

Documenter l'effroi

Ariel Esteban Cayer

Number 188, September 2018

Les masques du réel

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/89327ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Cayer, A. E. (2018). Documenter l'effroi. *24 images*, (188), 50–54.

Documenter l'effroi

PAR ARIEL ESTEBAN CAYER



↑ Blair Witch d'Adam Wingard (2016)

Loin d'être le premier film d'horreur à jouer avec les codes du documentaire (on se souvient encore du texte explicatif qui ouvre *The Texas Chain Saw Massacre*), *The Blair Witch Project* de Daniel Myrick et Eduardo Sanchez demeure l'un des rares films à établir l'étalon-or d'un sous-genre au complet.

Exception faite de quelques précurseurs tels *The Legend of Boggy Creek* (1972), *Cannibal Holocaust* (1980) ou *The Last Broadcast* (1998), il peut être dit que le cinéma d'horreur « *found-footage* », tel qu'on le connaît aujourd'hui, naît avec le film de Myrick et Sanchez.

Révéle à Sundance en 1999 et passé à l'histoire pour sa mise en marché virale (un site web – chose rare pour l'époque! – et un faux doc télé, *Curse of the Blair Witch*) complétant l'expérience minimale – certains diront insuffisante – du film en tant que tel, *The Blair Witch Project* demeure un objet cinématographique fascinant, relevant presque du cinéma d'avant-garde. Succès populaire de taille, le film résiste pourtant aux conventions narratives d'usage. Il s'agit moins d'un « film » qu'un artéfact qu'on s'imagine trouver quelque part et qui exerce, pour cette même raison, un pouvoir de fascination sur le spectateur (telle la fameuse vidéocassette hantée de *Ringu*, ou encore la VHS sur laquelle Harmony Korine projetait de laisser trainer *Trash Humpers* à sa sortie). Il ne s'y passe pourtant pas grand-chose : trois documentaristes amateurs nommés Heather, Michael et Joshua s'enfoncent dans les bois, s'y tapent sur les nerfs, et s'y perdent à jamais.

L'intérêt demeure toutefois entier, car tout y est pensé de manière à interroger le médium. Les personnages questionnent constamment le rôle de la caméra dans la folie qui s'empare progressivement d'eux, tandis que la notion même de survie devient secondaire à la captation d'une réalité... qui leur glisse finalement entre les doigts. Entre les mains d'Heather en particulier, la caméra devient à la fois un confessionnal (cette fameuse scène où le spectateur peut lire l'effroi sur son visage), un bouclier et la paire d'œilères qui empêche le groupe de s'en sortir. Qui sait? Auraient-ils survécu s'ils avaient arrêté de filmer? Toujours est-il qu'ils ne le font jamais et qu'il devient clair dans cette dernière scène indélébile (où il est question d'un interdit de vision) que c'est dans l'acte de vouloir *voir* qu'ils se perdent résolument. Les personnages intègrent à jamais l'imaginaire inquiétant des bois de Burkittsville ; une image devenue légendaire, qui les embaume un à un, les fige dans le temps telle la Gorgone.

17 ans plus tard, dans *Blair Witch* (2016) d'Adam Wingard (*You're Next*, *The Guest*), c'est au tour du frère d'Heather, James, de devenir fasciné, ensorcelé, par une image : un clip trouvé sur Youtube dans lequel il croit reconnaître sa sœur. Wingard reprend le schéma du film original et bien que la répétition de l'exercice puisse sembler laborieuse, il en résulte une suite conséquente : un film portant à nouveau *sur* l'image, dans lequel une seconde tentative de capter la légende devient l'élément déclencheur – l'acte qui permet à la menace de resurgir.

Dans la franchise *Blair Witch*, la captation est ce qui accorde au surnaturel sa longévité ; ce qui transmet la malédiction à travers le temps, les médiums et les technologies. Wingard troque la caméra unique d'Heather pour une vaste palette de dispositifs vidéos – qu'il s'agisse des petites caméras Bluetooth fixées à l'oreille des protagonistes (permettant un champ-contrechamp relevant du cinéma conventionnel) ; d'une caméra DSLR portée à l'épaule ; d'un appareil miniDV pour l'esthétique rétro, d'un autre attaché à un arbre (pour l'occasionnel plan large) ou même d'un drone (pour les prises de vues aériennes qui rappellent que la forêt s'étend, encore et toujours, à perte de vue).

S'ensuit un montage panoptique à l'ère du tout numérique, où les personnages ne questionnent évidemment plus l'acte en soi. Ici, l'esthétique de l'objet ne découle plus de l'incompétence de cinéastes amateurs, mais bien de l'ubiquité des technologies qu'ils possèdent et manipulent au quotidien. Mais cette accumulation de perspectives permet-elle pour autant de *voir* quoi que ce soit dans les bois hantés de Blair ? Bien au contraire : l'ajout de dispositifs ne fait qu'exacerber les angles morts. Aussi omniprésentes soient-elles, les caméras plus récentes s'avèrent finalement aussi approximatives que les anciennes et les nouveaux cinéastes se heurtent eux aussi à l'impossibilité d'une captation de la « vérité »... jusqu'à devenir à leur tour prisonniers de l'image.

La finale spectaculaire du film de Wingard prolonge celle de 1999 et l'ajuste aux excès de notre époque : plus évoquée que vue, la maison hantée où se concluait le film original est transformée ici en un non-lieu numérique désorientant – un musée des horreurs claustrophobe et anxiogène, qui n'existe que pour (et par) l'interdit de filmer. Plus grande de l'intérieur que de l'extérieur, la demeure déploie de nombreux escaliers qui mènent vers des pièces impossibles et des impasses... Escher apprécierait, à la différence près que cette maison-ci ne peut être esquissée sur papier, ou même par l'esprit ; elle n'existe que sur une vidéo dans laquelle James, comme sa sœur 20 ans plus tôt, se retrouvera prisonnier – réduit au rôle d'acteur dans une malédiction circulaire. Dans le film de Wingard, la caméra devient le seul dispositif à travers lequel il soit possible de voir la sorcière sans périr d'effroi. Logique, donc, que celle-ci s'en prenne, film après film, aux vidéastes qui tentent de l'exhiber.

Il est également question de vidéographie amateur, dans le méconnu *Lake Mungo* (2008) de Joel Anderson, un faux doc d'horreur relatant la mort soudaine d'une adolescente de 16 ans nommée Alice (Talia Zucker). Tourné dans un style documentaire classique (proche des émissions télévisées de type « *true crime* »), le film d'Anderson brouille la ligne entre réalité et fiction, et s'avère d'autant plus prenant qu'il explore le potentiel horrifique de la domesticité et expose les secrets qui se terrent sous l'apparence docile de la banlieue. Outre les fantômes qui infiltrent progressivement le récit par le biais des preuves photographiques et vidéos qui ponctuent l'enquête, Anderson tisse le portrait funèbre d'une famille plongée dans la torpeur du deuil.





↑ Unfriended de Leo Gabriadze (2014)
← Unfriended: Dark Web de Stephen Susco (2018)

Alice, telle une Laura Palmer australienne, ne cesse de réapparaître dans la vie de sa famille, empêchant ses proches de passer à autre chose. Qu'il s'agisse des photos argentiques de son frère qui révèlent son reflet, des vidéos de famille passées au peigne fin, ou, plus tard, d'une mystérieuse série d'images captées sur un cellulaire Nokia (qui offre la terrifiante clé de l'enquête), le médium visuel est encore une fois la voie vers l'au-delà. Les révélations du récit se structurent autour de ces artefacts qu'Anderson lie dès son générique d'ouverture à l'historique de la photographie d'esprits (*spirit photography*). Certaines de ces images s'avèrent des canulars – comme la campagne publicitaire de Blair Witch! –, mais l'ambiguïté perdure bien au-delà. Surtout, la différence entre le vrai et le faux devient fondamentalement inconséquente : *Lake Mungo*, plus qu'un artefact, cherche à *documenter* l'affect du *memento mori* sur une famille endeuillée. La caméra n'enferme plus les démons, elle les dévoile.

Dans *Unfriended* (2014), le producteur Timur Bekmambetov imagine pour sa part un cinéma d'épouvante sans caméra – et fait ainsi passer pour de bon la charge surnaturelle d'un médium à un autre (comme l'avait anticipé *Pulse* de Kiyoshi Kurosawa avec ses fantômes virtuels). De la caméra à l'ordinateur, le réalisateur Leo Gabriadze signe un film écran qui tisse sa trame narrative à même les multiples fenêtres de fureteurs web, applications de clavardage et autres logiciels tels que Skype (un sous-genre auquel s'ajoutent les thrillers *Searching* et *Profile* du même producteur). Ici, une victime de cyberintimidation revient hanter ses camarades sur Internet. Gabriadze nous rappelle que le sous-genre du *found-footage* est principalement une affaire de lieux communs et de visages – l'Internet étant une surface on ne peut plus familière où vivre la violence (d'un spectre ou d'autrui) et à travers laquelle lire l'effroi d'une victime (autant de plans rapprochés qui rappellent inévitablement la confession d'Heather dans *The Blair Witch Project*).

Unfriended: Dark Web (2018) de Stephen Susco est d'autant plus intéressant qu'il abandonne complètement le fantastique pour exploiter nos peurs les plus actuelles. Ici, le virtuel n'est plus un conduit vers le surnaturel : la charge horrifique de l'Internet – de ce qui grouille, pille, tue et se marchande sous sa surface – se suffit désormais. En résulte une synthèse habile du cinéma *snuff* (à la *Faces of Death*), de « l'horreur documentaire » dont il est question ici, de même que de toute la fiction paranoïaque de l'après-Snowden ; un film sur les bas-fonds inaccessibles de l'Internet, ses hackers démiurges, et les jeux cruels auxquels ceux-ci peuvent s'adonner en toute impunité. À défaut d'être complètement crédible, *Dark Web* dérange par la familiarité de ses « décors » digitaux et glace le sang tant il arrive à prendre le pouls de ce qui nous effraie le plus aujourd'hui.

EN 2018, CROIT-ON ENCORE AUX SORCIÈRES? PAR CONTRE,
LA POSSIBILITÉ DE TOMBER SUR UNE VIDÉO DE DÉCAPITATION
SEMBLE, ELLE, BIEN RÉELLE...