

Vladimir Lifschutz

L'ego intermédiaire ou l'authentification de la terreur

Romanica Silesiana 11/1, 150-159

2016

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

VLADIMIR LIFSCHUTZ
Université Lumière Lyon 2

L'ego intermédiaire ou l'authentification de la terreur

ABSTRACT : The article offers an analysis on the mechanisms of fear in movies. How does a fictional work manage to inspire emotion? It is our question here. Starting from Walton's theories, we offer to understand the connections that are created between the viewer and the work itself. Moreover, we explore how a movie can be recognized by the viewer through the process of authentication. It is precisely the matter at hand: fear in movies is the result of a connection between the viewer and a fictional universe. Through the examination of the links between those two, we can reveal how fear works in a certain type of narrative.

KEY WORDS : fear, ego, fictionnal worlds, fiction, game, authentication

Lors de la campagne de promotion du film *Paranormal Activity*¹ (Oren Peli, 2007), nous avons pu assister à une bande-annonce d'un nouveau genre. Il ne s'agissait plus de mettre en avant les images du film mais plutôt de capturer les réactions des premiers spectateurs. Alternant avec des images brèves de l'œuvre, la bande-annonce dévoile les réactions terrifiées du public. Les spectateurs crient, s'enfoncent dans leur fauteuil, sautent sur leur siège ou se cachent le visage. Le montage de la séquence alterne avec des inserts ponctués de superlatifs : « Le film, le plus dérangeant de l'année » ou encore « *Paranormal Activity* a réussi à faire une chose qu'aucun autre film d'épouvante n'avait pas fait depuis 25 ans : être vraiment flippant »². La stratégie de promotion est basée sur l'expérience de la peur. La promesse du film est la suivante : nous vous promettons une expérience terrifiante et unique.

¹ Le film raconte l'histoire d'un jeune couple Micah et Katie qui emménage. Micah décide de filmer chaque pièce de leur maison à cause des peurs de Katie qui est persuadée que des esprits la suivent depuis son enfance.

² Bande-annonce du film : <http://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=18927592&cfilm=140608.html>. Date de consultation : le 10 septembre 2016.

Aussi, la peur est un outil de promotion au même titre que les performances d'acteurs et actrices dans le cadre de certains genres comme le drame ou encore le biopic³. L'exemple de *Paranormal Activity* est loin d'être unique. Rappelons qu'Alfred Hitchcock, lors de la promotion de *Psycho*⁴ (1960), avait fait envoyer une note à chaque cinéma interdisant l'entrée aux spectateurs après le début de la séance. Il avait aussi fait acheter tous les exemplaires disponibles du livre *Psycho* de Robert Bloch dont s'inspire le film (TRUFFAUT et SCOTT, 2003 : 231). L'idée était de préserver la découverte du film et de créer par la même occasion un véritable coup médiatique. Une idée qui se retrouve dans le *trailer*⁵ du film où Alfred Hitchcock en personne propose un tour du lieu de l'action, le motel et la maison familiale de Norman Bates. Véritable coup de maître, le *trailer* permet à son auteur de nous immerger dans l'univers de la fiction sans dévoiler une seule image de l'œuvre.

Même dans les années 1930, les films fantastiques d'Universal promettaient une expérience unique de terreur. La bande-annonce du film *The Mummy*⁶ (Karl Freund, 1932) est un exemple édifiant de la stratégie de vente du film « plus étrange que Dracula, plus fantastique que Frankenstein, plus mystérieux que l'Homme invisible »⁷. L'utilisation des superlatifs avait un objectif similaire au film d'Oren Peli : garantir un divertissement unique façonnée par l'effroi. Dans le fond, les stratégies de communication des films fantastique, d'épouvante et d'horreur ont toujours fonctionné de la même manière : annoncer un film toujours plus effrayant.

Ce choix stratégique est la résultante d'un constat simple : la peur possède un pouvoir d'attraction. Il y a un désir présent chez un grand nombre de spectateurs d'expérimenter ce type d'émotion par la fiction. Nous pouvons lire un livre ou nous rendre au cinéma dans l'objectif d'être effrayé par une œuvre⁸.

³ Les bandes-annonces mettent alors en avant les nominations et la victoire aux diverses récompenses du cinéma.

⁴ Le film raconte l'histoire d'une jeune femme (Marion Crane) qui s'enfuit avec 40 000 dollars appartenant à son patron avant de s'arrêter pour la nuit dans un motel.

⁵ La bande-annonce est inhabituellement longue (6 minutes et 30 secondes). Hitchcock présente aussi des éléments de l'intrigue. Il s'agit presque d'une œuvre dans l'œuvre tant ce *trailer* apparaît comme un film à part entière du cinéaste spécialiste du suspense. Cela ressemble d'ailleurs aux introductions des épisodes de l'anthologie *Alfred Hitchcock Presents* (1955–1962, CBS-NBC).

⁶ Dans les années 1920, des archéologues anglais découvrent le sarcophage de la momie Imhotep qui ne tarde pas à se réveiller.

⁷ Bande-annonce disponible via <<https://www.youtube.com/watch?v=6IzLO9AN6Hc>>. Date de consultation : le 12 septembre 2016.

⁸ Ce constat remonte aux succès des films fantastiques des années 1930 du cinéma américain. C'est à ce moment que les monstres ont envahi les écrans (Dracula, Frankenstein, la momie, le loup-garou, etc.) sous l'influence de l'expressionnisme allemand et d'un contexte sociétal de crise économique. La quête de l'effroi est un moyen pour se libérer de ses propres peurs. En cela, la crise de 1929 a favorisé le développement du genre. On projetait ainsi à travers ces « monstres », ses propres peurs (DELMAS et LAMY, 2005 : 96–97).

La question se pose alors : comment pouvons-nous être effrayés par de la fiction ? Les différents exemples dévoilent une constance à travers l'histoire du cinéma : cela fonctionne. Il y a là un sujet passionnant qui continue d'interroger nos mécanismes internes face à ces récits. La question n'est pas nouvelle, mais la multiplication des réponses demeure. Pourquoi sommes-nous effrayés par des éléments que nous savons non réels ? Il y a dans cette question un grand nombre d'interrogations sous-jacentes que Kendall L. Walton discute dans ses travaux et qui font autorité en la matière : « L'exploration de la fiction comme autre monde et jeu de semblant (*make believe, pretense*) s'est ensuite très largement imposée, dans la lignée des travaux de Kendall L. Walton » (BESSON, 2015 : 32). Nous proposons de partir des réflexions de Walton pour penser le fonctionnement de la peur par les univers fictionnels. En effet, ce dernier s'interroge sur la séparation entre l'univers fictionnel et l'univers réel. Il semble que la question des univers est directement liée aux mécanismes émotionnels qui alimentent des réponses à certains genres de films. Essayons de démêler les nombreuses interrogations qui entourent le mystère de la peur dans la fiction et plus particulièrement au cinéma.

L'une des questions initiales posées par la peur au cinéma est : pourquoi sommes-nous intéressés par des personnages dont nous savons pourtant qu'ils n'existent pas ? Plus largement, quel est l'intérêt de se plonger dans un récit fictionnel ? Depuis les travaux d'Aristote, nous avons connaissance de la capacité des récits à servir d'espace d'apprentissage (ARISTOTE, 1996 : 77–90). Les histoires nous permettent d'imiter, de transmettre et d'apprendre de notre univers. Nous passons donc par un univers fictionnel pour mieux appréhender l'univers réel. La fiction apparaît comme un espace de médiation où l'on quitte volontairement l'univers réel pour mieux y revenir. En cela, les récits fictionnels sont fondamentaux pour l'apprentissage et l'éducation d'un individu. Il existe d'ailleurs un dysfonctionnement neurologique, la dysnarrative « qui affecte la capacité à raconter et à comprendre des histoires » (BRUNER, 2005 : 104). Jérôme Bruner décrit les conséquences d'une telle maladie proche des neuropathologies comme Alzheimer et Korsakov : « Les patients qui en souffrent semblent avoir perdu toute idée d'eux-mêmes, mais aussi toute idée de l'autre » (2005 : 105). Les conséquences sont donc simples : la capacité d'un individu à se construire une identité est grandement perturbée, si ce dernier ne peut assimiler et restituer des histoires. Cela signifie que nous nous construisons par les récits.

Cela n'explique pas la réponse émotionnelle face à ces histoires. Néanmoins, nous avons une idée de l'importance de la fiction dans la vie réelle. Nous pouvons confirmer cela par la place qu'occupent les récits dans l'enfance. L'un des moments emblématiques de la jeunesse est celui de l'histoire avant d'aller au lit. Une partie des enfants réclament et obtiennent un récit (ou plusieurs) avant de s'endormir. Leurs réactions face à cela nous inspirent plusieurs observations.

D'abord, une histoire provoque des réactions dès l'enfance, les récits avec des monstres peuvent effrayer des enfants ou ils peuvent jouer l'effroi pour amuser leurs parents. Les histoires drôles peuvent les faire rire aux éclats. Une grande diversité de réactions est possible dès cet instant, spontanées ou non. De plus, le moment de la lecture est situé juste avant le sommeil. Il est donc fréquent qu'un enfant ait inclus dans ses rêveries des éléments présents dans les récits racontés. Cette remarque amène Walton à s'interroger sur l'héritage de notre enfance dans notre appréhension de la fiction. Il compare, à de nombreuses reprises, la manière dont un enfant joue à « faisons comme si ». Faisons comme si Papa était un monstre et qu'il voulait me manger. L'enfant se met alors à courir, jouant la peur, et son père imite les rugissements d'une créature potentiellement terrifiante (WALTON, 1980 : 10). L'enfant sait clairement que lorsque son père / monstre va le rattraper, il ne risque pas d'être mangé, mais au pire, chatouillé ou embrassé. Il y a donc ici une conscience du jeu qui se rapproche d'un fait simple : lorsque nous regardons un film d'horreur, nous savons que cela n'est pas réel. C'est un autre type de jeu.

Il semble que la question du « faisons comme si » est une question centrale pour appréhender le mécanisme de la peur. D'abord parce que, dès l'enfance, nous appréhendons progressivement la fiction comme un jeu. Un moment où nous pouvons « faire comme si ». Le terme « progressivement » vise ici à nuancer cela. Un enfant appréhende la fiction par paliers. Nous présentons ici une observation personnelle, mais pertinente dans notre sujet. Nous avons pu assister à la réaction d'un enfant de trois ans face à un film d'animation « inoffensif » *Bolt* (Byron Howard & Chris Williams, 2008). Lors d'une scène, l'enfant s'est violemment mis en colère en interpellant l'un des personnages du film par le mot « méchant », avant de fondre en larmes face au comportement de ce personnage. Il était clair que ce moment n'était pas joué, il était spontané. L'enfant était en train de construire son rapport à la fiction et il recevait par moment des passages du film sans la médiation du jeu, du « faisons comme si ».

Nous nous approchons alors au plus près de notre sujet. Un spectateur qui se rend au cinéma et qui regarde un film d'horreur a conscience que c'est de la fiction, que le monstre ne va pas quitter l'écran pour le dévorer. À travers l'exemple imaginaire de Charles allant au cinéma voir un film d'horreur, Walton démontre que la peur ne vient alors pas d'une partie de soi qui décide de croire à quelque chose que l'autre partie refuse, ce qu'il appelle "suspending disbelief"⁹ (WALTON, 1980 : 7). Nous n'oublions pas soudainement que nous sommes au cinéma, face à un film. Walton rejette aussi toute idée de voyage vers le monde de la fiction, nous ne quittons pas la réalité pour la fiction, c'est une chose impossible mise en

⁹ Cela peut se traduire par scepticisme.

scène dans certaines œuvres¹⁰. Par contre, l'auteur propose une réflexion sur le fonctionnement de la peur par le "make-believe"¹¹. C'est par ce procédé que nous pouvons nous immerger dans la fiction :

Cela est une illusion parce que Charles a plus peur qu'il n'est en colère, ou agacé ou bouleversé par le fait que sa presque-peur est provoquée par sa conviction imaginaire d'être en danger. Et cette conviction illusoire que la chose le met en danger est ce qui rend illusoire le fait que la chose est l'objet de sa peur. En bref, ma suggestion est la suivante : le fait que Charles ait presque peur en se rendant compte que la chose le menace illusoirement génère la vérité de sa peur illusoire de la chose¹².

WALTON, 1978 : 14

Lorsque l'auteur utilise le terme "quasi-afraid", il aborde une expérience de la peur et non une sorte de peur spécifique au jeu du "make-believe". Dans son analyse, Walton pense que la peur vient de l'acceptation par Charles de la menace du « slime » qui engendre la peur du monstre. Charles prétend donc être à la merci de la créature. Il y a une notion de jeu proche de celle de l'enfance. Pourtant, ce que Walton n'explique pas, c'est pourquoi Charles décide de jouer le jeu du « prétendons que »/« faisons comme si ». Il décrit un processus basé sur le postulat que Charles va accepter de jouer. Or, tous les spectateurs ne sont pas terrifiés par les films d'horreur. On trouve des réactions très diverses, certains ont vécu l'expérience intensément, leurs cœurs se sont accélérés, ils ont sursauté pendant le film alors que d'autres se sont ennuyés. L'explication de la diversité de ces réactions est fondamentale pour comprendre comment une œuvre peut générer de la peur ou non auprès des spectateurs. L'intuition initiale de Walton apparaît comme la piste à suivre, il y a une dichotomie entre l'univers réel et l'univers de la fiction. Il faut nous intéresser aux univers de la fiction et aux raisons qui nous poussent à « prétendre que ».

Ici, les travaux de deux grands théoriciens des univers fictionnels nous sont indispensables. Thomas Pavel explore les travaux de Walton, il propose une théorie (en littérature) sur l'idée que le lecteur participe à un jeu qui lui fait

¹⁰ Nous pouvons penser à *The Purple Rose of Cairo* (Woody Allen, 1985), *The Last Action Hero* (John McTiernan, 1993), *CinéMagique* (Jerry Rees, 2002). Dans chacune de ces œuvres, des personnages voyagent entre l'écran dit l'univers fictionnel et l'univers dit réel. Évidemment, cela reste un voyage de la fiction à la fiction. Ce sont des œuvres méta-filmiques.

¹¹ Cela peut se traduire par l'illusion.

¹² Citation originale : "What makes it make-believe that Charles is afraid rather than angry or excited or upset is the fact that his quasi-fear is caused by the belief that make-believable he is in danger. And his belief that make-believable it is the slime that endangers him is what makes it make-believe that the slime is the object of his fear. In short, my suggestion is this: the fact that Charles is quasi-afraid as a result of realizing that make-believable the slime threatens him generates the truth that make-believable he is afraid of the slime."

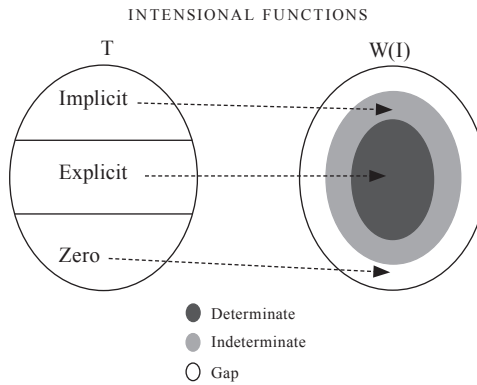
croire au monde de la fiction : “will be taken as”. Pour que les mondes fictionnels fonctionnent, il faut que le lecteur accepte de participer à sa construction. C’est la théorie des mondes *salients*¹³ (PAVEL, 1986 : 56–57) (“salients worlds” ou “salient structure”) de l’auteur : « Il s’agit de concevoir les objets du texte comme appartenant simultanément à deux mondes, soit le monde réel et le monde fictif » (TREMBLAY, 2011 : 20). Pour l’auteur, le lecteur ou le spectateur doit accepter le jeu pour que la fiction fonctionne. Pour cela, il projette un ego intermédiaire qui est à la portée de l’univers de la fiction. Les mondes fictionnels engagent donc, selon cette théorie, à adopter un point de vue intermédiaire. L’ego projeté fait donc office de médiation entre la fiction et la réalité. En cela, les univers fictionnels reposent sur une participation personnelle du spectateur, quel que soit le médium.

L’immersion dans un univers fictionnel dépendrait donc du spectateur capable d’authentifier ou non ces mondes. Lubomir Dolezel apporte un argument supplémentaire à cette idée. Il explique que les univers / mondes fictionnels sont naturellement incomplets et infinis pour une raison simple, toute construction fictionnelle se base sur le monde réel. Or, « notre monde est entouré par une infinité d’autres mondes possibles »¹⁴ (DOLEZEL, 1998 : 13). Tous les mondes fictionnels possèdent donc une base réelle : « Même dans les films de science-fiction, les personnages “vont prendre un verre” dans des cafés locaux » (ESQUENAZI, 2006). Marc Vuillaume rappelle que le terme « fictif » n’est pas un « synonyme de *faux* ou de purement *imaginaire*. Les univers décrits dans les romans contiennent une proportion considérable d’entités importées sans altération notable, de l’univers réel » (VUILLAUME, 1990 : 114). Ainsi, nous acceptons de croire dans un de ces univers uniquement si nous pouvons l’authentifier. Cette question de l’authentification traverse la fiction puisque comme l’explique Pavel, il y a un état double au sein d’un même monde : le monde de « l’état de fait » et le monde qui pourrait survenir par la suite. Cette transformation ne doit pas entrer en contradiction avec l’état de fait renvoyant à l’idée de Gottfried Wilhelm Leibniz qui établit que la possibilité même d’un monde fictionnel dépend de sa nature non contradictoire (PAVEL, 1986 : 44). La fiction rejoue donc sans cesse son authentification auprès de celui qui l’explore.

¹³ *Salient* renvoie à l’adjectif « saillant » en français, mais aussi à l’idée d’un point fort de l’argumentation, à l’idée de trait saillant, frappant. Chez Pavel, les mondes saillants sont donc des éléments qui existent dans deux mondes. La particularité, c’est que ces deux mondes partent de la fiction. Chantale Tremblay donne l’exemple d’Alice et son chat Kitty dans *Through the Looking-Glass*. Kitty est un chat dans le monde d’Alice, mais dans le monde de son imagination, la jeune fille prétend que c’est la reine rouge (TREMBLAY, 2011 : 22).

¹⁴ Citation originale : “our actual world is surrounded by an infinity of other possible worlds”. Pour Dolezel, tous ces mondes possibles sont connectés à notre réalité. Ils partent donc de notre monde pour se former, ils possèdent donc des éléments communs.

Dolezel théorise le développement des univers fictionnels selon le schéma ci-dessous :



Si nous percevons une régularité dans la densité, nous pouvons déduire qu’une fonction intentionnelle à trois valeurs est soutenue par la texture. Elle projette la densité du texte sur le monde fictionnel en structurant sa saturation : la texture explicite construit le domaine déterminé, la texture implicite construit le domaine indéterminé, et la texture zéro, le domaine vague¹⁵.

DOLEZEL, 1998 : 182

Les univers fictionnels sont donc segmentés en trois textures. La texture explicite est ce que l’on voit, la texture implicite est ce qui peut advenir sans contredire la nature de l’univers (nous sommes à Londres, les personnages peuvent donc se rendre dans les différents lieux de la capitale anglaise). Le domaine du vague est plus complexe. Il s’agit d’éléments pouvant subvenir dans la fiction sans que l’on s’y attende (un personnage se révèle être un espion par exemple). Chaque univers de fiction joue sur la porosité de ces frontières pour que les textures implicite et zéro glissent vers l’explicite. À chaque nouvel élément explicite, la question de l’authentification se pose à nouveau. Ce nouvel élément est-il en contradiction avec l’univers fictionnel ? Puis-je continuer à « faire comme si » ?

Les raisons qui nous poussent à projeter un ego intermédiaire dépendent donc de l’authentification d’un univers fictionnel. Ainsi, en acceptant la cohérence d’un univers de fiction, nous projetons un ego fictionnel, ce qui peut nous amener à certaines émotions comme la peur. Walton conclut ses observations ainsi :

¹⁵ “If we perceive a regularity of density, we can say that a three-value intentional function is supported by the texture. It projects the text’s density onto the fictional world structuring its saturation: the explicit texture constructs the determinate domain, in the implicit texture the indeterminate domain, and zero texture the domain of gaps”.

« Selon ma théorie, nous accomplissons la “diminution de distance” non pas en élevant les fictions à notre niveau, mais en nous abaissant au leur »¹⁶ (WALTON, 1980 : 15). Bien que le mode péjoratif apparaisse réducteur, il semble bien que le spectateur doive accomplir un travail pour accepter l'univers de la fiction. Cela demande donc une démarche personnelle qui dépend aussi de sa propre éducation à la fiction. Le sociologue Jean-Pierre Esquenazi parle de *mediacy*, pour décrire l'héritage personnel que nous avons emmagasiné des différents médias (ESQUENAZI, 2010 : 21). Selon notre *mediacy*, nous développons face aux médias des compétences d'anticipation, de reconnaissance et d'authentification. Le jeu apparaît donc comme un élément essentiel de ce procédé. Si nous rejoignons Walton et Pavel sur ces théories, nous souhaitons insister sur un élément précis : la porosité entre le réel et le fictionnel.

Les films qui suscitent la peur sont subdivisés en genre (films d'horreur, le *slasher*, films de monstre, etc.). Ces différents types de films ne nous demandent pas un travail d'authentification similaire. Walton prend l'exemple des monstres pour décrire le processus de la peur. Or, il est évident que les monstres sont un élément non réel. Jusqu'à preuve du contraire, les loups-garous, les momies, les vampires n'existent pas dans le monde réel. Il semble pourtant que les univers des films de « peur » peuvent jouer sur ce que nous appellerons un trouble du réel. Dans le sens où l'univers fictionnel de certains films se place dans une zone grise à mi-chemin entre le réel et la fiction. Pensons aux films de fantôme, d'esprit, d'exorcisme, ces récits jouent sur un trouble dans le réel. Nous ne pouvons pas prouver que ce genre de choses existe, mais nous ne pouvons pas non plus prouver le contraire. Ainsi, le succès d'une franchise comme *Paranormal Activity* entreprend de jouer sur ce trouble en y ajoutant une approche documentaire en *found footage*¹⁷ pour mettre la forme et le fond au diapason. Ce type d'œuvres nous demande alors d'authentifier non seulement l'univers de la fiction, mais par extension notre propre univers. Est-ce que nous croyons aux esprits ? En fonction de la réponse, l'ego intermédiaire peut être davantage exposé que dans le cadre d'un film de monstre. Les films consacrés aux tueurs en série posent une problématique similaire puisque nous savons que cela existe. Nous sommes exposés aux faits divers, aux actualités, aux gros titres de la presse à sensation. Aussi, ce type d'œuvres nous interroge aussi sur notre propre rapport à la réalité. Selon la manière dont nous nous déterminons et dont nous authentifions notre monde, nous pourrions être pris au jeu du « faisons comme si ».

¹⁶ Citation originale : “On my theory we accomplish the “decrease of distance” not by promoting fictions to our level but by descending to theirs”.

¹⁷ Souvent utilisé dans les films d'horreur, le *found-footage* (enregistrement trouvé) présente une partie ou la totalité du film comme un enregistrement authentique. Ce type de procédé est employé depuis les années 1960–1970 avec notamment *The War Game* (Peter Watkins, 1965), *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980) ou encore *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, 1999).

Le film *Régression* (Alejandro Amenábar, 2015) est une véritable démonstration de l'influence de nos propres croyances dans la fiction. Alors qu'un policier est chargé d'enquêter sur les accusations d'une adolescente à l'encontre de son père, il découvre une machination satanique dans sa ville. Reprenant des récits comme ceux consacrés aux sorcières de Salem (DUHOUX, 2015 : 10)¹⁸, le film démontre comment la fiction peut nous amener à élaborer une réalité sous son influence. De la même manière qu'il n'y a jamais eu de sorcières à Salem, il n'y a pas de secte satanique dans le film d'Amenábar. Seulement des mensonges sur lesquelles poussent des réalités fantasmées. La peur trouve son terreau dans l'univers réel et c'est bien de cet univers réel que se forment les univers de fiction. L'authentification de la peur semble être le jeu auquel chaque spectateur est confronté. Accepter ou rejeter l'univers de la fiction, c'est se positionner face au jeu du « faisons comme si ». Il semble qu'on peut ajouter à cela une dimension plus personnelle, ses propres croyances dans l'univers réel. Pourquoi les habitants de Salem ont-ils cru à la présence de sorcières ? C'est parce la religion occupait une place prépondérante dans la société de ces colonies et parce que dans l'univers réel des habitants de Salem, les sorcières appartenaient à la texture implicite du monde. Pourquoi dans le film *Régression* le policier croit-il aux sectes satanistes ? C'est parce qu'il veut protéger la jeune victime et qu'il fait le choix de croire aux témoignages, sous-hypnose, des membres de la famille de la présumée victime. La peur trouve son terreau dans l'indécision entre le réel et le fictionnel. Si nous pouvons être effrayés par des éléments non réels, c'est parce que nous le voulons bien, mais aussi parce que nous pouvons craindre que ces éléments soient le reflet d'éléments réels puisque les univers de fictions proviennent de la réalité. Le processus de la peur au cinéma est un jeu où nous sommes invités à suivre les règles (authentification, « faisons comme si ») avant que ce jeu ne se retourne contre nous en nous interrogeant sur ce en quoi nous croyons. De la croyance, les films façonnent des espaces où nous acceptons d'être à la merci de nos peurs les plus intimes.

Bibliographie

ARISTOTE, 1996 : *Poétique*. Paris : Gallimard.

BESSON Anne, 2015 : *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris : CNRS éditions.

¹⁸ Au XVII^e siècle, un certain nombre d'individus sont accusés de sorcellerie dans les colonies américaines, sur la base d'allégations de jeunes femmes. Beaucoup sont condamnés à mort après avoir été torturés pour confesser leurs hypothétiques « crimes » de sorcelleries. En réalité, il semble que tout cela soit parti d'un simple mensonge.

- BRUNNER Jérôme, 2005 : *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?* Paris : Agora éditions.
- DELMAS Laurent et LAMY Jean-Claude, 2005 : *Larousse du Cinéma*. Paris : Édition Larousse.
- DOLEZEL Lubomir, 1998 : *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- DUHOUX Jonathan, 2015 : *Le procès des sorcières de Salem*. Namur : Lemaitre Publishing.
- ESQUENAZI Jean-Pierre, 2006 : « Constitution de la subjectivité dans les mondes filmiques ». In : Jean-Pierre ESQUENAZI et André GARDIES, dir. : *Le Je à l'écran*. Paris : L'Harmattan.
- ESQUENAZI Jean-Pierre, 2010 : *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?* Paris : Armand Colin.
- PAVEL G. Thomas, 1986 : *Fictional Worlds*. London: Harvard University Press.
- TRUFFAUT François et SCOTT Helen, 2003 : *Hitchcock Truffaut édition définitive*. Paris : Gallimard.
- VUILLAUME Marcel, 1990 : *Grammaire Temporelle des Récits*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- WALTON L. Kendall, 1978 : "Fearing Fictions?". *The Journal of Philosophy*, Vol. 75.
- WALTON L. Kendall, 1980 : "Appreciating fiction: suspending disbelief or pretending belief?". *Dispositio*, n° 52.

Mémoire

- TREMBLAY Chantal, 2011 : *La reconstruction « module » d'un « wonderland » : comment la magie de la lecture opère-t-elle ?*, 140 p. Mémoire, études littéraires, Université du Québec à Montréal.

Note bio-bibliographique

Vladimir Lifschutz est docteur en étude cinématographique à l'université Lumière Lyon 2. Il a soutenu une thèse intitulée « Les séries télévisées : une lutte sans fin » sous la direction de Jean-Pierre Esquenazi et Martin Barnier. Il travaille sur la question des configurations temporelles dans les séries télévisées, mais aussi sur les clôtures de série, les univers fictionnels et la dimension esthétique et narratologique des œuvres sérielles. Il s'intéresse plus largement aux mutations narratives et à l'histoire des récits.