

## Une machine à faire penser

Parce qu'on y reconnaît des récits préfabriqués et un ensemble de suppositions et de conventions déterminées qui s'adressent à une «populace en attente<sup>1</sup>» d'un spectacle garanti d'avance, les films de genre sont vus comme des oeuvres sans originalité, imitées d'un même modèle. Ainsi, l'étude d'une telle économie de la conformité serait sans grand intérêt. Dans un texte ironiquement intitulé «Bon chic, bon genre ?», Barthélémy Amengual répudie carrément cette notion. S'opposant à Bill Krohn qui affirme que les genres sont des «machines à penser la réalité», il soutient plutôt que le genre «est une machine à faire penser... le spectateur qui pense. Mais le spectateur qui pense peut penser sans les béquilles et les rails du genre. Le genre... s'adresse d'abord à qui veut jouir plutôt que penser<sup>2</sup>».

Et bien justement. Si le genre est une «machine à faire penser le spectateur», ne devrait-il pas précisément nous faire cogiter sur l'activité spectatorielle ? Si le genre est un cadre de lecture à ce point standardisé, ne devrait-il pas nous permettre d'observer un peu plus distinctement la réception cinématographique ? En effet, l'étude d'un film de genre peut servir de support, de béquilles devrais-je dire, à l'explicitation des processus perceptifs et cognitifs que le spectateur accomplit consciemment ou non.

En bon membre sociétaire de la «populace en attente» qui préfère aujourd'hui le cinéma maison, un spectateur se rend au club vidéo de son quartier choisir un film pour la soirée. Il traverse les différentes sections : comédie, romance, action, drame, stars (acteurs et réalisateurs), science-fiction et horreur. Cet aménagement par «unité textuelle-systématique» l'oriente dans son choix car il connaît les genres, ce sont des classes de films socio-esthétiquement reconnues<sup>3</sup>. Celles-ci sont vraisemblablement un peu vagues mais qu'importe puisque, comme le note Alastair Fowler, les genres procurent moins un «moyen de classification» qu'ils ont «une fonction de lecture et d'interprétation<sup>4</sup>». Friand de frissons d'angoisse et de terreur, le spectateur s'immobilise devant la section des films d'horreur. Tout un horizon d'attente s'ouvre alors à lui. Il n'a évidemment pas les mêmes attentes devant la section des drames ou des comédies. D'ailleurs, outre celle reliée aux conventions, la notion d'attente est partie prenante des diverses définitions des films de genre. Entre autres, Louis Giannetti et Barry Keith Grant définissent respectivement le genre comme :

Bernard Perron, (1995), «Une machine à faire penser», *iris*, 19, pp. 76-84.

Un type identifiable de films qui est caractérisé par un ensemble de conventions dominantes (reliées au sujet, aux personnages et au traitement) qui engendrent chez le spectateur un ensemble d'attentes plus ou moins précises<sup>5</sup>.

Les films de genre sont ces longs métrages commerciaux qui, à travers la répétition et la variation, racontent des histoires familières avec des personnages familiers dans des situations familières. De plus, ceux-ci encouragent des attentes et des expériences similaires à celles de films analogues que nous avons déjà vus<sup>6</sup>.

Ainsi, le spectateur sait que l'intention sous-jacente au genre (sa dimension pragmatique) est celle d'horrifier ou de faire peur et il anticipe d'emblée des figures et des modes du récit codifiés. Cette anticipation renvoie à un large schéma narratif qui lui permet de se représenter une histoire dans ses traits essentiels, histoire que quelques images mentales peuvent exemplifier. Le spectateur a présent à l'esprit que les films d'horreur mettent toujours en scène la menace de quelqu'un ou de quelque chose de monstrueux, que ce soit un vampire, un loup-garou, un fantôme, un psychopathe, une voiture ou une maison. L'idée qu'il se fait du genre dérive de : 1) son expérience préalable avec celui-ci, 2) des formes et des thématiques des oeuvres antérieures qu'il a déjà vues (et louées), ainsi que 3) l'opposition qu'il établit entre le monde imaginaire du cinéma et la réalité quotidienne<sup>7</sup>. Son horizon d'attente s'appuie sur une mémoire générique.

Ce qui est remémoré... consiste en une structure sous-jacente qui est devenue manifeste à différentes occasions ; les occasions elles-mêmes pouvant ne pas être rappelées du tout. [...] Les souvenirs génériques peuvent persister même lorsque les épisodes individuels qui leur ont donné corps ont été entièrement oubliés<sup>8</sup>.

Bien que certains visionnements puissent représenter des événements uniques et marquants (ou même bouleversants), il est impossible de se souvenir de tous les films d'horreur que nous avons pu voir depuis notre enfance. C'est par des expériences horribles répétées que l'idée du genre a pu se former. De la sorte, c'est entre autres en s'appuyant sur cette connaissance générique acquise on ne sait trop où, ni trop comment et ni trop quand, que le spectateur choisit son film.

Le choix du spectateur s'arrête sur *House* de Steve Miner (USA, 1986) à cause de l'«image narrative» du film qu'esquisse la boîte de la vidéocassette. Sous le titre écrit en rouge, on y voit une main sectionnée, en état de décomposition partielle, allonger le doigt pour appuyer sur le bouton d'une sonnette. «Ding dong. Vous êtes mort. (You're dead)» est inscrit sous la main. Il s'agira donc sensiblement d'une histoire de maison hantée dans la tradition des *Amityville*, *la Maison du diable* (Stuart Rosenberg, USA, 1979) ou *Poltergeist* (Tobe Hopper, USA, 1982). Le descriptif à l'endos de la boîte le

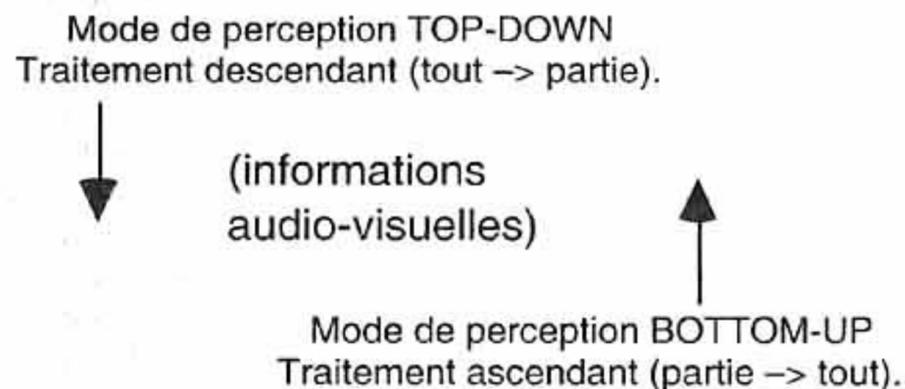
confirme. Mais ce qui capte l'intérêt de l'amateur d'horreur, c'est la courte épigraphe placée, elle, juste au-dessus du titre. On y lit :

*House* est une comédie d'horreur ambitieuse de manière inattendue et imprévisible de façon rafraîchissante. Les effets spéciaux sont imaginatifs et impressionnants. *House* est amusante à visiter<sup>9</sup>.

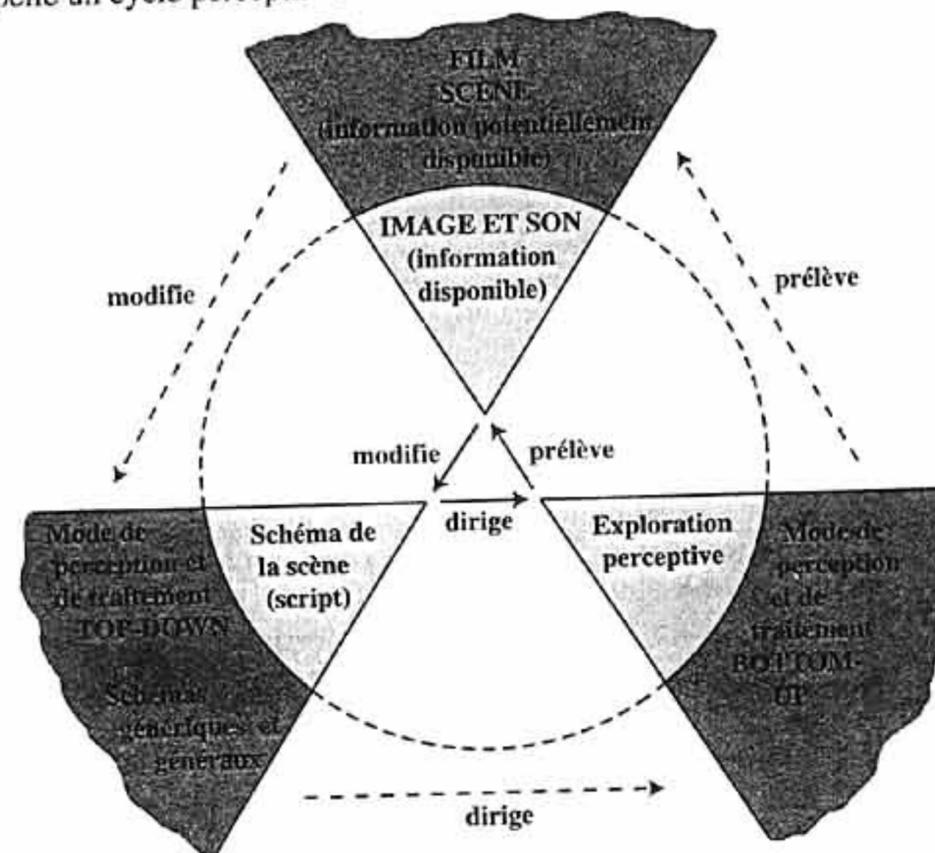
Puisque la notion de genre renvoie, à travers l'exposition réitérée et la familiarité des formes et des récits, à des systèmes d'attentes raisonnablement bien-définis et que plus que jamais, les hypothèses qui doivent être émises sont à la fois fort probables et nettement exclusives, le spectateur se réjouit à l'idée que *House* soit imprévisible. Le «plaisir du genre» sera réaffirmé au mieux.

De retour chez-lui, le spectateur s'assoit devant son téléviseur pour visionner *House*. Dès le début, des marqueurs génériques l'encouragent à adopter une attitude mentale appropriée à son large schéma narratif relié aux films d'horreur et à celui des maisons hantées. Il reconnaît tout de suite des éléments profilmiques et filmiques fortement codés : une maison au style victorien<sup>10</sup>, des cadrages étranges, un mouvement de caméra filé et une musique angoissante. À partir de ce moment, la «machine à faire penser le spectateur» roule à fond de train.

La première scène du film montre l'arrivée d'un livreur d'épicerie à ladite maison victorienne. Le jeune homme cogne à la porte et l'ouvre en la poussant. Hésitant, il entre dans le hall en appelant une Madame Hopper. Puisque ses appels restent sans réponse, il laisse le sac d'épicerie sur la table et indique qu'il percevra l'argent la semaine suivante. Provenant du deuxième étage, un bruit se fait alors entendre. En appelant toujours Madame Hopper, le jeune homme intrigué se dirige vers l'escalier et monte. Sans savoir encore comment cette scène va se terminer, le spectateur l'imagine déjà. Pour comprendre et inférer sur le déroulement de l'action, il utilise les deux modes de perception et de traitement d'information définis par la science cognitive :



Puisque l'acquisition de nouvelles informations et la compréhension de nouveaux événements supposent en réalité une connaissance préalable, c'est sur la base de ses souvenirs conservés en mémoire que le spectateur peut interpréter la situation. La scène de *House* a pour référent plusieurs paradigmes interfilmiques, plusieurs autres scènes similaires. Pensons par exemple à la scène de *The Birds* (Alfred Hitchcock, 1963) où Jessica Tandy pénètre dans la maison du fermier attaqué plus tôt par les oiseaux, ou encore à celle où Jamie Lee Curtis cherche ses amis dans une maison sombre le soir d'*Halloween* (dans le film du même nom de John Carpenter, USA, 1978). Conséquemment, la compréhension spectatorielle repose sur des concepts déjà acquis qui activent un mode traitement descendant (du type «top-down»). La scène répond à un certain schéma narratif bien structuré. Ce schéma forme un «script», c'est-à-dire une série d'expectatives reliée à ce qui peut survenir lorsque quelqu'un explore un lieu inquiétant. Toutefois, la validation de ce «script» doit obligatoirement s'appuyer sur les images et les sons qui sont représentés. Le mode de traitement ascendant (du type «bottom-up») est alors de conséquence. Les informations audio-visuelles disponibles de façon ponctuelle guident le spectateur dans ses inférences sur l'issue de la recherche du jeune livreur d'épicerie. Au fur et à mesure qu'elles sont perçues, ces informations sont évaluées et comparées avec celle du «script». En fait, le spectateur exécute ce qu'Ulric Neisser appelle un cycle perceptif<sup>11</sup> :



La perception est un phénomène régi par l'anticipation, à savoir «un processus continu d'exploration et de saisie d'informations<sup>12</sup>». Bien que nous ne puissions pas percevoir, comprendre ou interpréter sans anticipation (d'où l'utilisation du traitement descendant (top-down)), nous ne devons pas seulement percevoir, comprendre ou interpréter ce que nous anticipons (d'où l'utilisation du traitement ascendant [bottom-up]<sup>13</sup>). Ainsi, les deux modes de perception ne doivent pas être considérés comme des mécanismes indépendants. Au contraire, ils fonctionnent tous deux en constante interaction et ce cycle perceptif a l'avantage de l'expliciter. Lorsque les informations audio-visuelles coïncident avec un schéma de connaissance (générique ou général), le mode descendant dirige (et non pas contrôle) le cycle perceptif. Le rappel et la compréhension de nouveaux événements sont alors supérieurs<sup>14</sup>. De manière opposée, si les informations correspondent dans une faible mesure à une expérience passée, le mode ascendant gouverne le cycle perceptif afin de chercher une structure appropriée. Dans le cas présent, l'exploration perceptive de la scène de *House* concorde avec les attentes plus ou moins précises du «script». Le jeune livreur ne se retrouve pas face à face avec un shérif à la recherche de bandits et n'est pas plus témoin d'un spectacle dansant. Il termine bel et bien son investigation sur une note terrifiante : il découvre ladite Madame Hopper pendue dans une chambre. Mais le problème, c'est que le spectateur est trop souvent susceptible de deviner, au sein des variables d'un schéma narratif, ce qui va survenir. Le reproche maintes fois adressé aux genres est celui de pratiquer un art «culinaire»<sup>15</sup> qui n'exige aucun changement d'horizon d'attente et qui satisfait simplement le désir de voir d'un spectateur venu pour jouir (Amengual). Les genres s'inscrivent donc de toute évidence dans un cycle perceptif dominé par le mode de perception descendant. On ne peut pas visionner un film de genre – et un film tout court – sans avoir en tête (consciemment ou non) une série de références interfilmiques. Jean-Marie Schaeffer écrit d'ailleurs que «le régime lectorial de la genericité, avant de répondre à un souci classificatoire, est présent dans tout acte de réception, en tant que toute réception implique une interprétation et que celle-ci ne saurait se faire en dehors d'un horizon d'attente<sup>16</sup>».

Partant de ce constat, les films de genre exploitent impitoyablement la nature prospective (à prendre au sens large) de la perception humaine. Mais en reproduisant sans cesse les mêmes normes formelles et narratives, ils engendrent des mécanismes de réponses automatiques et monotones. Des «scripts» ou schémas narratifs toujours confirmés deviennent rapidement ennuyeux. De la sorte, la notion de genre «est peut-être dominée par la répétition, mais elle est aussi fondamentalement marquée par la différence, la variation et le changement<sup>17</sup>». De la sorte, le «plaisir du genre» dériverait de la valeur qu'on accorde aux variations. D'autres sortes de formes expressives peuvent se développer à travers les conventions. Mieux on connaît un genre, plus on peut apprécier à la fois son évolution, sa continuité et sa diversité. De même, la connaissance anticipée des actions peut nous permettre de saisir plus d'informations et de distinguer

certains procédés narratifs mis en oeuvre, comme le recadrage par lequel apparaît la pauvre Madame Hopper notamment.

Dans une autre perspective, puisque la connaissance qui est en jeu ici est celle des actions et non des circonstances particulières, il est permis d'exploiter la prescience du spectateur.

Les différences notables dans le genre et la qualité entre [les oeuvres] peuvent être largement expliquées par le degré avec lequel la stimulation [d]es intérêts narratifs détermine la stratégie narrative globale, par les objets de ces intérêts (c.-à-d., purement actantiels en opposition à une riche intégration d'une curiosité ou d'un suspense actantiel, psychologique et thématique), par les utilisations qu'on en fait, et par les moyens inventés afin de faire grandir et de soutenir nos attentes<sup>18</sup>.

Conséquemment, l'espace fondamentalement ludique du genre (et de tout le cinéma narratif) est généralement toujours le théâtre d'un affrontement entre le réalisateur et le spectateur. Celui-là essaie d'être malin en déjouant les attentes génériques ou dramatisées du public et celui-ci tente de flairer l'astuce et de se montrer plus futé (tout en aimant bien se faire attraper). Ce duel doit se jouer dans les limites des conventions. Si les genres hybrides, comme la comédie d'horreur et de films de guerre que constitue *House*<sup>19</sup>, multiplient les possibilités et les règles du jeu à l'avantage du réalisateur, le spectateur doit s'en remettre à sa mémoire. En effet, si les hypothèses émises qui sont toujours exactes ne lui permettent pas de produire de nouvelles généralisations, les attentes invalidées le forcent à créer des indices mémoriels qui vont exemplifier cette erreur et l'intégrer à un schéma narratif<sup>20</sup>. Par exemple, dans *House*, Roger Cobb (William Katt) rêve à son fils. C'est la nuit et le fils joue avec un camion-jouet près d'une croix dans ce qui semble être une forêt. La caméra s'approche lentement. Tout-à-coup, une main sort du sol. Un plan rapproché nous montre le jeune garçon terrorisé. L'effet d'une telle scène repose sur la prédominance du mode de traitement ascendant (bottom-up). Le spectateur ne doit pas être en mesure de relier les informations audio-visuelles à aucun schéma narratif. La présence d'une croix (un/e important/e icône ou icône) dans un décor morbide – semblable à un cimetière – lui permet toutefois de se souvenir qu'on a déjà pu lui faire le coup de la «main qui sort». Cette perception descendante (top-down) le prévient alors contre toute stupeur. Ainsi, parce que William Katt a également joué dans *Carrie* (Brian de Palma, USA, 1976), le spectateur peut se souvenir de la fameuse scène qui clôt ce film. Le personnage d'Amy Irving rêve pour sa part qu'elle va déposer des fleurs au pied d'un panneau «À vendre» en forme de croix – sur lequel est également griffonné «Carrie White brûle en enfer» – planté sur le terrain où a brûlé la maison de Carrie (Sissy Spacek). Au moment où elle dépose les fleurs, la main ensanglantée de Carrie surgit d'outre-tombe et l'empoigne. La remémoration de cette référence interfilmique (et toutes celles reliées aux films de zombies) est possible. Mais pour

autant que la mise en scène joue un rôle de premier plan dans la création d'un suspense, que l'attention soit focalisée sur l'action en cours, que le souvenir de *Carrie*, visionné il y a longtemps, soit nébuleux, et que les variations circonstancielles contrecarrent la reconnaissance d'indices mémoriels, le spectateur se fera prendre à tous les coups. Qu'il ait vu *Carrie* avant *House* ou vice-versa, cela n'a pas d'importance puisque sa mémoire générique est ici maintenue au second plan du cycle perceptif.

Du reste, les films d'horreur aiment beaucoup créer des effets-chocs. Il est plus facile et plus efficace de faire peur au spectateur au moment où il ne s'y attend pas et que ses inférences ne lui sont d'aucun secours. Une autre séquence de *House* l'illustre bien. Roger Cobb a déployé tout un attirail de caméras devant la porte d'une penderie qui abrite des fantômes. Aux coups de minuit, il court dans la chambre afin de tirer sur la corde qui va lui permettre d'ouvrir la porte de la penderie et à la fois filmer et photographier ces fantômes. Au moment où il s'apprête à poser le fameux geste, le réalisateur, lui, tire ses ficelles : Harold (George Wendt), le voisin de Roger, entre inopinément dans la chambre avec un «lunch de minuit» (????!!). Roger sursaute, Harold aussi. C'est la première fois que le voisin, qu'on a toujours vu à l'extérieur, pénètre dans la maison. Il est difficile de prévoir, aussi tard dans la nuit, la présence du voisin au second étage. Qui plus est, Harold entre dans la chambre comme s'il connaissait bien les lieux et comme s'il savait précisément que Roger était là. L'apparition d'Harold, ne faisant pas partie des variables reliées au schéma narratif de la scène, elle doit, elle aussi, faire sursauter le spectateur. Comme les films de genre portent a priori la marque d'un nombre considérable d'attentes plus ou moins précises, l'imprévisible repose largement sur le mode de perception et de traitement ascendant (bottom-up). Celui-ci prédomine au cours de toutes les apparitions inattendues.

«Machine à faire penser le spectateur», la notion de genre nous a permis de mettre plus explicitement en relief la grande part d'anticipation qui régit l'activité perceptive et cognitive du spectateur. Par les connaissances préalables, les schémas narratifs acquis et les divers rappels interfilmiques, un film de genre comme *House* met manifestement en pratique le mode de perception et de traitement descendant de type top-down. Mais ce qu'il ne faut jamais oublier, c'est que cette phase du cycle perceptif est toujours active et demeure la plus importante. Comme le note Edward Branigan, la narration et les récits sont d'une manière prééminente des phénomènes top-down.

La façon dont les images acquièrent une signification narrative ne peut pas être réduite à celle dont les caractéristiques de surface et les techniques sont délinéées, ou marquées par le mode de perception et de traitement bottom-up, mais doit plutôt être analysée en termes de processus cognitifs du type top-down, lesquels nous poussent à offrir des descriptions et à appliquer des (macro)propositions à ce que nous voyons, entendons et lisons<sup>21</sup>.

Tout film est une mosaïque de conventions et d'inventions. Tout film est un système dynamique de lacunes qui demandent à être comblées. Le spectateur n'est pas un processeur passif d'informations audio-visuelles. «[Il] a recourt à toutes les parcelles pertinentes de connaissance qu'il peut trouver dans ses propres expériences afin de s'aider lui-même à traiter de nouvelles expériences<sup>22</sup>». Enfin, le spectateur peut penser avec ou sans les rails du genre, car d'une manière ou d'une autre... il pense toujours.

## NOTES

1 : En remplacement de "grand public", cette expression péjorative est employée par Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory* (Oxford : Oxford University Press, 1984), p. 111.

2 : Barthélémy Amengual, «Bon chic, bon genre ?», *CinémaAction* 68 (1993), p. 202.

3 : «Le genre est ce que, collectivement, on croit qu'il est». In Andrew Tudor, «Genre», *Theories of Film* (New York : Viking Press, 1973), p. 139, ma traduction. Jean-Louis Leutrat complètera cette définition en spécifiant «... on croit qu'il est à un moment donné». In Jean-Louis Leutrat, «1895 Films», *Iris* 1:1 (1983), p. 27.

4 : Alastair Fowler, *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes* (Cambridge : Harvard University Press, 1982), p. 37.

5 : Louis Giannetti, *Understanding Movies* (Englewood, N.J. : Prentice-Hall, 1982), pp. 299, 479, ma traduction. Cette traduction est en fait une adaptation de la définition de Giannetti. Je tiens à remercier André Caron pour ses références bibliographiques et filmiques fort pertinentes.

6 : Barry Keith Grant, éd., *Film Genre Reader* (Austin : University of Texas Press, 1988), p. xi, ma traduction.

7 : Ce sont les trois facteurs qui, selon l'esthétique de la réception de H.R. Jauss, permettent une analyse objective de l'expérience littéraire du lecteur, donc de l'expérience filmique du spectateur dans notre cas.

8 : Ulric Neisser, «Domains of Memory», *Memory: Interdisciplinary Approaches*, Éd., Solomon, Goethals, Kelly et Stephens (New York : Spring-Verlag, 1989), p. 73, ma traduction.

9 : «*House* is unexpectedly ambitious, refreshingly unpredictable horror comedy. The special effects are imaginative and impressive. *House* is fun to visit. - Los Angeles Times». D'autre part, il faut noter que cette épigraphe ne se retrouve pas sur la boîte de la version française. De la sorte, cette dernière développe une autre image narrative.

10 : Qui nous fait facilement penser à celle de *Psycho* d'Alfred Hitchcock (1960).

11 : Cette figure s'inspire du cycle perceptif des schémas intégrés aux cartes mentales. Voyez Ulric Neisser, *Cognition and Reality: Principles and Implications of Cognitive Psychology* (San Francisco : W.H. Freeman and Company, 1976), pp. 20-24, 110-117.

12 : *Ibid.*, p. 26.

13 : «We cannot perceive unless we anticipate, but we must not see only what we anticipate.» *Ibid.*, p. 26.

14 : «La mémoire et le rappel sont supérieurs lorsqu'un nouveau texte correspond aisément avec une séquence standard d'épisodes dans laquelle la structure hiérarchique déjà bien assimilée et déterminée par des buts (goal-directed).» Perry W. Thorndyke, «Cognitive Structure in Comprehension and Memory of Narrative Discourse», *Cognitive Psychology* 9 (1977), p. 95.

15 : Hans Robert Jauss, *Pour une esthétique de la réception* (Paris : Gallimard, 1978)

16 : Jean-Marie Schaeffer, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?* (Paris : Éditions du Seuil, 1989), p. 151.

17 : Steven Neale, «Questions of genre», *Screen* 31:1 (Spring 1990), p. 56, ma traduction.

18 : Meir Sternberg, *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction* (Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 1978), p.49-50, ma traduction.

19 : Ou la religieuse-science-fiction-combattant-fantaisie spatiale de *Star Wars* (1977) de Georges Lucas. Voyez Stephen Schiff, «The Repeatable Experience», *Film Comment* 18:2 (mars-avril, 1982), p. 36.

20 : Au sujet de la mémoire et des modes de perception, voir mon article publié dans *Cinémas* : Bernard Perron, «La mémoire, c'est ce qu'il me reste à défaut d'une vue», *Cinémas* 5:1-2 (automne, 1994), pp. 91-103.

21 : Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film* (New York : Routledge Press, 1992), p. 169, ma traduction.

22 : Roger C. Schank, *Dynamic Memory. A Theory of Reminding and Learning in Computers and People* (Cambridge : Cambridge University Press, 1982), p. 223, ma traduction.

*Barthélémy Amengual defines a genre as a "thought-triggering machine" (a cognitive machine, we might say). Indeed, since a genre film is seen as a prefabricated narrative and supposes a set of conventions and expectations, it can help to study the cognitive and perceptual processes mobilized (consciously or not) during the viewing of a film. Using Steve Miner's House (USA, 1986), this article shows how the spectator is constantly engaged in a perceptual cycle while making sense and taking pleasure in genre and more widely in narrative cinema. In this unending cycle, the top-down mode of perception remains the most significant.*