

Portrait du monstre en collectionneur

La colline a des yeux [The Hills Have Eyes] d'Alexandre Aja. États-Unis, Fox Searchlight Pictures, 2006, 107 min.

Massacre à la tronçonneuse [The Texas Chainsaw Massacre] de Marcus Nispel. États-Unis, Focus Features, 2003, 98 min.

Denis Mellier

Number 229, November–December 2009

Fictions du tueur en série

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/62043ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Mellier, D. (2009). Review of [Portrait du monstre en collectionneur / *La colline a des yeux [The Hills Have Eyes]* d'Alexandre Aja. États-Unis, Fox Searchlight Pictures, 2006, 107 min. / *Massacre à la tronçonneuse [The Texas Chainsaw Massacre]* de Marcus Nispel. États-Unis, Focus Features, 2003, 98 min.] *Spirale*, (229), 22–24.

Portrait du monstre en collectionneur

LA COLLINE A DES YEUX [THE HILLS HAVE EYES]

d'Alexandre Aja

États-Unis, Fox Searchlight Pictures, 2006, 107 min.

MASSACRE À LA TRONÇONNEUSE

[THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE] de Marcus Nispel

États-Unis, Focus Features, 2003, 98 min.

Réfaire revient souvent, dans les meilleurs cas, à revoir : « *la répétition enfonce dans l'œil* », écrit Grivel dans *Fantastique fiction* (P.U.F., 1992). Renvoyés aux œuvres matrices, nous ne mesurons pas simplement le succès ou l'échec des avatars. Grâce à eux, nous retrouvons avec quelle acuité les figures anciennes annonçaient des temps devenus les nôtres : les prophéties de l'horreur parlent toujours au présent. Dans sa nouvelle version de *The Hills Have Eyes* de Wes Craven (1974), Alexandre Aja actualise un récit d'ensauvagement originaire où le *wrong turn movie* ramène la famille à l'épreuve de l'espace ouvert. Un mauvais raccourci, une panne, la maison mobile échouée au cœur du désert, et voilà la famille de Big Ed, parfait modèle du *pater familias americanus*, en proie aux attaques d'un clan d'autochtones dégénérés, consanguins, vivant dans le cœur irradié d'une ancienne zone d'essais nucléaires. Se rejoue alors le mythe du premier peuplement, de la découverte de l'immensité et de la menace des natifs effrayants, mangeurs de chair et violeurs de Blanches, qui attacheront Big Ed au poteau de torture devenu bûcher de cauchemar et captureront l'enfant pour l'entraîner dans l'antre des monstres. Une ville fantôme contaminée où le père connaîtra l'épreuve de la violence, celle qu'il subit, celle aussi qu'il doit exercer, pour libérer sa progéniture.

Marcus Nispel choisit, lui, de revenir aux années 1970 dans sa relecture du *Texas Chain Saw Massacre* de Tobe Hooper (1974). Nispel conserve l'argument de ces étudiants égarés qui frappent à la mauvaise porte pour tomber dans la boucherie de l'enfer où Leatherface, tronçonneuse à la main, les saigne et les découpe pour les servir à la table familiale. Patte d'éph, *pinata* d'herbe achetée au Mexique et virée pour un concert de Lynyrd Skynyrd dans la fourgonnette hippie, Nispel reprend la confrontation horrifiante du *summer of love* et de la folie *redneck*, enkystée dans la consanguinité et la psychose, l'arriération et la fureur. On n'en finit pas avec la finale de *Easy Rider*. Peter Fonda et Dennis Hopper, flingués au *shotgun* par des péquenots passant dans leur camionnette, sans autre raison que l'émancipation qu'affichent les deux motards et qui appelle pour l'Amérique réactionnaire leur liquidation haineuse. Les films d'Aja et de Nispel, sur lesquels on s'interrogera ici, constituent une scène de cauchemar où les antagonismes sociaux et générationnels s'expriment par le carnage, mais aussi par tout un monde de restes et de déchets, dressé en collection et en installation terrifiantes.

Ces familles démentes, débiles irradiés ou dynasties bouchères, auxquelles s'ajouteraient les virginien cannibales du *Wrong Turn* de Rob Schmidt (2003), sont les produits exhumés du sol et des forêts de l'Amérique. Ils en procèdent autant qu'ils l'expriment¹. *Wrong turn movie*, *gore* rural, *survival* en terres autochtones, autant de manières de renverser la grande scène paranoïaque où l'Autre négatif menace, depuis l'extérieur du territoire. Pas besoin d'envahisseur, d'outre-mondes, d'hyperespace : le monstre est intime et l'horreur intérieure. Ces fictions se tiennent, disponibles, pour toute lecture naturaliste du territoire et de ses occupants, pour une analyse critique de l'engendrement mutuel du milieu et de son hôte. À partir des nouvelles versions d'Aja et de Nispel, on verra comment le capharnaüm des décors

exprime une esthétique de l'entassement où sont exposés les rebuts de l'Amérique, corps et objets, carcasses et cadavres.

Rejetés et oubliés dans les marges invisibles ou honteuses du pays, ces tueurs sont cependant parents des grandes figures sophistiquées des tueurs en série popularisées par le *mainstream* hollywoodien dès les années 1990, Hannibal Lecter et Jame Gumb dans *Silence of the Lambs*, John Doe dans *Se7en*, tous ces assassins complexes, artistes systématiques, brillants interprètes de leur pulsion qui conçoivent, dans leurs créations meurtrières, la série de leurs victimes comme la construction minutieuse d'une œuvre : littéralisation maniériste des sept péchés capitaux chez Doe, transsexualisation couturière pour Jame Gumb, désir de devenir icône pour le tueur de *Dragon Rouge*. Il est convenu, depuis *De l'assassinat considéré comme un des beaux-arts* (De Quincey), de faire le portrait de l'assassin en artiste. Les tueurs en série hollywoodiens, s'ils semblent plus complexes dans leurs motivations, partagent avec les grands déments du *wrong turn movie* un même goût pour la collection et la décoration de leurs intérieurs. Plasticiens macabres, ils installent leurs fabriques au cœur d'un paysage sensible fait de rebuts ; ces artistes récupérateurs signifient à leurs victimes le devenir objet sur lequel repose leur monde.

Installations, (pré) figurations

Cimetières des produits de la consommation — carcasses de voitures, théorie d'outils et de pièces détachées, un monde de sommiers défoncés, de frigos et d'équipements vieillis — qui apparaissent au-delà de leurs usages perdus, totems et (pré) figurations des dépouilles futures. On est au seuil des mondes barbares de la *fantasy* ou des fictions de cannibales, devant ces installations macabres des corps d'ennemis mutilés dressés pour terrifier les explorateurs. Mais l'époque est aux aventures irresponsables, non à l'exploration épique, et les jeunes protagonistes ne comprennent pas la démente de la loi qui s'abat sur eux et que leur enseigne, chez Nispel, le shérif Hewitt. Un monstre ordinaire qui rend compatibles le conservatisme *redneck* et les extrêmes de la folie cannibale. Hewitt tisse entre elles une position collective pleine d'antipathie, de suspicion à l'égard de sa jeunesse (sexe, drogue, émancipation) et l'expression malade de son atavisme familial. L'insistance de Nispel sur les attitudes libérées de ses jeunes personnages fait des Hewitt les exécuteurs d'une sanction radicale, l'Amérique conservatrice châtiant sa jeunesse insouciant. Malcolm, l'étudiant binoclard, subira la reconstitution du suicide de l'autostoppeuse, dans une séquence d'humiliation et de viol symbolique (canon de revolver dans la bouche) qui anime dans le huis clos de l'habitable la confrontation à laquelle on assistait dans *Deliverance*. Avant d'être hautement criminelle, la figure de l'autorité est celle d'une masculinité railleuse qui brutalise une progéniture honnie. Plus tôt, dans le cimetière des voitures, pour jouer avec les conventions des effets à faire peur, Morgan se mime, la main happée

dans le trou béant d'une veille caisse abandonnée. Devant l'effroi de ses amis, il la ressort intacte, l'air goguenard : pourtant, la plongée dans le cliché révélera son avertissement, un bocal plein d'un liquide comme pour conserver de petits animaux morts. Deux photos de l'autostoppeuse, une avec sa famille entière. « *Que faisaient-ils tous là ?* », lance ingénument Jessica Biel. Scène métonymique, le jardin des épaves expose, par ses véhicules abandonnés et les restes manufacturés des humains (un dentier cassé), le destin de leurs propriétaires. Même imaginaire de la casse dans *Wrong Turn*, mais là, les égarés prennent immédiatement conscience de l'ampleur de la série, déduisant de la collection de reliques un processus d'exécution, de récupération et d'installation. Immobilisée, la maison mobile de la famille persécutée devient, dans la configuration de western adoptée par Aja, le fort assiégé que menacent les raids des déments (*natives*).

Carnavalisation

Quant aux intérieurs, il y règne un désordre domestique signalant une maisonnée absente, cependant proche. Cette familiarité inquiétante — une table encore dressée, les restes d'un brouet peut-être infâme dans le frigo qu'ouvrent ces visiteurs imprudents —, nous la reconnaissons sous l'effet de grands motifs dont ces histoires d'égarements et d'ensauvagements sont les échos contemporains. Après tout, le *wrong turn movie* est-il autre chose qu'un avatar brutal des histoires d'égarés dont regorge la tradition des contes ? L'imp(r)udence avec laquelle les jeunes gens s'introduisent chez les Hewitt, leur idée que le monde proche et adulte leur doit assistance, rappelle Boucle d'or s'invitant dans la demeure des ours. C'est un monde autotélique que celui des artistes assassins, qui ne reconnaît nul extérieur et que l'on n'intègre que sous l'espèce d'objets ou de matériaux consommables. Ce monde est sans considération pour la jeunesse, la beauté, l'innocence ou la séduction de ses victimes ; culture ou contre-culture, tout l'indiffère, sauf l'entretien de sa propre énergie, sa propre faim, l'accomplissement de son projet plastique nécessitant carcasses, organes, os ou dents : le corps de Jessica Biel, qu'érotise la mise en scène de Nispel, laisse froids les garçons Hewitt, dont pas un ne songe à abuser, seulement à le découper ou le manger.

Avant même l'arrivée à la maison Hewitt, la station au Moulin Crawford, ajout du film de Nispel, impose le motif figuratif de l'œuvre macabre : un poupon rapporté sur un ossement, un *shinbone*, mâchoire d'équidé comme on en voit dans les déserts du western, polie par le vent et le sable, probablement équarrie avec soin par l'art boucher des Hewitt. Chez eux, la conservation du trophée, du reste, est de l'ordre de la relique et ne relève pas de l'exploit sportif ou de la liste de performances, comme dans l'héritage cynégétique ouvert par Zaroff et ses prises. La motivation est celle d'une esthétique aberrante, grosse d'un art macabre plei-

nement assumé. En ouverture du film de Tobe Hooper, la voix hors champ d'un journaliste commentant la profanation du cimetière évoquait un « *grisly work of art* » : « *Le cimetière de la petite communauté de Nute, Texas, où se trouvait une sorte d'œuvre d'art macabre. Un cadavre en décomposition attaché à un monument.* » Parfois, seules des parties des corps sont exhumées,

Les films d'Aja et de Nispel, sur lesquels on s'interrogera ici, constituent une scène de cauchemar où les antagonismes sociaux et générationnels s'expriment par le carnage, mais aussi par tout un monde de restes et de déchets, dressé en collection et en installation terrifiantes.

le reste du cadavre laissé intact. Quel est le principe de composition de cet art funéraire ? Hooper résorbera toute visée explicative dans l'efficacité visuelle de cette statuaire.

Préférant jouer la panique, ces fictions n'accentuent guère une éthique du dépassement ou de l'initiation. En cela, le *wrong turn* diffère des *survivals* comme *Les Proies* de Lopez-Gallego (2008) ou *Severance* de Christopher Smith (2006), où l'enjeu de la partie est la survie. Chez Hooper, en invitant à dîner leur dernière victime, les Hewitt montrent l'inversion grotesque d'un mode de vie, sa carnavalisation obscène, son retournement en une scène contraire et donc réflexive où le présent du monde social est monstrueusement parodié : ce passage, souvent reconfiguré dans le cinéma de la néo-horreur contemporaine avec une valeur de *scène primitive*, est absent de la version de Nispel qui manque ainsi la force critique du film de Hooper dans son analyse des rituels sociaux et des conventions domestiques de la famille américaine, fût-elle la plus difforme et monstrueuse.

Décors de l'horreur

Le territoire des monstres du *wrong turn movie* se signale par un *land art* effrayant, un décor intérieur fait de corps métalliques d'objets industriels obsoletés et de déchets, de dépouilles animales suspendues, de vanités taxidermiques, de collections d'ossements, de mobiles faits de plumes et de carcasses, de fragments fétichisés de telle partie du corps — le motif obsessionnel des poupées, mannequins, masques et marionnettes en témoigne. Nul fatras ici, mais l'exposition atavique, totémique et spontanée d'un art brut où corps et objets s'identifient, où se rejoignent, en une intuition théorique sourde, chair et matière manufacturée, économie et sauvagerie, art et consommation.

Entre le capharnaüm de l'antiquaire fantastique devenu récupérateur, carrossier d'une grande casse métaphorique, le cabinet de curiosités morbide et le musée sauvage d'un art naïf et radical, ces décors de l'horreur offrent le déploiement prévisible des épreuves qui attendent les personnages. Un paysage mental s'expose alors. En une sémiologie prospective et minimale, nous en anticipons des devenirs pour les imprudents : objets, nourriture, trophées, carcasses, matière d'un grand Œuvre impénétrable. Sur ces indices prospère le suspense du dispositif horrifique, et d'eux dépend, avant le déferlement sanglant des chairs maltraitées, la possibilité d'une violence critique authentique, propre à ce cinéma. C'est sur cette exposition figurative que les commentateurs du cinéma d'horreur ont toujours fondé, contre l'insignifiance supposée de son message, l'immaturation cruelle de son jeu et la radicalité de la commotion, l'hypothèse de son privilège politique et critique.

Les effroyables cabinets de curiosités qu'Aja, Nispel et la plupart des metteurs en scène du *gore* actuel établissent avec soin sont comme des avant-postes figuratifs indiquant un discours possible que l'hystérie des cris et l'enchaînement des mises à mort rendront inaudible. *Le crash test village 38* de la zone d'essai militaire où réside la famille de *La Colline à des yeux* présente un peuple irradié de doublures en celluloïd, qui faisaient un monde

en simulacre, le temps de l'expérimentation. Ces mannequins parodient, dans leur stase contaminée, la toxicité de *l'American Way of Life* tout autant que la famille des monstres dans la mutation de leur humanité. Ils en ont conservé cependant deux traits : un goût pour l'art déviant des installations macabres et un souci, commun aux deux films, d'avoir une progéniture sous l'espèce d'un bébé kidnappé à leurs victimes.

L'effet de série

Dans ces capharnaüms de l'horreur s'entassent, en une théorie que seule la psyché ravagée des bourreaux ordonne secrètement, des rebuts, des fragments, des pièces cassées et des choses usagées, un monde de détritiques et de vieux objets, autant de figures de la mort et de la souffrance prochaines des corps. Ils annoncent leur démantèlement et leur possible reconstitution. Mais par la figure de l'enfant volé, ce monde de débris devient pour les tueurs un milieu possible, un lieu à repeupler, au détour (*wrong turn*) du monde commun.

L'effet de ces collections de restes (Leatherface conserve dents, doigts et dentiers) est d'affirmer une homothétie sémiotique absolue entre les décors et l'univers mental de leur hôte. L'ameublement révèle une physiognomonie prospective venue de Poe, qui ne cesse d'exposer, dans les abattoirs de l'horreur contemporaine, la faille ancienne qui lézardait la conscience de Roderick Usher comme le mur de sa demeure. Ce modèle assortit le fétichisme de la collection, le goût pour la conservation et le territoire analytique originaire de la psychose. Ainsi de la scène du banquet que Nispel remplace par une soirée chez les Hewitt où la mère de Leatherface évoque le traumatisme causé sur le bambin par les moqueries des autres.

Désordre chaotique ou vanités précisément disposées, les choses qui traînent abandonnées, cassées, restes de repas, de vieilles voitures ou d'animaux, sont des *memento mori* violemment adressés aux jeunes intrus et au monde d'illusions qu'ils incarnent. En ces parcs effarants s'expose un effet de série, celui des victimes et des doubles figuratifs qui en sont le produit. À l'intérieur, ce sont la mémoire et les causes de cette folie que laisse apparaître ce

Les effroyables cabinets de curiosités qu'Aja, Nispel et la plupart des metteurs en scène du *gore* actuel établissent avec soin sont comme des avant-postes figuratifs indiquant un discours possible que l'hystérie des cris et l'enchaînement des mises à mort rendront inaudible.

pêle-mêle punaisé aux murs où s'annoncent les consanguinités et l'histoire des crimes et des disparitions locales (coupures de presse, photos jaunies). Au seuil des scénographies *gore* que déploient ces fictions se tient un temps, dans le jeu de ses décors, un principe artistique incertain, informulé, où se cristallise le discours de ces films : art de la chair et de la récupération, de la bifurcation et de la cause obscure, de l'ignorance de l'autre et de la communauté malade. ☹

PAR DENIS MELLIER

1. Pour une lecture systématique du film de Hooper selon ce jeu d'hypothèses, voir *Massacre à la tronçonneuse, une expérience américaine du chaos*, de Jean-Baptiste Thoret, Dreamland, 2000.

Serial killings

L'omniprésence invisible

CONDEMNED 2 : BLOODSHOT

Monolith Productions
Jeu vidéo pour consoles Xbox 360 et PlayStation 3, Sega, 2008.

Le tueur en série est peu présent dans les jeux vidéo d'action, pourtant prompts à s'approprier les grandes figures de la fiction populaire. Cela peut s'expliquer facilement : l'antagoniste évasif qu'est le psychopathe meurtrier ne sollicite pas à lui seul les actions diversifiées nécessaires pour fonder une bonne jouabilité. Contrairement aux différents monstres, soldats nazis ou zombies des jeux d'horreur et d'aventure, le

tueur en série supporte mal la multiplication à grande échelle. On ne saurait guère abattre les tueurs en série par dizaines, d'autant que cela révélerait en sous-main une vérité inavouable sur le jeu de tir subjectif ou à la troisième personne : soit que leur activité principale consiste presque invariablement à *tuer en série*. Bien sûr, le jeu fournit au joueur moult justifications. Toute sanglante qu'elle soit, l'action dans les jeux vidéo est déclinée le plus souvent sur le mode de la légitime défense. Rarement a-t-on vraiment le *choix des armes* dans les jeux vidéo : l'avatar est capable de se déplacer et d'attaquer, mais jamais d'agiter le drapeau blanc. Et il est systématiquement placé dans des situations où la violence s'impose comme seule option.

Il y a une solidarité entre l'absence du tueur en série en tant qu'antagoniste repérable et la banalisation de la violence dans les jeux vidéo : c'est bien parce qu'on ne veut pas que les actions du joueur dans le jeu s'imposent dans toute leur brutalité qu'on évite ce miroir révélateur que pourrait représenter le *serial killer*. Le meurtre en série est partout, le meurtrier nulle part, sinon au bout de la manette.