



# L'anonymat du méchant

STUDNIAREK Amanda

## Pour citer cet article

STUDNIAREK Amanda, « L'anonymat du méchant », *Cycnos*, Le Méchant à l'écran. Les paradoxes de l'indispensable figure du mal, 2013, mis en ligne en juillet 2018.

<http://epi-revel2.unice.fr/publication/item/2601>

Lien vers la notice <http://epi-revel2.unice.fr/publication/item/2601>

Lien du document <http://epi-revel2.unice.fr/cycnos/2601.pdf>

ISSN 0992-1893 eISSN 1765-3118

## AVERTISSEMENT

*Les publications déposées sur la plate-forme épi-revel sont protégées par les dispositions générales du Code de la propriété intellectuelle. Conditions d'utilisation : respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle.*

*L'accès aux références bibliographiques, au texte intégral, aux outils de recherche, au feuilletage de l'ensemble des revues est libre, cependant article, recension et autre contribution sont couvertes par le droit d'auteur et sont la propriété de leurs auteurs. Les utilisateurs doivent toujours associer à toute unité documentaire les éléments bibliographiques permettant de l'identifier correctement, notamment toujours faire mention du nom de l'auteur, du titre de l'article, de la revue et du site épi-revel. Ces mentions apparaissent sur la page de garde des documents sauvegardés ou imprimés par les utilisateurs. L'université Côte d'Azur est l'éditeur du portail épi-revel et à ce titre détient la propriété intellectuelle et les droits d'exploitation du site. L'exploitation du site à des fins commerciales ou publicitaires est interdite ainsi que toute diffusion massive du contenu ou modification des données sans l'accord des auteurs et de l'équipe d'épi-revel.*

# EPI-REVEL

Revues électroniques de l'Université Côte d'Azur

# L'anonymat du méchant

The anonymity of the villain

Amanda Studniarek

Université de Toulouse le Mirail 2  
Amanda Studniarek est docteur en études cinématographiques et chercheur au LARA (Laboratoire de Recherches Audiovisuelles), équipe esthétique, à l'ESAV/Université de Toulouse le Mirail 2. Elle a notamment travaillé sur David Lynch, puis sur la thématique du silence, favorisant toujours une dynamique interdisciplinaire, mêlant littérature, musique, arts plastiques et cinéma. Elle est aussi membre du GRIMM (Groupe de Recherches Interdisciplinaires sur la Musique Metal) et a par ailleurs réalisé une quinzaine de courts métrages.

At times, what makes the villain a good villain in a movie is that we cannot see him, or at least not directly. Although this lack of visibility or impossible identification clearly serves the filmic suspense by activating the mechanisms of fear about what cannot be seen, we wish to study how the villain character comes alive without being directly shown, or how some directors manage to make his presence tangible through the anguishing dynamics of invisibility or impossible identification. Focusing on themes such as the mask and the masked, we will dwell upon films using very different strategies, such as *Duel* by Steven Spielberg (TV movie, 1971), *Se7en* by David Fincher (1995), *From Hell* by the Hughes brothers (2001) or *When a Stranger Calls* by Simon West (2006) in order to try and answer the following questions : why is the face of the antagonist all the more daunting as it cannot be seen and his identity remains a blank ? What are the powers granted to the villain and what sound and visual strategies are used in order to conceal him - altogether or only partially ? What is the imaginary world stemming from the various processes involved ? If the identity of the villain is eventually revealed in the movie, what does such a revelation involve ?

anonymity, concealment, *Duel*, the Fantastic, *From Hell*, identity, invisibility, mask, powers, *Se7en*, villain, *When a Stranger Calls*

Sur quoi l'image du méchant se construit-elle lorsque son anonymat est conservé ? Afin de tenter de répondre à cette question, nous nous proposons d'examiner des films comme *Duel* de Steven Spielberg (1971), *Se7en* de David Fincher (1995), *From Hell* des frères Hughes (2001) ou *When a Stranger Calls* de Simon West (2006), exemplifiant des stratégies très différentes pour masquer le méchant ou faire vivre sa présence dans la dynamique anxiogène de son invisibilité, ou de son impossible identification. Autour de la thématique du masque et du masqué, nous démontrerons qu'en dépit de leur différence de parti pris ces quatre films cultivent tous, à leur manière, un système d'oppression, de malaise ou d'insécurité propice à renforcer le pouvoir du méchant. A travers la diversité des moyens visuels et sonores employés (et dans la prise en compte des évolutions techniques), nous mettrons par ailleurs en valeur les thématiques récurrentes, les références ou les outils communs permettant d'asseoir la suprématie du méchant ou d'étendre sa portée.

## Différences de stratégies

Dans *Duel* de Steven Spielberg le seul visage que l'on a du méchant est aussi l'arme par laquelle il menace ou fait pression puisqu'il prend vie à travers la figure métonymique d'un

camion. Celui-ci se substitue au conducteur, devenant, plus que son prolongement, une personnification du méchant. En ce sens, le méchant de *Duel*, désignable en la machine protagoniste du poids lourd, reste néanmoins invisible en tant qu'être de chair et de sang.

Dans *Se7en* de David Fincher, il n'est pas non plus question de révéler le visage du méchant, du moins avant la quatre-vingt-dixième minute. Il s'agit alors de faire vivre sa présence par un système de suggestion, d'instaurer un portrait en creux à défaut de pouvoir l'identifier. S'il n'est jamais montré en train de commettre les meurtres, sa présence se manifeste la plupart du temps de façon indirecte, tel qu'à travers les victimes découvertes par les inspecteurs en charge de l'enquête.

Cette situation se retrouve également dans *From Hell*, où les frères Hughes ont choisi de masquer l'identité de l'assassin contrairement à la BD dont ils se sont inspirés. Comme dans *Se7en*, le méchant – Jack l'Éventreur – apparaît à travers le résultat de ses actes ou l'état dans lequel il laisse ses victimes (corps directement montrés, décrits par les dialogues ou reflétés par l'expression d'horreur et de dégoût sur les visages). Néanmoins, la barbarie qui le caractérise (il torture, égorge, éviscère, prélève des organes) est également figurée à l'instant où il commet les meurtres, ce qui constitue une différence fondamentale avec *Se7en* où ces moments ne paraissent pas. Tout en restant masqué, il est directement représenté en train d'agir.

Enfin, *When a Stranger Calls* repose exclusivement sur l'appréhension. Pendant plus de la première heure du film (de seulement quatre-vingt-deux minutes) le méchant est totalement invisible<sup>1</sup> ; on ne voit ni ses actions – autrement que par un système d'allusion –, ni ses victimes, ni ses armes. L'enjeu du film consiste davantage à révéler le méchant depuis son invisibilité qu'à le masquer, à lui donner corps au-delà de sa voix ou en dehors du téléphone (l'objet ne se substitue pas au méchant, il n'incarne que l'un des moyens potentiels d'expression de sa présence).

## Anonymat

Dans ces quatre films, de nombreux procédés sont employés pour cacher le méchant ou figurer sa présence sans qu'il ne puisse être identifié. Se distingue par exemple la fragmentation avec des plans resserrés (gros plans de doigts, mains, jambes, etc.)<sup>2</sup>. Plus particulièrement dans *Se7en* et *From Hell*, on retrouve également l'utilisation du flou, de l'obscurité ou de l'ombre pour le cacher tout ou partie, la distance et la rapidité des mouvements caméra, les apparitions de dos ou sous forme d'une silhouette noire. Les ombres chinoises et les contre-jours complètent les divers jeux de lumière utilisés dans *Se7en* pour contrarier la perception de son visage (lors de la course poursuite), quand sa présence n'est pas simplement suggérée hors champ par le biais du son. Dans *From Hell*, s'ajoutent encore les plans guillotines et les plongées couvrantes, la suggestion de sa présence par son ombre portée ou les regards de son serviteur, le cocher Netley. La voix de l'Éventreur constitue elle-même un cache ou un masque, puisqu'elle prend la tonalité de l'ombre dans un murmure avoisinant souvent le chuchotement ; autant qu'elle lui est associée, elle empêche son identification. Dans son rôle de masque, elle dissimule aussi ses intentions (vis à vis des futures victimes) par un débit lent et posé contrastant avec la violence qui ne tarde pas à lui succéder. De même, sans trahir son anonymat un certain nombre d'objets deviennent rapidement des identifiants de l'Éventreur (mais aussi des sources de fausses pistes, dans l'exploitation de leur rôle de marqueurs), tels que la cape noire, le haut-de-forme noir et les

---

<sup>1</sup> À la différence de la version de Fred Walton (1979) dont le film ne reprend finalement que les quatorze premières minutes – ici transformées en long métrage.

<sup>2</sup> À l'œuvre au sein des quatre films : lorsque le méchant descend du camion dans *Duel*, lors du générique et de la courte poursuite dans *Se7en*, durant les vingt dernières minutes de *Terreur sur la ligne* (puisque auparavant il ne figure pas à l'écran) et tout au long de *From Hell*.

gant blancs, la mallette tapissée de velours rouge et la panoplie d'instruments chirurgicaux dont elle est garnie – de façon générique le couteau –, le raisin (qui est aussi un indice sur sa classe sociale), l'absinthe, le laudanum, exposant par là même son *modus operandi*. La bande son contribuera à révéler les aspects les plus sombres de sa personnalité, à rendre compte de la sauvagerie qui l'habite.

## Empreinte du méchant : Saisie de départ et mise en perspective

Dans *Se7en* ou *When a Stranger Calls*, les premiers instants du film jouent un rôle capital vis-à-vis de la représentation du méchant puisqu'on y retrouve un condensé des principales caractéristiques du tueur.

Dans *Se7en* par exemple, le seul moment où il est possible d'observer le méchant oeuvrer se situe au générique. Il n'est certes pas en train de commettre un meurtre mais confectionne des carnets, plus tard évoqués comme « son âme déversée sur le papier »<sup>3</sup>. A travers eux, le générique semble pénétrer au plus près de l'intimité du tueur, figurer une dissection de son intériorité en proposant une métaphore du geste meurtrier.

– Qui êtes vous vraiment ?

– Peu importe qui je suis. Cela ne signifie rien [...] Je n'ai rien de spécial. Je n'ai jamais été exceptionnel. Mais cela oui. Ce que je fais. Mon œuvre<sup>4</sup>.

Illustrant cette réplique, le générique ne laisse voir du méchant que ses mains ou ses doigts en train de créer ; au-delà de toute identité, il se caractérise avant tout par le faire. Les actions en jeu sont alors celles de découper, rayer, recouvrir, supprimer, auxquelles s'ajoutent des objets aussi évocateurs que ciseaux ou lames de rasoir, renvoyant aux termes de trancher, taillader, écorcher, blesser, mutiler. Egalement reconduits par la présence de petits hameçons et d'une aiguille, les adjectifs dangereux, agressifs, pointus ou piquants sont ainsi rejoints par les verbes percer, transpercer, perforer, coudre, suturer. Ne serait-ce que par les objets, par les actions menées et le champ lexical qui peut leur être associé, s'installe d'ores et déjà un registre de destruction, de menace ou de violence, préfigurant la barbarie des meurtres à venir. Ce registre est également mis en exergue par le montage, les graphismes et les procédés employés pour altérer l'image. On peut par exemple observer une succession de coupes franches, y compris dans l'enchaînement des surimpressions qui ne sont donc pas adoucies ou enrobées par quelques fondus<sup>5</sup>. Alors qu'à un moment donné un *split screen* vient aussi couper l'image en sa longueur, de nombreux gros plans morcellent régulièrement le corps du méchant, jusqu'au mot *seven* lui-même, à plusieurs reprises tronqué dans ses démultiplications par le cadrage. Sur les sonorités acides et incisives de la musique de Nine Inch Nails, ce travail de découpe est complété par la suggestion de quelques ellipses entre les actions (des coupures dans le temps), ainsi que par de nombreuses ratures et gribouillis apposés sur l'image ou directement grattés sur la pellicule ; entre autres trouées lumineuses, griffures, raclage, effets d'effacement accomplis en post production. Sur ce registre de la destruction ou de la soustraction, vient ainsi se greffer celui de la torture, par exemple en la présence de photos où l'on discerne un être à la bouche crochetée, un autre trépané, parmi d'autres photos de morts ou blessés, mélangées à des textes et des images à connotation sexuelle et médicale. Cette torture se poursuit dans le geste d'assemblage, effectué par le tueur, de certaines de ces photos par transparence, lui permettant d'hybrider les corps ou de créer de nouvelles entités composites, comme une surenchère aux clichés d'individus atteints

---

<sup>3</sup> Par l'inspecteur Somerset lorsqu'il les découvre dans l'appartement du meurtrier.

<sup>4</sup> Dialogue entre Somerset et John Doe en fin de film.

<sup>5</sup> À l'exception de rares fondus au noir venant plonger l'action dans les ténèbres.

de difformités qu'il semble par ailleurs collectionner. Le montage prend lui aussi le relais de cette expérimentation par un jeu de superpositions, perpétuant la perversion qui caractérise le tueur en donnant lieu à de nouvelles fusions ou déformations corporelles. Son sadisme est également véhiculé par la présence de sang, sous forme de gouttes, de taches frottées ou d'éclaboussures venant souiller certaines victimes photographiées ; sang également suggéré par la lumière rouge qui teinte l'eau dans laquelle baignent certaines photos en développement et qui affecte parfois d'autres objets. Dans cette atmosphère morbide encore étayée par les couleurs désaturées de la chair grise des doigts en action, se multiplient les références religieuses, soulignant un nouveau trait de sa personnalité – tel qu'avec la récurrence du mot « God » ou l'insert du mot « repent » (« repentir ») qui peut aussi bien signifier le recouvrement en terme plastique qu'appartenir au lexique religieux. Le côté fétichiste du tueur est également mis en avant, entre autres, avec le geste de conservation d'une mèche de cheveux, adjoint à son côté obsessionnel qui ressort de ses collections, de son écriture, de la démultiplication des mêmes noms et des mêmes chiffres. Parmi ces répétitions, les mentions D-35, C-24, semblant renvoyer à des cotes de livres, préfigurent ses sources d'inspirations<sup>6</sup>. Alors que le générique esquisse le portrait d'un être cultivé, il désigne aussi un être méticuleux comme le sous-entend la manipulation d'une pince à épiler (qui néanmoins évoque encore la soustraction, l'action d'arracher). Cet aspect appliqué et méticuleux tranche donc avec la saleté omniprésente, comme celle que l'on aperçoit sous ses ongles ou au travers des diverses coulures, salissures, giclures, souillures, couleurs brunâtres qui parasitent l'image. Cette saleté apparente sera utilisée tout au long du film pour introduire une atmosphère glauque et malsaine, traduire une impression de décadence et, à travers elle, faire vivre l'empreinte du méchant.

Dans *When a Stranger Calls*, les premiers instants du film constituent également une imprégnation de la présence du méchant. La première séquence a en effet pour fonction de décrire en trois minutes comment le tueur procède, la barbarie de ses actes, l'horreur à laquelle il est associé – soit d'implanter le climat qui servira tout le film. Le son d'ouverture, qui s'élève depuis la tension d'une nappe de drones, correspond naturellement à une sonnerie de téléphone ; comme le titre l'indique, le tueur s'amuse d'abord à contacter ses futures victimes pour les effrayer, avant de les massacrer. Alors qu'il commence par les observer, ce processus d'observation est également transposé par des plans en vue subjective dotés d'une légère altération sur les bords du cadre (suggérant l'utilisation d'un télescope). Le retentissement de la voix de la baby-sitter, qui introduit la catégorie de cible par laquelle il semble obsédé, est aussitôt enchâssé par une première coupe franche s'effectuant emblématiquement sur un bruit de tranchant, comme presque toutes les coupes franches de cet *incipit*. Le deuxième son caractéristique est celui de cris d'enfants, associés à la vision d'une fête foraine qui bat son plein non loin de la maison que le tueur se prépare à attaquer. Sur l'image des enfants qui s'amuse, viendront se greffer divers râles, souffles, bruits de respiration, ainsi que des grognements virulents d'origine animale. Suite aux appels répétés de l'inconnu, la crainte de la baby-sitter ne tardera pas à s'installer dans le ton de sa voix, jusqu'à ce que retentisse son hurlement (juste après l'apparition furtive d'une silhouette à la fenêtre de la maison épiée qui pourrait être celle de l'assassin). Très rapidement s'enchaîneront de nombreux plans courts sur la fête foraine et ses attractions, selon des angles et des mouvements caméra toujours différents, créant un chaos visuel semblant transcrire le carnage en train de se produire (dans des coupes franches non moins évocatrices). L'horreur de la situation viendra du décalage entre ce qui est suggéré d'un point de vue sonore et le contenu des images montrées (joie, naïveté, insouciance à la fête). De même, les cris d'enfants, superposés aux hurlements de la baby-sitter, entretiendront l'ambiguïté de leur nature ;

---

<sup>6</sup> Plus tard, les références bibliographiques évoquées par Somerset ou directement utilisées par le tueur sont Saint Thomas d'Aquin, Dante, Marquis de Sade, Chaucer, Shakespeare, Milton.

transcrivent-ils l'amusement ou bien l'effroi ? Enfin, lors de la découverte des corps au petit matin, l'horreur sera suggérée par l'expression du visage du policier, aussi pris de nausées et d'un malaise ; perpétuant l'idée d'une scène trop insoutenable pour être exposée, le contre champ ne sera pas montré. Après cette introduction, l'action passera à Jill, étudiante et baby-sitter, à qui sera consacré le reste du film.

## Oppression

L'une des stratégies qui peut être employée pour renforcer l'image du méchant est de mettre en place une dynamique d'oppression tel qu'on peut par exemple l'observer dans *Se7en*, *Duel*, ou encore différemment dans *When a Stranger Calls*.

Dans *Duel*, cette oppression se développe notamment à partir du registre de la toxicité et de la notion d'étouffement. Dès le départ, celle-ci est introduite par la chaleur qui semble fortement incommoder la future victime (il transpire, défait le col de la chemise) et par le fait qu'il soit pressé par le temps (en raison d'un rendez-vous). Cette tension augmente lorsqu'il se retrouve derrière le camion qui l'empêche de dépasser et le retarde davantage (avant d'entamer sa traque). D'emblée, le poids lourd s'illustre lui-même par le registre de la toxicité, de l'impureté. Il produit une épaisse fumée foncée, présente des coulures et giclures brunâtres sur sa cuve, affiche un aspect crasseux et poussiéreux, auquel s'ajoutent des marques d'érosion et la double mention « inflammable » qui annonce le danger. Tandis que le fond sonore qui accompagne l'automobiliste en début de film est une émission de radio dans laquelle il est déjà question de nocivité dans la relation à l'autre (un auditeur témoignage de ses difficultés conjugales), cette toxicité du rapport resurgit lors de la première rencontre entre le camion et l'automobiliste, passant par la fumée asphyxiante que ce dernier est contraint de respirer – ou qui l'empêche de respirer (sa densité le fait tousser). Cette confrontation place aussitôt l'automobiliste dans une posture de vulnérabilité (il subit et ne peut éviter), tout en plaçant le camion en position de domination (il impose et démontre un impact). Au-delà de la nature oppressive des événements<sup>7</sup> (sur lesquels le méchant garde ensuite un contrôle permanent), la pollution qui lui est associée tend donc à amplifier sa portée, à étendre son rayon d'action. L'environnement, dans lequel les personnages évoluent, participe encore à cet aspect étouffant par les nuages de poussières soulevés à leur passage. Le désert fournit également l'occasion d'immiscer quelques visions de la faune qui l'habite, telles que serpents et mygales qui complètent la panoplie des évocations toxiques (menace du venin) ; hors de son véhicule, la victime manquera de se faire mordre par certaines de ces bestioles après que le poids lourd ait brisé leur cage<sup>8</sup>. Offrant un contexte d'esseulement, les grands espaces deviennent le piège dont David Mann (la victime) ne peut s'échapper, coincé dans son véhicule et des choix de cadrage appuyant la notion d'enfermement (filmé au travers de l'habitacle, du cadre des fenêtres, du pare-brise, enfermement de son visage dans les différents rétroviseurs).

Cet aspect étouffant est également exploité dans *Se7en*, selon des stratégies néanmoins différentes. Le chef-décorateur, qui avait pour mission de créer un univers délabré, sale et vieillissant, avait aussi reçu pour consigne de systématiquement baisser la hauteur des plafonds, de sorte à susciter un sentiment de malaise et d'oppression<sup>9</sup>. David Fincher explique

---

<sup>7</sup> Proposant un assortiment des pires situations envisageables face à un chauffard : être invité à dépasser alors qu'un autre véhicule arrive sur la voie opposée, être poursuivi, talonné, frôlé, pressé à coups de klaxon, dirigé hors de la route, parfois sous la menace de chuter dans le vide, être poussé pare-choc contre pare-choc devant un passage à niveau (au moment du passage d'un train), se retrouver dans l'impossibilité de quitter le véhicule sous peine de se faire écraser, etc.

<sup>8</sup> En tentant de détruire la cabine téléphonique dans laquelle l'automobiliste se trouve, le poids lourd libère des reptiles et araignées, élevés par la gérante de la station service où la victime s'est arrêtée.

<sup>9</sup> À l'exception de quelques espaces comme la bibliothèque qui devait offrir un temps de soulagement.

d'ailleurs que les murs des pièces reconstituées par son équipe n'ont pas été reculés (Fincher 2001), comme cela se fait souvent pour que la caméra puisse circuler, afin d'accentuer le sentiment de menace et d'étouffement s'ajoutant à l'horreur des scènes de crime. Certaines d'entre elles suggèrent en outre des odeurs irrespirables augmentant la portée de cet effet (vomi, déjections, moisissure, pourriture, état de décomposition, présence d'absorbants d'odeur par centaines, etc.). Amorcé depuis l'ensemble des plans resserrés du générique, l'aspect claustrophobique du film est encore véhiculé par le survol régulier de la ville en des plongées écrasantes, auxquelles s'ajoute le voile permanent de la pluie qui assombrit le film tout en créant une perturbation visuelle et sonore (la pluie ne cessera qu'avec la révélation du visage du tueur). Cet environnement, par lequel se creuse le portrait du méchant, permet ainsi de laisser planer sa présence, sa menace, dans tous les recoins du film.

Dans *When a Stranger Calls* l'oppression ne passe pas par une atmosphère d'étouffement ou d'enfermement, mais au contraire par la notion d'ouverture, et plus précisément par la mise en place d'une perméabilité entre le dehors et le dedans. Celle-ci se manifeste aussi bien d'un point de vue visuel, par les nombreuses baies vitrées qui décroissent les espaces ou par le jardin de l'atrium qui est une façon d'amener l'extérieur à l'intérieur de la maison, que d'un point de vue acoustique par l'indifférenciation du niveau sonore du vent entre l'extérieur et l'intérieur de la maison, son intrusion récurrente (ou celle de chant de grillons, de grenouilles) dans les pièces et couloirs, alors qu'aucune fenêtre n'est ouverte. Cette interpénétration des territoires, ou absence de frontière, crée un sentiment d'insécurité, étayant l'idée que la maison ne remplit pas sa fonction de protection, d'abri et que le danger peut pénétrer à tout instant (si ce n'est déjà fait...). Dans cette lignée, certains plans ou événements tendent à situer le méchant au-dehors, d'autres à le situer au-dedans. Le travelling accéléré par lequel quelqu'un paraît se jeter sur Tiffany, le fait que Jill soit filmée à travers la baie vitrée, depuis les feuillages, ou qu'elle ferme les rideaux pour tenter d'échapper aux yeux du méchant (suite à l'un des appels lui démontrant qu'il suit ses agissements), semblent le placer à l'extérieur. Mais lorsque l'héroïne est filmée à distance depuis l'obscurité des couloirs, que des objets s'interposent entre elle et la caméra (laissant penser qu'une présence dissimulée observe), ou qu'un certain nombre de bruitages suggèrent une présence annexe à la sienne, voire des déplacements, le méchant semble alors se trouver à l'intérieur de la maison. Si ces procédés déterritorialisent en permanence le méchant, le téléphone sera lui-même l'instrument de cette motricité fantomatique puisque, contrairement à la version de Walton où son utilisation induisait un statisme, il lui permet ici de se déplacer sans contrainte, de rester inlocalisable (eu égard aux nouvelles technologies). L'inconnu, qui semble pouvoir librement circuler entre les différents espaces rendus perméables, paraît d'autre part pouvoir se démultiplier (phénomène accru par la rapidité d'alternance des plans caméra, des localisations possibles), parfois au sein d'un même espace. Lorsque les points de vue prolifèrent pour une même séquence (en caméra à l'épaule, aussi génératrice d'un sentiment de vie, d'une présence mouvante), l'étudiante paraît en effet se faire espionner depuis plusieurs endroits à la fois. Le son multicanal (répartition variant selon le dispositif de diffusion) participe également à la suggestion de cette ubiquité, dispersant des bruitages pouvant tous correspondre à des manifestations du méchant. Ayant déjà prouvé son pouvoir d'omniscience (capable de décrire tout ce que fait la baby-sitter), le méchant affirme ainsi son ubiquité et, à travers elle, son omniprésence, semblant pouvoir être partout en même temps, couvrir tous les territoires, tous les espaces à l'intérieur de ces territoires perméabilisés, en vertu de son invisibilité.

## Proximité

Servant le suspense du film, l'anonymat du méchant peut être source de frustration (de ne pas savoir), d'excitation (à l'idée de découvrir), ou d'inquiétude (renvoyant à l'activation

des mécanismes de la peur face à ce qui ne peut être vu). L'un des moyens d'accroître ce climat anxiogène – et de façon intrinsèque la puissance d'impact du méchant, son envergure – est de mettre en scène sa présence dans un rapport de proximité (avec les victimes, les enquêteurs) ; soit de créer la projection d'une proximité avec le danger, qui suggère aussi l'idée d'impuissance.

Dans *When a Stranger Calls*, où l'héroïne se retrouve isolée dans une grande maison moderne, l'hypothèse de cette promiscuité est en permanence étayée par la nature occultantes des plans employés. Les gros plans sur la baby-sitter permettent par exemple de masquer son environnement immédiat où une présence pourrait s'inviter (sans qu'on ne la voie arriver). L'utilisation d'une focale longue, sur les vues subjectives de l'héroïne, réduit le champ de vision projeté et donne à penser que quelque chose se cache sur les côtés. Les travellings arrière, qui l'accompagnent lorsqu'elle se déplace face caméra, masquent ce qui se trouve devant elle ou le danger vers lequel elle avance peut-être<sup>10</sup>. Venant attiser cette tension, l'obscurité, qui envahit pièces et couloirs, occulte une partie de l'espace où la jeune femme évolue, et où le méchant pourrait simultanément se trouver. Un certain nombre de parasites visuels participent également à cette tension en immiscant du mouvement dans la maison, ou de la vie dans l'environnement direct du personnage. Parmi eux, on peut relever l'agitation des branchages ou feuillages – sous l'effet du vent – à travers la baie vitrée, puis sous forme de reflets, d'ombres sur les murs ; la réverbération de l'eau du bassin de l'atrium ou du lac au bord duquel la villa se situe ; les reflets de Jill elle-même sur toutes les surfaces réfléchissantes de la maison, telles que vitres ou acier du frigo ; les projections de la lanterne magique dans la chambre d'enfant ; le passage des oiseaux dans l'atrium. L'intrusion de ces mouvements réactive sans cesse la sensation d'une présence annexe, créant une perturbation autour de la victime (à laquelle pourrait se confondre les mouvements du tueur). Cet ensemble d'éléments rejoignent alors les fausses pistes développées tout au long du film par les diverses installations automatisées de la maison (éclairage, système de brumisation, alarme), par la présence physique des autres personnages (Rosa, Tiffany, Cody, Bobby, le chat), sans compter les fausses pistes sonores : celles générées par les appels téléphoniques et le frigo (dont la manifestation est également exploitée dans la version de 1979) ; les coups sonores subits ou les contrastes sonores là où aucun événement ne se produit ou au contraire l'arrêt subit de la musique ; les vibrations de basses (associées au tueur dès le carnage inaugural) qui tendent à renforcer l'idée d'un événement imminent ou signifier un rapprochement physique du danger. En définitive, alors que les plans occultants et l'ensemble des perturbations – susceptibles de lui être attribuées en vertu de son invisibilité (ou de lui donner corps malgré son invisibilité) – renforcent l'idée d'une promiscuité entre les deux personnages dans l'espace de la maison, ils créent un cumul de tension au bénéfice du méchant, augmentant progressivement son pouvoir. La démonstration d'angoisse de la jeune femme (attitudes, expressions) ainsi que les battements cardiaques qui émergent régulièrement de la bande son (faisant écho à sa peur, à l'impact qu'il a sur elle) serviront encore à intensifier ce pouvoir.

Dans *Duel*, la notion de proximité avec le méchant, soulevée tout au long du film par des coups d'archets particulièrement évocateurs de la bande son de *Psycho* d'Hitchcock (où se retrouvent à la fois les notions de danger, de promiscuité et d'invisibilité, puisque le méchant ne révèle son vrai visage qu'en fin de film), est également exploitée lors de la scène du bar, où l'automobiliste tente d'identifier son agresseur. Le seul indice dont il dispose sur le chauffard, qui effectue les mêmes pauses que lui, correspond aux bottes marron observées sous le masque du camion à l'occasion d'un précédent arrêt. Rapidement, cette information devient source de trouble puisque tous les clients du bar en sont munis : elle acquiert la double fonction de perpétuer le mystère autour de l'identité du méchant et de fournir un motif pour

---

<sup>10</sup> Procédés abondamment employés durant la course poursuite de *Se7en*.



les suspecter tous. L'attardement de la caméra sur le visage de chacun des individus, filmés en gros plans, aura pour fonction d'entretenir cette suspicion, tout en transposant la paranoïa de la victime (aussi développée par quelques zooms auscultateurs). En contrepartie, les têtes se retourneront tour à tour, dévisageant l'automobiliste à travers de longs regards frontaux. L'inscription de ces regards dans des plans resserrés (accusant l'effet d'affront) puis, par contraste, dans une importante distance caméra, ne fera qu'accroître sa position d'intrus et son isolement. Les expressions physiques, les commentaires intérieurs et l'instabilité des mouvements (caméra à l'épaule) qui transposent son malaise ou l'emprise psychologique du chauffard, seront enfin complétés par un épisode d'hystérie qui marquera son départ des lieux. Durant cette séquence du bar, le méchant parvient ainsi à garder son anonymat en dépit d'un rapport de proximité qui inclut une visibilité directe. Il démontre sa capacité à duper, à se jouer de la victime, soit une maîtrise de la situation qui conforte son pouvoir.

Dans *Se7en*, le méchant parvient lui aussi à s'approcher des inspecteurs, affublé d'un costume de journaliste. Mais à la différence de *Duel* – où la victime sait, du moins devine, que le méchant se trouve non loin de lui dans le bar –, le méchant s'approche ici des inspecteurs à leur insu ; le danger s'inscrit donc dans la promiscuité sans toutefois pouvoir être identifié en tant que tel. Au même titre que les inspecteurs se font berner, nous ne saurons qu'a posteriori qu'il s'agissait du tueur. Toutefois, en dépit de cette découverte, il ne nous sera pas possible de poser un visage dessus puisque l'ensemble des axes de la séquence aura été travaillé de sorte à ce qu'il reste masqué. De la même façon qu'il a pu filer entre les doigts des inspecteurs, la séquence ne nous offre pas la possibilité de l'attraper ne serait-ce que visuellement. Dans l'instant comme dans l'après coup, elle renforce le caractère insaisissable du méchant.

## Bestialité et animaux mécaniques

L'un des thèmes employés pour représenter le méchant, et notamment traduire l'ampleur de sa violence ou la monstruosité par laquelle il se définit, est celui de la bestialité.

Dans *From Hell*, où il est question de Jack l'Eventreur, cette thématique est initiée avant même qu'une seule image n'ait surgi. Le son qui ouvre le film est en effet un long grognement qui, après s'être extirpé de la gravité de cordes, se change en souffle diffus empli de chuchotements sous-jacents et se retransforme en râle (tenu jusqu'à ce qu'une flamme vienne illuminer le noir de l'image). D'emblée associé au nom de Jack l'Eventreur – par la citation en exergue sur laquelle il vient se poser<sup>11</sup> –, ce grognement monstrueux revient de nombreuses fois au sein du film, aussi décliné dans le murmure guttural du méchant. Ce son rencontre par ailleurs le motif récurrent des crocs qui nourrit encore la thématique animale. Lorsque le premier meurtre se produit par exemple, des mains surgissent tout à coup des ténèbres pour aspirer la victime. Le seul motif qui reste visible dans l'obscurité est alors un reflet de lame qui frappe, prenant des allures de crocs démultipliant les morsures. Après que les cris et les sonorités tranchantes aient cessés, que le monstre de l'ombre ait achevé son carnage, la signature du méchant retentira dans un grognement caverneux accompagnant le mouvement d'ascension de la caméra sur une tête de gargouille, elle aussi porteuse de crocs. Ces crocs ressurgissent par ailleurs à travers le marchepied du fiacre ; autre objet-signature du méchant. L'arrivée du tueur est en effet marquée par le déploiement d'un marchepied dont le dernier palier comporte des crocs de part et d'autre et qui se déploie à chaque fois sur un son de cisaillement métallique particulièrement tranchant – annonceur du sort réservé aux prostituées. Il projette ainsi l'image d'une gueule grande ouverte dans laquelle les victimes

---

<sup>11</sup> « Un jour, avec le recul, les hommes diront que j'ai donné naissance au XXème siècle », *Jack l'Eventreur*, 1888. Cette citation est apparemment faussement attribuée à Jack l'Eventreur. Néanmoins, ce qui compte ici est le rapprochement entre le son et le nom auquel il vient se superposer.

sont invitées à se jeter. Mais l'objet introduit également un croisement entre le mécanique et l'animal qui tend à accroître l'image de puissance du méchant. En l'occurrence, cette association est à l'œuvre durant les meurtres, tel celui d'Annie Chapman. Lorsque la prostituée pénètre dans le passage obscur indiqué par le cocher, des sifflements de train à vapeur se font entendre – sifflements dont le niveau sonore augmente continuellement et dont l'intervalle se réduit au fur et à mesure qu'elle se rapproche de l'assassin. Au moment où elle se fait attraper, les sifflements sont remplacés par le son du passage du train sur la voie ferrée dans un niveau sonore de proximité, comme si elle se faisait donc happer par le train à l'instant où elle se fait happer par le tueur. Suivant cette analogie entre le tueur et le monstre d'acier<sup>12</sup>, s'immiscent quelques images, quasi subliminales, de l'Éventreur de dos, affairé sur sa victime comme une bête sur sa proie, suggérant que le corps qu'il déchiquette au rythme des sonorités ferroviaires connaît des ravages similaires à ceux qu'un corps pourrait connaître s'il passait sous un train. Sous la lumière stroboscopique qui vient cisailer l'écran (traduisant la violence de l'action tout en empêchant la visibilité du meurtre), on peut donc entendre des cris, à demi étouffés qui finissent par se tordre ou se déformer sous la répétition des coups de tranchant sonores ; cris devenant monstrueux dans le remuement organique opéré par l'Éventreur. L'horreur de la séquence, déjà portée par cette déformation évocatrice d'un passage vers la mort dans une grande souffrance, s'inscrit également dans l'entrevision, par flashes, des images altérées du cadavre de la femme alors qu'il est encore possible de l'entendre crier – autre façon d'insuffler une situation d'impuissance au moment où elle est vivante, de projeter une issue inéluctable. Entretenant la correspondance entre l'homme et la machine, l'extinction du roulement mécanique, qui rappelle les battements accélérés d'un cœur (celui de l'assassin qui s'active, peut-être celui de la victime dans sa douleur), coïncidera avec l'extinction des cris et le départ du tueur. Associant la puissance mécanique à la bestialité animale, ce malmenage visuel et ce déferlement sonore d'une durée de seize secondes développent ainsi l'étendue de la sauvagerie du méchant (*crescendo* au fil des meurtres), insistant sur son aspect aussi féroce qu'inhumain.

À l'œuvre dans *Duel*, l'hybridation mécanique/animal tend également à alimenter une image de puissance, puisqu'en son invisibilité le chauffard endosse les caractéristiques de la machine qu'il conduit. Impénétrable derrière l'opacité des vitres de la cabine, hors d'atteinte dans le corps d'acier qui remplace le sien, il revêt un aspect massif et écrasant, tout au long du film étayé par les mouvements rasants de la caméra à hauteur (ou en contre plongée) des roues géantes, par l'obstruction du camion dans le champ, les gros plans frontaux de l'engin s'approchant (y compris dans le rétroviseur de l'automobiliste qui voit le danger se rapprocher), les gros plans sonores sur son bourdonnement, les travellings avant reprenant sa vitesse et un point de vue en plongée. Mais alors que le masque devient le visage du méchant, le camion semble aussi acquérir une vie à part entière, se transformer en animal mécanique. Suggérant à plusieurs reprises l'image d'un monstre (tel lorsqu'il attend dans l'obscurité d'un tunnel et que ses phares se mettent tout à coup à briller dans le noir) la mise en avant de cette animalité, ou monstrosité, devient aussi la marque de sa vulnérabilité en fin de film. Ce n'est pas la mort du chauffard qui est mise en scène mais celle du camion, dont l'indestructibilité disparaît avec l'émergence d'un cri de bête<sup>13</sup> – identique à celui que l'on pourra entendre à la fin des *Jaws* (au moment où la carcasse du requin sombre au fond de l'océan), ou préfigurant celui des dinosaures de *Jurassic Park* du même cinéaste. Dans cette chute, qui marque la substitution définitive de l'homme en la machine, même l'huile remplacera le sang.

---

<sup>12</sup> Ce rapprochement est déjà à l'œuvre dans le mouvement de descente aux enfers inaugural, effectivement accompagné des bruits mécaniques d'un train à vapeur.

<sup>13</sup> Ou l'affirmation plénière de son animalité.

## De l'ordre du fantastique

Il n'est pas exclu de trouver des évocations surnaturelles dans des films qui ne prétendent pourtant pas appartenir au genre fantastique, notamment pour renforcer l'image de puissance, voire de toute puissance du méchant.

Dans *From Hell* par exemple, le motif des crocs, précédemment évoqué, renvoie également à un imaginaire vampirique amplement développé au sein du film. Il s'additionne à la cape (certes à la mode en cette Angleterre victorienne mais aussi caractéristique des représentations de Dracula), à la façon qu'à le tueur de s'enrouler ou de fondre sur ses proies, au fait qu'il s'en prenne systématiquement au cou des femmes, à quelques éléments gothiques (corbeaux, gargouille, arbre mort, brume, cimetière, architecture, hurlements de loup, grondement de tonnerre), et des références au *Masque du Démon* de Mario Bava ou au *Dracula* de Francis F. Coppola<sup>14</sup>. À cela, s'ajoutent des déplacements tendant vers le surnaturel, comme lorsque l'Éventreur s'apprête à commettre le meurtre de Catherine Eddowes (cinquième meurtre). Pour aborder la prostituée, il surgit d'abord par la voix, au premier plan sonore, tout en restant hors champ. Il effectue ensuite un mouvement latéral en lequel ne transparaît aucun à-coup de pas, traversant rapidement l'écran comme s'il flottait, sous couvert d'un son de drapé et d'un tintement aigu. A la fin de ce mouvement d'une singulière fluidité, nous nous rendons compte que la prostituée devant laquelle il est passé a la gorge tranchée. De même, à la fin de la séquence du meurtre de Polly Nichols (deuxième meurtre), l'Éventreur s'éloigne du cadavre et s'évapore progressivement dans les volutes de la brume londonienne. Sous la lumière d'un réverbère, il retourne à l'état de poussière, disparaissant comme par enchantement dans un son de souffle de vent. Alors qu'à cet instant le film semble sombrer dans le fantastique, laissant planer le doute du genre auquel il appartient, s'enchaîne une série de fondus démultipliant les apparitions de policiers, bientôt enchâssés par les allers et venus accélérés de la foule en *motion control*<sup>15</sup>. Cette succession d'effets indique alors que ce que nous avons vu précédemment n'était qu'un procédé employé pour figurer une ellipse temporelle, dans la lignée de celles qui lui succèdent. Ce n'est qu'après un temps de suspension (prolongé par l'arrivée sans fondu visible du premier policier à l'angle de cette rue) que la nature de la disparition du tueur se trouve donc clarifiée. Après avoir créé l'illusion d'un phénomène surnaturel (par le premier effet), le cumul des procédés souligne qu'il n'y avait là rien de fantastique, que chacun de leur emploi ne faisait que traduire un défilement du temps. Là où d'autres tentent de faire oublier les possibilités techniques, ici les effets cinématographiques désignés comme tels sont aussi sources d'interrogations ou de confusion sur les pouvoirs du personnage – manœuvre permettant d'entretenir le mystère autour de celui qui, dans la réalité, a apparemment pu agir au vu et au su de tous sans jamais se faire attraper. L'ambiguïté des transitions, ellipses ou non ellipses, constituera d'ailleurs un moyen de multiplier les fausses pistes et par ce biais de passer en revue la plupart des théories développées par les éventrologues<sup>16</sup> sur la possible identité de Jack l'Éventreur, jusqu'à la révélation finale qui constituera une proposition d'élucidation en fin de film.

---

<sup>14</sup> Par exemple au travers du fiacre qui surgit de la brume au ralenti (sous un certain angle), au travers de l'ombre de la main qui actionne la poignée avant que la main elle-même ne l'ait atteint, les chuchotements qui entourent la présence du méchant en arrière plan sonore, etc.

<sup>15</sup> La technique permet de garder en mémoire le mouvement de la caméra (entre autres paramètres) et de le reproduire plusieurs fois à l'identique. En vertu de cette répétition, les éléments enregistrés à chaque prise de vue peuvent être assemblés pour composer une seule image ou un seul plan en mouvement. Cette séquence permet notamment de mettre en scène l'accélération et la succession des déplacements de foule au sein d'un seul mouvement de caméra extrêmement lent (qui contient aussi une évolution de lumière relativement rapide puisqu'on assiste au passage de la nuit à l'aube).

<sup>16</sup> Spécialistes de Jack l'Éventreur (en anglais *ripperlogists*).

S'il n'est pas question de références vampiriques dans *Se7en*, il est néanmoins intéressant d'observer que l'une des rares fois où le méchant apparaît physiquement à l'écran, il s'inscrit dans une imagerie fantastique et semble endosser les facultés de quelques super-héros. Lors de la course poursuite où il fait preuve d'une agilité surprenante, il est notamment possible de l'observer courir sur un mur pour prendre son élan avant de s'engouffrer dans l'encadrement d'une fenêtre. Ce mouvement n'est pas sans rappeler les pouvoirs de Spiderman, l'homme araignée – capable d'adhérer aux surfaces verticales – dont l'imagerie n'est d'ailleurs pas tout à fait nouvelle au sein du film ; déjà introduite, un peu plus tôt, à travers l'illustration de Gustave Doré figurant la *Femme Arachnide* (lorsque Somerset fait des recherches au sujet de la *Divine Comédie* de Dante). Par la suite, c'est au super-héros Batman que le méchant peut être apparenté lorsque sa silhouette se découpe dans la lumière sous forme d'une ombre noire et que son imperméable prend tout à coup des allures de cape. A cet égard, il est possible de le voir sauter depuis des hauteurs impressionnantes, disparaître par des balustrades dans un léger bruit de drapé (transparaissant sous le thème musical). Lorsque cela se produit, il est d'ailleurs à noter que le bruit de sa chute n'est pas entendu, *a contrario* du personnage de Mills dont les rares sauts – puisqu'il ne se risque que très peu à emprunter les mêmes raccourcis que le méchant – sont tous marqués par le bruit sourd de son corps qui s'écrase, accompagné d'un « Ouch » ou d'un « Arrgh » de douleur. C'est ce qui se passera par exemple lorsque Mills s'élancera sur un escalier coulissant, terminant sa descente par une double chute et un grand bruit de fracas. En revanche, il aura juste avant été possible d'observer la silhouette noire du méchant se jeter sur l'escalier de secours d'un balcon voisin et coulisser de façon fluide, imperméable claquant au vent, pour finir dans le flottement d'une plongée absolue et par un saut encore amorti par une contre plongée (où son visage reste masqué). Enfin, dans la ruelle où s'achève la course poursuite, le méchant peut être assimilé au super-héros *The Shadow*, mais se rapproche également d'un *super-vilain*<sup>17</sup>... Mettant fin au suspense d'une succession de plans suggérant sa présence potentielle tantôt à l'intérieur d'un camion, tantôt au dessous ou par côté du véhicule, dans l'interstice entre la cabine et la remorque (par le biais de plans qui pourraient tous correspondre à des vues subjectives), c'est finalement depuis le toit du camion que le méchant surgit, tel un *deus ex machina*. Son reflet apparaît alors dans une flaque, sous forme d'une ombre noire, rappelant la silhouette, le casque, de Dark Vador. À travers cette succession d'évocations fantastiques, s'éveille ainsi l'image d'un individu hors normes, d'un méchant redoutable et surpuissant. Cette supériorité est d'ailleurs accrue tout au long de la course poursuite par le fait qu'il s'inscrive systématiquement dans des plans fixes et soit donc ancré dans une certaine stabilité, un confort, une solidité, à l'encontre des inspecteurs qui sont eux filmés caméra à l'épaule, soit pris dans des mouvements chaotiques traduisant, à l'inverse et par contraste, leur vulnérabilité. Le seul passage où le tueur est filmé caméra à l'épaule correspond au moment où il semble s'être blessé, puisqu'on peut le voir boiter et l'entendre souffler. Mais cette faiblesse paraît n'avoir été rendue présente que pour démontrer qu'il peut rapidement se remettre à courir avec une rapidité surprenante, sauter, se hisser sur le toit d'un camion, c'est-à-dire rendre compte d'un pouvoir instantané de récupération. Outre l'allusion à quelques superpouvoirs, cette suprématie du méchant se traduit également par l'aspect insaisissable de sa corporéité, voire la mise en scène de son incorporéité. En effet, en cette fin de course poursuite, il surgit non seulement sous la forme d'une ombre noire, mais aussi, par une monstration indirecte, sous forme d'un reflet qui lui ôte un peu plus de sa matérialité. Cette réflexion ne n'établit d'ailleurs pas sur une surface stable, mais dans les ondoiements liquides d'une flaque. Ainsi les contours du corps qui se dispersent et se déforment renforcent son apparence spectrale ou chimérique. Evoquant, sinon la figure de Dark Vador, celle de la

---

<sup>17</sup> En anglais *supervillain* : super-méchant.

Grande Faucheuse, à l'instant précis où il détient un pouvoir de vie ou de mort sur l'inspecteur Mills, au plan suivant, c'est sous la forme d'une masse floue qu'il paraît, alors que la matérialité du revolver pointé au premier plan est mise en valeur par une netteté de mise au point. Ce flou masque non seulement son visage mais confère également à sa chair un caractère vaporeux, une évanescence fantomatique, déjà évoquée au générique à travers la succession de surimpressions qui rendait les contours de son corps diffus et fuyants. Pour finir, il se volatilise soudainement. L'aspect surnaturel du méchant, qui paraît tant dans l'inconstance de ses contours que l'inconsistance de la matière, est encore entretenu au sein du film par le fait que les inspecteurs ne puissent jamais déceler une seule de ses empreintes, y compris dans ce qui constitue pourtant son lieu de vie. En l'occurrence, son appartement, censé être le reflet de son intimité, se présente comme « un monde sans lumière, un monde de ténèbres » (Fincher 2001). Aucune lumière naturelle n'y pénètre, les murs et les carreaux des fenêtres sont peints en noir ; un noir dont la densité et la profondeur ont été particulièrement recherchés puisque pour les obtenir Fincher a utilisé un procédé spécial de développement consistant à réinjecter du nitrate d'argent à la pellicule (Fincher 2001). Dans ces ténèbres, qui caractérisent au plus près l'âme insondable du méchant, la découverte de certains objets s'accompagne aussi d'un grondement de tonnerre – bruit emblème du tueur. Il retentit par exemple à l'instant précis où Somerset, en possession de ses carnets intimes, lance la réplique « son âme déversée sur le papier ». C'est également un grondement de tonnerre qui ouvre le générique où l'on retrouve ces mêmes carnets en train d'être confectionnés. Semblant le restituer dans son incorporéité, ce bruit d'orage surgit aussi en conclusion de la course poursuite et introduit sa présence indirecte dans certaines pièces où les victimes sont retrouvées. Il se manifeste à plusieurs reprises sur les scènes de crime « gourmandise », « avarice », « paresse »<sup>18</sup>. Pour le meurtre « luxure », il retentit lors d'un plan sur la facture de l'accoutrement qui sert à l'accomplir, puis sur la photo de la prostituée qui sera tuée. Enfin, on l'entend faiblement lors de la transition entre le meurtre « orgueil » et le plan ensoleillé qui marquera l'arrivée et le dévoilement du tueur<sup>19</sup>. Appuyant l'imaginaire d'une force déchaînée, porteuse d'assombrissement et de chaos, ce grondement est également rejoint par des allusions diaboliques ou infernales, depuis le *Purgatoire* de Dante, la phrase de Milton extraite du *Paradis Perdu*<sup>20</sup> ou la réplique : « Si on chope John Doe et que c'est le diable, Satan en personne, ça répondrait à nos attentes ».

Ces références infernales sont pareillement à l'œuvre dans *From Hell* dont le titre, déjà évocateur, fait à la fois écho à la BD éponyme d'Alan Moore et Eddie Campbell, et à l'adresse indiquée par Jack l'Eventreur sur la lettre qu'il aurait envoyée à la police<sup>21</sup>. L'un des premiers plans du film correspond ainsi à un mouvement de descente vers les bas-fonds du quartier de White Chapel, soit vers le territoire bientôt investi par le tueur. Accentuant la symbolique, le travelling vertical entraîne dans sa chute les sonorités de surface à se changer en bruits de fourneau et grondements chthoniens. Depuis la toute première image, qui n'est autre qu'une flamme apposant sa lueur orangée, cette référence aux enfers sera tout au long du film entretenue par la lumière rouge qui empourpre aussi bien les intérieurs que les ruelles ou le ciel londonien ; rendant compte de l'horreur dans laquelle la ville a baigné, tout en la plaçant sous la coupe maléfique de l'Eventreur. « Nous sommes dans les régions les plus

---

<sup>18</sup> Chaque meurtre est associé à un péché capital qu'il est censé illustrer, en référence aux sept péchés capitaux désignés par Saint Thomas d'Aquin.

<sup>19</sup> À partir de son dévoilement, ou de sa « mise en corps », il ne retentira plus.

<sup>20</sup> « Longue est la route, et ardue, qui de l'Enfer monte vers la Lumière ».

<sup>21</sup> La lettre qui porte la mention « From Hell » est la seule lettre qui a été reconnue comme véritable, aussi en raison du demi rein humain dont elle était accompagnée. Cette lettre attribuée à Jack l'Eventreur est aujourd'hui conservée au British Museum.

extrêmes de l'esprit. Un abîme radieux où l'homme est face à lui-même. [...] L'enfer, Netley. Nous sommes en enfer »<sup>22</sup>.

## Dénouement

Lorsque le méchant de *When a Stranger Calls* devient visible, effectuant sa première apparition en tombant du plafond à la manière de certains monstres d'univers fantastiques ou de jeux vidéo, il conserve néanmoins son anonymat. Il faudra attendre les toutes dernières minutes, et son arrestation, pour qu'il apparaisse enfin dans un gros plan au ralenti étiré sur treize longues secondes ; comme si l'empreinte visuelle de son regard caméra devait devenir persistance rétinienne<sup>23</sup>, compensant ou tranchant avec son invisibilité des soixante-dix-sept minutes précédentes. Mais que ce soit par le silence qu'il observe ou par son regard, cette monstration, qui satisfait une certaine curiosité, n'en reste pas moins un voile. Le méchant reste cet inconnu insaisissable qui ne livre rien.

Dans *From Hell*, la révélation de l'assassin correspond au moment où la thèse pour laquelle les frères Hughes ont opté prend véritablement forme, puisque c'est le moment où sont révélées la plupart des pièces du puzzle qui permettent de défendre la théorie du complot royal. Si l'essentiel du film se concentre donc sur la monstruosité du tueur, l'esthétique fantastique auquel il est associé durant son anonymat ne le quitte pourtant pas lorsqu'il prend un visage humain ; à la fois parce qu'elle continue à hanter son personnage et parce qu'elle est perpétrée par un détail dans le regard de l'assassin. Dès qu'il affiche son vrai visage, les yeux clairs du personnage, qui n'apparaissait auparavant qu'en tant que suspect potentiel, se changent en des yeux entièrement noirs ; transformation qui, tout en marquant son impénétrabilité, matérialise sa malice ou une monstruosité qui ne sera évacuée que lorsque son esprit l'aura lui aussi quitté (après sa lobotomie finale où ses yeux auront à nouveau changé de voile).

Le méchant de *Se7en* se présente comme un être d'autant plus redoutable qu'il reste masqué, impénétrable, aussi bien de par son nom<sup>24</sup>, que par les tentatives de dissection de son intimité/intériorité, et même lorsqu'il se livre et dévoile son visage. En définitive nous n'apprendrons rien de plus sur le tueur, si ce n'est qu'il continue à garder le contrôle sur les événements en choisissant de se livrer. La révélation de son visage, qui devient tout à coup le réceptacle de l'inhumanité des atrocités qu'il a commises, ne renvoie qu'à l'une des étapes de son plan, au même titre que sa mort qui, pour autant qu'elle le laisse en position de pouvoir en accomplissant ses projets, ne livre aucune clé. « No KEY » mentionnait le générique d'ouverture en ses dernières images.

Enfin dans *Duel*, où un mystérieux conducteur s'en prenait sans raison apparente à un automobiliste, il n'y aura pas non plus d'explication finale, puisqu'après l'affrontement qui conclut la traque, la révélation n'aura pas lieu. Avec la chute du camion, continueront à planer les questions du qui et du pourquoi, dans le mystère d'un anonymat à jamais préservé.

En définitive, la force de ces différents méchants est qu'ils gardent tous, d'une façon ou d'une autre, le pouvoir qu'ils ont acquis durant leur anonymat, ou par leur anonymat. Et c'est aussi parce qu'ils ne perdent pas leur inaccessibilité lors du dénouement que leur puissance est renforcée.

---

<sup>22</sup> Jack l'Éventreur, en réponse aux doutes de Netley, son cochet et complice, qui, sous la pression développée par son implication, indique ne plus savoir où il en est.

<sup>23</sup> Pour Jill, empreinte mentale et persistance psychologique telles que le souligneront les dernières minutes du film. À l'hôpital, elle aura des visions et se montrera très perturbée. Marquée par les événements, elle continuera à être hantée par l'individu.

<sup>24</sup> Nous apprendrons qu'il s'appelle John Doe : nom sous lequel il se présente, aussi donné, aux États-Unis notamment, aux personnes que l'on ne peut identifier (équivalent de Monsieur X). Malgré la découverte de son nom, il conserve son anonymat.

## Conclusion

En dépit de leur différence de parti pris, d'époque de réalisation, d'univers représenté, ces quatre films permettent de mettre en évidence que l'anonymat du méchant est un moyen d'accroître son image de puissance et d'insister sur son caractère insaisissable y compris lors du dévoilement (quand celui-ci a lieu). Certains de ces méchants apparaissent d'autant plus inhumains ou troublants qu'ils sont justement ramenés à une monstration humaine en fin de film, en raison du réseau de forces et des thématiques préalablement développés. Parmi les plus récurrentes, celles de la bestialité, de l'hybridation mécanique/animal, du monstrueux, ainsi que les évocations fantastiques et mystiques comblent la vacance laissée par son invisibilité ou impossible identification et contribuent à créer l'image d'un être (ou d'une entité) à la fois inhumain, surhumain et inatteignable. Ces différents films ont également révélé que la représentation du méchant anonyme, qui fonctionne par suggestions et allusions, passe régulièrement par la mise en place d'un climat d'oppression excédant ses actions ou sa corporéité et lui permettant d'étendre son champ d'action. Le son tient une place très importante dans sa représentation, et plus particulièrement dans les films les plus récents en raison des avancées technologiques. Il peut aussi bien incarner le méchant physiquement – jusqu'à lui permettre de prendre vie à travers une totale invisibilité –, qu'intérieurement, en livrant par exemple des détails sur sa personnalité sa nature, ses pulsions. Amplifiant son envergure, le travail de son peut aussi le doter de certaines capacités qu'il n'aurait pu développer sans son recours. De façon générale l'évolution des ressources techniques (visuelles comme sonores) et technologiques (utilisées ou représentées) permet d'accroître le champ des possibles pour le figurer. Mais ces nouveaux outils se servent aussi de références cinématographiques antérieures, ou de la longue histoire des méchants pour enrichir sa représentation.

MOORE, Alan (avec CAMPBELL, Eddie). *From Hell*. Paris : Delcourt, 2000.

**Source DVD (commentaires audio) :**

FINCHER, David. *Se7en*, Edition collector, Metropolitan Filmexport. 2001.

**Filmographie :**

BAVA, Mario. *La Maschera del Demonio (Le Masque du Démon)*, 1960.

COPPOLA, Francis Ford. *Bram Stoker's Dracula (Dracula)*, 1992.

FINCHER, David. *Se7en*, 1995.

HITCHCOCK, Alfred. *Psycho (Psychose)*, 1960.

HUGHES, Allen & Albert. *From Hell*, 2001.

SPIELBERG, Steven. *Duel*, 1971.

———. *Jaws (Les Dents de la Mer)*, 1975.

———. *Jurassic Park*, 1993.

WALTON, Fred. *When a Stranger Calls (Terreur sur la ligne)*, 1979.

WEST, Simon. *When a Stranger Calls (Terreur sur la ligne)*, 2006.