ai pu identifier dans le cinéma de James Wan, que ce mouvement permet premièrement d'informer le spectateur de plusieurs données essentielles pour le récit, telles que l'agencement des lieux, ce qui lui permettra d'être plus sensible à des détails étranges par la suite, par exemple lorsque dans un mouvement de déplacement dans les décors, une silhouette est cachée au fond d'une pièce ; ou alors des indices, permettant au spectateur d'émettre des hypothèses sur la suite du film. C'est le cas lorsque un mouvement de caméra se répète plusieurs fois de la même façon par exemple. Cette répétition permet au spectateur de créer des hypothèses lorsqu'il remarque une figure qu'il a déjà vu plus tôt dans le film, mais aussi permet de créer un sentiment d'inquiétante étrangeté, intimement lié, nous l'avons vu, à la figure de répétition. De ce fait, le travelling permet dans un deuxième temps de participer à la création d'une atmosphère étrangement inquiétante. Par ses déplacements dans des lieux vides, ternes et angoissants tels que les maisons hantées, et en composant avec la mise en scène, les jeux de lumière et même les jeux d'acteurs, le mouvement du travelling peut générer un certain malaise chez le spectateur, comme une oppression. D'autre part, par les mouvements étranges empruntés par la caméra tout au long des films, le travelling rompt avec les codes du cinéma classique et de ce fait apporte de l'étrangeté au récit. En

effet, l'invisibilité du dispositif que prône le cinéma Hollywoodien n'est plus possible dans ces films où les travellings se succèdent, et qu'ils prennent des mouvements tellement étranges qu'ils en sont perceptibles par le spectateur. Enfin, troisièmement, les trois types de travellings sont souvent utilisés en complémentarité chez Wan. Cela renforce d'autant plus l'atmosphère étrangement inquiétante car, de ces mouvements que nous pouvons rencontrer souvent au cinéma, émanent cependant toujours de l'étrange dans l'épouvante, du fait que la présence d'une force surnaturelle soit acceptée dans ce genre. De ce fait, le travelling est bien une forme vecteur d'étrangeté dans ce cinéma d'épouvante. Prenons pour dernier exemple la scène d'ouverture d'Insidious. Le film commence en un long plan-séquence assez lent, construit par plusieurs mouvements de caméras. Au départ, la caméra fait entrer dans le champ une boule lumineuse en travelling vertical, de haut en bas. Puis, la caméra pivote sur elle-même, de sorte que nous comprenons que la boule lumineuse est en fait un plafonnier. En un mouvement lent et fluide, la caméra descend verticalement et nous montre un petit garçon qui dort dans sa chambre. Nous sommes alors en face de lui, dans cette pièce sombre et terne, la caméra placée à hauteur humaine, mais de la taille d'un enfant. Ensuite, en un travelling latéral, la caméra sort de cette chambre et déambule dans le couloir, jusqu'à la cuisine. Ici, nous apercevons l'ombre de quelqu'un derrière la fenêtre. Cette apparition, appuyée par des sons de violons stridents (qui n'étaient pas perceptibles jusqu'à présent), peut créer un sentiment de malaise chez le spectateur dès les premières minutes du film. Cependant, la caméra continue dans son déplacement et se dirige vers l'ombre, qui semble se déplacer vers la droite de la maison. Là, nous nous retrouvons devant une silhouette d'une vieille dame assez terrifiante

portant une bougie. Le plan s'efface, en même temps que les bruits de violons. Puis, le titre apparaît en rouge sang, en même temps que la musique angoissante. Cette première scène du film installe directement le spectateur dans l'atmosphère inquiétante du récit. En se déplaçant à travers les lieux par ce mouvement fluide, la caméra apporte un aspect fantomatique et étrange à l'image. Comme si la caméra représentait un spectre serpentant dans la maison. En réalité, même si rien ne l'explique clairement dans le film, ce mouvement représente le personnage de Josh, lorsqu'il était enfant. En effet, ce personnage à cette époque pouvait pendant la nuit pratiquer des voyages astraux, c'est-à-dire qu'il pouvait sortir de son corps en plein sommeil pour s'aventurer dans « le lointain ». Cependant, une entité malfaisante, l'esprit de la vieille dame, a voulu s'emparer de son corps afin de revenir parmi les vivants. C'est exactement ce que nous pouvons voir dans cette scène. Mais, celle-ci étant la première du film, le spectateur ne peut le deviner. Le mouvement de caméra semble alors inquiétant parce que le spectateur ne peut se douter une seconde qu'il s'agit du point de vue d'un enfant. Il peut plutôt penser que ce regard provient d'un fantôme, de quelque chose d'anormal, de surnaturel. Ainsi, cette scène d'ouverture, par le travelling, participe à l'élaboration d'une atmosphère étrangement inquiétante, et peut par la même occasion mettre le spectateur dans l'erreur.

Justement, il est intéressant de noter que nous pouvons rencontrer ce type de travellings étranges, fantomatiques, dans un autre genre que l'épouvante. Il s'agit du thriller, qui joue sur le suspense afin d'oppresser le spectateur et de le tenir en haleine jusqu'à la résolution finale. En effet, certains films de ce genre usent de cette technique afin de créer de la tension chez le spectateur, mais aussi pour l'induire en erreur si le récit laisse apparaître une possible ouverture

vers un monde surnaturel. C'est le cas par exemple dans plusieurs films tels que *The Machinist* (Brad Anderson, 2004), ou plus récemment, *Shutter Island* de Martin Scorsese (2010) ou encore *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010). Tout au long de ses films, la frontière entre le réel et le surnaturel est omniprésente. La folie étant la résolution des mystères de ces trois films, on pourrait alors penser que les travellings étranges représentent cette folie. Mais au delà de la représentation, ces mouvements de caméra semblent créer une atmosphère identique à celle de l'épouvante. Une atmosphère étrangement inquiétante.

BIBLIOGRAPHIE

Théories générales du cinéma

AUMONT Jacques, *L'image*, Paris, Armand Collin, 2011.

BORDWELL, David et THOMPSON, Kristin, *L'art du film: une introduction*, De Boeck Supérieur, 2014.

BRISELANDE Marie-France et MORIN Jean-Claude, *Grammaire du cinéma*, Paris Nouveau Monde éditions, coll. « Cinéma », 2010.

DELEUZE Gilles, *L'image-mouvement : cinéma 1*, Les éditions de minuit, 1983.

DELEUZE Gilles, *L'image-temps : cinéma 2*, Les éditions de minuit, 1985.

GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 117.

MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, Armand Collin, Paris, 2002.

La narration et le point de vue

BORDWELL David, *Narration in the fiction film*, Madison, Wisconsin, The University of Wisconsin Press, 1987

JOST François et GAUDREAU André, *Le récit cinématographique*, Paris, Nathan, 1990

JOST François, *L'Oeil-Caméra : entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1987, p. 80.

METZ Christian, Le signifiant imaginaire, *Communications*, Union générale d'éditions, vol. 23, n°1, 1975

SMITH Murray, *Engaging characters: fiction, emotion, and the cinema*, Oxford, Clarendon Press, 1995

L'esthétique

MITRY Jean et KING Christopher, *The aesthetics and psychology of the cinema*, Indiana University Press, 1997.

Dictionnaires de termes cinématographiques

BEAVER Franck, *Dictionary of Film Terms : The Aesthetic Companion to Film Art*, Twayne Pub, 1994.

JOURNOT Marie-Thérèse, *Le vocabulaire du cinéma*, Paris, Armand Collin, 2004.

VALLET Yannick, *La grammaire du cinéma, de l'écriture au montage: les techniques du langage filmé*, Paris, Armand Colin, 2016

Cinéma d'horreur / épouvante

CHEVALIER-CHANDEIGNE Olivia, *La philosophie du cinéma d'horreur : effroi, éthique et beauté*, Paris, Ellipses, 2014.

CLOVER Carol J., *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton University Press, 2015.

DREYFUS Jean-Paul, *Films d'épouvante*, La Revue du Cinéma, p. 23-33.

DUFOUR Eric, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Presses Universitaires de France-PUF, 2006.

HANTKE Steffen, *American Horror Film: The Genre at the Turn of the Millennium*, Univ. Press of Mississippi, 2010.

(DE) LAROCHE Robert, *L'enfer du cinéma, Tome 2. Dictionnaire du cinéma d'épouvante*, Paris, Scali, 2007.

M. SIPOS Thomas, *Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear*, McFarland, 2010.

RADCLIFFE Ann de 'On the Supernatural Poetry', *New Monthly Magazine*, vol 16, 1826.

ROBERGE Martine, *L'art de faire peur : des récits légendaires aux films d'horreur*, Laval, Les Presses de l'Université Laval, 2004.

ROCHE David, *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s : Why Don't They Do It Like They Used To ?*, Univ. Press of Mississippi, 2014.

ROSS Philippe, *Le film d'épouvante*, J'ai lu, 1989.

VENDER KAAAY Chris, *Horror Films by Subgenre: A Viewer's Guide*, Jefferson, Caroline du nord, McFarland, 2016.

WISKER Gina, *Horror fiction: an introduction*, A&C Black, 2005.

WORLAND Rick, *The horror film: An introduction*, Wiley-Blackwell, 2006.

Le fantastique

HENRY Franck, *Le cinéma fantastique*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « les petits cahiers », 2009.

LENNE Gérard, *Histoires du cinéma fantastique*, Paris, Seghers, 1989.

LEUTRAT Jean-Louis, *Vie des fantômes: le fantastique au cinéma*, Paris, Etoile, 1995, coll. « Cahiers du cinéma ».

Le gothique

BOTTING Fred, *Gothic*, Londres, Routledge, 1996.

VERMA Devendra tirée de *The Gothic Flame: Being a History of the Gothic Novel in England: Its Origins, Efflorescence, Disintegration, and Residuary Influences*, A Barkers, 1957.

La spectralité / étrangeté

AGUIRRE Sylvie, *L'ombre de la caméra: essai sur l'invisibilité dans le cinéma hollywoodien*, Editions L'Harmattan, 2002.

BEDOUELLE Guy, *L'invisible du cinéma et les sentiers du rêve*, Marseille, La Thune, 2006.

LEEDER, Murray (ed.), *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era*, Bloomsbury Publishing USA, 2015.

FREUD Sigmund, *L'inquiétante étrangeté*

VERNET Marc, *Figures de l'absence : de l'invisible au cinéma*, Cahiers du Cinéma : éditions de l'étoile, coll. « Essais », 1988.

Sources secondaires sur les films

BROWN Garrett, *Shining et la steadicam*, American Cinematographer, 1980.

LAGIER, Luc et THORET, Jean-Baptiste, *Mythes et masques: les fantômes de John Carpenter*, Dreamland éd., 1998.

LUCKHURST Roger, *The Shining*, BFI : les classiques du cinéma, 2013.

FILMOGRAPHIE

Corpus primaire

- *Insidious*, James Wan (2010)
- *Insidious : chapitre 2*, James Wan (2013)
- *Conjuring : les dossiers Warren*, James Wan (2013)
- *Conjuring 2 : le cas Enfield*, James Wan (2016)

Corpus secondaire

- *Black Christmas*, Bob Clark (1974)
- *Halloween*, John Carpenter (1978)
- *The Shining*, Stanley Kubrick (1980)

- *It Follows*, David Robert Mitchell (2014)
- *It Comes at Night*, Trey Edward Shults (2017)
- *The Autopsy of Jane Doe*, André Øvredal (2017)

Index rerum

Animisme.....	12
Enfermement.....	27, 50, 52, 55, 57, 68, 73
Épouvante...9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 30, 33, 35, 37, 44, 59, 63, 69, 71, 75, 76, 78, 80, 83, 86, 93, 94, 95, 96	
Espace cinématographique.....	36, 61
Espace vécu.....	36
Étrange. 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 28, 31, 32, 35, 37, 38, 40, 41, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 58, 66, 67, 69, 71, 74, 79, 80, 81, 82, 83, 85, 89, 93, 94, 95, 96, 102	
Fabula.....	44
Fantomatique.....	29, 39, 40, 55, 65, 70, 76, 79, 95
Focalisation externe.....	67
Focalisation interne.....	64
Horreur.....	9, 10, 11, 75, 76, 89
Hors-champ.....	10, 32, 59, 61, 62, 67, 69, 72, 74, 75, 81, 83, 89
Inquiétant. 9, 11, 12, 13, 17, 26, 27, 28, 32, 35, 40, 41, 45, 46, 48, 49, 50, 55, 58, 62, 63, 69, 70, 72, 74, 84, 87, 90, 93, 94, 95, 96	
Inquiétante étrangeté.....	12, 46, 50, 93, 102
Jump Scare.....	9
Peur.....	9, 10, 11, 12, 59, 62, 80, 83, 93
Point de vue subjectif.....	27, 69, 80
Shemata.....	45
Syuzhet.....	44
Terreur.....	10, 11, 35, 44, 72, 83
Travelling cognitif.....	23, 24
Voyeur	28
Voyeuriste.....	75, 78, 81

Index nominum

Afpel, Oscar.....	22
Anderson, Brad.....	96
Anderson, Wes.....	33
Aronofsky, Darren.....	96
Ashby, Hal.....	30
Bordwell, David.....	26, 37, 44, 66, 71
Botting, Fred.....	11, 35
Boyle, Danny.....	33
Briselance, Marie-France.....	19
Brown, Garrett.....	29, 30
Carpenter, John.....	26, 93
Clark, Bob.....	26
Clover, J. Carol.....	89
Edison, Thomas.....	22
Freud, Sigmund.....	12, 46, 50
Gance, Abel.....	21
Gaudin, Antoine.....	17, 20, 21, 36, 38, 39, 53, 61, 69
Gaudreault, André.....	61
Girel, Constant.....	20
Griffith, David W.....	21
Hitchcock, Alfred.....	7, 13, 23, 24, 25, 93
Jost, François.....	61, 64, 67
Kubrick, Stanley.....	29
Leutrat, Jean-Louis.....	68
Luhrmann, Baz.....	34
Metz, Christian.....	75
Mitchell, David Robert.....	16
Minnelli, Vincente.....	21
Morin, Jean-Claude.....	19
Neale, Steve.....	29
Øvredal, André.....	16
Pastrone, Giovanni.....	20
Peli, Oren.....	9
Promio, Alexandre.....	19
Radcliffe, Ann.....	10, 67
Roche, David.....	10, 27
Scorsese, Martin.....	32, 96
Shults, Trey Edward.....	16
Smith, Murray.....	64
Souriau, Etienne.....	10
Vallet, Yannick.....	59
Varma, Devendra.....	10
Vernet, Marc.....	78, 81, 83
Vertov, Dziga.....	21
Wan, James.....	7, 14, 15, 17, 30, 35, 37, 40, 44, 48, 49, 53, 56, 58, 59, 60, 62, 72, 74, 79, 80, 81, 84, 93, 94

Table des illustrations

Illustration 1- Panorama de Venise vue du Grand canal.....	20
Illustration 2- Le vagabond, Le Passant.....	23
Illustration 3- Gros plan sur le visage du tueur, Jeune et Innocent.....	24
Illustration 4- Image du vertige de Scottie, Vertigo.....	25
Illustration 5- Dany sur son tricycle, The Shining.....	31
Illustration 6- Regard à la caméra du personnage. Conjuring [07:10].....	40
Illustration 7- La progression de la caméra dans les lieux vides de The Jane Doe Identity agrandi le champs visible par les lumières [04:13 - 04:33].	41
Illustration 8- L'ascenseur, un des deux seuls moyen de sortir du sous-sol, et qui sera bloqué lorsque Tommy et Austin Tilden tenteront de s'enfuir [04:37].....	42
Illustration 9- Plusieurs photographies représentant la famille Tilden (père, mère et fils). Par ce travelling, on nous présente les personnages principaux, et nous comprendrons assez rapidement que l'absence de la mère aura un impact sur la relation entre les deux protagonistes au sein du récit [04:43].....	42
Illustration 10- Le miroir dans le couloir en forme de "L", permettant ainsi de voir si quelqu'un arrive de l'autre côté. Ce motif sera utilisé à plusieurs reprises tout au long du film, laissant apparaître des silhouettes menaçantes [04:52].....	43
Illustration 11- La chaudière, où sera incinéré le chat de la famille dans un premier temps, puis qui prendra feu par elle même plus tard dans le film, engendrant ainsi une fumée épaisse dans les lieux [05:03].	43
Illustration 12- La scène débute hors de la pièce où se déroule l'action. La caméra se comporte comme un réel témoin invisible intra-diégétique, se dirigeant comme par curiosité vers la source du chant. [09:30].....	46
Illustration 13- La caméra passe d'une hauteur égale à celle du personnage à une hauteur supérieure. [09:34].....	46
Illustration 14- Plans similaires sur Renai et le babyphone [10:06].....	46
Illustration 15- Plans similaires [22:10].....	46
Illustration 16- The Conjuring [21:41].....	48
Illustration 17- [15:33].....	49
Illustration 18- [15:37].....	49
Illustration 19- [15:40].....	49
Illustration 20- [15:46].....	49
Illustration 21: Ensemble de photogrammes montrant la chorégraphie de positions et regards entre les acteurs et la caméra. Conjuring 2 : Le cas Enfield [39:42 - 40:54].....	52
Illustration 22: L'obscurité ici présente peut aussi renforcer cette sensation d'oppression chez le spectateur [1:25:39].....	54
Illustration 23: Double travelling suivant l'avancée de la jeune fille dans le couloir [1:25:43 - 1:26:22]. Nous pouvons voir la déformation esthétique qui produit la courte focale sur les lignes verticales des murs, les rendant légèrement courbées.	54
Illustration 24: Les personnages sont installés autour d'une table ronde, les plans rapprochés permettent d'encadrer presque la totalité des participants [1:02:59].....	56
Illustration 25: [1:03:37].....	56

Illustration 26: Gros plans sur les personnages de face, rendant compte de l'inquiétude sur leurs visages [1:03:50].....	56
Illustration 27: [1:03:58].....	56
Illustration 28: Gros plan sur un détail de la scène [1:04:50].....	56
Illustration 29: Travelling circulaire horizontal, enfermant les personnages dans le mouvement de la caméra. Conjuring : les dossiers Warren [49:10].....	57
Illustration 30: Travelling circulaire vertical, oppressant le spectateur par la rotation de la caméra sur elle-même en complémentarité avec la voix de Bill Wilkins. Conjuring 2 : le cas Enfield [56:22].....	58
Illustration 31: Insidious : chapitre 2 [34:57].....	61
Illustration 32: Conjuring 2 : Le cas Enfield [22:40].....	62
Illustration 33: Conjuring : les dossiers Warren [21:20 - 21:30].....	65
Illustration 34: Une chorégraphie fantomatique du regard de la caméra. Insidious [22:20].....	66
Illustration 35: De haut en bas : It Comes at Night [12:06] ;[15:31] ; [18:47].....	68
Illustration 36: Conjuring : les dossiers Warren [22:50].....	70
Illustration 37: Conjuring : les dossiers Warren [22:15].....	72
Illustration 38: Conjuring 2: le cas Enfield [42:36 - 43:10].....	73
Illustration 39: Conjuring: les dossiers Warren [06:31].....	77
Illustration 40: Le motif de la fenêtre devient alors important pour un travelling-voyeur. C'est le motif propre au voyeurisme. Conjuring 2: le Cas Enfield [01:01:40 - 01:01:50 min].....	79
Illustration 41: Insidious [13:20 min].....	82
Illustration 42: Insidious [13:50 min].....	82
Illustration 43: Insidious [51:58 - 52:11].....	83
Illustration 44: Le dessin que Specks à réalisé sous les directives d'Elise - Insidious [53:20].....	84
Illustration 45: Caméra intérieure. Insidious [40:20 - 40:50 min].....	85
Illustration 46: Caméra extérieure. Insidious [40:52 - 41:20 min].....	86
Illustration 47: Travelling s'approchant petit à petit du lit de Janet. Conjuring 2: le cas Enfield [36:51 - 37:02 min].....	87
Illustration 48: Janet terrifiée. Conjuring 2: le cas Enfield [37:07 min]....	88

Table des matières

Remerciements.....	5
INTRODUCTION.....	9
1. HISTOIRE DE LA POÉTIQUE DU TRAVELLING.....	19
1.1. Les prémices du travelling.....	19
1.2. Le travelling utile à l'écriture du récit.....	23
1.2.1. Travellings cognitifs et Hitchcock.....	23
1.2.2. Travellings subjectifs et les slashers.....	26
1.2.3. Le travelling fantomatique et la Steadicam.....	29
1.3. Une typologie des différents types de travellings.....	32
2. LE TRAVELLING-ESPACE.....	35
2.1. Le travelling pour introduire l'espace du récit.....	37
2.2. Les travellings jouant avec les décors	44
2.2.1 Pour l'écriture du récit.....	44
2.2.2. Pour inquiéter le spectateur par l'étrange.....	47
2.3. L'utilisation des lieux pour opprimer le spectateur.....	50
2.3.1 Sentiment d'enfermement par le décor.....	50
2.3.2 Sentiment d'enfermement par le mouvement de caméra: le travelling circulaire.....	55
3. LE TRAVELLING-PERSONNAGE.....	59
3.1. Travelling d'accompagnement.....	59
3.1.1. Filmer le dissimulé.....	59
3.1.2. Le travelling-regard.....	63
3.1.3. Le travelling mis en scène.....	67
3.2. La subjectivité.....	69
3.2.1. Personnage préalablement présenté.....	69
3.2.2. La fausse menace.....	71
3.1. James Wan ou la technique de l'assemblage.....	72
4. LE TRAVELLING-VOYEURS.....	75
4.1. La caméra observe.....	76
4.1.1. Le travelling révèle la présence surnaturelle au sein du récit. .	76
4.1.2. La caméra observe mais semble aussi être vue.....	81
4.2 La caméra dans l'action.....	84
4.2.1. La caméra ancrée dans le récit.....	84
4.2.2. Le mouvement agresseur.....	88
CONCLUSION.....	93
BIBLIOGRAPHIE.....	99
FILMOGRAPHIE.....	103
Index rerum.....	105
Index nominum.....	107
Table des illustrations.....	109

Le travelling dans le cinéma d'épouvante : UN VECTEUR D'ÉTRANGÉTÉ

Le film d'épouvante, mettant en scène de nombreuses forces surnaturelles, a cette capacité de susciter de l'angoisse chez son public. En effet, qui n'a jamais ressenti de l'effroi en voyant dans un film des personnages en proie à un danger inexplicable mais aussi inévitable ? Grâce à de nombreux outils formant les codes du genre, le film d'épouvante s'est ancré dans l'histoire du cinéma en arrivant à provoquer des émotions fortes aux spectateurs. C'est le cas par exemple pour le travelling. En effet, nous verrons à travers trois types de travellings différents, que ce mouvement de caméra participe à l'élaboration d'une atmosphère étrangement inquiétante, engageant les spectateurs à ressentir de l'angoisse.

Terror film, staging many supernatural forces, has this capacity to arouse dread in its viewers. Indeed, who has never felt frightened by seeing in a film characters in the grip of an inexplicable but also inevitable danger ?

Thanks to numerous tools that form the genre's codes, the terror film has become rooted in the history of cinema by provoking strong emotions at viewers. It is the case for example for the tracking shot. Indeed, we will see through three different types of shots, that this camera movement participates in the elaboration of an uncanny atmosphere, engaging spectators to feel dread.