

Université de Montréal

Serial Killer / Serial TV : l'adaptation du « slasher » dans *Scream: the TV Series* (2015-)

par Florence Huard-Tremblay

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures

en vue de l'obtention du grade de M.A

en cinéma

option cheminement international

Avril 2019

© Florence Huard-Tremblay, 2019

Unité académique : Histoire de l'art et études cinématographiques, Faculté des arts et des sciences

Ce mémoire intitulé

Serial Killer / Serial TV : l'adaptation du « slasher » dans *Scream: the TV Series* (2015-)

Présenté par

Florence Huard-Tremblay

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes

Bernard Perron

Président-rapporteur

Marta Boni

Directrice de recherche

Richard Bégin

Membre du jury

Résumé :

Inspiré par la résurgence en popularité de l'horreur télévisuelle, ce mémoire propose une analyse du processus d'adaptation du « slasher » dans la série *Scream : the TV Series* (2015-, É.U, MTV et Netflix) de Jill Blotvogel. Naviguant entre le récit cinématographique condensé et la forme longue et épisodique de la télévision, l'apparition du « slasher » au petit écran se positionne dans une reconsidération de l'écriture télévisuelle. Déjà structuré selon des meurtres...en série, le « slasher » est-il le phénomène sériel parfait ? La problématique de cette recherche questionne la définition du phénomène sériel qu'est le « slasher » et de quelle façon celui-ci est importé sur le format télévisuel. Au travers de l'analyse de la dimension sérielle de la trilogie originale de *Scream* (Craven, 1996, 1997, 2000), nous verrons comment les diverses conventions du « slasher » cinématographique se retrouvent transformées par les spécificités de la télévision.

Mots clés : sérialité, horreur, télévision, narration, « slasher », *Scream*, *Scream : the TV Series*

Abstract :

Inspired by the resurgence in popularity of TV horror, this thesis offers an analysis of the adaptation process of the slasher in *Scream: the TV Series* (2015-, USA, MTV and Netflix) created by Jill Blotvogel. Navigating between the condensed cinematographic narrative and the long and episodic format of television, the appearance of the TV slasher is positioned in a rehandling of television writing. Already based around serial killers, is the slasher the perfect serial phenomenon? The problematic of this research questions the definition of the serial phenomenon that is the slasher, and how it is imported on the television format. Through the analysis of the serial dimension of *Scream's* original trilogy (Craven, 1996, 1997, 2000), we will see how the various cinematographic slasher conventions find themselves transformed by the specificities of television.

Key Words: seriality, horror, TV series, narrative, slasher, *Scream*, *Scream : the TV Series*

Table des matières

TABLE DES MATIÈRES	V
LISTE DES FIGURES	VII
INTRODUCTION	11
CORPUS D'ANALYSE.....	14
La trilogie <i>Scream</i> (1996-2000).....	15
<i>Scream : the TV Series</i> (2015-).....	16
QUESTIONS DE RECHERCHE	19
CHAPITRE 1 : L'HORREUR À LA TÉLÉVISION	22
1.1 TYPOLOGIE ET HISTORIQUE	23
1.1.1 Le « Made-for-TV-movie »	25
1.1.2 La minisérie	25
1.1.3 La série anthologique.....	26
1.1.4 « Monster-of-the-week » ou « Flexi-narrative ».....	27
1.2 ÉTAT DE LA QUESTION/REVUE DE LA LITTÉRATURE	31
1.2.1 Imaginaire et figures de l'horreur	31
1.2.2 La peur : au cœur de la conception de l'horreur	33
1.2.3 Différenciation des états de peur	35
1.2.4 L'esthétique du dégoût	37
1.2.5 Entre cinéma et télévision : la tension narrative et promesse de dénouement.....	38
1.2.6 Infinitude du texte et tension narrative à la télévision	40
1.2.7 Attachement et approfondissement des personnages	41
1.3 POUR UNE DÉFINITION DE LA SÉRIE D'HORREUR	43
1.4 LE « SLASHER »	45
1.4.1 Historique	46
1.4.2 Les conventions du « slasher »	47
1.4.3 « Neo-slasher » et les cycles	49
1.4.4 L'humour « hyperconscient »	50
1.4.5 Le « slasher » télévisuel.....	51
CHAPITRE 2 : LES ASPECTS SÉRIELS DE LA MARQUE SCREAM	54
2.1 LA SÉRIALITÉ DE L'HORREUR : LA MARQUE SCREAM	55
2.1.1 De la série de films à la série télé : extension de la marque	56
2.1.2 « Sequel » et série : Pratique réflexive	57
2.1.3 Réflexivité ou exploitation du succès?	59
2.2 LA FORMULE DU « SLASHER » SCREAM : THE TV SERIES	60
2.2.1 Ville et personnages.....	62
2.2.2 Tragédie passée.....	63
2.2.3 Le retour de Ghostface et le premier meurtre : mode d'emploi	64

2.2.4 L'autoréférentialité	65
2.3 LE MEURTRE EN SÉRIE : LA SÉRIALITÉ AU CŒUR DE LA FORMULE	66
2.3.1 La structure narrative	67
2.3.2 La structure saisonnière de <i>Scream : the TV Series</i>	69
2.3.3 La scène de meurtre	71
2.3.4 « Stalker » / « slasher » : l'observation des victimes	72
2.3.5 « Gore », vraiment?	75
2.4 TRANSFORMATION DE LA PEUR PAR LA SÉRIALITÉ TÉLÉVISUELLE: CONSTRUCTION DU	
TEMPS ET CONSTRUCTION DE LA PEUR	77
2.4.1 La série à quête ou à énigme	77
2.4.2 Approche de la peur par le dénouement	79
2.4.3 Morcellement et fragmentation	81
2.4.4 Entre peur et engagement	83
CHAPITRE 3 : ANALYSE DES PERSONNAGES	85
3.1 LE TUEUR	86
3.1.1 Description et fonction narrative	86
3.1.2 Monstruosité humaine	88
3.2.3 Le masque et le monstre : Figure de renouvellement	90
3.2.4 Exploration de la peur au travers des réseaux sociaux	92
3.2 LES « FINAL GIRLS »	95
3.2.1 Description et fonction narrative	95
3.2.2 Emma Duval	96
3.2.3 Audrey Jensen	98
3.2.4 Vivre la peur au travers de la Final Girl	100
3.2.5 La peur de perdre l'être aimé	102
3.3 LES VICTIMES	104
3.3.1 Description et fonction narrative	105
3.3.2 Mise en danger des personnages principaux	107
3.3.3 Détachement par leur mort inévitable	108
3.3.4 La mort du personnage en série	110
CONCLUSION	113
Le problème de la série : l'épuisement narratif	114
BIBLIOGRAPHIE	117
Ouvrages	117
Films	124
Séries télévisées	125

Liste des figures

Figure 1. Noah avertit ses amis sur les « slashers ». Photogramme de <i>Scream : the TV Series</i> (S01É01 « Pilot »)	65
Figure 2. Randy énonce ses règles du film d'horreur. Photogramme de <i>Scream</i> (Craven, 1996).....	65
Figure 3. Brooke enquête un bruit étrange dans le garage. Photogramme de <i>Scream : the TV Series</i> (S01É01 «Pilot »)	66
Figure 4. Tatum va chercher une bière dans le garage. Photogramme de <i>Scream</i> (Craven, 1996).....	66
Figure 5. « Body count », saison 1.	72
Figure 6. « Body count », saison 2.	72
Figure 7. Nina reçoit par message texte une vidéo d'elle-même. Photogramme de <i>Scream : the TV Series</i> (S01É01 « Pilot »)	73
Figure 8. La caméra prend le point de vue du tueur sur Nina. Photogramme de <i>Scream : the TV Series</i> (S01É01 « Pilot »)	73
Figure 9. La caméra qui épie Rachel en dessous de son lit simule la présence du tueur. Photogramme de <i>Scream : the TV Series</i> (S01É02 « Hello, Emma »).....	74
Figure 10. Gene se fait décapiter par le tueur, le geste est montré explicitement par la caméra. Photogramme de <i>Slasher</i> (S02É01 « Six Feet Under »)	76
Figure 11. Les organes de Gene sont retrouvés sur un bonhomme de neige. Photogramme de <i>Slasher</i> (S02É02, « Between Good and Evil »)	76
Figure 12. Le masque du tueur de Lakewood. Photogramme de <i>Scream : the TV Series</i> (S01É01, « Pilot »)	91
Figure 13. Échange de textos entre Emma et le tueur, il lui demande de choisir entre ses deux amies. Photogramme de <i>Scream : the TV Series</i> (S01É03 «Wanna play a game? »)	93
Figure 14. Audrey reçoit un message vidéo du tueur. Photogramme de <i>Scream : the TV Series</i> , (S02É03 « Vacancy »).....	94
Figure 15. Scène finale de la première saison. Audrey accède au statut de Final Girl en sauvant Emma et sa mère. Photogramme de <i>Scream: the TV Series</i> (S01É10 « Revelations »)	97
Figure 16. Scène finale de la première saison. Révélation familiale entre Emma, Maggie et Piper. Photogramme de <i>Scream: the TV Series</i> (S01É10 « Revelations »).....	97
Figure 17. Emma et Audrey lorsque Kieran admet être le tueur dans la scène finale de la deuxième saison. Photogramme de <i>Scream: the TV Series</i> (S02É12 « When a Stranger Calls »).....	99
Figure 18. Emma reçoit le premier appel du tueur.	

Photogramme de <i>Scream: the TV Series</i> (S01É01 « Pilot »)	101
Figure 19. Emma est témoin de la mort de Will.	
Photogramme de <i>Scream : The TV Series</i> (S01É07 «In The Trenches »).....	103
Figure 20. Jake, Brooke, Noah et Emma se font piéger à une allée de bowling.	
Photogramme de <i>Scream : The TV Series</i> (S01É07« In The Trenches »).....	107

Remerciements

Merci,

À Marta, merci pour la patience, l'inspiration, l'encouragement et d'avoir cru en mon projet.
Merci de m'avoir initié aux études télévisuelles, qui me passionnent autant ;

Au Labo Télé, pour les discussions animées, les conseils et les retours, qui ont ouverts mes horizons télévisuels ;

À l'Université Sorbonne Nouvelle Paris 3 et l'Université de Liège qui m'ont accueillies ;

À la Maison des Étudiants Canadiens, qui m'a non seulement hébergée pendant mon séjour à Paris, mais qui a surtout été un milieu de vie inspirant et enrichissant ;

À Chantal, Georges, Vincent et Arnaud, votre soutien inconditionnel m'a toujours encouragé à suivre ma voie ;

À Régine, la version plus âgée et sage de moi-même, tu m'as transmis, sans le savoir, ta passion simple du cinéma ;

À Marie, qui a écouté mes angoisses, compris mes frustrations et répondu à toutes mes interrogations, mais surtout merci pour ton aide chaleureuse et infinie ;

À Tristan, mon partenaire d'échanges, ton optimisme et ta bonne humeur a ensoleillé plusieurs journées grises ;

À Yasmine, ma partenaire de bibliothèque en ces derniers mois cruciaux ;

Aux belles rencontres que mes échanges étudiants m'ont permis de faire : Mathilde, Laurence, Élisabeth, Julie, Sarah-Maude, Sarah et Simone, et aux colocataires de la MEC qui ont nourri nombreuses discussions ;

À toutes les personnes qui ont écouté mes réflexions décousues, et surtout qui les ont nourries sans le savoir ;

Et finalement, mon remerciement le plus précieux revient à Nadir, sans qui je ne serais pas la personne que je suis aujourd'hui. Ta présence me pousse tous les jours à me dépasser, pour être à la hauteur de ta bonté et de ta sagesse. Merci de m'encourager, de me soutenir, de me relever et de m'aimer.

Introduction

« *You can't do a slasher movie as a TV series.* »
- Noah Foster (*Scream : The TV Series*, S01É01, « Pilot »)

Les séries télévisées profitent désormais non seulement d'une popularité inégalée, mais également d'une reconnaissance critique et universitaire. La production télévisuelle ne cesse de se réinventer, dans le but de garder l'attention des publics. En effet, devant la multiplicité de l'offre et des plateformes, les spectateurs deviennent de plus en plus exigeants quant à leur consommation de contenus. Ils sont constamment à la recherche d'une nouvelle série à dévorer, au risque de n'écouter qu'un seul épisode et de passer à la suivante. Depuis l'essor de la télévision câblée, la qualité du contenu produit aujourd'hui fait désormais compétition directe au cinéma. Mais, au-delà du concept de « qualité », qui a longtemps permis de légitimer les séries télévisées dans le discours savant importé des études cinématographiques (Thompson, 1997, Jost, 2014 et McCabe et Akass, 2007), il semble aussi que ce sont les nouveaux formats encouragés par le numérique qui permettent un rapprochement entre les médiums du cinéma et de la télévision. Par la multiplication des nouvelles plateformes de diffusion en ligne (tel Netflix, Amazon, Hulu ou Youtube), ainsi que le bouleversement des modes de consommation (dont le « binge watching » est l'une des réalités), le cinéma et la télévision vivent des transformations formelles qui leur permettent de s'entrecroiser. D'un côté, les nouvelles possibilités formelles offertes par les plateformes de *streaming* permettent de penser le récit télévisuel comme un récit clos et restreint, déconnecté du flux et de la grille des programmes, qui s'apparente au récit cinématographique. Plusieurs auteurs de séries abondent dans ce sens, en mentionnant concevoir l'histoire comme une œuvre complète¹. De l'autre côté, malgré tout, le récit télévisuel demeure un récit sériel, adapté aux nouvelles pratiques de la télévision, mais organisé sur une longue

¹ Stella Gaynor rapporte dans son article: « Roth said of *Hemlock Grove* that while the shooting schedule was as television is (8 days shooting per episode), the position of the show on Netflix – the full season drop coupled with cluster watching viewing habits – means that the overall story can be seen as one complete piece. Flanagan of *Haunting of Hill House* said the same, that he “always looked at it like a 10 hour movie” (Bloom, *The Hollywood Reporter*, 2018) » (Gaynor, 2018).

durée et toujours structuré en épisodes. Entre ces pôles, nous assistons à un remaniement de la pensée et de l'écriture télévisuelle.

Cet élargissement de l'éventail de l'offre télévisuelle s'incarne dans le développement de nouveaux genres qui étaient auparavant associés au cinéma, tel que l'horreur, sur lequel nous avons choisi de diriger notre réflexion. L'apparition de l'horreur sur les nouveaux écrans émerge dans un contexte où les productions télévisuelles osent de plus en plus utiliser les images autrefois taboues, telles que le sexe et la violence, principalement pour se démarquer de la concurrence. À une époque où la télévision est libérée des contraintes plutôt conservatrices des chaînes généralistes, les productions se permettent de plus en plus d'excès pour épater et surprendre les téléspectateurs, une stratégie déjà implantée dans le cinéma d'horreur. Dans le même sens, les représentations excessives qui repoussent les limites du représentable, des images caractéristiques de l'horreur, émergent dans le contexte de la télévision de qualité, où de nouvelles possibilités narratives et thématiques se présentent aux auteurs.

Nous avons mentionné la dimension sérielle : il s'agit d'un concept qui nous permet de faire le pont entre cinéma et télévision, sur le plan de la structure répétitive des contenus, et l'horreur semble y jouer encore un rôle important. La sérialité² n'est pas spécifique à la télévision, et elle était déjà présente au cinéma, justement dans le cinéma d'horreur. Plus précisément, le sous-genre du « slasher » a créé sa propre tradition de la sérialité au cinéma, en popularisant les films à multiples suites, mettant au centre des tueurs... en série. La recette est reconnaissable et malléable : un tueur en séries épie, harcèle et tue un groupe d'adolescents isolés. Surtout, le « slasher » est à la base la répétition du meurtre : plus de victimes, plus de plaisir. Par l'actualisation de l'écriture télévisuelle, qui navigue entre le récit clos et la multiplication des saisons, l'adaptation du « slasher » vers le format télévisuel s'avère idéale, puisque le sous-genre offre plusieurs facteurs de variations. *Scream : the TV Series* (MTV, 2015-, É.U et Netflix) s'inscrit dans une optique de réinterprétation du sous-genre pour la télévision. Inspirée de la série de films originaux *Scream* (Wes Craven, 1996, 1997, 2000), la série revisite le « slasher » dans une trame narrative télévisuelle. Ainsi, la question se pose :

2 Sepulchre définit la sérialité comme : « Terme permettant de désigner l'ensemble des phénomènes susceptibles de générer la fiction plurielle » (2017, p.235).

comment le « slasher » se définit-il comme phénomène sériel et de quelle façon s'importe-t-il à la télévision?

Le pont entre la forme cinématographique et télévisuelle du « slasher » vient avec ses propres questions structurelles, narratives et esthétiques, tout en soulevant également la problématique de l'attachement spectatorial envers les personnages sériels. Dans cette optique, le renouveau de l'horreur télévisuelle est pertinent à étudier puisqu'il a su peu à peu se détacher du genre cinématographique de l'horreur pour s'intégrer complètement au format sériel de la télévision. L'horreur à la télévision est un sujet encore peu abordé dans les études francophones et qui mérite notre attention, particulièrement devant son engouement populaire et de la production de multiples séries qui s'y rattachent. Entre autres, l'étiquette « horreur » ou « épouvante-horreur » est utilisée pour répertorier les séries télévisées selon leur genre sur les sites spécialisés.

Sur l'Internet Movie Database (IMDB), plus de 2 217 titres internationaux se sont fait attitrer l'étiquette « TV Series Horror », dont 66 % d'entre eux sont sortis après 2010 (1 481 titres) et 53,5 % seulement depuis 2013 (1 187 titres). Sur le site français Allociné ce sont 228 séries qui se retrouvent sous le genre « Épouvante-Horreur », dont 64 % dans la période 2010-2019 (soit 147 titres). Même constat sur Sens Critique, où cette fois-ci 128 séries sont attachées à l'étiquette « Séries Épouvante-horreur », dont 64 % après 2010 (82 titres) et 56 % après 2013 (72 titres). Ce bref panorama nous permet de constater la montée fulgurante de la production de séries d'horreur dans la dernière décennie, et particulièrement depuis 2013 (l'année de la première production Netflix Original). Plusieurs d'entre elles ont reçu un très bon accueil de la part du public (tel que *The Walking Dead* [2010-, É.U, AMC], *Supernatural* [2005-2020, É.U, The CW], *The Haunting of Hill House* [2018-, É.U, Netflix], *American Horror Story* [2011-, É.U, FX] et *Stranger Things* (2016-, É.U, Netflix] qui ont toutes une cote supérieure à 8 sur IMDB). Ces séries ont toutes une proposition horrifique différente et incorporée au format télévisuel, telle *Supernatural* qui entremêle des intrigues horrifiques et mélodramatiques, ainsi que *American Horror Story* qui explore dans un format anthologique les différentes thématiques de l'horreur.

Bien que les études soient assez récentes sur l'horreur télévisuelle, le phénomène s'avère très vaste et éclectique. Le « slasher » télévisuel se révèle n'être qu'une seule manifestation de

l'horreur télévisuelle parmi tant d'autres. Le corpus de ce mémoire se restreint à ce sous-genre, mais s'éloigne aussi de plusieurs autres aspects de l'horreur qui ont également été explorés dans le paysage télévisuel. Notre choix, peut-être surprenant, de concentrer notre recherche sur *Scream : the TV Series* est le résultat d'une longue réflexion sur l'horreur télévisuelle et ses manifestations narratives. Elle n'est peut-être pas la série d'horreur la plus réputée, de meilleure qualité, ou la plus populaire, mais elle reflète bien les défis d'adaptation auxquels sont exposés les séries qui flirtent avec le genre de l'horreur, dans un contexte où cinéma et télévision sont à penser dans un mouvement convergent.

Corpus d'analyse

Dans le cadre de cette analyse de l'adaptation de la sérialité du « slasher » à la télévision, le corpus sera restreint à l'univers de *Scream*, plus particulièrement à la trilogie originale (*Scream*, *Scream 2* et *Scream 3*)³ et aux deux saisons de la série télévisée *Scream : the TV Series*.

Remarquons d'abord que, pour le cinéma, la production de films d'horreur dans les années 1980 est marquée par la popularité démesurée et par la surexploitation du sous-genre du « slasher ». Brigid Cherry définit ainsi le sous-genre : « Films portraying groups of teenagers menaced by a stalker, set in domestic and suburban spaces frequented by young people, the only survivor a female who (in the early cycles) has not participated in underage sex » (Cherry, 2009, p.6). *The Texas Chain Massacre* (Tobe Hooper, 1974) et *Halloween* (John Carpenter, 1978) lancent le bal dans les années 1970. D'autres franchises prendront la relève de ce type de films, où une jeune fille se fait poursuivre par un tueur en série. Au cours de la décennie, les suites et « remakes » se sont enchaînés rapidement et les films se sont transformés en franchise par leur expansion cinématographique et transmédiate⁴, c'est-à-dire un développement du même univers fictionnel sur de nouveaux médiums. Les producteurs réutilisent la formule du

3 À noter la sortie de *Scream 4* en 2011. Nous omettons ce film de notre corpus d'analyse, parce qu'il s'éloigne à notre sens de l'essence d'origine des films et qu'il n'est pas nécessaire de l'incorporer dans notre analyse.

4 « Le transmedia est une "forme de narration qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer un univers (une franchise). Grâce à leur spécificité d'usage et leur capacité technologique, chaque support employé [...] développe un contenu narratif différent offrant au public un regard nouveau et complémentaire sur l'univers et l'histoire" » (Le Transmedia Lab cité par Sepulchre, 2017, p.236).

sous-genre jusqu'au point où les spectateurs s'en sont délaissés, ce qui a provoqué sa disparition sur les écrans pendant une dizaine d'années.

The formulaic nature of subsequent low budget, independently produced slashers- and excessive repetition in the form of sequels, remake, and imitations- inevitably led to the audience's overfamiliarity with the genre, so that « by the end of the decade the form was largely drained » [Clover, 23] (Wee, 2006, p.53).

La trilogie *Scream* (1996-2000)

La sortie du film *Scream* (1996) s'inscrit dans une renaissance du « slasher » dans le cinéma d'horreur, nommée le « neo-slasher ». L'élément clé qui a fait le succès du film est celui qui a remis le « slasher » au goût du jour : sa réflexivité ou la capacité de l'univers de réfléchir sur lui-même. Produit par la filiale Dimensions Films de la compagnie Miramax, le scénario de Kevin Williamson est proposé à Wes Craven, réalisateur renommé derrière *A Nightmare on Elm Street* (1984). Le film cible le public adolescent, ignoré depuis quelques années par les studios hollywoodiens au profit des trentenaires. Le producteur Bob Weinstein explique qu'il a souhaité rejoindre les adolescents (et en particulier le public féminin), puisqu'il voyait en eux une niche délaissée, insatisfaite, et surtout, une opportunité lucrative⁵. Avec un budget modeste de 14 millions, le film est un véritable succès au box-office et rapporte 100 millions à ses producteurs. Le projet du film était de ressusciter et de renouveler les conventions du « slasher » et, de cette façon, d'arriver à surprendre cette nouvelle génération de spectateurs.

La simplicité du synopsis fait référence directement aux « slashers » classiques, et l'autodérision employée par l'humour fait partie du plaisir des spectateurs. Sydney, étudiante à l'école secondaire de la petite ville de Woodsboro, et ses amis sont traqués par un tueur en série, précédemment responsable de la mort de sa mère l'année précédente. Le tueur harcèle Sydney au téléphone pour la prévenir des attaques qu'il prépare contre elle. Les morts se succèdent, pour culminer vers une finale sanglante et pleine de rebondissements. Le tueur masqué répond au nom de Ghostface et, même s'il change de personnage à chaque film, son costume et son nom restent les mêmes. Le masque est inspiré de la toile *Le Cri* de Edvard Munch, auquel le titre fait également référence. Le film débute un nouveau cycle pour le « slasher » et amène le retour du

⁵ Voir Wee, 2006, p.54

« sequel ». L'été suivant, la sortie du film *I Know What You Did Last Summer* (Jim Gillespie, 1997), un scénario signé Kevin Williamson, confirme la renaissance du genre.

Scream est suivi en décembre 1997 par *Scream 2*, toujours écrit et réalisé par le duo Williamson et Craven. L'histoire se déroule deux ans après l'épopée sanglante de Sydney et ses camarades. Désormais à l'université, les autres survivants de l'attaque (Gale Weathers, Dewey Riley et Randy Meeks) et Sydney deviennent à nouveau les victimes de Ghostface. Les meurtres commencent à la première du film *Stab*, basé sur le livre à succès de la journaliste survivante Gale Weathers et inspiré des événements de Woodsboro. Dans une mise en abyme évidente, l'étudiante Maureen Evans se fait tuer devant la foule entière de la salle de cinéma, en même temps que la première scène de *Scream* est recréée sur le grand écran⁶. Les références au film *Stab* sont récurrentes, entre autres autour de la question de l'incitation à la violence, un débat d'actualité qui a fait rage lors de la sortie de *Scream*. Surtout, ce sont les références aux « sequels » qui marquent les esprits, les personnages se plaisent à dénigrer les suites de film d'horreur. L'autodérision qui a fait le succès du premier film fait sa place dans la suite, telle une manière de prouver que le film peut déjouer les attentes négatives et s'inscrire dans la sérialité.

En 2000, le troisième opus *Scream 3* sort sur les écrans. Cette fois-ci, l'histoire se déplace à Los Angeles, sur le plateau de tournage du film *Stab 3*. Pendant que les survivants ont refait leur vie, Ghostface revient pour obtenir sa vengeance. Les doublures qui interprètent Sydney, Gale et Dewey dans *Stab 3* sont poursuivies par Ghostface, et ce, en partie dans les décors hollywoodiens de Woodsboro. Sydney, qui était jusqu'alors exilée, arrive à Los Angeles pour la confrontation finale avec Ghostface. *Scream 2* et *3* rapportent chacun respectivement 101 millions et 89 millions au box-office, la franchise remportant ainsi un franc succès commercial et une popularité qui a traversé les années.

Scream : the TV Series (2015-)

Scream : The TV Series est le dernier élément en date de l'univers de *Scream*. En juin 2015, la télésérie sort simultanément sur MTV Network (diffusion aux États-Unis) et sur Netflix

⁶ Scène devenue culte, soit la mort célèbre de Casey Becker, interprétée par Drew Barrymore.

(diffusion mondiale), au rythme d'un épisode par semaine. Changement d'univers : c'est maintenant à Lakewood, une petite ville du Colorado, où un tueur masqué fait des ravages. Au générique, les noms des producteurs originaux Bob et Harvey Weinstein s'y retrouvent, ainsi que celui de Wes Craven comme producteur exécutif⁷, auxquels s'ajoute celui de Jill E. Blotevogel et Jaime Paglia à titre de créateurs et de « showrunners ». À la suite des mauvaises cotes d'écoute⁸, ils seront écartés par Dimensions TV de la deuxième saison, au profit de Micheal Gans et Richard Register.

La première saison comporte dix épisodes de 45 minutes. À Lakewood, la tranquillité est perturbée par les meurtres inattendus de Nina Patterson et son copain Tyler O'Neil, après un scandale de cyberintimidation. La tragédie rappelle immédiatement la légende de Brandon James, un massacre qui s'est déroulé des années plus tôt, et qui vient hanter la jeune Emma Duval. Devenue cible principale de ce nouveau tueur, Emma se retrouve malgré elle au cœur de cette folie meurtrière au goût amer de vengeance. Entourée de ses amis Audrey Jensen, Noah Foster, Brooke Maddox, et du nouvel élève Kieran Wilcox, Emma se lancera à sa poursuite pour tenter de limiter les ravages. Ainsi, c'est un nouvel univers, une nouvelle histoire, mais les règles de *Scream* restent les mêmes. Les spectateurs déjà amateurs retrouvent facilement ce qu'ils connaissent et aiment des films *Scream*.

Adaptée au goût du jour, la série reprend plusieurs éléments qui ont fait de *Scream* un succès à son époque. Les coups de téléphone du tueur deviennent de plus en plus intrusifs par l'utilisation d'un téléphone intelligent, les vidéos sanglantes des meurtres sont virales, et des journalistes amateurs font fureur sur les réseaux sociaux. Les références et les comparaisons cinématographiques avec les « slashers » se multiplient, entre autres au premier épisode dans la scène en classe où il y a une discussion sur les téléseries d'horreur. Contrairement aux films, les personnages se lancent ici dans une enquête pour deviner l'identité du tueur, cette enquête devenant le fil conducteur des épisodes. La série obtient un succès mitigé à sa sortie, malgré tout une deuxième saison est commandée et sort en mai 2016 sur les mêmes réseaux de diffusion. Elle comporte cette fois-ci quatorze épisodes de 45 minutes chacun. L'histoire est reprise trois mois après la finale sanglante de la première saison, où l'identité du tueur a été

7 Son décès survient en août 2015, à la fin de la diffusion de la première saison. Son nom sera donc absent du générique de la deuxième saison.

8 Source : Scream Wiki, https://scream.fandom.com/wiki/Season_1

révélée. Emma et les autres survivants tentent de se remettre du traumatisme de la série de meurtres, lorsque ceux-ci recommencent. La chasse à l'homme reprend là où elle avait été laissée pour se terminer sur une révélation des plus surprenantes. Trois mois après la fin de la deuxième saison, deux épisodes spéciaux d'Halloween sont diffusés en continu, pour compléter une histoire de 1 h 30.

Notons que le scandale entourant Harvey Weinstein a freiné le développement et la diffusion de la troisième saison. La dénonciation d'agressions sexuelles a éclaté durant le tournage, en octobre et en novembre 2017. Netflix s'est depuis défait de son partenariat de diffusion avec The Weinstein Company et sa division Dimension TV, et tout porte à croire que la prochaine saison ne sera pas accessible sur la plateforme en ligne. Au moment d'écrire ces lignes, le tournage de la saison a été complété à l'automne 2017. Pour l'instant, l'avenir de la série reste incertain, et des annonces de diffusion se succèdent sans qu'un seul épisode ne soit rendu disponible. Toutefois, il a été annoncé que la série procède à un « reboot »⁹ complet, et donc que les spectateurs seront introduits à des nouveaux personnages et à un nouveau tueur. La particularité de cette saison est que le personnage principal sera, pour la première fois, un jeune homme noir nommé Deion Elliot, une façon encore une fois de briser la tradition du « slasher ».

Dans le cadre de cette analyse, seulement les deux premières saisons seront prises en compte, étant donné qu'elles se complètent dans leur narration. Nous considérons également l'épisode « When a Stranger Calls » (S02É12) comme l'épisode final de la deuxième saison, bien que deux autres épisodes spéciaux aient été diffusés après. Les épisodes « Halloween » et « Halloween II » (S02É13 et S02É14) ne suivent pas l'intrigue principale de la première et de la deuxième saison, et ils proposent des histoires séparées. Ainsi, nous estimons qu'il n'est pas nécessaire de les considérer dans notre analyse, et nous aborderons la question de la finale en parlant de l'épisode « When a Stranger Calls » (S02É12) qui offre une résolution à la quête.

9 William Proctor fait la différence entre le « remake » et le « reboot » « It can be argued, however, that a film remake is a singular text bound within a self-contained narrative schema; whereas a reboot attempts to forge a series of films, to begin a franchise anew from the ashes of an old or failed property. In other words, a remake is a reinterpretation of one film; a reboot “re-starts” a series of films that seek to disavow and render inert its predecessor’s validity » (2012, p.4).

Questions de recherche

Scream : the TV Series propose donc d'adapter la forme du « slasher », exclusivement développée au cinéma, et ce malgré les plusieurs défis à relever. La série énonce au travers du personnage de Noah la problématique qu'elle pose par l'adaptation du « slasher » à la télévision et les défis narratifs qu'elle va tenter de surmonter. Dans une scène en classe, Noah se lance dans une tirade en soutenant qu'il est impossible d'adapter le « slasher » à la télévision, en soulignant surtout la longévité nécessaire à une série : « Slasher movies burn bright and fast. TV needs to stretch things out. You know by the time the first body is found, it's only a matter of time before the bloodbath commences » (S01É01, « Pilot »)¹⁰. Il souligne ici la différence fondamentale entre le format cinématographique et télévisuel, qui est la temporalité. Alors que le « slasher » est un genre cinématographique marqué par la tension narrative¹¹ et la répétition de meurtres sanglants, la série est également un format qui est composé des mêmes éléments. *Scream : the TV Series* utilise la répétition, les meurtres et la tension narrative pour réinventer la formule du « slasher » à la télévision. Toutefois, la télévision et l'horreur s'opposent sur la nature des émotions qu'ils font ressentir au spectateur. Alors que l'horreur mise sur la peur pour faire réagir le spectateur, la série (par son format) encourage l'engagement et l'attachement du spectateur envers l'univers et les personnages.

Jason Mittel (2006, p.31) explique que l'engagement participatif des téléspectateurs est encouragé par la complexité narrative des séries contemporaines. Ces deux types d'émotions se complètent et s'opposent à la fois. Le film d'horreur empêche l'attachement spectatorial envers les personnages par sa courte durée, ainsi lorsque ceux-ci meurent ou sont blessés le spectateur ne vit pas de réelle perte. Toutefois, la durée de la série change le rapport émotionnel envers les figures des personnages du « slasher », puisque le spectateur peut développer un sentiment d'attachement envers eux. Dans la série, les figures du « slasher » précédemment construites et

10 À l'instant où il dit cette phrase, le spectateur voit les parents de Nina Patterson découvrir son corps. La série expose que le décompte est commencé.

11 La tension narrative est définie par Raphaël Baroni comme : « (...) le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente étant caractérisée par une anticipation teintée d'incertitude qui confère des traits passionnels à l'acte de réception. La tension narrative sera ainsi considérée comme un effet poétique qui structure le récit et que l'on reconnaîtra en elle l'aspect dynamique ou la "force" de ce que l'on a coutume d'appeler une intrigue » (Baroni, 2007, p.18).

réfléchies pour le format du cinéma se voient être approfondies et réinterprétées sur plusieurs épisodes. Les spectateurs apprennent à les aimer, tout en sachant qu'ils sont destinés à une fin brutale. Suivant les règles d'un bon « slasher », ces personnages sont constamment poursuivis et écorchés par le tueur, ce qui vient bouleverser le sentiment d'attachement chez le téléspectateur. Dans ce type de séries, la peur est ressentie en partie au travers du sort des victimes et des personnages survivants. La structure de la série télévisée transforme le récit d'horreur cinématographique par l'offre épisodique qui dilate et fragmente la temporalité de la tension narrative, ce qui forme de nouveaux horizons d'attente chez le spectateur.

Nous pourrions approfondir trois sous-questions posées par notre problématique, et ce, selon différents aspects de l'horreur télévisuelle. En nous appuyant sur les études de Stacey Abbott et Lorna Jowett (2013), nous allons d'abord définir ce qu'est l'horreur télévisuelle, en parcourant son historique au petit écran ainsi que l'évolution des formats narratifs. Ceci va nous permettre d'aborder les bases théoriques de la formule (Esquenazi, 2014) et de la complexité narrative (Mittell, 2006) qui seront réutilisées dans l'analyse de la série *Scream : the TV Series*. Après une exploration des différentes conceptions de l'horreur cinématographique, nous allons tenter de définir un portrait de la série télévisée d'horreur contemporaine. Ce chapitre se terminera par un historique plus restreint du « slasher », de ses théories principales, de ses conventions et de sa manifestation récente à la télévision.

Le deuxième chapitre vise à expliquer le phénomène sériel et transmédiatique qu'est *Scream*. Dans sa trilogie originale, *Scream* installe une marque forte et reconnaissable, avec des éléments tels que le tueur, son masque et l'autoréflexivité. Nous expliquerons comment la pratique de la mise en série est reprise par l'autoréflexivité caractéristique des films. À partir de ces éléments adaptables, nous allons dessiner la formule de *Scream : the TV Series* et déterminer de quelle façon, selon les conventions des films et du « slasher », la série a pu construire une « machine à produire des récits » (Esquenazi, 2014). Cette définition du concept de formule nous amènera à une réflexion sur la transformation de l'engendrement de la peur par les spécificités télévisuelles de la durée, de la fragmentation et de l'attachement.

Dans le dernier chapitre, nous verrons comment les figures des personnages du « slasher » se retrouvent transformées par leur approfondissement, qui découle de la durée prolongée de la série. Auparavant, le tueur, la « Final Girl » et les victimes étaient construits

selon des stéréotypes, ils sont désormais désormais réinterprétés dans la série selon les conventions, mais également déconstruits par les propriétés télévisuelles. Plus particulièrement, nous reviendrons sur la façon que le concept de l'attachement propre au personnage sériel transforme le sentiment de peur ressenti lorsque les personnages sont mis en danger ou lorsqu'ils meurent.

Chapitre 1 : L'horreur à la télévision

« *Gothic genre is all over TV right now* »
- Seth Branson (S01É01, « Pilot »)

Le genre de l'horreur a longtemps été le mal-aimé des études cinématographiques, mais il profite depuis les années 1990 d'une reconnaissance académique alimentée par plusieurs chercheurs qui s'y sont consacrés. Plusieurs articles et livres sont devenus des références classiques dans les études cinématographiques, qui en explorent les aspects formels, les effets sur les spectateurs, les mécanismes narratifs ou esthétiques. Bien que l'horreur demeure un sujet encore difficile à saisir complètement, car il ne s'agit pas tout à fait d'un genre, ni tout à fait d'un effet émotionnel, sa bibliographie pour le cinéma est riche.

Cependant, peu de livres se sont attardés à la spécificité de l'horreur à la télévision, encore moins dans le domaine francophone. Les contraintes austères des chaînes ont longtemps empêché l'horreur télévisuelle d'atteindre ses ambitions. En effet, la télévision, étant un médium qui s'adresse à un large public, elle désire plaire au plus de gens possible, et ce en limitant les images choquantes. La censure a toujours été présente à la télévision dans le but de garder un conservatisme léger, ce qui va éventuellement contraindre la télévision à rester dans le simple divertissement. Marjolaine Boutet va jusqu'à dire que par ce conservatisme la télévision se retrouve devant un « manque d'inventivité sur le plan formel » (2017, p.31)¹². Ainsi plusieurs spécialistes de l'horreur lui ont longtemps préféré son homologue cinématographique comme sujet d'étude.

12 Abbott et Jowett (2013, p. XI) nomme dans l'introduction de leur livre l'exemple de l'épisode « Home » de *The X-Files* (S04É02) comme un exemple de censure dans la télévision d'horreur. Cet épisode propose des scènes de violence graphiques, et traite de sujets sensibles tel que l'inceste et l'infanticide. L'épisode s'ouvre sur une scène sombre et pluvieuse, où après un accouchement sanglant et douloureux, deux personnes iront enterrer le bébé vivant. Dans les minutes qui suivent, le corps du bébé inerte, conservé dans un réfrigérateur, sera montré à l'écran. La chaîne FOX s'est opposée à la scène d'ouverture. Un compromis a été conclu entre la chaîne et les créateurs, les cris du bébé superposés à la scène d'enterrement ont été enlevés, pour laisser croire qu'il a été enterré alors qu'il était déjà décédé. La chaîne était craintive face aux réactions potentiellement négatives du public, puisqu'elle jugeait le contenu trop sensible et violent pour un public télévisuel.

Et pourtant, des séries définies d'« horreur » existent. La peur, voisine proche de l'horreur, est très présente dans les récits de fiction télévisuels. Au travers de l'analyse des spécificités narratives et formelles de la sérialité télévisuelle contemporaine et à la lumière des éléments caractéristiques de l'horreur cinématographique, nous allons proposer une définition de l'horreur télévisuelle, notamment avec l'étude de cas de la série *Scream : the TV Series*.

Malgré que notre point de vue historique et analytique se restreint aux séries américaines, il est nécessaire de souligner que la production d'horreur télévisuelle existe en dehors du contexte américain. Entre autres, les animes japonais incorporent et s'inspirent de leur tradition de l'horreur nationale. Des titres tels que *Elfen Lied* (2004, Japon, ADV Films), *Another* (2012, Japon, Sentai Filmworks) et *Angels of Death* (2018, Japon, JC Staff) ressortent au travers d'une longue liste de productions d'horreur¹³.

1.1 Typologie et Historique

L'horreur en tant que genre existe à la télévision depuis ses débuts, et ce sous différentes formes. Les Anglaises Lorna Jowett et Stacey Abbott publient en 2013 *TV Horror : investigating the dark side of the small screen*, où elles démontrent qu'« horreur » et « télévision » peuvent être compatibles, malgré leur opposition, et que ce duo est bien présent au petit écran. Elles affirment que l'horreur se mélange à plusieurs styles et autres genres à ses débuts, et devient donc un élément d'hybridité (2013, p. XII). Bien sûr, le genre doit surmonter des défis propres au médium de diffusion, tel que les restrictions de contenu et de format. Pendant longtemps, le mariage entre l'horreur et la télévision frappait un mur devant les restrictions conservatrices des chaînes, qui ont toujours en tête la réaction potentielle de leurs publics. L'auteur de livres d'horreur Stephen King a éventuellement été attiré par le format de la télévision pour y adapter ses histoires, mais il en demeurait critique à ses débuts :

C'est dur de faire peur aux gens à la télévision. Il y a des règles, des choses que l'on n'a pas le droit de montrer, les personnages ne doivent pas saigner et, surtout, ne doivent pas mourir avant le spot publicitaire. S'ils meurent, les produits se vendent moins bien (cité et traduit par Campa, 2014, p.94).

13 Le répertoire numérique « MyAnimeList » rattache 431 titres au mot-clé « Horror Anime ».

L'engendrement de la peur par le récit d'horreur est donc restreint par les conditions économiques et industrielles de productions. Ainsi, des interdictions s'appliquent chaque jour aux productions télévisuelles d'horreur, mais celles-ci deviennent de plus en plus fluides et évoluent au rythme des mentalités. La multiplication des productions horribles télévisuelles coïncide notamment avec l'arrivée des plateformes de diffusion en ligne et de la popularité des chaînes câblées, qui se font concurrence par l'originalité de leurs productions et qui encouragent, entre autres, la diffusion d'images violentes pour se distinguer les unes des autres.

En s'attardant à la popularisation de l'horreur dans les médias, Abbott et Jowett démontrent que l'imaginaire de l'horreur est depuis bien longtemps présent à la télévision : corps mutilés, monstres et sang sont présentés de manière récurrente dans divers programmes. Au travers des genres les plus classiques de la télévision (série policière, série dramatique hospitalière, série pour enfants et comédie) se retrouve une longue tradition de l'imaginaire de l'horreur. Par exemple, la série hospitalière documente le passage entre la vie et la mort, où son côté réaliste accentue le sentiment d'horreur, le sujet de la « vraie mort ». Également, la série policière présente généralement des cadavres et des morts atroces, et ce de manière graphique, où les corps sont exhibés et mis en scène. Ces deux exemples soulignent la fascination populaire de la mort. Même constat du côté de la comédie ou des séries pour enfants, où des titres comme *The Addams Family* (1964-1966, É.U, ABC) et *Mona The Vampire* (1999-2004, Canada, YTV) utilisent cet élément du fantastique pour les personnages et l'ambiance gothique.

Les auteures revoient le genre au travers des séries télévisées qui l'ont vu naître telles que *Dark Shadows* (1966-1971, É.U, ABC), *Alfred Hitchcock Presents* (1955-1962, É.U, CBS et NBC), *The Addams Family* et *One Step Beyond* (1959-1961, É.U, ABC), et celles qui l'ont perpétué dans la culture populaire plus récente : *Buffy the Vampire Slayer* (1996-2003, É.U, WB et UPN), *The X-Files* (1993—, É.U, FOX), *True Blood* (2008-2014, É.U, HBO) et *Dexter* (2006-2013, É.U, Showtime). À la télévision, l'horreur se développe en s'intégrant dans les formats narratifs télévisuels. Jowett et Abbott répertorient l'évolution narrative du genre à la télévision en proposant une typologie de l'horreur télévisuelle. Effectivement, elles démontrent que les formes de l'horreur ne cessent de se réinventer au travers du temps, et que plusieurs pratiques télévisuelles s'y insèrent, telles que l'arrêt publicitaire et l'arrêt épisodique.

1.1.1 Le « Made-for-TV-movie »

Dans les années 1970, les premiers récits horrifiques transposés à la télévision font partie, selon Abbott et Jowett, du « Made-for-TV-movies », que nous allons traduire par l'expression « téléfilm ». Ces premiers récits d'horreur voguent sur la popularité du format dans les années 1970, les adaptations de romans gothiques ou de nouvelles littéraires sont privilégiées. Au Royaume-Uni, des titres tels que *Schalcken the Painter* (1979, UK, BBC, 68 minutes) et *Count Dracula* (1977, UK, BBC, 150 minutes) font notamment partie de cette vague. La télévision américaine, quant à elle, devient de plus en plus ouverte aux images graphiques et violentes, ce qui entraîne une hausse de la production d'horreur pour le petit écran. Le format rappelle celui du cinéma, les auteures le qualifient même de « Single play » et de narration « stand-alone ». Il s'agit d'un épisode unique d'une durée de 90 minutes avec une clôture ferme. Réalisées avec des petits budgets, les productions d'horreur de l'époque se rapprochent de ce qui est projetés dans les salles de cinéma. Toutefois, l'insertion de la publicité à la télévision, sous le format de trente secondes, viendra entrecouper et structurer l'histoire d'une manière qui n'existait pas auparavant, particulièrement dans le contexte de la télévision publique britannique et dans les premiers temps de la télévision commerciale états-unienne, qui fonctionnait avec des commanditaires.

1.1.2 La minisérie

Dans la même lignée que le téléfilm, la minisérie est très similaire au « Single play » et respecte la narration épisodique, toutefois son format se divise en plusieurs épisodes. La minisérie raconte une histoire en un nombre donné d'épisodes, chacun d'une durée de 60 à 90 minutes, et propose une clôture à son terme. Dans les cas de la minisérie et du téléfilm, leur format plus court entraîne une diffusion éphémère. Souvent, ces épisodes étaient présentés en dehors de la programmation habituelle, ce qui a engendré un caractère spécial à leur diffusion. Par exemple, Stephen King a privilégié le format de la minisérie pour faire sa propre adaptation de *The Shining* (1997, É.U, ABC). Il a dit préférer ce format pour sa longueur, qui permet

d'incorporer plus de détails, de tension et de violence à l'histoire. La particularité de ce format provient justement du déploiement de l'histoire en plusieurs épisodes, et de l'arrêt périodique entre eux. Cet arrêt volontaire est utilisé au profit de la narration, tout comme celui provoqué par les publicités.

1.1.3 La série anthologique

La série anthologique se rapproche du téléfilm par l'utilisation de la narration « Stand Alone ». Les épisodes de la série racontent chacun une histoire distincte, avec une clôture. La durée de chacun d'entre eux est plus courte, entre 25 et 50 minutes, et une saison rassemble plusieurs épisodes. De cette manière, une nouvelle histoire est présentée chaque semaine aux téléspectateurs. Celles-ci sont rassemblées sous un même thème, un même narrateur, un même lien ou un même univers. Les épisodes sont aussi unifiés entre eux par un titre commun et par leur mise en série. Un des exemples les plus célèbres de la série anthologique est *Alfred Hitchcock Presents* (1955-1965, É.U, CBS et NBC). Le format est propice à l'imaginaire de l'horreur par le renouvellement constant des récits, et par leur clôture épisodique. Des séries telles que *The Twilight Zone* (1959-1964, É.U, CBS)¹⁴, *Mystery and Imagination* (1966-1970, UK, ITV Network), *Boris Karloff's Thriller* (1960-1962, É.U, NBC), et plus récemment *Masters of Horror* (2005-2007, É.U, Showtime) ont utilisé ce format. L'attrait de la série anthologique provient de la nouveauté et du renouvellement qui sont proposés chaque semaine. Plutôt que de plonger le spectateur dans un univers cohérent à long terme, ici, ce sont les différentes narrations qui en font l'attraction principale. Dans le cas de *Masters of Horror*, la série a utilisé la forme à bon escient en invitant à chaque semaine un cinéaste légendaire de l'horreur à réaliser un nouvel épisode. Ceux-ci ont donc tous une fin, où la mise en série des épisodes appelle à la clôture ouverte.

Des séries plus contemporaines renvoient à l'anthologie « saisonnière » en réinventant le format, où chaque saison est déployée comme une histoire achevée, comme le fait *American Horror Story* (2011 —, É.U, FX), *True Detective* (2014 —, É.U, HBO) et *American Crime Story*

14 Pour témoigner de la popularité de l'anthologie d'horreur, propulsé par le succès de *American Horror Story* et son format qui se prête naturellement à l'horreur, *The Twilight Zone* (2019, CBS All Access) fait un retour sur les écrans, cette fois-ci en websérie animée par le réalisateur Jordan Peele.

(2016—, É.U, FX). L'anthologie saisonnière développe un récit feuilletonesque autonome¹⁵ sur plusieurs épisodes (entre huit et treize) qui forment une saison. Les différentes saisons sont liées entre elles par une thématique. Dans le cas de *American Horror Story*, les différentes saisons permettent d'explorer les composantes de l'histoire de l'horreur (par exemple, la maison hantée pour la première saison « Murder House » ou les sorcières pour la troisième saison « Coven »). Malgré les récits distincts à chaque saison, la série garde une cohérence par l'esthétique qui s'inspire de l'imaginaire de l'horreur et du réemploi des mêmes acteurs. Jusqu'ici, le téléfilm, les miniséries et les séries anthologiques offrent des narrations « stand-alone », où la clôture prend une place importante. Les formes télévisuelles de l'horreur qui vont suivre délaissent ce type de narration pour y intégrer des éléments plus contemporains de la télévision, qui proviennent de la volonté de continuer l'histoire sur plusieurs saisons : la complexité narrative, ainsi que le développement de l'univers et des personnages.

1.1.4 « Monster-of-the-week » ou « Flexi-narrative »

Contrairement aux formes narratives présentées précédemment, la « flexi-narrative » ou « Monster-of-the-week » n'est pas déterminée par son format, mais plutôt par sa formule. Jean-Pierre Esquenazi avance que la formule est la version télévisuelle du genre cinématographique, tel un « alliage entre un schéma narratif et un univers culturel » (2014, p.94). Il explique qu'au moment de la naissance d'une série, celle-ci va se retrouver dans un paysage générique télévisuel déjà bien implanté (2014, p.91). Entre les genres cinématographiques et littéraires déjà reconnus du public, la série devra faire sa place. Elle va s'approprier les éléments génériques, tout en y imposant son contexte télévisuel, particulièrement ses contraintes formelles et sociales. Le genre télévisuel est un hybride parmi ceux déjà connus du public. Il définit la formule comme « (...) non pas scénario, mais machine à fabriquer des scénarios, non pas ensemble de personnages, mais réserve de modèles de personnages, non pas mise en scène, mais définition d'un cadre de mise en scène » (2014, p.91). La formule agit auprès du public comme une référence intériorisée, un ensemble de traits caractéristiques fixes, qui lui permettent de lire et de comprendre l'univers de la série.

15 Terme utilisé par Benassi (2017, p.111) pour qualifier l'anthologie saisonnière.

La recherche des traits fixes d'une série (narratifs, sémantiques et stylistiques) la caractérise comme une machine à inventer des récits : une série n'est en effet pas un récit, mais un prodigieux instrument de création de récits analogues, voisins et contigus. Ce qui est fixe autorise la variation et le plaisir renouvelé : le travail de l'écriture impose l'appropriation par chaque auteur de la logique propre de la formule de la série, puis l'activation des possibilités qu'elle recèle à l'intérieur d'un récit particulier : une formule est un germe d'où naissent les futures inventions (Esquenazi, 2014, p.96).

Il faut d'abord considérer la série comme un ensemble de récits, où la formule agit comme machine qui y définit les frontières narratives, fictionnelles et stylistiques. Cette machine fixée devient pour la série un outil de production de récits multiples, une façon de constamment renouveler les possibilités narratives. La formule fonctionne autant pour les objets fictifs que non-fictifs. Elle est déterminée dès le premier épisode, où les personnages, les décors, le contexte et l'intrigue principale seront exposés. Telle la conception du genre au cinéma, la formule fonctionne comme une étiquette unique rattachée à la série qui détermine les attentes des téléspectateurs. Ainsi, une série de fiction qui se rattache à l'horreur dès son premier épisode rassemble des potentialités narratives propres au genre, mais qui peuvent sembler déconnectées de la réalité télévisuelle.

Tel un équilibre entre le feuilleton et l'épisodique, le « Monster-of-the-week » propose de jumeler une trame dramatique à long terme et des arcs narratifs épisodiques. Chaque semaine, un nouveau monstre, ou nouvelle menace, est introduit et rapidement vaincu, et ce sur une trame de fond invariable (personnages, décors, actions rituelles) et une forme connue (découpage narratif, durée). De cette régularité émerge le renouvellement constant de la menace. La définition de formule d'Esquenazi comme une « machine à produire des récits » s'applique précisément au « Monster-of-the-week ». Andrew Tudor définit la recette de « Monster-of-the-week » comme suit :

(...) the story opens by establishing an apparently stable situation. Then, this 'normality' is interrupted by a destabilizing influence, a monster, say, or supernatural force. And finally, after an extended middle period in which the monster goes on the rampage, order (or some kind) is restored (Tudor cité par Jowett et Abbott, 2013, p.34).

Les séries qui ont popularisé cette formule dans les années 1990 sont *The X-Files* et *Buffy The Vampire Slayer*. *Supernatural* l'exploite encore aujourd'hui. Le modèle du « Monster-of-the-week » est en effet ce qui, historiquement, a permis à la sérialité de passer à une plus grande complexité narrative. Jason Mittell introduit l'idée de « Narrative Complexity » à la télévision

en 2006 dans un article paru dans la revue *The Velvet Light Trap*. Il y souligne un modèle narratif spécifique au médium et la présence d'un engagement participatif des publics. Il prend *The X-Files*, *Buffy* et *Angel* (1999-2004, É.U, the WB) en exemple pour démontrer cette dualité entre la série épisodique et la narration à long terme, en parlant de la complexité narrative, qu'il décrit comme « an interplay between the demands of episodic and serial storytelling » (2006, p.33).

En se consacrant à la télévision américaine depuis les années 1990, Mittel élabore l'idée que les séries sont de plus en plus narratives et rejettent la forme épisodique contemporaine. Les séries s'ouvrent vers des intrigues plus complexes, qui durent dans le temps et au travers des épisodes. Pour lui, la complexité narrative est un modèle qui se distingue de la narration traditionnelle à la télévision et au cinéma, même si elle s'en rapproche. L'élément clé qui différencie ce mode est l'incorporation de la sérialité, où la clôture narrative y est rejetée. Les propriétés sérielles du médium télévisuel sont reconnues par cette forme narrative qui offre, entre autres, des intrigues qui durent au travers des épisodes.

Ainsi, la complexité narrative est « la redéfinition de la forme épisodique, sous l'influence de la sérialité » (2006, p.32). Le besoin de la clôture narrative est mis de côté à chaque épisode, sans nécessairement disparaître. Il s'agit plutôt d'un équilibre entre les arcs narratifs à long terme et les épisodes individuels.

As its most basic level, narrative complexity is a redefinition of episodic forms under the influence of serial narration – not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance. Rejecting the need for plot closure within every episode that typifies conventional episodic form, narrative complexity foregrounds ongoing stories across a range of genres (2006, p. 32).

Également, les séries complexes encouragent l'engagement participatif des téléspectateurs, parce qu'elles demandent de réfléchir au processus narratif. Par le plaisir procuré, mais aussi par le désir de déchiffrer les intrigues, les téléspectateurs sont encouragés à participer et à discuter autour de la série. Mittell explore également quelques caractéristiques et méthodes utilisées par la complexité narrative pour attirer le téléspectateur. Par exemple, le « operational aesthetic » est un procédé qui demande au public de réfléchir à la forme et à la construction de l'intrigue plutôt qu'à cette dernière. Le téléspectateur ne se demande plus « qu'est-ce qui se passe ? », mais bien « comment va-t-il faire ? » Cet effet se rapporte au besoin du téléspectateur de décoder la série, de deviner la fin. Mittell parle de réflexivité dans les mécanismes narratifs,

qui fonctionnent sur deux niveaux. Ainsi, la complexité narrative telle qu'il l'élabore est perçue comme un nouveau modèle de narration télévisuelle qui apparaît par la sérialité, où l'engagement du téléspectateur est intensifié par son degré de participation aux mécanismes narratifs. Comme nous le verrons, l'engagement participatif et le « operational aesthetic » sont observables dans *Scream : the TV Series*, où le téléspectateur ressent du plaisir à reconnaître la forme cinématographique du « slasher » adaptée à la télévision. Le téléspectateur est amené par la série elle-même à réfléchir à cette adaptation et à son rapport affectif envers l'univers.

Tel que l'explique Mittell, l'émergence du « Monster-of-the-week » constitue un point tournant dans l'histoire de la télévision américaine, et ce pas seulement dans l'horreur télévisuelle. Ce format narratif est une reconsidération de la forme épisodique, mais également de la possibilité d'entremêlement de genres. Jouant sur un mélange des genres, typique du panorama télévisuel de l'époque, le modèle du « Monster-of-the-week » peut englober à la fois des caractéristiques fantastiques et horrifiques et des éléments narratifs du soap-opéra¹⁶. Cette formule reconnaissable des téléspectateurs leur permet de percevoir les règles définies de la série en question. L'univers domestique, les histoires amoureuses et les personnages charismatiques permettent la création d'un sentiment d'attachement chez le téléspectateur. De cette forme découlent une narration, des effets horrifiques et un rythme différent, et ce par la familiarité qui se développe chez le téléspectateur. Les nouveautés de la télévision que les autres formats ont dû intégrer (la publicité et la mise en série) sont bien implantées dans cette formule, qui sait désormais les utiliser à son avantage.

Nous avons pu observer que la présence du genre de l'horreur à la télévision s'avère complexe du point de vue narratif et esthétique. Il s'agit de faire le pont entre le cinéma et la télévision, en insérant des éléments caractéristiques de l'imaginaire et de l'esthétique de l'horreur. Cependant, les chaînes télévisées ont longtemps été craintives face à la diffusion d'images violentes et elles ont imposé une forme de censure qui a empêché l'horreur télévisuelle d'égaliser sa version cinématographique. En outre, « horreur » et « télévision » s'opposent sur

16 Esquenazi l'explique comme suit : Le mélange des genres, sans devenir un mot d'ordre, est passé dans les mœurs sérielles. (...) Par ailleurs, comme Henry Jenkins le constate (1992, p.4), l'intérêt nouveau et souvent critique des publics féminins pour les genres de l'aventure a souvent brusqué les choses : l'introduction de problématique féminines dans les genres de l'aventure puis l'empiètement des genres féminins sur ces derniers en ont résulté. Toujours est-il qu'aujourd'hui, les divisions génériques s'effacent de plus en plus (2014, p.157).

des aspects narratifs émergeant de la durée. L'horreur invite à un format court, alors que la télévision cherche aujourd'hui à prolonger sa narration sur plusieurs saisons. Par sa durée, la série télévisée encourage le téléspectateur à s'attacher aux personnages et à l'univers de la série, permettant ainsi à la série de jouir d'une popularité qui encouragera éventuellement sa diffusion prolongée. Plus la série dure dans le temps, plus les personnages seront approfondis et ils accompagneront le téléspectateur dans son expérience de visionnement. Alors que l'horreur télévisuelle a précédemment été conçue pour engendrer un état de peur dans un format court, par des mécanismes narratifs reliés au suspense et par la représentation d'images violentes, elle adapte aujourd'hui cette question de la peur au travers de l'attachement des personnages et de la dilation de l'histoire. Les figures des personnages de l'horreur, qui n'étaient principalement qu'une fonction de la narration, se retrouvent altérées par l'état d'attachement spectatorial construit par la série télévisée.

1.2 État de la question/Revue de la littérature

Pour répondre à notre question de recherche, nous voudrions d'abord déterminer les spécificités réservées à l'horreur télévisuelle, qui passent par l'entremêlement du médium et du genre. Telle que vue au travers de l'historique, l'horreur à la télévision a d'abord fait sa place dans des phénomènes typiquement télévisuels. Ce qui nous intéresse est de démontrer comment aujourd'hui le médium télévisuel s'adapte à l'horreur pour ensuite la transformer. Nous allons dans un premier temps isoler les éléments qui définissent l'horreur cinématographique, entre l'aspect esthétique et cognitif : les figures de l'imaginaire de l'horreur, la conception de la peur et du dégoût, et la différenciation des états de peur. Nous pourrions ensuite rassembler « horreur » et « télévision » par le concept de la tension narrative qui, par ses dynamiques du suspense et de l'intrigue, génère des effets émotionnels chez le spectateur.

1.2.1 Imaginaire et figures de l'horreur

Les différentes conceptions de l'horreur au cinéma restent une problématique qui fait diverger les universitaires. Brigid Cherry introduit la réflexion en mentionnant que,

contrairement à d'autres genres du cinéma américain, il ne peut se résumer à un ensemble de conventions narratives et esthétiques : « Surely, it should be easy to define a genre by its distinctive set of characteristics, formulaic plots and identifiable visual style? Yet this is not quite so true of horror (...) » (2009, p.1-2). L'horreur rassemble des personnages, des événements et des styles qui sont diversifiés. De même, le concept du genre cinématographique s'avère restrictif en soi, puisqu'il tente de définir tous contenus selon une liste de codes et de caractéristiques précises. Martine Roberge (2004, p.60) observe quant à elle que ce sont les thématiques de l'horreur qui lui fournissent son ambiguïté, et qu'elle prend place au sein même de son identité générique. Entre science-fiction, fantastique et horreur, les thèmes de l'étrangeté, de l'imaginaire et de l'irrationnel se croisent pour perturber les frontières établies. Ainsi, il s'avère problématique de considérer l'horreur comme un genre cinématographique cohérent, homogène et qui hérite d'une tradition littéraire, puisqu'il est difficile de faire cadrer l'horreur dans une seule catégorie.

Brigid Cherry (2009) envisage plutôt le cinéma d'horreur comme un genre éclectique qui rassemble une collection de sous-catégories, et cette diversité est ce qui en ferait son succès. Loin de se restreindre à des cases déterminées, l'horreur se différencie par sa flexibilité évolutive. Avec les années, le genre a su s'adapter à son public pour lui plaire, ce qui a provoqué un morcellement.

Here perhaps is a key to the horror genre's sheer diversity: it has endured for so long, from the earliest years of cinema to the present day, and derives from so many different sources that it has fragmented into an extremely diverse set of sub-genres (Cherry, 2009, p.2).

Ce qui pouvait être considéré comme horrifique à une certaine époque peut désormais être désuet et ne plus ressembler aux productions actuelles, ce qui a entraîné un changement de perception de l'horreur selon les générations de spectateurs. Ainsi, plusieurs éléments se sont greffés au genre de l'horreur avec les années sans le perturber, puisque l'horreur, étant une collection de sous-genres, est plus malléable. Malgré tout, il est indéniable que l'horreur contient un lot de caractéristiques esthétiques et narratives qui rassemblent les différentes manifestations du genre. Éric Dufour les compile sous le terme de « figures de l'horreur » dans son livre *Le cinéma et ses figures*, qu'il définit comme : « la matière proprement visuelle qui structure le film » (2006, p.56). Il souligne qu'il considère le cinéma d'horreur comme une catégorie

esthétique avant une catégorie psychologique, et qu'il existe une classification des figures de l'horreur (p.55). Il en dégage ainsi les figures suivantes : le paradoxe du temps, l'inversion des valeurs, le monde possible, montrer et suggérer, l'altérité, les métamorphoses du corps, l'effondrement de l'état de droit, la représentation et son objet, ainsi que l'autoréférence.

L'horreur semble être assez claire dans l'imaginaire populaire, tout en étant très vaste. Les différents sous-genres représentent un spectre large des représentations de l'horreur, du fantastique au surnaturel, en passant par le réalisme. Bailey et Blake (2013) discernent neuf sous-genres de l'horreur : (a) le mort-vivant (zombies et vampires), (b) le monstre, (c) l'horreur psychologique (le tueur en série), (d) les démons et la possession, (e) le surnaturel (fantômes et maison hantée), (f) la sorcellerie, (g) le « body horror » (les loups-garous et la transformation du corps), (h) la science folle et (i) le « slasher ». Jean-Charles Ray (2017) propose quant à lui une typologie de la figure du monstre sous quatre archétypes : le barbare, la gorgone, le revenant et la chimère. L'imaginaire de l'horreur combine différentes images et figures précédemment aperçues dans le fantastique et la science-fiction, mais ce qui différencie l'horreur est sa fonction de réaction auprès de son interprète.

Contrairement à Dufour qui base sa définition sur l'aspect esthétique de l'horreur, Cherry admet qu'une telle définition amène un aspect personnel, en mentionnant l'effet cyclique particulier à l'horreur. Spécifiquement, sa fonction émotive demande de toujours reconsidérer les éléments d'épouvante pour constamment créer la surprise, le choc et le dégoût chez le spectateur.

1.2.2 La peur : au cœur de la conception de l'horreur

Ainsi, il faut examiner le genre de l'horreur par sa capacité d'exploiter la peur du spectateur et de le faire réagir plutôt que par des catégories génériques. La flexibilité du genre provient de la place centrale de la peur, puisque le cinéma d'horreur est modelé pour représenter les anxiétés sociales (Grant, 2010). Pour plusieurs, apposer l'étiquette de l'horreur s'avère une tâche assez intuitive selon la capacité du film ou de la série « à faire peur ».

Difference of opinion in classifying a film may also arise depending on whether a film 'works' as horror (that is, is it scary and therefore worthy of the label?) [...] Can it even

be classed as a horror film, when in many people's opinions it is not a scary film? (Cherry, 2009, p.15).

Les attentes des spectateurs sont forgées autour de la peur et ceci démontre que, dans le cas de l'horreur, le genre ne peut être défini seulement selon des conventions esthétiques et narratives, puisque le facteur émotif entre en jeu. Roberge (2004) avance dans le même sens en admettant que ce soit l'élément de la peur qui retient le genre ensemble, et surtout qui le sépare du fantastique ou de la science-fiction. Roberge prend comme base d'analyse la définition du mot « horreur » dans le Petit Robert pour déterminer que le cinéma d'horreur est un genre à finalité, où la peur est à la fois la cause et l'effet.

Ainsi, dans un premier temps, l'horreur est décrite comme un sentiment ou une impression assimilable à la peur ou au dégoût tandis que dans un deuxième temps, elle désigne la chose ou le caractère de ce qui inspire ce sentiment. L'horreur est donc à la fois cause et effet. [...] Or, le mot *horreur* dans l'expression *cinéma d'horreur* fait justement ressortir la finalité thématique du genre. [...] L'effet recherché par ce type de cinéma est avant tout de provoquer une réaction chez le spectateur, que ce soit une réaction de peur ou de dégoût ou même, d'un mélange des deux. Cette réaction à une provocation correspond certes à l'une des fonctions du genre, mais détermine aussi sa finalité première (p.75-76).

L'horreur serait donc à la fois un sentiment et quelque chose qui le provoque, une cause et une réaction. Ainsi, la peur serait une finalité de l'horreur, un but. La réception du film auprès des spectateurs fait partie intégrante de la qualification du genre. L'auteure définit donc l'horreur comme ayant une identité générique à finalité discursive, un genre qui a pour but de créer une réaction. Roberge indique que ce qui distingue le cinéma d'horreur de ses confrères est sa double fonction auprès du spectateur : faire peur et ressentir le dégoût. Pour elle, il est donc impossible de dissocier les deux.

Pour donner suite à la problématique, Roberge détermine qu'il y a deux façons de faire naître cette peur : par le choc et le dégoût, ou par la création d'une atmosphère « composée de doute, d'hésitation et du possible » (p.78-79). Elle se base sur les films d'horreur des années 1970 comme *Carrie* (Brian De Palma, 1976), *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) ou *Rosemary's Baby* (Roman Polanski, 1968) pour indiquer que ce type d'horreur reflète les thèmes et les peurs contemporaines, et où ce qui crée la peur chez le spectateur est son renvoi à la réalité. En résumé, elle définit l'horreur avant tout comme « un sentiment ou une impression assimilable à la peur ou au dégoût », et à la fois comme « la chose ou le caractère de ce qui inspire ce

sentiment » (p.75). Elle souligne aussi « la finalité thématique du genre » et sa « finalité discursive ». L'horreur a une double fonction, celles de faire peur et de dégoutter, et pour ce faire elle se doit de dépasser les normes de l'acceptable. Elle propose une dualité entre la peur et le dégoût. Le film d'horreur est une forme de récit qui projette les représentations de la peur.

Cherry et Roberge s'entendent sur la place de la peur dans la définition de l'horreur, comme quoi c'est celle-ci qui régit ce qui peut être considéré comme horrifique ou pas. L'identité du genre est rattachée à sa finalité discursive, qui est de provoquer une réaction chez le spectateur. Outre les éléments esthétiques reconnaissables (vampires, zombies, maison hantée, etc.), l'horreur se manifeste au travers de l'anxiété qu'il fera ressentir par ses figures, qui elles peuvent changer avec les époques. Ceci nous amène un questionnement : est-ce que le cinéma d'horreur doit nécessairement provoquer une réaction de peur pour être qualifié ainsi? Cette question se reflète dans le format de la série, qui ne provoque pas nécessairement la peur, ou du moins pas de la même façon que le fait le cinéma.

1.2.3 Différenciation des états de peur

Roberge définit et précise la peur comme un terme générique qui comprend plusieurs états, eux-mêmes variables dans leur intensité et dans leur nature: « effroi, terreur, horreur, frayeur, crainte, panique, anxiété, angoisse, phobie, inquiétude, incertitude, insécurité, inhibition, trac, timidité » (p.16). L'auteure s'attarde particulièrement au caractère des états de peur et au fossé entre la peur (caractère normal) et l'angoisse (caractère psychologique). Peu importe la nature du caractère, la différence fondamentale entre la peur et l'angoisse reste son objet : « le meilleur critère de différenciation se résumerait alors en la présence ou en l'absence d'un objet : la peur a un objet; l'angoisse n'en a pas » (p.17). Nous pouvons utiliser cette différence dans le contexte des séries télévisées. Une série qui installe dès le départ une menace offre un objet à la peur du spectateur; c'est le cas de *Scream : The TV Series*, qui commence avec un meurtre. Au contraire, une série peut entretenir un sentiment constant qui crée de l'angoisse, avant de laisser place à la peur, comme le fait *Hannibal* qui installe une ambiance d'angoisse tout au long de la série.

La peur est donc déterminée par un danger défini et peut être vécue collectivement. En différenciant les « états de peur » (les effets) et les « représentations de la peur » (les causes), Roberge distingue l'aspect cognitif de l'aspect esthétique de la peur. Les représentations de la peur se manifestent dans les figures esthétiques de l'horreur. L'utilisation du terme « représentation » dans l'ouvrage de Roberge nous indique que l'auteure ne conçoit pas l'émotion générée par l'horreur fictionnelle comme de la véritable peur. Cette conception se rapproche de celle de « l'art horror » de Noël Carroll (1990), qui distingue cette émotion de la peur. En abordant autant la littérature que le cinéma, son livre *The Philosophy of Horror, Or, The Paradoxes of the Heart* (1990) aborde principalement le développement d'une théorie philosophique sur les émotions reliées à l'horreur qu'il nomme « art-horror », traduit ici par « horreur artistique ». Tout d'abord, il indique que le terme horreur artistique est utilisé lorsque l'horreur est au service de l'art, donc au cinéma, dans la littérature et dans notre cas, à la télévision. Il distingue l'horreur artistique comme un état émotionnel agité et anormal généré par la perception d'un monstre. C'est un état physique et psychologique causé par un bouleversement cognitif. Il faut donc concevoir l'horreur artistique dans le cadre d'une théorie des émotions spécifiques à l'œuvre de fiction du genre de l'horreur, puisqu'elle souligne que cet état émotionnel ne se ressent que dans un contexte fictionnel.

Ensuite, Carroll rejette le concept d'identification aux personnages dans les fictions d'horreur. Pour lui, le spectateur ne peut pas s'identifier au protagoniste (humain), puisqu'il ne ressent pas les mêmes émotions que celui-ci. Alors que le spectateur peut se reconnaître dans le protagoniste, par ses valeurs et le contexte qui l'entoure, il ne peut pas ressentir les mêmes émotions que lui, puisqu'il en est séparé par la fiction. Face à la menace, le protagoniste va ressentir la terreur, alors que le spectateur sera inquiet pour lui, mais il ne pourra jamais être aussi terrifié que l'est le protagoniste, par la prise de conscience de la fiction. Carroll le dit simplement : « The character, it seems reasonable to suppose, is horrified, while the audience member is art-horrified » (1990, p.91). Le spectateur ne réagit qu'à une représentation de la peur. La distanciation de la peur comme émotion principale de l'horreur est pertinente dans le cadre de cette recherche. En nous rapportant à la théorie de Carroll et à la conception de Roberge, nous pouvons déterminer que la finalité du genre de l'horreur est un effet autre que la peur : une émotion distincte créée par notre rapport à la fiction même.

1.2.4 L'esthétique du dégoût

Le revers de la double fonction de l'horreur selon Roberge est le dégoût. L'auteure distingue deux types de cinéma d'horreur : « [...] une horreur explicite qui provoque le dégoût et une horreur qui fait naître la peur par un jeu d'atmosphères composé de doute, d'hésitation et du possible » (2004, p.78). Le dégoût interpelle le sens corporel de l'abjection, tel que théorisé par Julie Kristeva (1983). Kristeva décrit le phénomène de l'abjection comme provenant du phénomène biologique de la répulsion involontaire, ressentie devant quelque chose qui pourrait blesser l'organisme. Devant de la nourriture pourrie, le corps réagit automatiquement par une forme de dégoût, de rejet, puisqu'il sait qu'elle peut rendre malade. De la même façon, Kristeva reprend cette forme d'abjection pour l'étendre aux fluides corporels qui provoquent le dégoût. Ces fluides qui quittent notre organisme deviennent la représentation de la limite entre l'intérieur et l'extérieur du corps, limite où se situe l'abjection. Grant reprend les mots de Kristeva pour l'appliquer au dégoût ressenti face à un cadavre : « Thus, for Kristeva the corpse is 'the most sickening of wastes, is a border that has encroached upon everything. It is no longer I who expel. 'I' is expelled''' (1982 : 3-4) » (Grant, 2010, p.4). Le cadavre est la forme ultime de répulsion physique, et de manière contradictoire la source du plaisir dans le film d'horreur.

Contrairement à la peur qui peut être évoquée par un état ou une narration à suspense, le dégoût provient d'effets purement esthétiques qui rejoignent les sens (visuel ou sonore) dans des représentations violentes. Le « slasher » dans sa forme esthétique violente rejoint le courant du cinéma « gore ». Philippe Ross définit le « gore » comme :

un cinéma qui montre d'une manière détaillée ce qui auparavant restait hors champ, qui 'se caractérise par une accumulation quasi malade de scènes toutes plus abominables les unes que les autres et repose principalement sur une débauche d'effets spéciaux ultraréalistes et sanglants; les ventres explosent, les tripes se répandent sur le macadam, les têtes roulent à terre, les membres sont mutilés, arrachés, etc. Tout ceci nous étant bien entendu montré le plus souvent en gros plan ou au ralenti avec un luxe de détails ignobles' (P. Ross cité dans Dufour, 2006, p.24).

Philippe Rouyer (1997) consacre un ouvrage complet sur le cinéma « gore » et il souligne d'emblée que ce type de cinéma cherche à écœurer et à choquer le spectateur par des images réalistes et explicites. Le cinéma « gore » et le « slasher » ne sont pas à confondre, le « slasher »

n'étant pas nécessairement gore et vice-versa. Par exemple, Rouyer défend que *The Texas Chain Massacre* et *Halloween* ne sont pas des films « gore » malgré la multiplication des meurtres, puisque les films restent suggestifs plutôt que démonstratifs. L'essentiel du gore est de *montrer* la violence pour faire réagir le spectateur. Évidemment, il s'agit d'une question particulièrement problématique pour la télévision, qui ne peut pas « tout » montrer. Le cinéma « gore » s'ancre dans les traditions du Théâtre parisien du Grand-Guignol, qui a monté sur scène le sang et la mutilation dès le début du XXe siècle. Roberge qualifie même ce type de cinéma d'héritier direct du Grand-Guignol, qui a fermé ses portes dans les années 1960, au même moment que l'émergence du « gore » cinématographique (*Blood Feast* [David F. Friedman, 1963] est considéré comme le premier film « gore »). Le terme « effet gore » est également employé pour parler de l'incorporation de scènes explicites et démonstratives dans des productions plus conventionnelles (tel qu'une scène de meurtre détaillée dans un film policier). C'est le cas du « slasher » qui récupère cet « effet gore » dans ses scènes de meurtres, dans le but d'effrayer ses spectateurs rapidement et de les surprendre. Ainsi, la scène de meurtre dans le « slasher » devient l'attraction principale du sous-genre.

1.2.5 Entre cinéma et télévision : la tension narrative et promesse de dénouement

Remarquons aussi que le récit d'horreur utilise la tension narrative pour engendrer des états de peur chez l'interprète. Le narratologue suisse Raphaël Baroni publie en 2007 l'ouvrage *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise* sur les dynamiques du suspense et de l'intrigue. Il distingue deux structures charnières dans la mise en intrigue : le nœud et le dénouement (p. 41). Le nœud narratif est une perturbation du récit, qui arrive généralement au début du texte et il est le « déclencheur de la tension » (p.122). Le texte narratif est structuré de manière à mener son interprète vers le dénouement, et ce, au travers de diverses fonctions thymiques. La résolution du nœud narratif est une promesse tenue envers l'interprète du récit, ce qu'il nomme la « promesse du dénouement ». La promesse du dénouement survient dès le déclenchement du nœud narratif et elle guide l'interprète au travers du récit. Dès l'introduction il définit la « tension narrative » :

(...) la tension est le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente étant caractérisée par une anticipation teintée

d'incertitude qui confère des traits passionnels à l'acte de réception. La tension narrative sera ainsi considérée comme un effet poétique qui structure le récit et que l'on reconnaîtra en elle l'aspect dynamique ou la « force » de ce que l'on a coutume d'appeler une intrigue (Baroni, 2007, p.18).

Nous soulignons ici l'importance accordée à l'attente d'un dénouement et à la structure du récit. Dès le départ, l'auteur insiste sur le rapport au temps dans la question de la tension. Pour lui, l'incertitude se retrouve dans l'anticipation d'un évènement, principalement le dénouement, et sera augmentée par son évolution dans le temps. Ainsi, il précise que le retardement du dénouement a un rôle majeur dans la configuration de la tension narrative (retardement = tension = incertitude). L'incertitude de la situation narrative crée un engouement chez l'interprète qui désire connaître l'issue. Plus celle-ci sera lointaine, plus la tension et le suspense en seront augmentés. Dans le troisième chapitre, il explique que la structure séquentielle du récit « tensif » est déterminée entre l'attente et le désir de la résolution et il parle ici de « retard » et de « réticence textuelle ». Baroni aborde différentes stratégies narratives utilisées pour augmenter cette tension par le retardement, entre autres par la division du récit (en chapitre, ou dans le cas de la télévision, en épisodes). Ainsi, il en conclut que la tension narrative est le résultat d'une réticence (retardement, disjonction, etc.) qui produit une « attente impatiente » chez le spectateur à la recherche des informations manquantes. Finalement, il rajoute que cette impatience forme une participation accrue à la narration (p.99), toutefois celle-ci est différente selon la modalité (suspense ou curiosité).

Dans le cas de l'horreur, le nœud narratif coïncide avec l'installation de la menace (Carroll, 1990), et dans le cas particulier du « slasher » avec le premier meurtre (Bailey et Blake, 2013) qui arrive généralement dès la première scène. Dès l'installation de la menace, le récit d'horreur nous fait la promesse de son élimination à la phase du dénouement. Le récit d'horreur est structuré de manière à utiliser cette tension narrative créée par l'attente du dénouement pour augmenter les états de la peur chez le spectateur. Remarquons que la structure narrative des séries télévisées, par son format en épisodes, propose un dénouement final très lointain, toujours posticipé. La temporalité typique de la télévision augmente l'anticipation du téléspectateur envers la résolution et génère ainsi de la frustration.

1.2.6 Infinitude du texte et tension narrative à la télévision

Entretenir une tension au sein de la narration est la clé pour garder l'intérêt du téléspectateur, et dans le cas de l'horreur, la peur se retrouve au sein de l'agencement des mécanismes narratologiques qui produisent cette tension. Baroni se base sur le travail de Meir Sternberg (1992) pour nommer les fonctions « thymiques » de la surprise, la curiosité et le suspense. Ces fonctions s'agencent dans le récit télévisuel d'horreur par les mécanismes de répétition et de variation. Stéphane Benassi (2014) applique la théorie de la tension narrative de Baroni au contexte télévisuel, en parlant de l'infinitude du texte. Il avance que les effets ressentis de l'anticipation du dénouement sont les fonctions principales du récit sériel et feuilletonnant. Baroni considère les émotions comme « un *effet* ou, plus précisément comme une *fonction thymique* du discours narratif » (2007, p.20). Les fonctions thymiques sont donc responsables des effets « de nature affective ou passionnelle » (Benassi, 2017, p.106) des textes narratifs, plus précisément des émotions ressenties. Benassi les considère comme des fonctions « hyperthymiques » dans le contexte télévisuel, puisque son format accorde une intensité plus marquée à ses effets émotifs. La tension narrative est ce qui permet une dilatation du récit constante à la télévision, puisqu'elle compte sur l'anticipation du téléspectateur. Les fonctions thymiques (curiosité, surprise et suspense) marchent en démultiplication et en alternance, et sont par conséquent constamment reconduites au sein du récit. De la même façon, les réactions du téléspectateur sont en renouvellement constant. Dans ce processus de répétition, la tension narrative peut ainsi être observée sur une temporalité courte (épisode) ou longue (saison), et elle est donc présente à un double niveau entre le micro et le macro récit. Les fonctions hyperthymiques seraient donc à la base du processus de sérialisation selon Benassi, puisqu'elles confèrent au récit sériel son caractère infini. Ainsi, il conçoit la narratologie sérielle comme un entrelacement de récits et de temporalités.

L'infinitude du texte serait donc régie par les fonctions hyperthymiques de la narration, d'où découle la relation sensible entretenue entre la série et le téléspectateur. Comme l'explique Benassi, le récit télévisuel se base sur sa liaison avec les téléspectateurs. Ceux-ci deviennent engagés devant un récit sans fin, un récit qui les accroche constamment devant de nouvelles intrigues. La répétition et le renouvellement des fonctions narratives permettent au spectateur d'être constamment excité et sollicité devant la série. Il est également encouragé à produire ses

propres lectures pour remplir les arrêts entre les épisodes. Eco (1994) précise en parlant spécifiquement des séries télévisées que la variabilité est devenue un principe formel de base, puisque la série peut varier à l'infini, et sans cesse se renouveler. Il démontre que dans cette forme, le plaisir se retrouve dans la variation et dans la naissance d'une nouvelle sensibilité esthétique. Cette esthétique est maintenant assimilée par un nouveau public qui est en contrôle du critère de la variation, et qui recherche son plaisir à même la répétition. La longueur de la série permet « l'enrichissement progressif de l'univers fictionnel » (Esquenazi, 2014, p. 163). Autrement dit, l'approche au quotidien de la série lui confère un caractère intime. Cette relation sensible est similaire à celle entretenue devant un récit d'horreur.

Benassi approuve également la théorie de la formule de Esquenazi en tant que « machine sérielle » (2016). Pour lui, l'infinitude du texte qui découle du prolongement continu des saisons permet de construire les séries non pas comme un texte clos, mais comme une machine sérielle qui se régénère. La série offre une temporalité qui ne mène pas vers une fin, ce qui est contraire à la définition même du récit comme d'une suite d'évènements qui découle vers un dénouement. En ce sens, la conception du dénouement d'une série demande de briser les repères temporels de cette machine sérielle, et ne plus lui donner la chance de produire des récits.

1.2.7 Attachement et approfondissement des personnages

Ainsi, horreur et télévision s'opposent sur les émotions qu'elles engendrent chez le spectateur. L'horreur est déterminée par l'état de peur que le récit suscite chez le spectateur au travers de ses différentes figures. De l'autre côté, la télévision entretient une relation émotionnelle avec le téléspectateur par sa temporalité longue et fragmentée. La durée et la régularité de la série télévisée permettent de développer un rapport intime envers l'univers et les personnages, comme indiqué par Esquenazi :

La série, capable de poursuivre son histoire pendant plusieurs années, génère des univers fictionnels qui semblent échapper à la clôture du roman et du film, de telle sorte que notre histoire s'entremêle à celle de la série, ses péripéties se combinent avec nos propres mésaventures et tissent avec elle un « docufiction » original (2014, p.40).

Nous nous permettons de nuancer l'utilisation du terme « régularité », qu'Esquenazi emploie pour parler de séries qui ont été traditionnellement diffusées sur des chaînes, à un rythme hebdomadaire et pendant plusieurs années. Désormais, la pratique du « binge-watching » élimine ce rapport temporel dans la consommation de la série. Il existe désormais plus d'une seule façon de regarder des séries, désormais cette pratique s'avérant dictée par des choix personnels et malléables. Le rendez-vous hebdomadaire est de moins en moins respecté par les téléspectateurs qui se permettent de consommer la série une fois la saison complètement diffusée, ou de rattraper des épisodes sur les plateformes de diffusion en ligne. *Scream : the TV Series* navigue entre ces deux pratiques, puisque la série a initialement été diffusée à raison d'un épisode par semaine, à la fois sur MTV Network et sur Netflix. Netflix, qui généralement rend disponible le contenu d'une série d'un coup, a donc mis en ligne un épisode par semaine durant la diffusion de la série. À la fin de la diffusion hebdomadaire, tous les épisodes étaient disponibles sur Netflix. Ainsi, les spectateurs qui ont consommé *Scream : the TV Series* ont pu le faire de plusieurs façons, entre la diffusion hebdomadaire et le « binge watching ». Le rapport intime développé par la diffusion hebdomadaire et qui dure dans le temps existe dans la consommation de *Scream : the TV Series*, mais il n'est pas universel. L'expérience du spectateur est modelée subjectivement selon son mode de visionnement et influence son rapport affectif envers l'univers et les personnages de la série.

Toujours selon Esquenazi, la durée plus longue de la série permet l'enrichissement de l'univers fictionnel, qui passe par la multiplication des personnages et des points de vue possibles. La présence de plusieurs personnages à long terme permet de les introduire dans notre quotidien et d'apprendre à les connaître sur un plan intime. Bérénice Tomb résume que l'attachement téléspectatoriel provient de la durée : « L'attachement au personnage qui se maintient dans la durée est à la fois une particularité propre au récit sériel et une des modalités de son fonctionnement qui permet de nourrir la série et de la maintenir en vie » (Tomb, 2017, p.12-13). La durée d'une série permet également l'attachement par l'approfondissement du personnage sériel, et ce, par l'exploration en profondeur de leurs différentes facettes (Esquenazi, 2014). Garcia Martinez et Gonzalez écrivent que le développement complexe de l'univers d'une série télévisée permet d'explorer les émotions du téléspectateur (2016, p.13). Ils affirment à leur tour que la familiarité de la série encourage le spectateur à ressentir de l'empathie envers les

personnages. Entre l'engagement émotif et l'approfondissement des personnages secondaires dans la série télévisée, le public fréquente les personnages sériels dans leur quotidien, ce qui résulte à un sentiment affectif envers eux.

La peur et l'attachement émotionnel se côtoient et se complètent dans la série d'horreur. Surtout, la série est confrontée au défi de satisfaire les attentes télévisuelles et horribles, qui peuvent se contredire. La spécificité télévisuelle de l'attachement téléspectatorial envers les personnages de fiction vient effectivement bouleverser le rapport émotionnel envers les personnages de l'horreur, qui ont un destin funeste. Les récits horribles, qui sont désormais présentés sur une temporalité longue et fragmentée, encouragent l'attachement du téléspectateur envers les personnages du « slasher », tout en indiquant leur mort inévitable. Les personnages du « slasher » cinématographique (le tueur, les victimes et la « Final Girl ») ont été conçus comme des éléments du spectacle de l'horreur, et ils sont constamment mis en danger et remplacés. Pourtant, la série télévisée suggère un écosystème qui fonctionne selon la présence constante des personnages et de leur relation interpersonnelle. À notre sens, il s'avère intéressant de se questionner sur l'importance grandissante des figures de personnages dans le « slasher » télévisuel, puisque la télévision encourage l'attachement des spectateurs envers ces personnages conçus pour mourir.

1.3 Pour une définition de la série d'horreur

Les séries inspirées de l'imaginaire de l'horreur se multiplient à l'écran depuis la dernière décennie. Comme démontré plus haut, les deux tiers des séries d'horreur répertoriées sur IMDB ont été produites après 2010. L'avènement des plateformes de diffusions en ligne qui produisent leur propre contenu a conjointement permis de créer plus de séries télévisées. Cette hausse de la production permet donc de produire des séries de plus en plus éclectiques, et l'horreur vient prendre sa place dans ce mélange des genres. L'horreur se perçoit dans le paysage télévisuel non seulement comme un genre narratif en soi, mais également comme une inspiration. Des séries empruntent des éléments caractéristiques de l'horreur tout en conservant une forme narrative autre, telles que *Santa Clarita's Diet* (2017- 2019, É.U, Netflix) qui, par le format léger de la sitcom, déconstruit l'archétype de la famille américaine lorsque la mère se

transforme en zombie, ou de *IZombie* (2015 —, É.U, The CW), qui exploite l'aspect comique de la condition de zombie de son personnage principal. D'autres séries vont conserver des narrations tirées directement du cinéma d'horreur avec l'objectif de garder la tension et de faire peur. Dans cette catégorie se retrouve *The Walking Dead*, qui exploite le « zombie movie » au maximum, alors que *Scream : the TV Series*, *Scream Queens* (2015-2016, É.U, Fox) et *Slasher* (2016—, Canada, Super Channel et Netflix) réinventent le « slasher movie ». Le remake du film d'horreur est également populaire, pensons à *Bates Motel* (2013-2017, É.U, A&E), *Hannibal*, *The Haunting of Hill House* et *The Exorcist* (2016-2017, É.U, Fox). Des séries tentent de développer leur propre narration horrifique pour la télévision, telles que *Stranger Things* (2015—, É.U, Netflix) et *The Terror* (2018, É.U, AMC) qui proposent des formats narratifs joignant les éléments tensifs de l'horreur à la sérialité de la télévision.

L'horreur à la télévision se retrouve dans un spectre générique et narratif inhabituel, coincée entre la formule sérielle et les caractéristiques traditionnelles du genre. Le genre télévisuel doit jongler avec ses propres particularités : formats épisodiques et saisonniers, arrêts publicitaires et diffusion fragmentée. Les genres télévisuels reconnus du public (drame, sitcom, soap opéra par exemple) ont été développés autour de ces spécificités. L'incorporation d'un genre cinématographique comme l'horreur à la télévision arrive dans un contexte où les frontières télévisuelles sont de plus en plus poreuses. Les plateformes de diffusion en ligne proposent des nouveaux formats qui se délaissent des règles établies, entre autres par l'abolition de la publicité et la diffusion en bloc des saisons. Ainsi, les séries télévisées laissent plus de flexibilité à la mouvance des formats, et il n'est plus rare par exemple de voir des épisodes de séries dépasser la durée d'une heure (le meilleur exemple est la dernière saison de *Game of Thrones* [2011 — 2019, É.U, HBO] qui sera constituée de six épisodes, dont trois épisodes de plus de soixante minutes). Par sa flexibilité évolutive (tel que décrite par Cherry), l'horreur se prête bien à ce nouveau contexte télévisuel, un médium en constante évolution.

Héritière d'une tradition de l'imaginaire de l'horreur à la télévision, la série d'horreur incorpore des caractéristiques esthétiques spécifiques. Les différentes représentations de l'horreur peuvent se mêler au format de la télévision et des possibilités narratives, puisque le genre télévisuel et l'horreur se prêtent bien au mélange des genres. Au travers des fantômes (*The Haunting of Hill House*), des zombies (*The Walking Dead*), des loups-garous (*Hemlock Grove*

[2013-2015, É.U, Netflix]), des vampires (*True Blood*) ou des tueurs en séries (*Hannibal*, *Bates Motel*, *Scream*, *Scream Queens*, *Slasher*), le téléspectateur associe rapidement ces éléments fantastiques au genre de l'horreur, qu'il reconnaît de manière instinctive. Ces traits fixes faisant partie du spectre de l'horreur sont à la base de la formule télévisuelle de la série, installée dès le pilote. L'association de la série à l'horreur vient avec un certain lot d'attentes, principalement envers l'aspect émotionnel.

Tout d'abord pensés comme au cinéma, les récits d'horreur sont désormais conçus pour des formats plus longs et complexes, qui laissent plus de place à sa fonction discursive, soit de susciter la peur chez son interprète. La série d'horreur crée donc l'angoisse ou la peur chez le spectateur, augmentée par le passage du temps. Les propriétés de la télévision sont propices à l'installation d'une tension narrative, puisque son format long et fragmenté encourage l'attente d'un dénouement sur une temporalité lointaine. Une menace physique plane sur les protagonistes de la série, qui se retrouvent soudainement en danger, et elle sera plus présente par la multiplication des épisodes. De plus en plus de séries d'horreur vont se plier aux mélanges des genres de manière à allonger son récit. : « Given the inherently hybrid nature of television, the genre also crosses into most other genres from children programming to comedy to procedural police dramas to reality TV » (Abbott et Jowett, 2013, p. XIII). La série se retrouve devant le défi d'entretenir un état de peur tout en conservant des intrigues qui relèvent de la tradition télévisuelle. Par exemple, *The Haunting of Hill House* s'apparente au drame familial par les relations complexes entre les membres de la famille Crain.

1.4 Le « slasher »

Scream : the TV Series s'inscrit à la fois dans une perspective d'adaptation d'un phénomène culturel populaire et dans une tentative de réinscription du « slasher » dans le contexte télévisuel. Tel que nous avons vu, le paysage télévisuel contemporain s'ouvre de plus en plus vers de nouvelles possibilités narratives et esthétiques qui permettent au « slasher » de voir le jour à la télévision. Le sous-genre est caractérisé par un lot de conventions simples et répétitives, qui se prêtent naturellement à l'adaptation sérielle. Cependant, c'est également un

type de film qui a été popularisé par ses images violentes et explicites, et un récit qui exige une conclusion, ce qui peut s'avérer problématique pour la télévision.

1.4.1 Historique

Le « slasher » est un sous-genre du cinéma d'horreur américain qui a connu son apogée dans les années 1970-1980. Les films pionniers *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) et *The Texas Chain Massacre* (Tobe Hooper, 1974) ont pavé la voie à ces films sur le harcèlement par un tueur en séries. Adam Rockoff (2002) reconnaît *Halloween* (John Carpenter, 1978) comme étant le véritable premier « slasher », d'abord par sa production indépendante et son succès monétaire, mais aussi parce que le film est devenu une référence pour les « slashers » suivants. *Friday the 13th* (Sean S. Cunningham, 1980) et *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984) ont suivi pour ancrer le genre dans la tradition de l'horreur. D'autres films deviendront également symptomatiques de la popularité du sous-genre à l'époque, tels que *Prom Night* (Paul Lynch, 1980) et *Sleepaway Camp* (Robert Hiltzik, 1983). Le « slasher » a monétisé son succès par une production accrue de « sequels », où les films sont devenus de véritables franchises. L'extrême popularité du genre¹⁷ lui a également valu un déclin rapide et des critiques acerbes. Rapidement devenu cliché par sa nature répétitive, le « slasher » a perdu en popularité à la fin des années 1980 et du début des années 1990.

Entre temps, plusieurs auteurs ont conceptualisé le « slasher » dans les études cinématographiques. Notamment, Carol J. Clover publie l'article « Her Body, Himself : Gender in the Slasher Film » (1987) qui deviendra le premier chapitre de son ouvrage *Men, Women and chain saws : Gender in the Slasher film* (1992). Elle y décrit le « slasher » comme « the immensely generative story of a psychokiller who slashes to death a string of mostly female victims, one by one, until he is subdued or killed, usually by the one girl who has survived » (1987, p.187). Ce texte devenu un incontournable, autant dans les études sur le « slasher » que dans les « gender studies », introduit la théorie de la Final Girl. Outre sa reconnaissance du « slasher » selon une liste de conventions, elle conçoit le sous-genre comme permettant une

17 Richard Nowell dit : « From January 1980 to April 1982, the American film market hosted fifteen teen slashers. Ten of the films opened between May 1980 and August 1981, a remarkable ratio of a new teen slasher every six weeks » (2011, p.5).

identification spectatorielle fluide, alternante entre la figure masculine et féminine. Principalement, elle avance que ces films sont conçus pour le spectateur masculin, qui identifie son regard à celui de la figure féminine survivante de la « Final Girl », alors qu'elle vainc son harceleur, lui qui est associé à la figure masculine. Le texte de Clover a été largement influent et il a également attiré un lot de critiques et de réflexions. Entre autres, Richard Nowell (2011) argumente contre elle et défend que le « teen-slasher » (tel qu'il le nomme) a été conçu pour plaire à un jeune public principalement féminin, et que la violence n'est pas exagérée.

Vera Dika dans son ouvrage *Games of Terror : Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle* (1990) omet quant à elle l'aspect « slasher » du genre qu'elle définit plutôt comme le « stalker », identifiant le harcèlement du tueur et l'observation des victimes comme les éléments principaux du genre. Sa vision met de l'avant l'observation du tueur sur ses victimes, plutôt que les meurtres. Selon Conrich (2015), Dika utilise une approche structuraliste, qu'il juge réductrice et trop centrée sur la production de l'horreur entre 1978 et 1981. Dans son texte, Dika discerne entre autres dix-sept fonctions qui se répètent et se suivent dans l'ordre, construisant ainsi une structure du sous-genre, qui s'apparente à une formule.

1.4.2 Les conventions du « slasher »

Contrairement à l'horreur en général, le sous-genre du « slasher » peut se définir par une liste de conventions et de caractéristiques. Selon Wee (2005, p.44), ces conventions ont été reconnues dans les années 1980 par la multiplication des suites.

Teen slasher films also originated the trend towards spin-offs, sequels, and imitators, sparking a rash of successful slasher film franchises. With the release of each installment in the series, the conventions of the genre were repeated and consolidated. The growing popularity of these films was in fact tied to the increasing familiarity of these conventions (Wee, 2005, p.44).

Par la répétition de ces occurrences esthétiques et narratives, les auteurs ont reconnu une liste de caractéristiques communes pour définir le « slasher » : la Final Girl, le tueur indestructible, la multiplication des victimes (généralement adolescentes), la relation entre le sexe et la mort qui lui succède, le lieu significatif, le plan de caméra du tueur (« point-of-view of the killer shot »), des morts violentes et brutales et l'arme tranchante (Wee, Dika, Rockoff, Clover).

Plus particulièrement, Clover structure son texte selon cette iconographie qu'elle énumère : « killer, locale, weapons, victims and shock effect », à laquelle elle rajoute sa « Final Girl » (1987, p.194). Le tueur est généralement troublé par un évènement traumatique de son enfance, ambivalent sur son appartenance de genre et présente une absence de sexualité. Il représente la figure masculine castratrice du film et il est indestructible. Le lieu de l'action s'avère être terrible, un endroit renfermé où les victimes se retrouvent coincées et vulnérables. L'arme utilisée par le tueur lui permet de tuer de ses propres mains. Les fusils sont bannis et remplacés par un couteau de boucher, une hache ou une scie à chaînes. Selon Clover, ceci démontre de l'ère prétechnologique du « slasher », où téléphones, voitures et ascenseurs arrêtent de fonctionner au moment opportun (p.198). Ce rapport charnel à l'arme accentue le rapport de proximité entre le tueur et sa victime. Les victimes sont désormais nombreuses, jeunes et pécheresses. Leur mort survient généralement après un acte répréhensible, tel qu'une relation sexuelle, dans un lieu inusité. Alors que les victimes succombent à leurs envies, le tueur les punit. Finalement, la « Final Girl » est la dernière survivante face au tueur. Elle est celle qui l'affronte à la scène finale et qui le combat. Elle a été poursuivie, a souffert, a vu ses amis mourir et elle se retrouve dépourvue devant lui. Elle reprend quand même ses forces pour le vaincre seule, généralement en utilisant contre lui une arme tranchante à symbolique phallique.

Dérivé à la fois du *giallo* italien et du théâtre du Grand-Guignol parisien, le « slasher » a aussi évolué et est devenu reconnu pour son esthétique sanglante. Alors que les « slashers » du premier cycle n'étaient pas les plus « gore », les films ont évolué pour repousser les limites du spectaculaire et sont reconnus comme extrêmement violents. L'iconographie esthétique du « slasher » comprend : le sang, la boue et les fluides corporels. Puisque la narration devenait de plus en plus reconnaissable pour les spectateurs et que la peur ne pouvait être évoquée seulement par la tension, les « slashers » ont compté sur la violence explicite pour faire réagir le spectateur.

Wee énonce que le caractère prévisible de la narration est ce qui a attiré les fans qui retrouvaient leur plaisir dans la connaissance de l'intrigue (2005, p.44). Plus les conventions ont été nommées et énumérées, plus elles ont été à la fois respectées et brisées dans les cycles suivants. Les réalisateurs et les producteurs de « slasher » sont devenus conscients de ces règles et ont cherché par la suite soit à les éviter ou à les subvertir. Janet Staiger (2015, p. 237) souligne que la formule et les conventions du « slasher » existent bel et bien, mais qu'elles ne sont pas

une recette à suivre, plutôt une liste de possibilités. Ces règles et conventions permettent les possibilités de répétition dans une perspective de sérialité. Nous verrons de quelle façon cette formule déjà structurée dans le « slasher » cinématographique permet l'adaptation télévisuelle.

1.4.3 « Neo-slasher » et les cycles

Le « slasher » a historiquement été divisé en cycles par plusieurs chercheurs. Plutôt que d'identifier les films par leur décennie de production, Ian Conrich préfère les nommer selon des cycles, en soulignant leur caractère évolutif plutôt que répétitif (2015, p. 108). Il les nomme le « pre-slasher », le « slasher », le « post-slasher », le « neo-slasher » et le « slasher revival ». Il tranche assez fermement sur ces cycles, défendant par exemple qu'*A Nightmare on Elm Street* fait partie du « post-slasher », par l'introduction du surnaturel et du rapport entre le rêve et la réalité, qui est selon lui une évolution du « slasher » plutôt qu'une inscription dans le sous-genre. Ici, nous développerons le « neo-slasher », auquel appartient la trilogie originale de *Scream*. Conrich définit le « neo-slasher » comme « The neo (or new) slasher, like the slasher revival, returned to the original films but largely as a point of knowing reference and self-awareness » (2015, p. 113). Ces caractéristiques de « l'hyperconscience »¹⁸ et de l'autoréflexivité sont souvent nommées pour définir le « neo-slasher », mais elles apparaissent dans un contexte humoristique.

De plus, le « neo-slasher » rajoute un niveau d'intrigue, qui n'était pas présent dans le cycle original du « slasher » : la quête de l'identité du tueur. Dans le « slasher », le plaisir originel était de deviner qui serait la prochaine victime, alors que le « neo-slasher » ajoute un autre niveau d'attraction avec le dévoilement final (Conrich, 2015). L'autoréférence et la réflexivité sont des éléments qui se rajoutent à l'iconographie du « neo-slasher », comme démontré dans *Scream*.

18 Nous utilisons le terme « hyperconscience » puisqu'il est le terme employé par Wee. Elle construit sa définition du terme autour de celle de Jim Collins : « a hyperawareness on the part of the text itself of its cultural status, function, and history, as well as of the conditions of its circulation and reception » (Collins cité par Wee, 2005, p.51).

1.4.4 L'humour « hyperconscient »

L'humour fait partie de l'histoire du « slasher » de façon indirecte. L'extrême exploitation du sous-genre a contribué à rendre la recette ridicule pour plusieurs. Tel le Théâtre du Grand-Guignol qui a exagéré la démonstration sanglante jusqu'à la rendre grotesque, le « slasher » montre des meurtres exhubérants. Roberge avance que l'humour est présent dans le « gore » : « le caractère outrancier et démesuré des scènes de gore fait sombrer ces films dans la dérision et le comique » (2004, p.117).

Plutôt que de chercher à se défaire des clichés dérisoires qui subsistaient, le « neo-slasher » reprend ces éléments de manière réflexive et utilise l'autodérision pour les incorporer. L'utilisation de l'humour est devenue un processus de réflexivité sur le sous-genre du « slasher » et une façon de le remettre au goût du jour. Les films (et éventuellement la série) ne se prennent pas au sérieux et rient de leur propre démarche. La réappropriation humoristique des conventions devenues clichées et ridicules empêche d'une certaine façon le spectateur d'en rire à son tour. Pour *Wee*, il s'agit de s'adapter à un nouveau public adolescent, pour qui le genre était trop familier.

Scream a longtemps été qualifié d'une parodie du « slasher », toutefois Pheasant-Kelly (2015) défend qu'au contraire, bien que les personnages vivent dans un monde qui affirme l'existence des « slashers », le film correspond en tout point à ses conventions, ou presque. L'intertextualité du film et l'humour associé n'en font pas une parodie, mais plutôt un hommage.

While the film regularly copies iconic moments from other horror films and artworks, its excessiveness of narrative and visual form, and associated irony, arguably situate it beyond paradigms of pastiche or parody. Essentially, its self-consciousness, made apparent through 'self-reflexive details in the text' [Dyer 2007, 56] [...] is taken to extremes and serves as the film's text itself. Neither does it entail comedy as one might encounter in parody (Pheasant-Kelly, 2015, p.154).

Par ailleurs, *Wee* (2005) défend que *Scream* ne puisse pas être une parodie, parce que ses scènes de meurtres font peur. Dans *Scream*, l'humour passe par les références intertextuelles qui permettent au lecteur averti de comprendre un autre niveau de texte¹⁹. Les personnages sont

19 Une utilisation entre autres reprises dans *Scream : the TV Series* qui référence les films de temps à autre. Par exemple, les personnages prononcent souvent la phrase « I'll be right back » dans une situation de danger, pour se faire rapidement réprimander par Noah. Nous le savons, la troisième règle de Randy est « Never, ever, under any circumstances say 'I'll be right back', cause you won't be back ».

eux-mêmes « hyperconscients » de leur situation (Wee, 2005) et prononcent les règles du « slasher ». En plus de servir à l'humour du texte, ces références « renforcent l'aspect horrifique du film » (Pheasant-Kelly, 2015, p.156). Cet aspect humoristique retrouvé dans le « neo-slasher » permet d'ajouter des nouveaux éléments à cette formule narrative préalablement épuisée. La résurrection du « slasher » dans un aspect humoristique et hyperconscient apporte un niveau de variabilité à la formule déjà connue.

1.4.5 Le « slasher » télévisuel

L'émergence de séries télévisées adaptées du « slasher » a lieu dans un contexte de production où les frontières entre la télévision et le cinéma deviennent davantage poreuses. Dans un paysage télévisuel où l'horreur est de plus en plus présente, l'apparition de séries inspirées du « slasher » n'est pas surprenante. La nature répétitive de la narration et les nouvelles possibilités esthétiques de la télévision permettent la création de ce nouveau type de contenu. En moins d'un an, trois séries adaptées du « slasher » ont vu le jour à la télévision, soit *Scream : the TV Series* (juin 2015), *Scream Queens* (septembre 2015) et *Slasher* (mars 2016). Toutes trois font le pari de construire une structure narrative adaptée du « slasher » pour la télévision, en incorporant les conventions esthétiques et narratives dans un format long et fragmenté.

La série de Ryan Murphy *Scream Queens*, diffusée sur la chaîne spécialisée FX, se distingue de ses consœurs par son aspect comique et queer assumé. Cette proposition s'inscrit dans une tentative parodique d'adaptation, mais conçoit tout de même sa narration dans une optique de reproduire fidèlement la structure et la quête associée au « neo-slasher ».

Writer/director Ryan Murphy's comical take on the slasher formula aptly invokes this queer connotation while delving further into a millennial aesthetic of hyperbolic normativity. It is less a queer appropriation of the subgenre than an astute reconsideration that brings to the fore those qualities the slasher has traded in for decades (Marra, 2016).

Située dans une université américaine réputée, la série introduit le tueur au nom de « Red Devil » qui agit sur le campus. Ses victimes sont les sœurs de la sororité Kappa Kappa Tau, reconnue pour sa superficialité et son élitisme autoproclamé. À sa tête la « Queen B » Chanel Oberlin et ses meilleures amies (et ennemies à l'occasion) Chanel #3 et Chanel #5 auxquelles se joignent les ambitieuses intellectuelles Grace Gardner et Zayday Williams. Les personnages sont pour la

plupart des caricatures (les Chaneles n'en sont qu'un exemple), tout comme le « Red Devil » qui rappelle plutôt une esthétique « camp » avec son costume en vinyle rouge flamboyant qui souligne ses abdominaux. Le nombre de victimes est excessif, les morts s'enchaînent rapidement sans pour autant provoquer la peur ou le dégoût. La deuxième saison de la série s'inspire de l'anthologie, en conservant ses personnages principaux et en les transposant dans un nouveau lieu. Les survivantes du premier massacre se retrouvent plusieurs années plus tard dans un hôpital acquis par l'ancienne doyenne Munsch²⁰, où un nouveau tueur fera ravage. La série a été annulée après sa deuxième saison, qui a connu une baisse d'audience et des mauvaises critiques.

Slasher est une série canadienne produite par *Super-Channel* en association avec la chaîne américaine *Chiller*. L'idée originale est de recréer le « slasher » sous le format télévisuel, tel que l'énonce le titre. Netflix a repris les droits de la série et a lancé la deuxième saison sur sa plateforme avec la mention « Netflix Original ». Contrairement à *Scream : the TV Series*, qui est une adaptation cinématographique, et à *Scream Queens* qui est une parodie, *Slasher* est une histoire originale conçue initialement pour la télévision et qui a pour but de terrifier son public. Ironiquement, la série créée par Aaron Martin, connu principalement pour son travail sur *Degrassi : the New Generation* (2001-2015, Canada, MTV), se sépare du mélodrame pour adolescent très présent dans ses séries rivales, pour offrir une proposition plus sombre. Pour l'instant, la série contient deux saisons anthologiques nommées « The Executioner » et « Guilty Party ». Chaque installation s'inspire des conventions connues du sous-genre et implante l'action dans des lieux classiques comme une petite ville (saison 1) et un chalet éloigné dans le Grand Nord canadien, en plein hiver glacial (saison 2). Une troisième saison est prévue pour l'année 2019 sous le titre « The Druid ». Par ailleurs, en avril 2019, *American Horror Story* a annoncé que sa neuvième saison aurait une thématique inspirée des « slashers » des années 1980 en ayant comme titre « American Horror Story 1984 ». Nous pouvons espérer que la série adaptera à son tour la formule du « slasher » sur le format saisonnier.

20 Fait notable : ce personnage est joué par Jamie-Lee Curtis, elle-même une légendaire « Scream Queen », notamment par ses rôles dans *Halloween* et *Prom Night*.

Ce chapitre nous a permis de parcourir et de répondre à la question : qu'est-ce que l'horreur télévisuelle ? L'historique et la typologie vus par Abbott et Jowett démontrent de la présence de l'horreur à la télévision dès les années 1960, mais surtout témoignent surtout de l'évolution du genre au petit écran. Désormais, l'horreur s'implante dans le format feuilletonesque et sériel de la télévision, contrairement à sa conception modulaire originelle. En plus de son imaginaire à la fois fantastique et sanglant, l'horreur se transpose dans sa forme narrative en incitant à une réaction chez le spectateur. Les ouvrages de Brigid Cherry et de Martine Roberge mettent les bases sur notre conception de l'horreur cinématographique, comme d'un genre relevant principalement de la peur, par son évocation à la fois esthétique et narrative. La tension narrative sur laquelle est modelée la narration d'horreur s'importe naturellement à la télévision, tel que les théories de Baroni et de Benassi l'explicitent.

Le défi du « slasher » télévisuel est l'incorporation de la formule cinématographique à la télévision, et surtout la transition de la tension narrative et de la peur. Jill Blotvogel, la créatrice de *Scream : the TV Series* admet elle-même concevoir le processus d'importation en pensant aux spécificités télévisuelles : la longévité de la série, qui au travers de sa fragmentation invite à l'attachement.

According to showrunner Jill Blotvogel, the secret is taking the successful elements from the Wes Craven film series and “genetically splicing” them into a structure better suited for television. Where a slasher movie runs on adrenaline from kill to kill, “Scream” the TV show will operate on a deeper central mystery and a healthy dose of teen drama. (It is MTV, after all.) (propos de Blotvogel rapportés par Reid Nakamura, *The Wrap*, 30 juin 2015)²¹.

Le prochain chapitre détaillera le processus d'adaptation de la série au travers des différentes spécificités télévisuelles, et surtout décortiquera le phénomène sériel qu'est *Scream*. Dans le présent chapitre, nous avons vu comment les différentes conceptions de l'horreur se rassemblent par leur considération de la peur comme l'élément principal qui retient le genre ensemble. Le chapitre suivant nous amènera à la fois à réfléchir au processus d'importation spécifique au « slasher », mais également à comment la peur se retrouve modelée par la sérialisation propre à *Scream : the TV Series*.

21 Référence : The Wrap <https://www.thewrap.com/scream-showrunner-teases-potential-bella-thorne-return-killers-new-mask-and-murder-spoilers/>

Chapitre 2 : Les aspects sériels de la marque *Scream*

« Every issue has a twist leading to a cliff hanger. The dramatic conundrum keeps generating bloodshed. And there's always another issue...and another. Kinda like Lakewood. Killing never ends »

—Gustavo Acosta (S02É01, « I Know What You Did Last Summer »)

Le « slasher » est en soit un sous-genre cinématographique basé sur un principe de sérialité et de répétition. Le phénomène de la mise en séries est déjà implanté dans le « slasher », d’abord par sa tendance aux suites et « remakes » et dans sa formule narrative fondée sur la répétition des meurtres. Dans le cas de *Scream*, la sérialité se retrouve déjà dans la trilogie originale, entre autres dans un rapport réflexif envers le processus de production de suites. Le « reboot » de l’histoire permet à *Scream : The TV Series* de s’extraire de la tradition des films pour s’ancrer dans une tentative de définition de la marque *Scream*, et ce par des caractéristiques spécifiques. Les films sont précédemment inscrits dans un mouvement postmoderne de réflexivité, et la série poursuit cette tradition en problématisant sa propre adaptation.

À la télévision, la sérialité se transpose sous le principe de « mise en série » des épisodes et des saisons. Telle sa forme cinématographique qui propose des franchises à base de suites, la sérialité télévisuelle est caractérisée par le prolongement de la narration. Comme Mittell (2006) l’annonçait avec la complexité narrative, les récits télévisuels sont désormais bâtis sur le long terme. Conceptualisée autour de la « suite séquentielle », la sérialité ne se résume pas seulement à l’étirement ou à la répétition narrative. Le phénomène demande plutôt de construire des formes narratives complexes autour d’une même base invariante, à partir du processus de mise en série ou de mise en feuilleton (Benassi, 2017, p.113²²).

L’adaptation du « slasher » à la télévision exige au sous-genre de se conformer aux spécificités télévisuelles. Plus particulièrement, la nature répétitive du « slasher » est propice à

22 « La sérialité télévisuelle est un phénomène complexe qui ne saurait se réduire ni à la simple répétition ni au strict étirement narratif d'un modèle ou d'un prototype. Elle affecte en premier lieu les œuvres de fiction par l'intermédiaire des processus de mise en série (ou sérialisation) et/ou de mise en feuilleton (ou feuilletonisation) des récits, générant des formes fictionnelles diverses différemment travaillées par ces processus. (...) nous avons choisi de nommer ce premier niveau de sérialité la sérialité matricielle. »

la narration sérielle, puisque les conventions qui sont sa signature peuvent devenir source de variation et de possibilités. Roberge souligne le caractère simpliste de la narration :

Le scénario de ces films est simpliste : en prologue, l'apparition du monstre; le développement est constitué d'une suite de meurtres à la conclusion quant à elle demeure ouverte, elle fait croire à la destruction du tueur, mais laisse entrevoir la possibilité de son retour dans un prochain épisode... (2004, p.89).

Cette formule répétitive est exploitée par l'adaptation télévisuelle de *Scream : the TV Series* qui étire le développement par la multiplication des fonctions narratives. Spécifiquement, le meurtre est un élément de répétition et de variation qui est propice à l'adaptation télévisuelle.

Les spécificités télévisuelles auxquelles doit s'adapter le « slasher » changent également le rapport à la peur. Maintenant structuré par la durée fragmentée de la télévision, ce dernier est construit au cinéma par des effets esthétiques et une courte durée. La logique de l'intervalle qui s'impose à la télévision transforme le rapport temporel de l'horreur qui existe désormais au travers de sa fragmentation. Le « slasher » demande également un dénouement final rapproché et c'est celui-ci qui s'avère le véritable défi de la transposition du « slasher » vers la télévision qui, elle, repousse ce dénouement sur le long terme. Alors que le film d'horreur est pensé comme un récit clos qui tend vers le dénouement, la série d'horreur existe sur une temporalité plus longue et ouverte, qui demande de reconsidérer le rapport du « slasher » envers la résolution.

2.1 La sérialité de l'horreur : la marque *Scream*

Le phénomène de la sérialité est déjà bien implanté dans le genre de l'horreur, plus précisément dans sa déclinaison cinématographique. Des franchises de films d'horreur ont eu un succès retentissant auprès du public, tel qu'*Halloween* (1978, onze films), *Friday the 13 th* (1980, douze films) et *Saw* (2004, huit films), sans compter leurs dérivés vidéoludiques ou en bandes dessinées. La sérialité est un phénomène basé sur le principe de l'extension de la marque²³.

23 Laurichesse définit : « La marque correspond à un signe informatif et distinctif qui permet au consommateur de différencier un produit ou service de ceux proposés par les sociétés concurrentes. Son fondement économique réside dans sa capacité à créer une préférence chez le consommateur à partir de cette position différentielle » (2011, p.2).

L'industrialisation des suites, franchises et licences au cours de ces dernières décennies, en est une illustration. La logique est celle d'une reformulation du succès à partir d'une notoriété existante, c'est-à-dire l'adaptation au cinéma d'un best-seller, d'une série télévisée, d'une bande dessinée, d'un jeu vidéo, ou encore la production de la suite d'un film à succès [*sequels*] (Laurichesse, 2011, p.1).

Il s'en suit naturellement les possibilités de l'expansion narrative sous plusieurs médiums à potentialité fictionnelle. Le film d'horreur, plus particulièrement, a su s'investir dans la construction solide d'une franchise, avec le potentiel de développement d'un univers narratif et « transmédiatique ». La pratique du « sequel » est plus répandue dans le sous-genre du « slasher », puisque sa formule prédéfinie facilite le processus de renouvellement. Les conventions sont claires : un groupe d'adolescents devient la cible d'un tueur en série indestructible. Les personnages stéréotypés deviennent tous des victimes potentielles de cette menace grandissante, et les meurtres se doivent d'être spectaculaires. La familiarité de la forme narrative encourage en elle-même la production de suite. Les films d'horreur s'étaient déjà approprié les mécanismes de répétitions et de variations, devenus signature de la série télévisée, par la pratique de la suite. La franchise de *Scream* a ainsi exploité la forme du « sequels » dans sa trilogie et son adaptation télévisuelle.

2.1.1 De la série de films à la série télé : extension de la marque

La sérialité se positionne la plupart du temps dans un contexte plus grand d'exploitation monétaire et de création d'une marque. Nombreuses sont les séries de films nées d'après la popularité de l'original. Les producteurs basent leur stratégie marketing pour profiter d'un succès déjà prouvé auprès du public. Pour celui-ci, la reprise d'un phénomène culturel déjà connu est souvent un indice de qualité. De la même façon, un public qui connaît déjà les aléas de l'univers fictionnel deviendra fidèle aux autres expansions narratives. Dans cette lignée, l'exploitation du succès en suite permet la création d'une image de marque forte. Cette stratégie se soldera bien souvent par une expansion transmédiatique de l'univers fictionnel, comme c'est le cas de la transition télévisuelle de *Scream*.

Près de vingt ans après le premier opus, le succès de *Scream* se faisait toujours ressentir. Désormais considéré comme un film culte, le masque de Ghostface n'avait pas disparu de l'imaginaire populaire. Son renouvellement sous la forme télévisuelle se fait donc

naturellement, pour plaire à la fois aux nostalgiques et à un nouveau public adolescent qui n'avait pas connu l'engouement de la trilogie. Pour cette nouvelle audience, l'attrait n'était pas dans le sort des personnages connus des films, mais plutôt envers la nouvelle intrigue. Les producteurs savaient qu'il n'était pas nécessaire de ramener Sydney, Gale et Dewey dans cette nouvelle histoire, mais bien de vendre la marque *Scream* à partir d'éléments reconnaissables. Le but était de situer *Scream* comme une formule et un univers qui lui est propre, et surtout qui sera exploitable par la suite sous différentes formes. Woodsboro, Sydney et *Stab* sont complètement omis de ce nouvel univers, c'est donc seulement le format narratif et le retour attendu de Ghostface qui permettent à la série de s'inscrire dans la formule de *Scream*. Le genre « teen drama », les personnages stéréotypés, les soupçons précipités envers le copain d'Emma et l'utilisation du téléphone comme arme sont tous des rappels à l'original, et une manière d'installer la marque *Scream* à la télévision. Le lien sériel devient la présence renouvelée de Ghostface et la répétition de l'action. Le « reboot » annoncé de la troisième saison appuie l'idée que la marque *Scream* souhaite devenir indépendante des films qui l'ont popularisée, et ce, en brisant la continuité et en réinstaurant l'action à partir des mêmes éléments de base.

2.1.2 « Sequel » et série : Pratique réflexive

Les pratiques du « sequel » et du « reboot » telles qu'exploitées par *Scream* permettent de réfléchir sur la répétition. Umberto Eco s'est penché sur la question dans son texte « Innovation et Répétition : entre esthétique moderne et post-moderne » (1994). L'auteur part de l'idée que l'innovation et la répétition s'opposent par définition, mais en démontrant au final qu'au contraire la répétition peut être utilisée comme une variation, et donc comme un renouvellement de la forme d'origine. Dans le cas de *Scream*, la décision d'ignorer les histoires développées dans les films pour ne garder que sa formule établie s'inscrit dans cette tendance au renouvellement.

Désormais, l'ère de la répétition et de l'itération domine la production culturelle. Selon Eco, l'esthétique post-moderne perçoit ces dispositifs comme faisant partie complète du processus artistique. L'auteur fait ressortir cinq procédés de la répétition qui sont ancrés dans les pratiques artistiques : le « retake », le « remake », la série, la saga et le dialogue intertextuel. Le cas de la série est particulièrement intéressant. Le canevas sériel est si ancré dans les

pratiques des spectateurs, qu'il fait partie de leur plaisir et de leurs attentes : « Avec une série, on croit jouir de la nouveauté de l'histoire (qui est toujours la même) alors qu'en réalité, on apprécie la récurrence d'une trame narrative qui reste constante » (1994, p.11). Le spectateur est dans le confort de ce qu'il connaît et comprend, et il aime deviner ce qui va se produire par la suite.

Ensuite, Eco revient sur la conception moderne de la valeur esthétique selon deux caractéristiques : la relation entre le procédé et l'innovation, et le fait que cette dialectique doit être perçue et comprise par le spectateur. Il demande ainsi de percevoir les procédés répétitifs sous une nouvelle lumière : « Cela étant posé, rien n'empêche les types de répétition que nous avons énumérés de réunir les conditions nécessaires à la concrétisation d'une valeur esthétique » (1994, p.19). Ce qu'il entend par là, c'est que la répétition peut effectivement être innovatrice. Dans la série, un texte présuppose désormais un modèle du double lecteur, entre la lecture naïve et la lecture avertie. Le lecteur naïf est une victime des stratégies narratives, il suit les intrigues et se fait mener par l'auteur. Quant au lecteur averti, il comprend l'œuvre comme un produit qu'il apprécie et où il en dégage les procédés narratifs. Ce lecteur du second degré est celui qui aime la sérialité des séries, non pas tant à cause du retour de la même chose (que le lecteur naïf croyait différente), qu'à cause de la stratégie des variations : autrement dit, il apprécie la manière dont une même histoire est retravaillée pour avoir l'air différente (1994, p.19). Ainsi, les œuvres sérielles entretiennent une relation particulière avec le lecteur averti, puisqu'il est celui qui apprécie les variations.

Scream : the TV Series prend en compte ce lecteur averti, et lui donne des indices sur sa connaissance antérieure de la franchise, pour lui permettre de redécouvrir ce plaisir télévisuel. La trame narrative reste fidèle à la signature *Scream*, ce qui permet entre autres aux fans antérieurs de reconnaître et de deviner la suite des événements. Également, le lecteur averti reconnaît les procédés narratifs associés au genre cinématographique du « slasher » et peut apprécier la façon dont il est retravaillé pour la télévision. Le téléspectateur fan se retrouve dans la position du lecteur averti, où il reconnaît les intrigues initiales comme un rappel envers la trilogie originale, mais surtout aux règles du « slasher ». Par exemple, les initiés du « slashers »

vont reconnaître des éléments placés judicieusement pour déjouer l'attention²⁴. Ces rappels répondent aux stratégies de variations définies par Eco, qui permettent au lecteur averti de retrouver son plaisir dans le processus sériel, et dans ce cas-ci dans l'adaptation télévisuelle du « slasher ».

2.1.3 Réflexivité ou exploitation du succès?

Outre le désir d'exploiter le succès de *Scream*, sa transition télévisuelle se projette malgré tout dans la signature autoréflexive de la marque. Entre autres, l'autoréflexivité a été grandement utilisée dans le cinéma post-moderne, en agissant d'une manière intertextuelle pour réfléchir sur son propre discours. *Scream : the TV Series* emploie également la réflexivité pour se définir comme une série d'horreur et pour réfléchir sur sa démarche. Plus particulièrement, elle met en lumière les propres failles de son adaptation et questionne son format, sa narration et son contexte de production, tout comme l'ont fait précédemment *Scream 2* et *Scream 3* sur les enjeux du « sequel » et de la trilogie. Les films utilisaient les blagues sur les « sequels » et la trilogie pour à la fois admettre l'humour de la pratique et en détourner son sens. Les films ont utilisé la dérision comme une méthode de distanciation pour les spectateurs. Les suites font désormais sens aux spectateurs, qui n'y voient plus seulement une simple façon de faire de l'argent, puisqu'elles sont appuyées par un désir d'enrichir le texte original. Par exemple, Mickey défend le « sequel » devant Randy qui est blasé par cette pratique lucrative.

« — **Randy**: Stab 2? Who would wanna do that? Sequels suck! Oh please, please! By definition alone, sequels are inferior films!
— **Mickey** : It's bullshit generalization. Many sequels have surpassed their originals.²⁵ »
(*Scream 2*, 00 :16 :30)

Est-ce une façon pour *Scream 2* de défendre sa propre utilisation du « sequel » ? En plaçant le spectateur devant sa propre critique, il se retrouve à faire un recul devant ses propres préjugés.

24 Par exemple, la dernière scène de l'épisode « Ghosts » (S01É08) nous montre Brooke et son professeur M. Branson entreprendre une relation sexuelle lorsqu'ils seront dérangés par le tueur. Les règles du « slasher », qui indiquent que la sexualité est toujours punie, nous laissent croire que Brooke sera tuée par sa rencontre avec le tueur, pourtant ce ne sera pas le cas. Précédemment, la mort de Riley suit une interaction de nature sexuelle, ce qui laisse croire que la règle sera à nouveau suivie.

25 La réponse de Mickey est révélatrice, puisque la fin dévoile qu'il était derrière le masque de Ghostface. Il mentionne à ce moment que son « sequel » sera meilleur que l'original.

Selon Wee, l'hyperconscience du texte le ramène à son statut précaire de produit culturel de consommation.

Many of the trilogy's postmodern elements highlight the film's artificiality, acknowledging their status as popular cultural texts whose 'circulation and reception are worked back into the 'text' itself' [Collins, *Television*, 226]. These instances of overt self-reflexivity call attention to the artificiality of all the *Scream* films and, by extension, all media products, highlighting their status as consumable cultural products (Wee, 2005, p.51-52).

Tout comme les films, *Scream : the TV Series* utilisent les clins d'œil aux spectateurs comme une manière de questionner la forme même du « slasher ». Lorsque Noah dit en classe²⁶ au premier épisode : « You can't do a slasher movie as a TV series » (S01É01), il pose lui-même la problématique à laquelle tente de répondre la série. Plus tard, Noah et Riley discutent des morts sanglantes des « slashers » : « You have to care for [the characters], you root for them, you love them, so when they are brutally murdered, it hurts » (S01É01). Noah met de l'avant la problématique de l'attachement des personnages, qui distingue l'univers narratif de la télévision. Le texte de la série réfléchit sur les défis narratifs reliés à l'adaptation du « slasher » à télévision, auxquels nous tentons nous-même de répondre. De la même façon, cette autoréflexivité s'inscrit dans un réseau intertextuel avec les autres films, en reprenant des scènes et des dialogues des textes d'origines. La pratique sérielle est réappropriée par l'autoréflexivité de *Scream*, qui prend l'opportunité de questionner sa propre démarche culturelle et sa légitimité dans le paysage télévisuel.

2.2 La formule du « slasher » *Scream : the TV Series*

En mobilisant la notion de la formule telle que conceptualisée par Esquenazi (2014) et selon les conventions du « slasher » énumérées plus haut, nous allons déterminer d'après le pilote (S01É01, « Pilot ») ce qui caractérise *Scream : the TV Series*, à partir des éléments classiques du « slasher ». La série propose une formule à partir des conventions du « slasher »

26 Cette scène est d'ailleurs un clin d'œil aux discussions en classe utilisées dans les films pour discuter des films d'horreur. Noah incarne le même profil que Randy, en mettant de l'avant ses connaissances sur les films d'horreur.

et des éléments de la trilogie originale, ce qui permet un étroit éventail de possibilités narratives, fondée sur la répétition et la variation de ces fonctions.

Bien que la série télévisée se distancie des films, en établissant de nouveaux personnages et un nouvel univers narratif, la formule installée dès le pilote reprend des éléments reconnaissables de la trilogie originale de *Scream* et les parallèles sont faciles à identifier pour les fans. La formule narrative que le téléspectateur va reconnaître est celle traditionnellement associée au « slasher », que James Kendrick va simplement résumer selon ces éléments : « a psychotic killer, a terrible place, a variety of weapons of death, a group of young victims, and a 'Final Girl' who survives either to be rescued or dispatch the killer herself » (2014, p. 317). Nous relevons quatre éléments adaptés qui se dessinent au travers du premier épisode de la série, à partir desquels l'univers narratif pourra se développer : la ville et les personnages, la tragédie du passé, le tueur et l'autoréférence.

La série est également construite sur une superposition narrative du « slasher » et du mélodrame pour adolescents. Les moments horrifiques et les figures de personnages du « slasher » se mêlent à des intrigues amoureuses dans les couloirs de l'école. Dans une perspective feuilletonesque, les intrigues mélodramatiques permettent le prolongement de la narration dans une dimension sérielle et alimentent la quête principale du récit, qui est d'éliminer le tueur. Le téléspectateur qui connaît les règles du « slasher » recherche un plaisir attribué au « operational aesthetic » de Mittell, où il réfléchit sur la construction narrative. Le téléspectateur n'est pas étonné par les morts des personnages principaux, mais veut plutôt être surpris par des meurtres créatifs et des retournements de situations ingénieux. En établissant dès la première scène que la menace est présente et que les victimes vont s'accumuler, la série suit le schéma narratif structurel préétabli par la tradition du « neo-slasher » en posant trois questions : quel personnage sera la prochaine victime? Comment va-t-il mourir? Et qui est le meurtrier?²⁷ Ces questions guident la curiosité du téléspectateur au travers des différentes intrigues propulsées par la formule. Aussi, il y a une dimension ludique, légère et ironique à cette formule narrative

27 Nous paraphrasons ici Éric Dufour (2006) qui a dit à propos de *Scream* (1996) : « Pour le dire plus simplement: *Scream* est un film d'horreur qui présente, comme d'habitude, un groupe de jeunes gens dont le spectateur sait qu'ils vont se faire décimer les uns après les autres, tout l'enjeu étant de savoir, d'une part, *lequel* sera le suivant et *comment* il va y passer et, d'autre part, *qui est le meurtrier* » (Dufour, 2006, p.181).

reconnaissable, puisque *Scream : the TV Series* ne cherche pas à réinventer le genre. Plutôt, la série problématise et tourne en dérision le « slasher » par l'hyperconscience des personnages.

2.2.1 Ville et personnages

À première vue, tous les éléments classiques du « slasher » se retrouvent dans la prémisse de la série. Un tueur masqué, Ghostface, prend en chasse un groupe d'adolescents d'une petite ville, préalablement marquée par une tragédie passée. Ici, l'histoire est située à Lakewood, une petite ville banlieusarde du Colorado, où une tuerie s'est déroulée vingt-et-un ans plus tôt. Le mystérieux Brandon James, légende locale, avait été considéré comme le coupable à l'époque. Aujourd'hui, un tueur vêtu du même masque s'en prend à Emma Duval, sa mère Maggie Duval et ses amis Audrey Jensen, Noah Foster, Brooke Maddox, Kieran Wilcox, Piper Shaw, Will Belmont et Jake Fitzgerald. Les personnages répondent tous à des stéréotypes américains vus précédemment dans les « slashers ». Emma est la typique « Final Girl²⁸ », la jeune fille innocente et prude²⁹, cible évidente du tueur. Will et Jake sont les joueurs de basketball, Brooke la blonde sensuelle, alors que Noah et Audrey sont les « geeks ». Leurs premières apparitions donnent une idée claire sur les stéréotypes véhiculés. Par exemple, la toute première scène d'Emma se déroule avec son copain Will, alors qu'elle l'aide à étudier dans le but d'augmenter ses notes pour obtenir une bourse d'études sportive. Cette scène montre d'emblée Emma comme faisant partie d'une relation amoureuse chaste, repoussant les avances de Will en lui rappelant de se concentrer à ses études.

La série se plaît au mélange des genres. Tel le drame pour adolescents, leurs relations interpersonnelles seront également au centre des intrigues : le triangle amoureux entre Emma, Will et Kieran, la relation débutante entre Noah et Riley, l'aventure lesbienne d'Audrey et Rachel et l'amour-haine enfantine entre Brooke et Jake. D'ailleurs, les personnages principaux

28 Expression de Clover (1992).

29 Schneider décrit la Final Girl comme suit : « She is typically portrayed as a virgin, or, at the very least, as a prude in comparison to her friends. Less likely to strip in front of the camera, she is also less likely to engage in sexual activity on-screen » (1999, p.75).

Clover (1992) élabore quant à son rôle narratif : « the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror and of her own peril; who is chased, cornered, and wounded; whom we see scream, stagger, fall, rise, and scream again. She is abject terror personified » (1987, p. 201).

sont calqués sur les modèles originaux des films; Emma est Sydney Prescott, Piper Shaw est une journaliste au même titre que Gale Weathers, et Noah renvoie au « geek » Randy Meeks comme source principale des références horribles. La série entretient cet effet miroir au travers des intrigues, alors que, par exemple, les soupçons précipités envers Will et Jake nous rappellent le duo meurtrier de Billy et Stu dans *Scream*. Ces histoires qui guideront les intrigues vont également accentuer l'effet de perte lorsque l'un d'entre eux va inévitablement mourir, une question qui sera approfondie dans le troisième chapitre.

2.2.2 Tragédie passée

L'idée du traumatisme passé et de la revanche est évoquée dès la première image de la série, qui est le quai à Wren Lake, avec en arrière-plan musical la chanson *Daisy*. Ce lieu étrange s'avère être l'endroit où Brandon James a été tué par les policiers vingt-et-un ans auparavant, l'évènement qui a mis fin à la première tuerie meurtrière de Lakewood. C'est seulement au deuxième visionnement que le téléspectateur est en mesure d'interpréter cette séquence de quelques secondes à la lumière de la tragédie passée. Tel le « slasher » d'origine, l'ouverture sur l'évocation du passé permet avec le recul d'associer les évènements qui vont suivre à la première tuerie, et d'introduire le tueur en continuité avec la légende locale. Celle-ci est expliquée plus loin dans l'épisode par Noah (fanatique de tueur en série) et à coup de « flashbacks » : Brandon James est né avec un syndrome qui le laisse défigurer. Exclu de la société par sa famille, il est étudiant à la maison et forcé à porter un masque chirurgical lorsqu'il sort. Lorsqu'il tombe en amour avec une jeune fille surnommée « Daisy », il décide de la rejoindre à la danse de l'Halloween à l'école secondaire de la ville. Une fois là-bas, il se fait tabasser par une bande de sportifs qui souhaitent protéger la jeune Daisy. Cet évènement aurait déclenché sa folie meurtrière, et à cette même soirée de l'Halloween il aurait tué cinq personnes. Il rencontre Daisy au quai à Wren Lake le soir même, où il se fait embusquer par les policiers, qui le laisseront pour mort au fond du lac. Noah explique qu'un mystère entoure encore cette légende, puisque l'identité de Daisy n'a jamais été révélée au public. La séquence suivante nous dévoile que Maggie, la mère d'Emma, est Daisy. Il deviendra clair au fur et à mesure de la première saison que cette histoire est étroitement liée aux évènements du présent. Le quai de

Wren Lake deviendra également le « terrible place » de Clover, où se situera l'affrontement final et le démasquement du tueur. La première saison se termine là où elle a commencé.

2.2.3 Le retour de Ghostface et le premier meurtre : mode d'emploi

Malgré les clins d'œil évidents pour le lecteur averti envers la trilogie originale de *Scream*, la série télévisée peut s'inscrire dans une tradition plus large du « slasher ». Ce qui relie directement la nouvelle série à la marque *Scream* est la réintroduction de Ghostface, qui devient le véritable lien sériel entre la série et les films. Bien que le tueur de *Scream : the TV Series* ne se fait pas appeler « Ghostface » et qu'il ne porte pas le même masque, son comportement agit en continuité avec sa présence cinématographique, tout en étant renouvelé par l'histoire de Brandon James. Ce nouveau tueur souligne le retour de Ghostface, vêtu d'une longue cape noire, d'un masque blafard et armé d'un couteau. Le premier meurtre établit le *modus operandi* du tueur, les éléments qui vont caractériser ses prochains meurtres, entre sang et messages textes.

D'une durée de sept minutes, la première scène du pilote est l'assassinat au couteau de Nina, et préalablement de son copain Tyler. Lorsque Nina rentre chez elle et se prépare à aller dans le spa, elle reçoit une vidéo envoyée du téléphone de Tyler qui la montre à l'instant présent (une vidéo provenant d'une caméra cachée). Le harcèlement du tueur commence à cet instant, où il utilise les cellulaires et les réseaux sociaux pour terrifier ses victimes. Il continue de lui envoyer d'autres vidéos d'elle-même en lui disant : « Maybe you'll get more views than Audrey's video ». À cet instant, il sous-entend que son meurtre sera filmé. Le tueur jette ensuite dans l'eau la tête décapitée de son copain Tyler et Nina sort en courant de la piscine pour essayer de rentrer à l'intérieur de sa maison. Confrontée à des portes barrées, elle sera éventuellement rattrapée par le tueur qui va l'assassiner au couteau. Pendant que son corps se vide de son sang, la scène se termine sur un plan rapproché du masque du tueur, avant de passer au générique.

Les meurtres font également l'objet de scènes complètes, où la victime est suivie et tentera de fuir. Le téléphone devient une arme par association. Le tueur n'hésite pas à publier des vidéos compromettantes³⁰, à leur envoyer des messages textes, ou à se faire passer pour un

30 Outre la vidéo de Rachel et Audrey qui expose leur relation amoureuse au début pilote, dans l'épisode « Aftermath » (S01É04), Ghostface publie une vidéo d'Emma et Will lorsqu'elle perd sa virginité, filmée à leur insu.

ami en modifiant sa voix. Alors que dans la première saison les appels se font presque exclusivement vers Emma, dans la deuxième saison le tueur n'hésite pas à harceler d'autres membres survivants, tels que Audrey et Brooke. Ces appels et messages textes agissent comme un élément de tension répété dans la série.

2.2.4 L'autoréférentialité

Comme la série de films qui a su faire sa marque par des scènes autoréflexives sur le « slasher », la série télévisée reprend ce processus pour référencer directement les films, mais aussi pour réfléchir sur sa propre place dans le « slasher ». Les répliques et scènes autoréflexives sont particulièrement présentes dans le premier épisode, par des scènes qui évoquent la trilogie. Par exemple, dans une scène du pilote, Noah, Kieran et Jake argumentent en classe sur la place de l'horreur à la télévision et sur l'adaptation du « slasher ». Une scène semblable s'est déroulée dans le deuxième film, où Randy et Mickey discutent sur la pratique du « sequel » dans les films d'horreur.



Figure 1. Noah avertit ses amis sur les « slashers ».
Photogramme de *Scream : the TV Series*
(S01É01 « Pilot »).

Figure 2. Randy énonce ses règles du film d'horreur.
Photogramme de *Scream* (Craven, 1996).

Ensuite, Brooke organise un party au bord du lac Wren pour rendre hommage à Nina et Tyler, tout comme la fête organisée par Stu dans le premier film qui sera le lieu de l'affrontement final. Dans la série, les personnages se réunissent pour prolonger leur discussion entamée en classe sur le « slasher ». Kieran lance tout d'abord que tout le monde devrait être inquiet : « Bunch of drunk teenagers at a party by the lake where your homegrown killer died. It's like a natural slasher setting » (S01É01, « Pilot »). Tel Randy dans le premier film, qui expliquait dans la même mise en scène ses fameuses règles, Noah répond à propos du tueur « He's a wolf,

waiting for one of us to wonder off alone » et « Survival is simple in a party like this. You just don't wonder off alone » (S01É01, « Pilot »), avant d'être lui-même mis à l'écart sur le lac, où il sera attaqué (Figure 1 et 2). Au même party, lorsque Brooke s'aventure dans le garage pour enquêter sur un bruit mystérieux (après avoir dit « I'll be right back », règle #3 de Randy), le téléspectateur se rappelle le meurtre de Tatum Riley dans la même situation dans *Scream* (Figure 3 et 4). L'utilisation de l'autoréflexivité telle qu'exploitée dans les films permet à *Scream : the TV Series* de s'inscrire dans un réseau intertextuel de la franchise.



Figure 3. Brooke enquête un bruit étrange dans le garage.
Photogramme de *Scream : the TV Series* (S01É01 «Pilot »).



Figure 4. Tatum va chercher une bière dans le garage.
Photogramme de *Scream* (Craven, 1996).

Ainsi, la formule narrative de *Scream : the TV Series* est bâtie de manière à produire des récits à partir de ces éléments inspirés à la fois de la tradition cinématographique du « slasher » et de l'univers original de *Scream*. L'univers narratif est construit pour être reconnu comme faisant partie de la marque *Scream*, pour exister dans une temporalité sérielle indépendante et pour s'ouvrir à des potentialités narratives.

2.3 Le meurtre en série : la sérialité au cœur de la formule

L'aspect le plus important de cette formule narrative est la récurrence des meurtres. Le « slasher » ne serait pas ce qu'il est sans la multiplication de meurtres sordides et attendus. Cette mise en série des meurtres est dans la définition même du « slasher » cinématographique et se porte naturellement à l'adaptation télévisuelle. Le meurtre traditionnel du « slasher » s'avère

importé dans le format épisodique de la série télévisée. Sa récurrence peut donner un rythme narratif à la série, tel que le fait la série *Slasher*, où il y a un meurtre à chaque épisode. *Scream : the TV Series* n'impose pas un rythme aussi régulier, mais compte plutôt sur les moments d'accalmie pour créer un effet de surprise. Généralement, rien ne laisse présager l'attaque du tueur. Le meurtre est l'un des fragments de la structure narrative du « slasher », fondée sur la répétition de ses fonctions. La particularité de l'importation du meurtre sur un format sériel est la possibilité de l'étendre dans la durée d'un ou de plusieurs épisodes et de vivre ses répercussions sur les personnages survivants.

2.3.1 La structure narrative

Une des pionnières dans les études sur le « slasher » Vera Dika (1990) conceptualise une structure d'intrigues récurrentes du genre. D'après ses observations, elle détermine que le « slasher » base son récit sur des fonctions narratives récurrentes, qui sont presque toujours présentes :

Past Event

1. The young community is guilty of a wrongful action.
2. The killer sees an injury, fault or death.
3. The killer experiences a loss.
4. The killer kills the guilty members of the young community.

Present Event

5. An event commemorates the past action.
 6. The killer's destructive force is reactivated.
 7. The killer reidentifies the guilty parties.
 8. A member from the old community warns the young community (optional).
 9. The young community takes no heed.
 10. The killer stalks members of the young community.
 11. The killer kills members of the young community.
 12. The heroine sees the extent of the murders.
 13. The heroine sees the killer.
 14. The heroine does battle with the killer.
 15. The heroine kills or subdues the killer.
 16. The heroine survives.
 17. But the heroine is not free
- (1990, p.59-60).

Considérées rétroactivement comme une approche structuraliste, les observations de Dika n'imposent pas une recette du « slasher ». Toutefois, les cinéastes associés au « neo-slasher » ont pris conscience de ces fonctions répétitives pour ensuite se les réapproprier, et ils ont eux-mêmes transformé ces motifs observés en recette. Dans la même perspective d'observation d'une structure répétitive, Richard Nowell conçoit plus récemment une formule du « slasher », selon des actes :

Part One : Setup

1. Trigger : Events propel a human (the killer) upon a homicidal trajectory.
2. Threat : The killer targets a group of hedonistic youths for killing.

Part Two : Disruption

3. Leisure : Youths interact recreationally in an insular quotidian location.
4. Stalking : A shadowy killer tracks youths in that location.
5. Murders : The shadowy killer kills some of the youths.

Part Three : Resolution

6. Confrontation : The remaining character(s) challenges the killer.
7. Neutralization : The immediate threat posed by the killer is eliminated (Nowell, 2011, p.20).

La réappropriation de ses actes et de ses fonctions dans le « neo-slasher » permettent à la fois de suivre les conventions narratives, mais aussi de les tourner en dérision. Nous adoptons également un point de vue formel et structurel face à la construction narrative de *Scream : the TV Series*. Nous considérons que ces fonctions sont présentes dans la série, et qu'elles l'accrochent dans la continuité du sous-genre, tout en permettant d'allonger le récit dans une temporalité plus longue. Ces fonctions narratives deviennent des éléments de répétition et de variation au cours des épisodes. Les auteurs se plaisent à jouer avec ces fonctions pour faire durer le récit et réinstaurer des moments qui appellent à des états de peur.

À ces fonctions narratives se jumèlent les fonctions « hyperthymiques » (Baroni et Benassi), gardiennes de la tension narrative. Rappelons-nous que Benassi considère le processus de multiplication et d'alternance des fonctions « hyperthymiques » (curiosité, suspense et surprise) comme étant à la base de la sérialisation et de l'étirement du récit télévisuel. Ces fonctions narratives, qui relèvent de l'anticipation du dénouement, provoquent les émotions du discours narratif. Dans le « slasher » télévisuel, nous pouvons avancer que les fonctions « hyperthymiques » sont présentes par la reprise des fonctions décrites par Dika et des actes de Nowell. Ces éléments récurrents de répétition provoquent curiosité, surprise et suspense, même

s'ils sont anticipés. La variation se retrouve dans les possibilités offertes par ces fonctions du « slasher ».

Plus précisément, les événements du passé suivent presque à la lettre cette définition de Dika. La tragédie, telle qu'elle est racontée pour la première fois, contient ces éléments : Brandon James est la risée des jeunes de l'école secondaire de Lakewood (1), qui le brutalisent lors de la danse de l'Halloween (2), ce qui active sa folie meurtrière la soirée où il s'attaque à ses agresseurs. Les événements du présent sont également calqués sur le modèle de Dika qui commencent par les fonctions (5) (6) et (7), le retour d'un tueur du passé. Les fonctions (9) à (14) sont plus propices à devenir des éléments de répétition, qui reviennent au travers de tous les épisodes, et sont une façon de constamment obtenir une réaction du téléspectateur. Le tueur va ainsi épier et suivre les personnages (10), les tuer (11), utiliser ses meurtres pour faire pression sur l'héroïne (12) et se montrer à elle (13). Ces intrigues sont déclinées de plusieurs façons. Alors que le meurtre n'est pas présent à chaque épisode, le tueur se fait toujours sentir et montre sa présence (13), soit réellement ou par voie numérique, et il s'assure de harceler ses victimes constamment (10). La réutilisation de ces fonctions permet au récit de se renouveler d'épisode en épisode, tout en étant motivé par la quête principale.

2.3.2 La structure saisonnière de *Scream : the TV Series*

La série construit son récit sur une structure saisonnière, où chaque saison poursuit une quête. La saison est également construite selon les actes du « slasher », tel que décrit par Nowell : (1) « Setup » (2) « Disruption » et (3) « Resolution ».

(1) Le premier acte d'installation demande d'introduire la menace du tueur et son inscription dans le passé. Il correspond au premier épisode qui s'ouvre par le meurtre de Nina Patterson et Tyler O'Neil, et qui introduit la tragédie passée de Brandon James. La « Final Girl » est également présentée dans sa vie quotidienne, avant qu'elle prenne conscience de la menace qui pèse sur elle. Emma est vue avec son copain Will pendant qu'ils révisent un examen de mathématiques, puis avec sa bande d'amis dans les couloirs de l'école. Le premier acte se termine à la fin de l'épisode trois, lors du meurtre de Riley et de la découverte du corps de Tyler, ce qui élève le nombre de victimes à quatre. Avant ce moment, les protagonistes ne croyaient pas à la présence d'un tueur en série, et la menace devient donc bien réelle pour les adolescents

et le corps de police. Le spectateur a bien sûr assisté aux meurtres de Nina, Tyler et Rachel au préalable, mais les personnages n'avaient pas fait de lien entre leurs morts.

(2) Le deuxième acte correspond au cœur de l'intrigue et module la peur. La plus grande partie de l'horreur cumule au dernier acte, et c'est à celui-ci qu'il faut réserver les plus grandes surprises : « Act One offers anticipation and Act Three resolution, but the Second Act has to grip us by the neck and not let go. It is sustained conflict but it is not enough to pile on shock after shock, as the fear must be modulated » (Bailey et Blake, 2013, p.85). Les personnages se regroupent pour élucider le mystère et faire avancer l'enquête. Ils suivront des pistes qui les mèneront dans des pièges et des endroits illicites. Dans cet acte, la peur est présente, mais de manière plus ou moins constante au travers de différents conflits. Dans la série, cet acte dure sur la majorité des épisodes (de l'épisode quatre à neuf), et il s'agit du cœur de la série. Différentes intrigues s'entremêlent pendant ces épisodes : le passé de la famille Duval (jusqu'à la découverte d'un enfant illégitime), des pistes vers différents suspects (Noah et Audrey enquêtent sur M. Branson, la police suspecte Audrey), le réseau d'espionnage vidéo (manigances de Will et Jake) et les différents pièges du tueur. Quelques scènes amèneront un sentiment plus inquiétant, tel que la visite du repère du tueur dans un hôpital abandonné (S01É04, « Aftermath ») et l'enlèvement et la recherche de Will (S01É07, « In The Trenches »). De l'épisode quatre à la fin de l'épisode sept, il n'y a aucune mort.

(3) Le troisième acte correspond à la finale tant attendue par le spectateur, qui comporte le plus de morts et une grande révélation : le meilleur est gardé pour la fin. L'acte commence dans la série à l'épisode neuf, où les révélations importantes se succèdent rapidement. Après qu'Emma ait découvert à la fin de l'épisode huit qu'elle a un demi-frère ou une demi-sœur, et elle part à la recherche de son identité. À la moitié de l'épisode, elle se retrouve à la danse d'Halloween à l'école secondaire, tout comme sa mère vingt ans auparavant. Une fois au bal, les soupçons se retournent vers Kieran lorsqu'Audrey découvre qu'il a rencontré Nina dans un bar la veille de sa mort. Le shérif Clark Hudson est enlevé, et l'image de lui ligoté à un arbre est projeté sur le grand écran au bal. Simultanément à toutes ces découvertes, Brooke organise une fête chez elle, dans un lieu isolé. Dans le dernier épisode, les personnages affrontent le tueur qui fait une apparition chez Brooke, et ultimement Emma le confronte au quai de Wren Lake. Ainsi,

la finale de la première saison offre une résolution de la quête et une fin au récit, tout en laissant une voie ouverte pour une suite.

2.3.3 La scène de meurtre

La scène de meurtre est un motif de répétition dans le « slasher » (la fonction 11 de Dika et la fonction 5 de Nowell) et un des vecteurs de l'évocation du dégoût. Le meurtre est une partie intrinsèque de l'esthétique du « slasher », définit par l'utilisation d'objets tranchants pour décapiter les victimes. Héritier du Théâtre du Grand Guignol, qui exhibait sur scène les limites de la mutilation des corps à la première moitié du XXe siècle, le « slasher » tranche, mutilé et écorche ses victimes de la manière la plus originale possible. Plutôt que de faire ressentir la peur par les effets du suspense, le « slasher » compte sur la monstration pour effrayer son spectateur. Avec le temps, les « slashers » sont devenus de plus en plus créatifs quant aux possibilités morbides et sanglantes, et le « gore » est devenu une caractéristique de l'évocation de l'horreur dans le genre. La formule du « slasher » étant de plus en plus connue et attendue des fans, la peur est difficile à faire surgir au sein de la narration, puisque les fans s'y connaissent. Il faut plutôt compter sur les scènes de mort pour provoquer et faire réagir le spectateur. Pourtant, *Scream : the TV Series* a été considérée comme peu démonstrative et explicite du « gore », décevant en partie les téléspectateurs. Les meurtres de la saison un s'inscrivent dans une vision traditionnelle du meurtre « slasher », avec l'utilisation du couteau comme arme ultime.

La formule narrative du « slasher » est naturellement ponctuée des meurtres répétés par le tueur. Dans *Scream : the TV Series*, le tueur se lance dans un massacre sanglant, où il tue des victimes au cours des épisodes. Au cours de la saison un, huit personnes sont cruellement assassinées par le tueur qui est lui-même éliminé à la fin de la saison. La saison deux contient également huit meurtres, et ceux-ci deviennent de plus en plus « gore » et cruels (Figure 5 et 6).

Tyler O'Neil	Tête décapitée (hors écran)
Nina Patterson	Dos et gorge tranchée (S01É01)
Rachel Murray	Pendue (S01É02)
Riley Marra	Poignardée à plusieurs reprises dans le dos (S01É03)
Will Belmont	Tranché en deux par une scie à tracteur (S01É07)

Officier de police	Poignardé (Hors écran, S01É09)
Shérif Clark Hudson	Estomac tranché (S01É10)
Grayson	Gorge tranchée (S01É10)
Le tueur	Balle dans la tête (S01É10)

Figure 5. « Body count », saison 1.

Jake Fitzgerald	Tranché par une faux (S02É01)
Eddie Hayes	Poignardé avec un ouvre-bouteille (S02É03)
Seth Branson	Main tranchée. Poignardé et brulé (S02É06/S02É07)
Haley Meyers	Poignardée (S02É09)
Zoë Vaughn	Enfermée vivante dans un cercueil et laissée pour noyée à Wren Lake (S02É11)
Maire Quinn Maddox	Poignardé avec une fourche (S02É11)
Officier de police	Poignardé à plusieurs reprises (S02É12)
Eli Hudson	Poignardé et tiré à plusieurs reprises (S02É12)

Figure 6. « Body count », saison 2.

2.3.4 « Stalker » / « slasher » : l'observation des victimes

Le « slasher » a développé une technique qui permet de reconnaître facilement l'avènement d'un meurtre : les victimes sont longtemps poursuivies et observées par le tueur. Dika souligne cet aspect « stalker » en mentionnant que généralement dans la première scène de meurtre, la caméra subjective prend le point de vue du tueur et ainsi associe son point de vue à celui du spectateur. C'est la fameuse prise « killer point-of-view »; la caméra peut être dissimulée derrière des objets du champ de vision (par exemple, elle peut observer une victime derrière un buisson). Le point de vue subjectif et la présence simulée du tueur par la caméra sont utilisés à plusieurs reprises dans *Scream : the TV Series*, entre autres dans les deux premiers meurtres.

Le meurtre de Nina (S01É01) qui débute la série correspond à cette technique cinématographique. Sur cette scène de dix minutes, Nina est longtemps observée par la caméra, avant d'être attaquée. La scène débute alors qu'elle rentre seule chez elle, la caméra la scrute au travers de sa maison vitrée. Par des plans larges, elle insiste sur le fait qu'elle se promène complètement seule dans cette grande maison. Déjà, le plan de caméra prend le point de vue du

tueur qui observe sa victime à travers les fenêtres de sa maison (Figure 8). Les grandes vitres invitent les regards infiltrants sur la victime vulnérable. Autrement, le montage et les plans de caméras simulent la présence du regard du tueur au travers des caméras présentes dans la maison de la victime. Elle est filmée par la « webcam » de son ordinateur et la caméra de son cellulaire, des images qui lui seront renvoyées par le tueur (Figure 7). Il lui écrit le message « How does it feel to be the star of the show? ». Au travers des fenêtres, des caméras et des écrans d'ordinateurs, Nina est vue de dos, de loin, et en train de se déshabiller. Elle est ainsi longtemps observée par la caméra et par le tueur, qui lui n'est jamais vu.



À cela se mêlent les interactions numériques avec le tueur. Nina échange des messages textes avec lui, alors qu'il lui manifeste sa présence sur la scène. Les messages sous-entendent qu'il la scrute, qu'il l'épie et qu'il l'écoute, ce que la caméra appuie. Nina désire se faire regarder

par son interlocuteur, croyant à tort que la personne qui l'observe est son copain Tyler, elle l'invite par exemple en écrivant : « Then get over here and do something about it ». Le point de vue du tueur est transposé par le cadre et par la présence des caméras qui filment la victime. À la fin de la scène, le montage, qui auparavant exhibait la victime au spectateur, souligne sa terreur alors qu'elle se fait attaquer. À chaque fois que le tueur suscite une réaction chez elle, par un bruit étrange, un message texte ou carrément par la tête coupée de Tyler lancée dans le spa, le cadre est rapproché autour de son visage effrayé. Après une longue poursuite, Nina sera éventuellement poignardée des mains du tueur, et laissée pour morte alors qu'elle se vide de son sang dans sa piscine.

Figure 7.8. Nina qui regarde la caméra du tueur sur son téléphone. Photo de la scène de l'épisode 1 (S01E01) de la série « The Girl on the Train ».



Figure 9. La caméra qui épie Rachel en dessous de son lit simule la présence du tueur. Photogramme de *Scream : the TV Series* (S01É02 « Hello, Emma »).

Le meurtre de Rachel au début de l'épisode « Hello Emma » (S01É02) sera également tourné selon ces conventions. Seule dans sa chambre, la caméra simule la présence du tueur dans la pièce avec elle. Elle se trouve en dessous du lit pour filmer Rachel qui marche dans sa chambre (Figure 9), ou derrière elle alors qu'elle est devant le miroir de sa salle de bains. Le tueur n'est jamais vu avant d'attaquer Rachel à la toute fin de la scène, alors qu'il l'attache à une corde pour la jeter par-dessus le balcon, et ainsi simuler un suicide par pendaison.

Le meurtre peut être modifié et étiré par les propriétés télévisuelles. Par exemple, le meurtre de Jake n'est pas concentré en une seule scène et est expérimenté par intervalles. Dans l'épisode « I Know What You Did Last Summer » (S02É01), son meurtre est fragmenté sur quatre scènes. Il se fait d'abord kidnapper (1), pour se réveiller enchaîné dans une grange (2), il tente de se sauver (3), et puis finalement le tueur vient pour le sectionner avec une faux à la fin de l'épisode (4). Les effets de sa mort vont se répercuter dans plusieurs épisodes, puisque c'est seulement à la fin du quatrième épisode que le meurtre sera découvert. Entre temps, son corps est exhibé à Audrey, alors qu'elle est menée par le tueur à retrouver son cadavre. Son cadavre est aussi montré à la caméra à plusieurs reprises, et ce après sa mort. Après sa découverte, le tueur enverra à Audrey les images compromettantes d'elle en présence du corps, des photos qui lui seront constamment envoyées par messages textes comme moyen de pression. Finalement, la mort de Jake sera dévoilée publiquement par une mise en scène fracassante orchestrée par le tueur. Lors d'une assemblée générale dans l'auditorium de l'école, qui dévoile les candidates au concours de beauté de Lakewood, le cadavre de Jake sera lancé du haut de la scène pour atterrir au pied de Brooke, sa copine. Ainsi, c'est seulement à l'épisode cinq que les personnages vivront réellement les conséquences de sa mort, qui indique à la fois le début d'une nouvelle cavale

meurtrière pour le tueur, et le début du deuil pour les survivants. La scène de meurtre peut ainsi être étirée pour s'intégrer au format télévisuel, mais surtout ses répercussions résonnent sur plusieurs facettes des personnages.

2.3.5 « Gore », vraiment?

Le « slasher » a longtemps été associé à l'esthétique « gore » du cinéma d'horreur, définie par la monstration de violence explicite à l'écran qui incite au dégoût. Les attentes des spectateurs sont construites en conséquence, et l'adaptation du « slasher » pour la télévision demande également d'inclure des scènes de meurtres graphiques. Toutefois, les chaînes télévisées restent encore frigides quant à la démonstration explicite de violence au petit écran. Le « slasher » télévisuel peut-il avoir les ambitions sanguinaires de son homologue cinématographique? La télévision rend désormais possible ce type de représentations excessives, mais est-ce vraiment comparable à ce qui est diffusé au cinéma?

L'exemple de *Scream : the TV Series* démontre de la réticence encore présente quant aux représentations graphiques à la télévision. Plusieurs fans de « slasher » ont été critiques et déçus des meurtres présentés dans la série, s'attendant probablement à des meurtres plus créatifs et sanglants. Même la mort la plus spectaculaire de la première saison (celui de Will par une scie attachée à un tracteur, S01É07) reste dans la suggestion plutôt que dans la monstration, une caractéristique fondamentale du « gore » selon Philippe Rouyer. Alors que Will se fait décapiter par la scie, cette image n'est pas montrée par la caméra. Plutôt, le point de vue de la caméra reste sur la réaction d'Emma qui est témoin de la scène. Son corps décapité est montré dans l'épisode suivant, mais le moment de sa mort lui ne l'est pas. Les raisons de cette réticence n'ont jamais été discutées par les créateurs, aussi il peut s'agir d'un choix narratif, d'un manque de budget ou encore d'une véritable crainte des diffuseurs. Il ne faut pas oublier que *Scream : the TV Series* est une série créée et vendue par MTV Network avant qu'elle ne soit reprise par Netflix, une chaîne spécialisée qui a longtemps eu un public adolescent, et qui n'était ainsi peut-être pas la meilleure plateforme pour diffusée de telles images

L'esthétique de violence explicite et sanglante associée au « slasher » à l'évocation du dégoût chez le spectateur a-t-elle la place pour exister à la télévision? Oui, en comparaison, *Slasher* décapite sa première victime de la deuxième saison avec une scie à chaînes. La scène

suit également les conventions du « slasher » en explicitant le regard du tueur sur la victime. Avant sa mort, le corps de la victime Gene est admiré par la caméra lorsqu’il est dans le sauna extérieur. À son entrée, la caméra adopte le regard du tueur qui l’observe derrière les arbres. Lorsque le tueur surgit à la porte du sauna, il l’attaque immédiatement avec sa scie à chaîne. L’image alterne entre le point de vue derrière Gene et devant lui, mais le sujet du regard reste le corps (précédemment admiré) de Gene qui se fait trancher en deux (Figure 10). Son corps (ce qu’il en reste) sera retrouvé au début de l’épisode deux, mis en place pour être retrouvé par les autres personnages. Ses organes seront placés avec minutie sur un bonhomme de neige pour imiter des habits de neige, en associant le plaisir ludique de ce jeu enfantin à celui du meurtre (Figure 11). De manière générale dans cette deuxième saison, le tueur n’hésite pas à mettre en scène les corps de ses victimes pour les exhiber aux autres personnages, et surtout, aux téléspectateurs. Ici, le plaisir charnel du tueur envers le geste de tuer est souligné.



Figure 10. Gene se fait décapiter par le tueur, le geste est montré explicitement par la caméra. Photogramme de *Slasher* (S02É01 « Six Feet Under »).



Figure 11. Les organes de Gene sont retrouvés sur un bonhomme de neige. Photogramme de *Slasher* (S02É02, « Between Good and Evil »).

Ainsi, *Scream : the TV Series* reste prude en comparaison à d’autres séries d’horreur qui ont su mettre en scène la mort de façon graphique et esthétique, et ce pour plaire aux attentes des admirateurs du genre. Nous pouvons aussi avancer que l’humour hyperconscient est une manière de justifier le manque d’ambition sanglante. L’élément repris de la franchise *Scream* permet à la série non seulement de réfléchir sur son processus d’adaptation, mais surtout d’en rire. Comme fait précédemment dans le « neo-slasher », en incorporant consciemment des scènes de meurtres qui suivent à la lettre les conventions du « slasher » (observation du tueur, victimes pécheresses, attaque à l’arme tranchante) la série s’amuse avec le public de ce type de

scènes. Sans entrer dans la parodie, elle semble ne pas se prendre au sérieux. La série aurait pu se détacher de cette tradition et tuer ses victimes de façon inattendue (tel que le fait *Slasher*, par exemple, où le tueur masqué s’empare éventuellement d’un fusil), mais a plutôt décidé de ne pas choquer et de rester en surface. Bien sûr, il y a plusieurs éléments associés au « gore », tel que le corps mutilé de Jake qui est lancé au pied de sa copine Brooke alors qu’elle est sur scène devant toute son école (une référence évidente à *Carrie*). Toutefois, aucune mort n’est explicite, choquante et particulièrement dégoûtante.

2.4 Transformation de la peur par la sérialité télévisuelle: construction du temps et construction de la peur

Tel que convenu précédemment, le sentiment de peur se retrouve au cœur de la définition de l’horreur cinématographique (Cherry, 2009 et Roberge, 2004). Toutefois, la télévision par ses spécificités temporelles n’engendre pas la peur de la même façon. Alors qu’au cinéma le format clos permet de vivre la peur sur un temps condensé, la série télévisée propose une temporalité dilatée et fragmentée qui gère la peur au travers de multiples épisodes. Ici, il nous intéresse de déterminer de quelle manière une série qui pose une quête dès son pilote, et donc qui fait la promesse d’un dénouement, peut perdurer au travers des saisons avec le dénouement qui agit telle une épée de Damoclès. La sérialité télévisuelle transforme le rapport à la peur par ses spécificités temporelles, telles que la fragmentation, l’intervalle publicitaire et épisodique, et la dynamique de la saison. Est-ce que la série d’horreur engendre la peur? Est-ce qu’elle engendre un autre sentiment?

2.4.1 La série à quête ou à énigme

Tout d’abord, il faut déterminer que *Scream : the TV Series*, à l’image du « neo-slasher », construit sa narration autour d’une quête : celle de découvrir le tueur et de l’éliminer. Esquenazi (2014, p.135) et Stéphane Benassi (2017, p.101) définissent respectivement « la série à énigme » et « la série de la quête » tel un sous-genre de la série feuilletonesque. Benassi distingue dans

ces récits une structure récurrente dans le macro-récit et les micro-récits, un schéma narratif répétitif dans chaque épisode ou chaque saison qui s'établit dès le pilote.

Le personnage principal répond tout au long de la série à la même quête d'origine, qui est de résoudre l'énigme posée, avec des variations dans son exécution. Le récit sériel est donc guidé par la motivation du héros à la résolution de cette énigme, et ce au travers des micro-récits qui différencient les épisodes. Benassi nomme la série de la quête comme un macro-récit fragmenté selon trois types de micro-récits : (1) *occurrence pilote* : épisode initial qui présente le héros, présente l'accident déclencheur du nœud narratif et qui définit la quête, (2) *micro récits de la quête* : du deuxième épisode jusqu'à l'avant-dernier, chaque épisode agit comme une étape dans la quête et est structuré selon un schéma (séquence initiale, séquence actionnelle et séquence finale), (3) *épisode final* : la quête peut être accomplie (fin de la quête et rétablissement de la situation initiale) ou inaccomplie (maintien de la tension et récit ouvert). Les micro-récits qui forment le nœud principal de l'intrigue peuvent se multiplier pour faire diverger ou avancer l'intrigue, et ils peuvent également agir comme épisode individuel. Favard précise le « caractère itératif » (2015, p.245) des récits à quête au travers de ces schémas répétitifs, où le téléspectateur ressent que l'intrigue tourne en rond, et qu'elle ne semble pas déboucher vers un dénouement.

Scream : the TV Series répond à cette structure narrative sur la durée d'une saison. La quête est donc la poursuite du tueur et de la révélation de son identité. L'héroïne principale (Emma), ainsi qu'Audrey et Noah sont les personnages qui motivent principalement l'avancement de l'enquête. La série répond également à cette fragmentation du récit décrite par Benassi. Le pilote installe l'accident déclencheur (le meurtre de Nina et Tyler), la quête principale (la poursuite de Ghostface et le dévoilement de son identité) et les éléments narratifs récurrents et référentiels (autoréflexivité, meurtres et appels intrusifs du tueur). Les épisodes deux à neuf sont construits sur des micro-récits balancés entre des intrigues amoureuses, des réseaux d'intimidation et des éléments pour faire avancer l'enquête. L'épisode dix est la séquence finale où la quête aboutit à sa résolution et rétablit la situation initiale, tout en laissant une porte ouverte vers la suite. Tous ces éléments sont renouvelés dans la deuxième saison, qui est motivée par la même quête.

2.4.2 Approche de la peur par le dénouement

Pendant longtemps, il a fallu donner une clôture au récit d'inspiration d'horreur. Dans les intrigues horrifiques (littéraire, cinématographique ou télévisuel), la tradition veut que la clôture soit perçue comme une exigence : « It is almost a requirement of the genre that the best is saved until last- from the slow build and modulation of unease and read in the first act to the thrill-packed rollercoaster ride of the second » (Bailey et Blake, 2013, p.97). Le terme « rollercoaster ride » employé par Bailey et Blake dessine le portrait de la courbe émotive suscitée par le récit d'horreur. Elle culmine toujours vers le dénouement, où les émotions motivées par son attente (les fonctions thymiques de Baroni [2007]) se joignent à celles vécues par l'horreur : la peur, le dégoût et l'excitation selon Roberge [2004]). Ainsi, les narrations « stand-alone » d'horreur télévisuelles utilisent l'approche de l'imminence du dénouement comme un moyen de faire culminer la peur vers ce point final. En utilisant cette formule narrative, chaque épisode d'une minisérie ou d'une série anthologique peut répondre à sa promesse de la peur, et ce par la clôture.

Ce dénouement de la situation horrifique se retrouve également dans la formule des années 1990 du « Monster-of-the-week », qui s'assure de combattre la menace à la fin de chaque épisode, tout en combinant une intrigue à long terme. Toutefois, les structures sérielles contemporaines de la télévision ne permettent plus de garantir une fin déterminée à l'avance, et ainsi la courbe émotive n'est plus dessinée par le dénouement. Plutôt, le spectateur est engagé dans une valse de répétition, de renouvellement et d'étirement du récit, où ses émotions sont principalement déterminées par l'attente d'une fin indéterminée. La sérialité de la télévision permet désormais au récit d'horreur de s'extraire de la dynamique épisodique et du récit individuel dans laquelle le genre était restreint depuis longtemps.

Each of these narrative formats draws upon different storytelling techniques creating a unique rhythm for horror, distinct to television. Consequently, each offers a different approach to constructing horror (Abbott et Jowett, 2013, p.34).

L'approche de la sérialité dans le cas de l'horreur reconstruit la narration et les attentes des téléspectateurs. Aujourd'hui, les séries peuvent construire un arc narratif complet sur une saison et même plusieurs, sans se restreindre complètement à la forme épisodique. L'horreur à la télévision est toujours en train de se renouveler, de trouver de nouvelles manières de faire

réagir le spectateur par les potentialités narratives que la sérialité propose. La majorité des récits télévisuels contemporains sont ouverts. Est-ce possible pour les récits d'horreur de s'affranchir de la clôture narrative et de se coller aux formats narratifs infinis de la télévision contemporaine? Le récit ouvert représente une reconsidération du genre entre autres dans son rapport à la peur, qui s'est toujours construit en prévision d'un dénouement rapproché. Malgré que le récit feuilletonnant propose un dénouement lointain, le récit d'horreur télévisuel fonctionne sur l'attente d'un dénouement. Les différentes manifestations de la série d'horreur ont montré qu'il était difficile d'envisager ce type de récit en l'absence d'un dénouement, et surtout sur un modèle infini³¹. Dans le même ordre d'idée, Esquenazi souligne le paradoxe engendré quant à la résolution de la quête :

De ce point de vue, la stratégie narrative de l'énigme est difficile à maintenir : elle ne doit être résolue qu'à l'extrême fin du parcours narratif et le récit doit maintenir sans cesse l'intérêt. Tout récit énigmatique est donc bâti sur une promesse paradoxale : d'une part, il doit résoudre l'énigme; d'autre part, il ne le doit pas (sinon la série s'arrêterait). Pour une série, la difficulté est encore plus grande puisque celle-ci s'étire à travers saisons et épisodes (2014, p.135).

Cette problématique de la fin de la série est palpable dans la série à quête, mais elle l'est tout autant dans toute série selon différentes modalités, particulièrement dans le cas du « slasher » télévisuel. *Scream : the TV Series* propose malgré tout une narration fermée sur la saison et offre la résolution de sa quête. La série utilise l'approche du dénouement, qui est garanti à la fin de chaque saison, comme une façon de faire cumuler les états de peur et de gérer l'attente du téléspectateur. L'arc narratif principal (la quête pour identifier le tueur et le détruire) est construit sur la durée d'une saison, et renouvelée au début de la prochaine. La saison est donc l'unité narrative principale de *Scream : the TV Series*, qui reste malgré tout ouvert aux suites. La finale de la première saison répond à la quête, tout en laissant clairement une question en suspense, soit la possibilité d'un complice et donc l'arrivée d'un nouveau tueur. Les deux saisons forment un cycle narratif clos.

31 *American Horror Story* jouit d'un succès et d'une longévité rare pour l'horreur, mais son modèle narratif est anthologique. La clé de sa longévité réside dans le dénouement espéré et le format clos de la saison. *Supernatural* quant à elle est devenue une des séries les plus longues à jouer sur les ondes américaines par l'adoption d'un récit feuilletonnant de type « Monster-of-the-week ».

2.4.3 Morcellement et fragmentation

La fragmentation de la série télévisée cause une division dans le flux émotionnel des téléspectateurs. Les pauses publicitaires et arrêts entre les épisodes modèlent les structures narratives de la télévision, et les instants d'émotions sont installés en conséquence. Déjà en 1987, Gregory Waller (p.148) explique que l'efficacité du téléfilm d'horreur provient de la structure formée par les arrêts publicitaires, qui a permis de former des arcs narratifs, et d'ébranler l'émotion du téléspectateur dans son flux. Contrairement au cinéma, l'histoire est interrompue, de manière régulière et attendue par le téléspectateur, pour le ramener vers le monde réel. Ainsi, les arcs narratifs télévisuels sont construits par ces coupes, et par des « mini-climax » qui précèdent chaque publicité. Jowett et Abbott (2013) insistent sur le fait que les coupes publicitaires servent à la construction du suspense, et donc n'interrompent pas nécessairement l'émotion du téléspectateur, mais viennent plutôt l'amplifier.

Negotiating these disruptions does not necessarily limit the TV horror movie. Instead, these films display a multiple-act structure. Each act builds to a mini-climax before the commercial break, providing an episodic structure that builds suspense rather than dissipating it (2013, p.36).

La tension narrative se retrouve à être augmentée et vécue dans les intervalles télévisuels. Cette structure forgée par ses interruptions publicitaires ferait donc le succès à l'époque du téléfilm d'horreur, qui propose un suspense renouvelé par le format au téléspectateur. Influencé par la structure épisodique, le téléfilm d'horreur sectionne son récit par les arrêts publicitaires, de manière à créer des chapitres dans l'histoire. La coupe permet au téléspectateur d'entretenir un rapport émotionnel différent envers la fiction, qui n'estompe pas l'effet horrifique, mais qui l'exploite par l'arrêt même. L'arrêt publicitaire devient la première forme de coupe dans le récit d'horreur, qui connaîtra ensuite l'arrêt épisodique.

La narration se prolongeant entre les épisodes, l'arrêt permet d'intensifier le malaise et le suspense. À l'époque, plusieurs créateurs de série d'horreur ont été déstabilisés par cette pratique télévisuelle et par le format imposé, ce qui d'après eux dérangeait le flux de l'horreur. Mick Garris, le créateur des miniséries *The Stand* (1994, ABC, É.U) et *The Shining* (1997, ABC, É.U) s'est prononcé sur la difficulté de ce format imposé :

You can't just start your story at the beginning and work all the way to the end. You have to pause and you have to build in a lot of little mini-climaxes and cliffhangers that leave you hanging. This is particularly difficult when you are building tension, suspense, horror and all of that (cité par Jowett et Abbott, 2013, p.37).

Toutefois, le format épisodique est employé comme source même de l'horreur, en exploitant l'arrêt entre les épisodes de manière à augmenter l'envie du téléspectateur. De la même façon que la coupe publicitaire était utilisée dans le téléfilm, la pause épisodique permet au téléspectateur de ressentir le malaise engendré plus longtemps. La tension est construite par l'étirement du temps de visionnement. Cette interruption du récit est une technique bien développée dans la tension narrative. La création d'un délai dans la livraison de l'information attendue de l'interprète permet d'allonger la temporalité du discours et d'accentuer le caractère « tensif » (expression de Baroni, 2007) de la situation.

[...] la stratégie textuelle fondamentale de la mise en intrigue reposerait sur l'ajournement de la livraison d'une information que le lecteur cherche à représenter immédiatement. Cette situation amène l'interprète à s'interroger, à anticiper l'information provisoirement absente et, de cette manière, il participe activement à l'interaction discursive (Baroni, 2007, p.96).

Pour précéder cet arrêt publicitaire ou épisodique, la pratique du « cliff-hanger »³² est privilégiée, pour laisser le téléspectateur au summum de sa curiosité. Par conséquent, la peur ne peut être engendrée de manière fluide, car elle profite de la rupture pour augmenter.

Projetée à raison d'un épisode par semaine simultanément sur MTV et Netflix, *Scream : the TV Series* est construite autour des arrêts publicitaires et épisodiques. Même sur Netflix, les moments de pause sont perceptibles dans les épisodes par des arrêts au noir, et surtout par la structure narrative. La série utilise en abondance le « cliff-hanger » et dévoile ses informations les plus importantes généralement juste avant la pause publicitaire, tel un « mini-climax ». La pause publicitaire va couper une scène ou un moment qui dévoile de l'information importante au téléspectateur, pour l'encourager à rester à l'écoute. La même stratégie est utilisée entre les épisodes, où souvent l'épisode suivant revient à la même scène où le téléspectateur avait été

32 Sepulchre définit le « cliff-hanger » comme : « Procédé narratif qui consiste à suspendre l'épisode au milieu d'un moment crucial, ce qui crée le suspense et qui incite donc les téléspectateurs à regarder le suivant pour connaître le dénouement de cette action » (2017, p.229).

laissé précédemment³³. Ces « cliff-hangers » sont des scènes qui invitent généralement à la peur ou au dégoût : un appel ou un message menaçant du tueur à un protagoniste, la découverte d'une nouvelle victime, l'attaque d'un protagoniste ou encore le dévoilement d'une information qui fait avancer l'enquête. Cette structure traditionnelle est particulière pour une série titrée « Netflix Original ». Puisque la plateforme rejette la pause publicitaire, ses productions originales ne tiennent généralement plus compte de l'arrêt et construisent l'intrigue sans moment de rupture. Dans *Scream : the TV Series*, les moments invitant un état de peur sont déterminés largement par les pauses publicitaires et les arrêts épisodiques, créant un rythme spécifique au récit d'horreur télévisuel.

2.4.4 Entre peur et engagement

Nous avons vu au travers de ce chapitre comment le phénomène de la sérialité est présent dans la trilogie originale de *Scream* par une réappropriation autoréflexive. La série télévisée adapte l'univers de *Scream* dans la formule de sa série, pour ensuite construire une narration autour des différentes conventions du « slasher » et des actes de l'horreur. Cette structure narrative élaborée pour la durée d'une saison change la nature de l'évocation des états de peur chez le téléspectateur.

Dans le premier chapitre, nous avons déterminé que le cinéma d'horreur (ou l'horreur fictionnelle) souhaite faire ressentir la peur à son interprète, mais que l'émotion engendrée se distingue de la véritable peur. Par le rapport à la fiction, nous considérons que l'interprète ressent plutôt un « état de la peur ou du dégoût », un état physique créé par la situation fictionnelle et qui se rapporte à la peur sans en être (Roberge, 2004 et Carroll, 1990). À la télévision, cet état physique se combine au rapport émotionnel spécifique à la série télévisée, qui se retrouve dans l'attachement, au cœur de l'élaboration d'un univers fictionnel progressif. Le téléspectateur développe une familiarité et un attachement envers la série télévisée, par son approche dilatée. Plus la série se poursuit sur plusieurs saisons, plus le téléspectateur se sent proche de l'univers et des personnages. L'engagement participatif selon Mittell (2006) est créé par le désir de

33 Par exemple, l'épisode « Psycho » (S02É02) nous laisse sur la découverte du corps de Jake par Audrey. L'épisode suivant « Vacancy » (S02É03) revient exactement au même moment pour se concentrer sur la panique d'Audrey face à cette découverte macabre.

déchiffrer les intrigues, de discuter et de s'impliquer dans le processus narratif de la série télévisée. Ainsi, la temporalité plus longue de la série télévisée engage le téléspectateur dans un rapport de peur fictionnelle qui augmente par son attachement grandissant envers l'univers et les personnages. Le processus de sérialité transforme l'engendrement de l'état de peur chez le téléspectateur, par sa temporalité et par son engagement dans l'univers narratif. Dans un tel contexte, la série d'horreur change son approche pour utiliser l'attachement du téléspectateur envers les personnages comme un véhicule de la peur. Il redoute de voir mourir des personnages auxquels il s'est attaché. La tension narrative est entretenue sur une plus longue temporalité et utilise des motifs répétitifs pour engendrer à la fois surprise, curiosité et suspense. Par exemple, *Scream : the TV Series* utilise plusieurs éléments répétitifs pour engendrer à la fois chacune des fonctions thymiques et le dégoût. L'état de dégoût est provoqué par des scènes de meurtres relevant du « gore », alors que la surprise survient lors des appels et messages textes menaçants du tueur.

Chapitre 3 : Analyse des personnages

« *You need to forget it's a horror story, that someone might die at every turn. You have to care for [the characters], you root for them, you love them, so when they are brutally murdered, it hurts* »
- Noah Foster (S01É01, « Pilot »)

Tel que Noah l'énonce, les personnages dans *Scream : the TV Series* rentrent dans les moules prédéfinis des figures traditionnelles du « slasher », différenciés par Clover selon trois types : le tueur, les victimes et la « Final Girl » (1987). Le sentiment d'attachement envers les personnages sériels, qui provient de la durée de l'objet fictionnel, change la construction traditionnelle des figures du « slasher », construites à l'origine pour... mourir. Contrairement au « slasher » cinématographique, les personnages secondaires, ici les victimes, ont un rôle narratif plus important puisqu'ils sont au cœur des intrigues mélodramatiques. Comment s'entrecroise la fonction narrative de la figure du « slasher » (ils doivent mourir et être en danger) et celle de la série (ils doivent être actifs pour produire des intrigues)? La longévité de la télévision permet d'approcher les figures du « slasher » de manière plus approfondie, entre autres en multipliant les points de vue du spectateur sur la situation horrifique.

Entre le tueur, la « Final Girl » et les victimes, la série propose plusieurs méthodes de renouvellement des figures du « slasher », maintenant réinterprétées dans un contexte contemporain. Nous allons analyser ces trois types de figures de personnages dans *Scream : the TV Series*, et de quelle façon chacun d'entre eux répond ou non aux théories du « slasher ». Nous considérons Emma et Audrey comme les « Final Girls », ainsi que Noah, Brooke, Will, Jake et Riley comme des victimes potentielles. Également, au travers des personnages, nous allons étudier comment la problématique de l'attachement, qui survient dans le contexte sériel de la télévision, fait surgir la peur chez le téléspectateur.

3.1 Le tueur

3.1.1 Description et fonction narrative

La signature *Scream* est déterminée avant tout par son monstre : Ghostface. Vedette de la trilogie originale, son retour attendu dans la série agit comme le véritable lien sériel et s'inscrit dans la continuité de la marque. Clover indique que « the killers are normally the fixed elements and the victims the changeable ones in any given series of the 1970s and early 80's slasher films » (Clover, 1992, p.30). *Scream : the TV Series* change cette perception en gardant un groupe de victimes au centre de son histoire et en revisitant Ghostface, tout en mettant l'accent sur l'identité d'un nouveau tueur, une tradition déjà établie dans *Scream*³⁴. Ghostface revient dans la série sous la même forme physique, à l'exception du masque. Il est à préciser que selon les créateurs de la série et les fans, le tueur de Lakewood ne peut pas être nommé Ghostface, en raison de droits d'auteurs. Sans être dissocié de son prédécesseur, le changement de masque acquiert au monstre un nouveau nom. Néanmoins, à notre sens il est possible de parler de ce tueur comme étant Ghostface, puisqu'il agit dans la continuité de sa précédente incarnation cinématographique.

Ghostface, contrairement aux autres « slashers », n'est pas irréductible. Comme établi dans les films, la fin de chaque opus montre la mort de la personne derrière le masque, toujours tuée par la « Final Girl ». Ghostface est réel au même titre que les autres personnages, et il n'échappe pas à son sort. Toutefois, il revient toujours sous la même forme, lorsque l'héroïne ne s'y attend pas. Le lien entre les différents récits transmédiatiques est ce retour du monstre et du masque. Cependant, même si la personne qui se cache derrière le masque se renouvelle, le *modus operandi* de Ghostface reste le même au travers des films et de la série. Avant de passer à l'action, il harcèle ses victimes par appels téléphoniques et des messages textes, et il utilise un logiciel pour modifier sa voix, ce qui lui confère toujours le même ton menaçant. Le couteau est l'arme de prédilection du tueur de Lakewood, même s'il se permet quelques déviations sanglantes, telle la mort de Will Belmont avec une scie à chaînes. L'utilisation d'une arme

34 Wee avance que : « The familiar narrative trajectory is rejected in the *Scream* series. The trilogy, in contrast, *reverses* the tradition, maintaining the longevity of the victim/survivors and introducing new villains in each installment » (Wee, 2006, p.57).

tranchante dans le « slasher » indique une plus grande proximité entre le tueur et ses victimes, et surtout rend les scènes plus effrayantes.

Penetration of victims' bodies with sharp metallic instruments is one of the most consistent and expected elements of slasher films and a constituent part of their horrific appeal; not only do stabbings, garrotings, and gougings allow for the ample deployment of gory make-up effects, but they also emphasize the close proximity of killer and victim (Kendrick, 2014, p. 319).

Le tueur prend comme cible la protagoniste principale, il la poursuit, mais ne la confronte pas directement avant la fin inévitable du film ou de la série. Cette constance dans le personnage de Ghostface l'inscrit en partie comme un élément de la formule du « slasher », puisque sans lui, le renouvellement de l'action n'existerait pas. À l'inverse, la découverte de son identité agit comme le point central de l'histoire : dès sa première apparition, on se demande qui est-ce et quel est son motif. Le tueur devient la quête de la série et sa présence agit comme une pression constante dans l'esprit des protagonistes.

James Kendrick explique que le tueur du « slasher » classique fonctionne sur deux temporalités, tel le tueur de Lakewood qui rappelle la légende de Brandon James :

Either way, the killer is key to the subgenre's two-part temporal structure, which is composed of a past event (presented either at beginning of the film or in flashback) that explains the killer's trauma and subsequent madness, and a present event in which the killer returns to take revenge on the guilty parties or their symbolic substitutes (2014, p.319).

La série commence alors que Lakewood est encore ébranlé par les premiers événements entourant Brandon James vingt ans auparavant. L'arrivée d'un nouveau tueur en ville rappelle inévitablement cette légende passée et le développement de l'enquête va révéler que les événements sont reliés. *Scream : the TV Series* nous offre deux dévoilements finaux, celui de Piper Shaw à la fin de la saison un et de Kieran Wilcox à la fin de la saison deux (le petit-ami d'Emma). Piper s'avère être la fille illégitime de Maggie Duval, la fameuse Daisy et la mère d'Emma, et Brandon James. Abandonnée par sa mère dans un orphelinat, Piper est blessée par une enfance traumatisante et a soif de venger la réputation de son père. Elle s'en prend spécifiquement à Emma, sa demi-sœur, en lui disant qu'elle a eu la vie parfaite qui aurait dû être la sienne. À la fin de la deuxième saison, Kieran se révèle comme le nouveau tueur, il était le petit-ami de Piper et son complice depuis le début des tueries et cherche à venger sa mort

survenue à la fin de la première saison. L'ajout des antécédents entre Brandon James et la mère de Emma permet un développement plus poussé des intentions du tueur, et allonge également la quête sérielle.

3.1.2 Monstruosité humaine

« *But Piper showed me that killing people is way more fun than therapy.* »

- Kieran Wilcox (S02É12, « When a Stranger Calls »)

La figure du monstre est un des aspects principaux de l'engendrement de la peur dans l'horreur, puisqu'elle est à la fois la source du désordre narratif et émotif : « Le monstre, comme le souligne Jean Clair, est à la fois le réceptacle et le catalyseur des thèmes et des dynamiques de la peur » (Ray, 2017, p. 116). Le sous-genre du « slasher » s'inscrit dans l'horreur réaliste selon Freeland, où l'évocation de la peur se fait au travers de la figure réaliste du psychopathe : « They chillingly depicted « ordinary » men who were unable to connect with the reality around them. Due to traumas of childhood and sexual repression, so the story went, they become mad slashers » (Freeland, 1995, p.127). L'horreur réaliste demande de considérer le rapport à l'horreur par le réalisme de son monstre. Dans *Scream*, la figure du monstre est représentée par le tueur masqué Ghostface, qui s'apparente à la forme du « serial killer ». *Scream* rejette les représentations du monstre de l'horreur comme relevant du surnaturel, de l'abject ou du dégoût, et de toute monstruosité physique, pour s'inspirer de la menace humaine, de la folie et du déséquilibre mental. Freeland explique que l'horreur réaliste est basée sur le spectacle, où le dégoût est évoqué à travers le monstre par les scènes de meurtres et par la représentation des corps des victimes.

La tradition du « slasher » a su exploiter la peur entourant les tueurs en série américains des années 1970, où une personne est prête à tout pour torturer et faire le plus de victimes possibles. Bien qu'ils s'avèrent plus réalistes que d'autres monstres classiques du cinéma d'horreur qui relèvent du fantastique ou du surnaturel, les « stalkers » du cinéma des années 1980 étaient tout de même déshumanisés. Jusqu'ici, les Michael Myers, Jason Voorhees et Freddy Kruger derrière les grosses franchises d'*Halloween*, *Friday the 13th* et *A Nightmare on Elm Street* relèvent d'une certaine façon du surnaturel : Michael Myers ne dévoile jamais son

visage, Jason est revenu à la vie et Freddie est une représentation du rêve. Toutefois, celui ou celle qui se cache derrière Ghostface est un personnage que le spectateur a connu et a perçu comme une victime tout au long du récit. *Scream* propose une menace réaliste, soit qu'une véritable personne peut être cachée derrière le masque d'un tueur en série.

While still psychologically disturbed maniacs *Scream's* villains are not misfits or outsiders, nor are they the uncharacterized monsters typical of earlier slasher films. Instead, the killers in *Scream* are seemingly normal, attractive, popular people, often 'insiders' boyfriends or friends who initially appear harmless until they go on a killing spree (Wee, 2006, p.55).

Ce qui rend le mythe du « serial killer » encore plus horrifique est la pensée que cette personne est comme les autres³⁵. Freeland (1995) parle de fascination puisque leur morale dépasse la compréhension de l'interprète³⁶. Avant la fin de la série, le tueur fait peur parce que le spectateur ne sait pas qui il est, ni même s'il se cache parmi les personnages.

Scream exploite cette crainte en soulignant la proximité entre Sydney et son agresseur, qui se cache généralement dans son groupe d'amis. *Scream : the TV Series* en rajoute encore, puisqu'Emma a appris à faire confiance et à intégrer dans sa vie les meurtriers, et ce alors qu'un tueur sévissait déjà en ville. À la fois, Piper et Kieran étaient tous deux nouveaux à Lakewood au début du massacre, et Emma leur a fait confiance plutôt que de se méfier d'eux. La réaction d'incompréhension d'Emma, lorsqu'elle réalise que son copain Kieran est celui qui la harcèle, relève d'une peur réelle chez le spectateur que la violence se cache en n'importe qui. Ainsi, la série dessine le portrait d'adolescents « normaux » qui abritent en eux une rage meurtrière.

Dans le même ordre d'idées, la série souligne l'absence de motif à la folie meurtrière de Kieran, accentuant du même coup le plaisir qu'il a de tuer. Outre la vengeance, les meurtres relèvent principalement de la folie meurtrière. Dans la série, Piper semble motivée par son enfance orpheline et la vengeance de la réputation de son père. Toutefois, le cas de Kieran est plus complexe. Lorsqu'il dévoile être le copain et le complice de Piper depuis le début, il explique vouloir venger sa mort. Par contre, les raisons derrière sa soif de vengeance demeurent

35 « The film satirizes all slasher horror movies while introducing a new idea to the genre – the killers now are real people and have an emotional connection with their victims. This new concept makes *Scream* even more horrific » (Fernando Espi Forcen, 2016, p.167)

36 « Again contra Carroll, our fascination with such monsters persists in the face of a basic frustration of our desire to understand or explain them » (Freeland, 1995, p.132).

imprécises et peu convaincantes. Il explique être en colère contre son père de l'avoir abandonné dans son enfance, et qu'il a fait équipe avec Piper pour se venger. Il admet aussi s'en être pris à Emma et à Audrey pour venger la mort de sa bien-aimée Piper. Malgré tout, il souligne que ce qui l'a motivé est le simple plaisir de tuer. Selon Dufour (2006, p.131), le tueur dévoile ses gestes en admettant leur gravité. Cette prise de conscience rappelle l'irrationalité de la mort chez le téléspectateur. Kieran admet qu'il a retrouvé son plaisir dans la mort des autres, et même qu'il considérait le geste comme sa thérapie. Il explique la façon dont il compte mentir aux policiers pour mettre la faute sur quelqu'un d'autre, étant pleinement conscient de la gravité de ses gestes. Il s'avère tout simplement cruel et sanguinaire, et il choisit ses victimes au hasard dans le seul but de harceler l'héroïne.

3.2.3 Le masque et le monstre : Figure de renouvellement

« *That's the Brandon James mask* »

— Emma Duval (S01É02, « Hello, Emma »)

Tel que déjà installé dans les films, Ghostface est une identité et non un personnage. Il est caractérisé physiquement par son masque, sa cape noire et le couteau qui lui sert d'arme. Entre les films et la série, la façon dont il capte et tue ses proies respecte un mode d'emploi qui entre dans son identité. À chaque opus de *Scream*, la personne qui se cache derrière le masque se renouvelle, pour ultimement se faire tuer à la fin. De cette façon, le cycle de Ghostface est assuré de persister : à chaque manifestation de la marque *Scream* une nouvelle personne enfilera le masque. Le monstre renaît à chaque fois et la réinterprétation de l'identité de Ghostface actionne le lien sériel. Chacune de ses manifestations permet de renforcer son histoire, son passé et ses caractéristiques.

En omettant l'histoire établie dans la trilogie cinématographique, la série télévisée réinvente l'origine de Ghostface et de son masque. Alors que le masque des films n'a aucune signification à l'origine (Billy et Stu du premier *Scream* admettent avoir acheté le costume dans un magasin d'accessoires d'Halloween), la série télévisée lui confère une valeur particulière. Éric Dufour (2006) explique que le masque soustrait l'identité véritable de la personne, et qu'il montre un faux visage sans âme ni sentiment auquel est réduit le monstre.

Et si la figuration exemplaire d'une altérité se trouve dans le masque, c'est parce que celui-ci se donne un visage d'emprunt qui dissimule l'identité véritable : le masque exhibe un visage, mais qui se donne immédiatement un visage, comme un visage artificiel dissimulant les traits véritables (Dufour, 2006, p.132).

Le masque qui relève de l'artificialité enlève toute humanité au monstre, qui se révèle pourtant ultimement être une personne. Dans la série, le nouveau masque, qui n'est plus le même que celui utilisé dans les films, est le masque chirurgical appartenant au mystérieux Brandon James (Figure 12). Dans son cas, son masque s'avère être le visage derrière lequel il s'est présenté toute sa vie, puisqu'il a dû le porter à la demande de ses parents, à la suite de multiples opérations. Pour Brandon James, le masque lui permettait de s'affranchir de l'emprisonnement forcé de ses parents, et il lui donnait un visage sous lequel se montrer.



Figure 12. Le masque du tueur de Lakewood. Photogramme de *Scream : the TV Series* (S01É01, « Pilot »).

Ainsi, le nouveau tueur qui sévit s'approprie avant tout le visage de Brandon James pour commettre ses crimes. La connexion entre Brandon James et Emma va s'éclaircir au courant des épisodes, lorsque la mère de Emma lui avoue qu'elle a eu un enfant illégitime avec lui. À la fin de la première saison, lorsque Piper dévoile qu'elle se cachait derrière le masque et qu'elle est la demi-sœur d'Emma, elle venge l'identité salie de son père en voulant lui rendre honneur. Le masque, derrière lequel elle s'est cachée pour effectuer ses meurtres, était en fait celui qui lui permettait d'affirmer et de vivre sa véritable identité, en tant que fille de Brandon James. Ainsi, contrairement à l'utilisation purement pragmatique du masque dans *Scream*, la série confère une signification au masque qui s'avère libératrice. Par ailleurs, la troisième saison annoncée laisse croire à la réintroduction du masque de Ghostface des films originaux.

3.2.4 Exploration de la peur au travers des réseaux sociaux.

*« I am scared every time I get a phone call. Every time I get a text.
Everything that I'm doing is backfiring »
-Emma Duval (S01É05 « Exposed »)*

Le « slasher » étant reconnu comme une critique de son époque (Dika, 1987, p.97) et surtout pour exploiter les peurs contemporaines, il n'est pas étonnant que *Scream : the TV Series* est décidé de poursuivre la peur autour des téléphones intelligents et de l'utilisation abusive et malsaine des réseaux sociaux. Le harcèlement de Ghostface se fait via le téléphone cellulaire et l'utilisation de nouvelles technologies. Le tout premier appel du tueur à Emma fait planer cette menace virtuelle :

— **Emma** : Are you watching me?

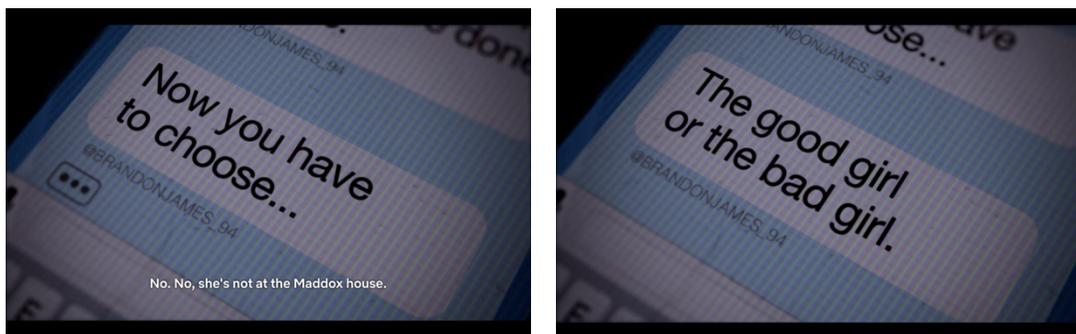
- **Lakewood Slasher**: It's what you want, right? On Instagram and Facebook...Perfect smiles, perfect lives. But I know the truth (S01É01, « Pilot »).

Il lui reproche d'emblée la façon dont elle se présente sur les réseaux sociaux, comme quoi elle mentirait sur sa vie parfaite. Dans l'épisode final de la saison un, Piper va lui reprocher exactement la même chose, et mentionne que la vie d'Emme aurait dû être la sienne : « Dad got shot, I got tossed, and Emma had the perfect life » (S01É10, « Revelations »). Le doute s'installe, la jalousie développée par Piper aurait elle était déclenchée par le profil virtuel d'Emma ? La vie « parfaite » qu'elle projette sur les réseaux sociaux serait en partie la raison de l'acharnement de Piper envers Emma. La place grandissante des réseaux sociaux et l'obsession de présenter une personnalité virtuelle enviable se retournent contre Emma. La créatrice Jill Blotvogel a exprimé en entrevue s'être directement inspirée de l'exposition des jeunes sur les réseaux sociaux pour installer cette peur ambiante.

It was about (...) really tapping into the idea of technology and how kids today make themselves incredibly vulnerable with what they expose about themselves on the internet, and how we all wear masks by what we put out on social media, with the photos we put out there and the information that we release. (entrevue pour Collider, 30 juin 2015)³⁷.

37 Référence : Collider <http://collider.com/scream-tv-series-interview-jill-blotvogel-jaime-paglia/>

La trilogie de *Scream* utilisait déjà l’omniprésence du téléphone dans la vie des adolescents pour harceler ses victimes, telle qu’introduit dans la fameuse scène du meurtre de Casey Becker. La série expose encore plus cette problématique contemporaine en intégrant le téléphone intelligent et sa mobilité comme une véritable arme contre ses victimes. Avec son téléphone cellulaire, qui ne la quitte jamais, Emma se fait appeler et contacter par messages textes à tout moment. L’idée d’être joignable en tout temps devient une source d’angoisse pour elle qui redoute chaque appel et message qu’elle reçoit sur son téléphone.



Dans l’épisode « Wanna play a game? » (S01É03), le meurtre de Riley est précédé d’un échange de messages entre Emma et son harceleur. Le tueur lui demande de sauver une de ses

Figure 13. Échange de messages textes entre Emma et le tueur, il lui demande de choisir entre ses deux amies.
Photogramme de *Scream : the TV Series* (S01É03 «Wanna play a game? »).

amies, entre Brooke et Riley (Figure 13). Croyant que Brooke était en danger et non Riley, qui se trouvait au poste de police, Emma supplie son interlocuteur de laisser Brooke vivre, choisissant malgré elle entre les deux. Comme de fait, le tueur écrit à Riley, sous l’identité de son ami Tyler (alors que le spectateur sait qu’il est mort depuis le premier épisode), pour l’attirer dans un piège. Cette scène garde le suspense sur le choix de la victime, alternant entre les images de Brooke, qui attend son amant seule dans une chambre d’hôtel, et de Riley qui attend Emma au poste de police. Les deux semblent être tombées entre les mains de tueur. Toutefois, les plans

de caméra simulent la présence du tueur uniquement auprès de Riley. Celle-ci étant complètement seule au poste, les plans larges soulignent cet isolement, et le « killer point-of-view » est utilisé pour filmer Riley au travers d'une fenêtre, le champ de vision étant restreint par les vénitiennes. Croyant rejoindre Tyler, Riley discute par messages avec son futur agresseur. Elle se rend à l'arrière de la station de police, et le plan de caméra prend son point de vue sur la scène, où elle effectue un mouvement circulaire pour observer aux alentours. Alors qu'elle cherche Tyler, le tueur apparaît derrière elle et l'attaque au couteau dans un coin sombre. Lorsqu'elle agonise en se vidant de son sang, Noah l'appelle en vidéo, et il assiste ainsi à ses derniers instants. Inévitablement, Emma se sent responsable de la mort de Riley, à cause de l'ultimatum posé. Le téléphone cellulaire est omniprésent dans cette scène, puisqu'il sert à la fois pour traquer Emma, pour tromper Riley et pour la mener à son sort tragique, mais aussi comme vecteur de voyeurisme, alors que Noah devient témoin de sa mort.



Figure 14. Audrey reçoit un message vidéo du tueur. Photogramme de *Scream : the TV Series*, (S02É03 « Vacancy »).

Le tueur de la deuxième saison emploie plus de fonctionnalités du téléphone cellulaire. Il n'hésite pas à filmer ses meurtres, à envoyer ces vidéos et des « GIF » pour menacer ses victimes. Dans la première moitié de la saison, il prend comme cible principale Audrey, notre deuxième « Final Girl ». Avec des appels et messages textes répétés, il lui envoie des messages vidéo avec les corps des différentes victimes, prises avec les caméras cachées sur les scènes de crime (Jake et Eddie, figure 14). Ses messages harcelants tentent de l'incriminer comme la complice de Piper dans la première saison. Également, il filme ses gestes macabres avec des caméras cachées pour les utiliser contre ses victimes. Par exemple, des vidéos de tous ses meurtres seront projetées lors de la finale de la saison, où le tueur se remémore tous ses exploits

sur grand écran. Cette commémoration de la mémoire de la série est amenée comme un élément d'horreur, où les personnages vivent à nouveau les morts de leurs êtres aimés, et où la présence de caméras dans leur vie quotidienne est explicitée.

3.2 les « Final Girls »

3.2.1 Description et fonction narrative

« *How are my favorite Final Girls?* »

- Le tueur (S02É12, « When a Stranger Calls »)

La « Final Girl » est un concept développé par Clover dans son texte « Her body, himself : Gender in the Slasher Film » (1987) et approfondi dans l'ouvrage incontournable *Men, Women and chain saws : Gender in the modern horror film* (1992). Elle la définit sommairement comme la figure féminine survivante du tueur, celle qui lui résiste seule. Elle est celle qui est poursuivie et harcelée par le tueur, et qui voit ses amis mourir à cause d'elle. La « Final Girl » combat la figure masculine du tueur dans une finale ultime pour soit l'abattre ou se sauver. Elle lui survit, mais avec des blessures physiques et psychologiques.

The image of the distressed female most likely to linger in memory is the image of the one who did not die : the survivor, or Final Girl. She is the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror and of her own peril; who is chased, cornered, wounded; whom we see scream, stagger, fall, rise, and scream again. She is abject terror personified (Clover, 1987, p.201).

La « Final Girl » est traditionnellement vierge, ou du moins prude comparée à ses amis. Contrairement aux victimes, qui par leurs interactions sexuelles trouvent la mort, la « Final Girl » ne se déshabille pas devant la caméra et n'a aucun rapport sexuel. Le spectateur la distingue facilement de son groupe d'amis, puisqu'elle se différencie des autres physiquement et intellectuellement. Clover insiste que la Final Girl a un côté plus masculin, puisqu'elle n'est pas aussi féminine que ses amies. Son manque d'expérience sexuelle, son intelligence et sa débrouillardise l'isolent de son entourage.

The Final Girl is boyish, in a word. Just as the killer is not fully masculine, she is not fully feminine-not, in any case, feminine in the ways of her friends. Her smartness, gravity, competence in mechanical and other practical matters, and sexual reluctance set

her apart from the other girls and ally her, ironically, with the very boys she fears or rejects, not to speak of the killer himself (Clover, 1987, p.204).

Également, la « Final Girl » est, avec le monstre, le personnage récurrent de la franchise du « slasher ». Seule survivante, elle est celle que le monstre reviendra hanter. Ainsi, son personnage évolue, grandit et s'endurcit face aux traumatismes répétés dans sa vie au travers des différentes suites. Dans *Scream : the TV Series*, nous considérons que les personnages d'Emma et Audrey se succèdent dans le statut de « Final Girls ». Anciennes meilleures amies d'enfance, elles se sont perdues de vue à leur entrée à l'école secondaire. Elles se rapprocheront dès le début des meurtres, par la perte d'êtres aimés et elles deviendront ultimement unies par leurs combats face aux tueurs.

3.2.2 Emma Duval

Emma est la cible initiale et principale du tueur de Lakewood. Elle est celle qui est poursuivie et harcelée dès le début de la série, et sur qui le tueur met tous ses efforts. Elle est témoin des meurtres de ses proches (ceux de Riley [S01É03], Will [S01É07] et Clark [S01É10]). Elle est la première à recevoir les appels du tueur, et la seule dans la première saison qui sera le sujet d'appels et de messages textes à répétition. Le tueur la prend pour cible en essayant de briser sa confiance envers sa famille et ses amis, et il compte sur la révélation des secrets du passé pour qu'Emma embarque dans son jeu.

Elle correspond à un portrait contemporain de la « Final Girl ». Lorsque la série commence, Emma n'a aucune interaction sexuelle devant la caméra, toutefois il est dit qu'elle a perdu sa virginité avec son copain Will. Elle semble plus réservée quant à sa sexualité que ses amies Brooke et Nina. Cependant, une vidéo de sa première fois avec Will va circuler et devenir virale dans l'épisode « Exposed » (S01É05). Alors que Will ne semble pas du tout importuné par la divulgation de ce moment intime, Emma devient gênée et réservée. Le début de l'épisode insiste sur sa marche honteuse dans les couloirs de l'école, avec les murmures des autres élèves qui ont vu la vidéo. Emma, embarrassée, longe les murs sous les regards des autres, en exprimant à Audrey qu'elle se sent exposée et dans un cauchemar. Le tueur utilise contre elle l'humiliation qu'elle ressent face à cette divulgation, et Emma sait qu'elle n'est qu'une partie de son jeu. Brooke va ensuite lui avouer que Will avait parié avec la défunte Nina sur la perte de sa virginité.

Sa sexualité devenue un sujet de blague, Emma va associer ce moment à la honte et à la cassure du lien de confiance entre elle et ses amis.

Plus tard dans l'épisode, pour la première fois elle va avoir une relation sexuelle avec Kieran, qui aura été là pour elle dans un moment difficile. Dans cette scène romancée, Emma et Kieran vont se déshabiller en plein milieu de la forêt, où ils passeront la nuit. Par la suite, Kieran deviendra son copain, et durant les deux saisons, ils auront trois relations sexuelles devant la caméra. Ainsi, lorsque celui-ci est dévoilé comme étant le tueur à la fin de la deuxième saison, la sexualité d'Emma sera associée à nouveau à la honte et l'humiliation, et surtout qu'elle a su faire confiance à la mauvaise personne. Sans avoir été tuée pour sa sexualité, comme le sont les victimes, elle en est toujours punie.



Figure 15. Scène finale de la première saison. Révélation familiale entre Emma, Maggie et Piper. Photogramme de *Scream: the TV Series* (S01É10 « Revelations »).



Figure 16. Scène finale de la première saison. Audrey accède au statut de Final Girl en sauvant Emma et sa mère. Photogramme de *Scream: the TV Series* (S01É10 « Revelations »).

Son statut de « Final Girl » est inévitablement confirmé lorsqu'elle confronte le tueur masqué, lors de la scène finale de la première saison (S01É10) sur le quai de Wren Lake. Emma

court à la rescousse de sa mère qui a été enlevée précédemment par le tueur. Sur ce quai où Brandon James a été tué vingt ans plus tôt, Emma va découvrir que la journaliste Piper se cachait sous le masque. Armée d'un couteau, Emma se tient debout devant Piper pour défendre sa mère enchaînée. Le combat va se dérouler entre le trio mère et filles, alors que Piper blesse Emma à l'abdomen. À la toute dernière minute, Audrey va arriver sur la scène pour sauver Emma, et elle afflige un coup de fusil à Piper qui, tout comme son père, va tomber inerte dans le lac (Figure 15 et 16). Tel Sidney, Emma va tirer le coup fatal sur Piper en signalant : « They always come back » (S01É10, « Revelations »).

3.2.3 Audrey Jensen

Audrey accède au statut de Final Girl dans la deuxième saison, par son implication dans la finale de la première saison, mais aussi parce qu'elle deviendra à son tour la cible du tueur, une façon d'affirmer son nouveau statut. Tout comme Emma dans la première saison, Audrey reçoit des appels et des messages textes du tueur. Toutefois, son harcèlement est différent de celui qu'Emma a vécu. Le tueur a un secret contre Audrey et utilise sa volonté de le garder pour la forcer à se retrouver sur des scènes compromettantes. Audrey est celle qui a amené Piper à Lakewood au début de la première saison. Dans une période sombre de sa vie, elle est devenue obsédée par Brandon James et a contacté Piper pour qu'elle vienne enquêter sur lui. Audrey savait que Piper était la demi-sœur d'Emma, mais a gardé cette information cruciale pour elle tout au long des premiers événements. À la fin de la série, Audrey avoue à Emma qu'elle est devenue obsédée par Brandon James et par Piper parce qu'Emma lui avait brisé le cœur. Ainsi, Audrey se retrouve impliquée indirectement dans les morts de Jake et Eddie Haynes, et dans l'agression de Kristen Lang. Le tueur l'aborde en disant « Hey Killer » et souhaite faire d'Audrey sa complice. Ses techniques sont plus insistantes que de simples coups de fil : elle va découvrir le corps de Jake, le tueur va s'infiltrer dans sa chambre pour y déposer l'arme du crime, et elle va recevoir des vidéos de ses amis en situation de danger. Dans la deuxième saison, Audrey garde le lourd secret du retour du tueur de Lakewood. Alors que personne ne se doute que les victimes commencent à s'accumuler, Audrey cache pendant quatre épisodes l'arrivée du tueur pour se protéger.

Audrey est un personnage queer, qui performe une identité de genre ambivalente et à l'orientation sexuelle ambiguë. Connue pour avoir seulement eu un intérêt envers les filles, elle se définit comme « bicurieuse ». Elle a une apparence plus androgyne que les autres personnages féminins : cheveux courts, vêtements filiformes et sombres. Elle se différencie des autres personnages féminins et n'attire pas les garçons (contrairement à Emma qui se retrouve avec de multiples intérêts amoureux). La série commence sur la publication virale d'une vidéo d'elle et de sa copine Rachel qui s'embrassent. Contrairement à Audrey qui est en colère contre ceux qui ont publié et filmé cette vidéo, Emma réagit de manière plus réservée. Audrey réplique aux élèves qui rient d'elle et ne semble pas troublée que son orientation sexuelle ait été dévoilée de cette façon. Emma et Audrey partagent cette expérience de la publication d'une vidéo intime filmée à leur insu et divulguée à tous. Après la mort de sa copine Rachel, Audrey n'aura aucune interaction sexuelle ni intérêt amoureux. Il n'est jamais mentionné si elle est vierge ou non, et elle ne sera pas active sexuellement devant la caméra. Audrey, qui pourtant semble plus fière et en confiance dans sa sexualité qu'Emma, se retrouve à être au final plus prude devant la caméra que cette dernière. Dans cette optique, Audrey correspond au portrait typique de la « Final Girl » en étant séparée d'emblée du reste du groupe, par ses préférences sexuelles et son apparence.



Figure 15. Emma et Audrey lorsque Kieran admet être le tueur dans la scène finale de la deuxième saison. Photogramme de *Scream : the TV Series* (S02É12 « When a Stranger Calls »).

Audrey et Emma affronteront à nouveau toutes les deux le tueur de la deuxième saison lors de l'épisode « When a Stranger Calls » (S02É12). L'affrontement final se jouera entre Emma, Audrey et Kieran (Figure 17). Il expliquera son acharnement sur Audrey parce qu'elle est venue déjouer les plans en tuant Piper, qu'elle n'était pas supposée survivre. Encore une fois,

son rôle est plus passif dans cette confrontation que celui d'Emma. Audrey est menottée et enchaînée. Elle sera prise en otage par Kieran, alors qu'Emma se cache pour l'attaquer par surprise. Cette fois-ci, lorsque Emma et Audrey auront Kieran à leur pied, Emma va décider de ne pas tuer Kieran. Elle lui dit : « I get to choose how you're gonna die. And you're not. Not today. You're gonna rot in prison... because you lost at your own sick game » (S02É012, « When a Stranger Calls »). Ce choix de le laisser partir fait rupture avec la tradition de *Scream*, et brisent le cycle de répétition. Alors qu'elle est censée reprendre le contrôle en le tuant, elle décide de le laisser partir et ne s'approprie pas sa violence. C'est toutefois la collaboration entre Emma et Audrey qui va permettre d'arrêter Kieran.

3.2.4 Vivre la peur au travers de la Final Girl

« *Are you watching me?* »

- Emma Duval (S01É01 « Pilot »)

Dans une perspective d'études de genre, Clover souligne l'adoption évolutive du regard de la « Final Girl » dans le « slasher » classique. Elle explique que le spectateur (masculin) adopte au début du film le regard du tueur sur le personnage principal, et ce par un jeu de prises de vues de la caméra. Plus le film avance, plus le point de vue du regard change pour adopter celui de la « Final Girl », particulièrement lors de l'affrontement final (Clover, p.208)³⁸. Clover y voyait un retournement d'identification du spectateur masculin, qui se retrouve à adopter le point de vue féminin dans le film. La « Final Girl » est avant tout le sujet du regard du tueur, et donc du spectateur masculin. Loin d'être restreinte à un objet sexuel, la victoire de la « Final Girl » sur le tueur permet de renverser cette perspective masculine sur le personnage.

Cependant, dans *Scream : the TV Series* le téléspectateur adopte plus rapidement, et plus fréquemment, le point de vue du personnage féminin principal, puisqu'elle est le centre de la

38 « But let us for the moment accept the equation point of view = identification. We are linked, in this way, with the killer in the early part of the film, usually before we have seen him directly and before we have come to know the Final Girl in any detail. Our closeness to him wanes as our closeness to the Final Girl waxes—a shift underwritten by story line as well as camera position. By the end, point of view is hers: we are in the closet with her, watching with her eyes (...) » (Clover, p.208).

narration. De cette façon, la série permet au téléspectateur de se reconnaître dans le regard de la protagoniste sur la tragédie, et donc de s'éloigner de la perspective du tueur.

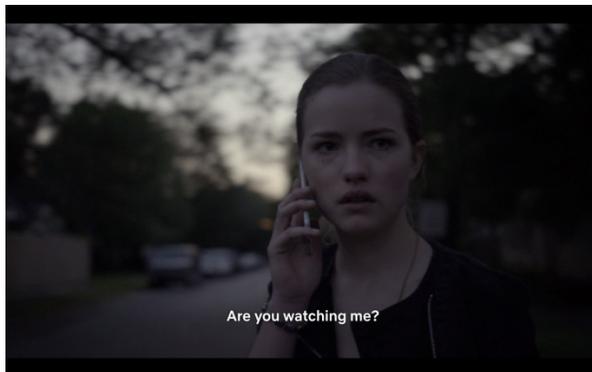


Figure 16. Emma reçoit le premier appel du tueur. Photogramme de *Scream : the TV Series* (S01É01 « Pilot »).

Déjà dès la fin du premier épisode, l'accent est mis sur la frayeur d'Emma face à son harceleur. Alors qu'Emma rentre chez elle, en larmes, elle reçoit un appel d'un numéro inconnu : il s'agit du tout premier appel du tueur vers Emma. Dans un cadre aux épaules, la caméra est fixée sur le visage d'Emma qui discute avec le tueur (Figure 18). Alors que celle-ci se rend compte que son interlocuteur la regarde, elle se retourne dans tous les sens pour tenter de trouver cette personne. L'image alterne entre le visage effrayé d'Emma et son point de vue, la caméra est en mouvement circulaire à la fois autour d'Emma et du paysage. L'axe central de la caméra est la perspective d'Emma. Le regard rapproché porté sur Emma n'est pas celui d'un tueur qui l'observe à distance, mais bien celui du téléspectateur qui scrute son visage effrayé. L'image de son visage qui exprime la peur permet de transposer cette émotion chez le téléspectateur.

Le même principe est appliqué lors du deuxième appel du tueur. Alors qu'Emma est seule à la maison, son alarme de sécurité sonne pour signaler l'infraction de sa porte de cuisine. À ce moment, elle reçoit l'appel de la « compagnie de sécurité », qui s'avère bien sûr être le tueur. Le téléspectateur discerne rapidement la ruse, et la caméra suit tout au long de l'appel le visage d'Emma. Durant la scène de près de cinq minutes, la caméra va se déplacer en plan rapproché derrière Emma qui se promène dans sa maison pour vérifier les portes et les fenêtres. Ainsi dans *Scream : the TV Series*, le téléspectateur adopte dès le premier épisode le regard d'Emma, et peut donc s'identifier à elle plus rapidement.

Toutefois, nous nous permettons de nuancer la notion d'identification expliquée par Clover (point de vue = identification) avec la perspective de Noël Carroll. L'auteur rappelle que l'identification des spectateurs aux personnages de fictions d'horreur n'est pas synonyme de l'adhésion à leurs émotions. Le spectateur n'est pas en mesure d'adopter les mêmes sentiments que les personnages à l'écran, par son rapport de conscience à la fiction. Alors qu'Emma ressent de la terreur en étant témoin des meurtres de ses amis, ou lorsqu'elle est troublée et trahie en découvrant des secrets sur son passé, le téléspectateur va ressentir l'inquiétude de la situation, sans vivre la peur de la même façon qu'elle. Surtout, le spectateur connaît les règles du « slasher ». Son visionnement est influencé non seulement par sa conscience de la fiction, mais aussi par sa connaissance de la structure du « slasher ». Contrairement à Emma, le téléspectateur sait que les épisodes seront ponctués d'autres morts et de découvertes troublantes. Néanmoins, le regard porté sur la « Final Girl » en détresse permet de transmettre cet état instable à l'interprète.

Malgré tout, le téléspectateur ressent l'horreur des événements au travers du point de vue de la « Final Girl », qui devient le véritable véhicule de la peur.

We register her horror as she stumbles on the corpses of her friends ; her paralysis in the face of death duplicates those moments of the universal nightmare experience on which horror frankly trades. When she downs the killer, we are triumphant. She is by any measure the slasher film's hero (Clover, 1987, p.207).

La subjectivité de la narration envers le harcèlement dont elle est victime permet au téléspectateur de ressentir son inquiétude. Stacey Abbott (2016) amène également l'idée que l'horreur télévisuelle, contrairement au cinéma, invoque la peur du deuil et du traumatisme par l'insistance sur les meurtres, mais aussi sur ces effets post-traumatiques. L'adoption de son point de vue dès le premier épisode permet de vivre la fiction à travers son personnage, sur une plus grande durée que dans le format cinématographique.

3.2.5 La peur de perdre l'être aimé

« **Emma** : What did you do to him?
Killer : It's what you're gonna do that's the real bitch! »
(S01É07, « In The Trenches »)

Stacey Abbott (2016, p.158) argumente que l'horreur télévisuelle explore la peur de la mort des êtres aimés au travers de la perte de personnages, ce que seul peut faire la télévision par l'attachement. Le deuil est vécu par le téléspectateur au travers de l'évocation du choc émotionnel vécu par les personnages restants : « many serial horror narratives utilize the established tropes of the genre (...), to evoke not the fear of pain and death to oneself but the fear of death to family and loved ones, thus triggering the trauma of loss, grief and mourning » (Abbott, 2016, p.158). Dans *Scream : the TV Series*, le téléspectateur expérience la peur de perdre l'être aimé entre autres par le traumatisme d'Emma lors de la mort de Will.

Dans l'épisode « In The Trenches » (S01É07), après que tous les personnages soient sortis sains et saufs d'un piège monté par le tueur, Will se retrouve à être enlevé et piégé à nouveau. À la toute fin de l'épisode, Emma et Will se sont réconciliés par les événements vécus à l'allée de bowling, et Emma décide de lui donner ultimement une autre chance. Alors que Will l'appelle pour l'inviter à regarder un film, Emma semble toujours méfiante. Will la convainc que c'est réellement lui, qu'il est en sécurité, et elle accepte de le rejoindre pour une soirée cinéma. Une fois rendue sur place, elle arrive sur une mise en scène digne de la « torture porn », où Will est attaché devant un tracteur avec une scie à chaîne. En courant à sa rescousse, Emma active par erreur le mécanisme qui va le décapiter. Le tueur n'étant pas visible dans cette scène, le piège tendu fait d'Emma la raison et l'élément déclencheur de la mort de Will, son petit-copain.



Figure 17. Emma est témoin de la mort de Will. Photogramme de *Scream : The TV Series* (S01É07 « In The Trenches »).

Le spectateur n'a pas accès au point de vue du tueur sur la victime, puisqu'il n'est pas présent dans la scène. Ainsi, la scène est filmée de façon à observer la réaction d'Emma face à

son geste. D'ailleurs, la fin de cet épisode ne nous montre pas le corps de Will, mais insiste sur l'image d'Emma qui reçoit le sang sur son corps (Figure 19). Will reste en hors champs, et le téléspectateur adopte le point de vue du tueur sur Emma. Le corps de Will sera seulement aperçu au début de l'épisode suivant, lorsque sa mère va le découvrir, alors qu'Emma quitte la scène sous le choc. La dernière image de l'épisode étant celle d'Emma couverte de sang, ceci permet au téléspectateur d'adopter la fascination du tueur envers elle, et souligne que tous ses gestes sont motivés par sa souffrance. Le téléspectateur retient de cette scène la culpabilité du geste d'Emma, puisqu'encore une fois, elle se considère responsable de la mort d'un de ses proches.

Recent serial TV Horror makes individual death and its emotional impact visible once more by constructing its narrative around the moment of death and its immediate and long-term aftermath, focusing upon those left behind (Abbott, 2016, p.161).

L'épisode suivant (S01É08 « Ghosts ») est consacré aux répercussions de la mort de Will sur les personnages principaux, sur l'enquête et surtout sur Emma. Alors qu'elle assure à ses proches être bien et ne pas avoir besoin d'aide, le téléspectateur reconnaît les étapes du deuil et du traumatisme vécu. Les premières images de l'épisode la montrent sans expression au poste de police et chez le psychologue, en rémission de l'évènement. Son retour à l'école est souligné par l'absence de Will, son casier est décoré, sa place est vacante en classe et les autres élèves agissent avec compassion envers elle. Le corps décapité et torturé de Will lui apparaît sous forme d'hallucination à trois reprises. Emma sera finalement hospitalisée pour un choc post-traumatique. Surtout, l'évènement lui fait réaliser que le tueur harcèle ses proches : « It's not me than i'm worried about. It's all of you » (S01É08 « Ghosts »). Ainsi, Emma continuera à vouloir combattre le tueur seule, en suivant ses règles et sans impliquer ses amis, puisqu'elle veut éviter de les voir mourir à leur tour.

Pour le téléspectateur, il s'agit de la première perte d'un personnage qui était au cœur de l'intrigue et qui avait eu un arc narratif de rédemption. D'abord conçu pour être mal-aimé des téléspectateurs (dès le premier épisode, il est clair qu'il est un mauvais petit-copain pour Emma, il l'a trompé, lui ment à répétition et est impliqué dans des affaires louches avec Jake), il obtient finalement le pardon d'Emma et du public, qui souhaitait lui aussi voir une réconciliation.

3.3 Les victimes

3.3.1 Description et fonction narrative

« **Noah** : *Ok, well if this is the final showdown, the killer's gonna try and take out every single one of your friends, one by one, until you're the only one that's left. Because you're the survivor girl. Which makes me the know-it-all sidekick. Oh, crap. I'm gonna die.*
Emma : *You're not going to die! Tonight we change the ending. »
(S01É10, « Revelations »)*

Le « slasher » est un sous-genre basé principalement sur la répétition des meurtres. Une partie de l'horreur est insérée dans ces scènes de meurtres qui évoquent à la fois la surprise et le dégoût. Sa forme narrative même est propice à l'adaptation télévisuelle par ce motif de répétition et de variation, et ainsi le statut de victime potentielle est inévitable. Les victimes sont donc des personnages avec une fonction narrative déterminée à l'avance par la structure actancielle du récit. Tel qu'expliqué, la temporalité de la télévision apporte une familiarité et un attachement pour le téléspectateur envers l'univers de la série et les personnages. Le « slasher » télévisuel met en scène des personnages principaux constamment en danger, il s'agit d'un renversement de la trajectoire narrative classique³⁹ qui considère habituellement les victimes comme des éléments narratifs interchangeables. Généralement, les victimes sont limitées à ce statut précis : elles sont destinées à mourir.

Les personnages au statut de victime potentielle sont facilement reconnaissables pour le téléspectateur qui identifie dès le premier épisode ceux qu'il considère en danger. Généralement, tous les personnages ont leur tête mise à prix, sauf la « Final Girl » et le tueur. Ainsi, dans *Scream : the TV Series*, les personnages au centre des intrigues se retrouvent avec ce statut. Clover (1987, p.199) dessine un portrait type de la victime du « slasher » : majoritairement adolescente, homme ou femme (alors que dans les années 1970 elle était majoritairement féminine), mais surtout sa faute principale est son interaction sexuelle. Kendrick rajoute que les victimes sont facilement reconnaissables, classées selon une hiérarchie sociale codée par leur sexualité (2014, p.320). Les victimes sont libertines et s'engagent dans des relations sexuelles

39 Clover dit à propos des victimes : « the killers are normally the fixed elements and the victims the changeable ones in any given series of the 1970s and early 80s slasher films » (Clover, 1992, p.30).

qui vont les destiner à une mort des mains du tueur⁴⁰. La victime a comme fonction narrative de faire partie du motif de répétition du meurtre, un simple élément de la formule.

The victims have individual personalities but they rarely develop as unique characters, partially because their screen time is limited by their victim status, but also because their actions have little or no narrative significance ; that is, their activities are “transitional,” simply filling time before their inevitable demise (Kendrick, 2014, p.320).

Cette citation de Kendrick sur le rôle des victimes dans le « slasher » des années 1980 s'avère fautive dans le contexte télévisuel, parce que les victimes sont développées comme des personnages à part entière et inévitablement approfondis⁴¹. Le personnage sériel est, contrairement au personnage cinématographique, à la base du processus de renouvellement d'intrigues. Baroni (2016) considère que le personnage de récit sériel est l'unité de la série : « Au lieu d'être les jouets d'un destin permettant au récit de progresser vers sa fin inéluctable, c'est plutôt l'intrigue qui devient un moyen d'explorer la complexité de leur profil psychologique ou idéologique. » (2016, p.43). Ainsi, le personnage de victime dans le « slasher » télévisuel se retrouve au cœur du récit, et il fait avancer l'intrigue.

Toutefois, Baroni nuance que les personnages sériels ne peuvent remplir qu'une seule fonction prédéterminée par un système de personnages et de récits. Il explique que dans le récit sériel le personnage s'autonomise par sa longévité. Ainsi, les personnages au statut de victime ont un rôle actanciel déterminé d'avance, mais variable et sujet à inversion. C'est ainsi que le personnage d'Audrey est passé de victime potentielle à « Final Girl », où ce nouveau statut lui assure une immunité auprès du téléspectateur. Dans le même sens, le dévoilement de Kieran comme le tueur agit comme un effet de surprise, entre autres parce qu'il passe du statut de victime potentielle à celui de l'agresseur.

40 Cherry dit : « Virginity/purity versus sexual activity/impurity thus becomes a key organizing syntax in these slasher films » (2009, p.27).

41 Esquenazi parle de l'approfondissement des personnages sériels directement en lien avec la temporalité : « Les créateurs de séries disposent non seulement d'un nombre important d'heures de diffusion, mais aussi d'une diffusion fragmentée, étalée sur plusieurs années, qui donne à la télévisuelle tout le temps nécessaire de comprendre et d'admettre l'évolution des personnages. Les récits sériels d'orientation dès lors que les publics déjà assimilé nombre de traits spécifiques caractérisant leurs personnages » (Esquenazi, 2014, p.181).

3.3.2 Mise en danger des personnages principaux

« *Emma* : *It's so quiet.*

Noah : *Yeah, until all the running and screaming starts »*
(S01É07, « In The Trenches »)

Dans *Scream : the TV Series*, les protagonistes répondent à la position de victimes, tout en étant au centre de la narration. Nous considérons les personnages du « Lakewood Six » Noah, Brooke, Kieran et Jake (qui survivent la première saison), ainsi que Will et Riley comme ayant un statut de victimes potentielles. Parmi eux, seul Noah et Brooke survivront les deux massacres. Riley et Will seront tués dans la première saison et Jake dans le premier épisode de la deuxième saison, alors que Kieran se révèle être le deuxième tueur, et sera tué à son tour (au début de l'épisode spécial « Halloween I » [S02É13]). La situation de Noah et Brooke est particulière, puisqu'ils survivent et ne répondent donc pas à la définition de victimes traditionnelles. Toutefois, nous considérons que leur rôle narratif correspond à cette catégorie, puisqu'ils sont constamment mis en danger. Ces personnages répondent à des stéréotypes classiques du « teen-slasher » (le « geek » et la bombe sexuelle) et contreviennent à plusieurs règles au cours des épisodes.

Par exemple, dans l'épisode « In The Trenches » (S01É07), Emma, Noah, Brooke et Jake se retrouvent dans une allée de bowling abandonnée, attirés par le tueur qui a kidnappé Will dans l'épisode précédent. Plus de la moitié de l'épisode est consacrée à cette scène, où les quatre personnages se retrouvent enfermés dans ce lieu lugubre.



Figure 21. Jake, Brooke, Noah et Emma se font piéger à une allée de bowling. Photogramme de *Scream : The TV Series* (S01É07« In The Trenches »).

Les personnages sont conscients du piège tendu, mais ça ne les empêche pas d'agir contre les règles, alors qu'ils se séparent en paire pour chercher Will. Dans un climat où la confiance est fragile (ils doutent des intentions de leur partenaire), chacun des personnages finit par être isolé des autres. Entre les différentes pièces abandonnées, encombrées et silencieuses, ils explorent chacun des recoins sombres où les sursauts se multiplient. Brooke se fait embusquer par le tueur alors qu'elle est laissée seule, et elle se sauve au travers des allées de quilles. Plus tard, lorsque Noah, Brooke et Will vont tenter de quitter la pièce où ils s'étaient réfugiés, le tueur se retrouvera derrière la porte à les attendre. Jake et Will sortiront blessés lors de cette attaque. Malgré qu'ils soient au cœur des intrigues et qu'ils font avancer la quête, ils restent toujours en danger pour le téléspectateur qui craint de les voir mourir d'un épisode à l'autre. Ils se retrouvent chacun dans des situations à risque, avec des rencontres avec le tueur.

3.3.3 Détachement par leur mort inévitable

« *I can't believe Nina is just a body now.* »

— Riley (S01É01, « Pilot »)

La répétition de la mort fait partie du spectacle décrit par Freeland (1995), où le meurtre devient esthétiquement plaisant par le dégoût inspiré. Les corps des victimes sont tranchés, brûlés, décapités et exhibés au spectateur pour son plaisir. Malgré que le téléspectateur s'attache aux personnages qui conservent un statut de victime potentielle, il peut ressentir à la fois de la crainte et de l'excitation à les voir mourir. La répétition des meurtres agit comme un moment de tension attendu par le téléspectateur, qui retrouve une partie de son plaisir, ou même la majorité, par ces scènes sanglantes. Ainsi, alors que le téléspectateur identifie d'emblée certains personnages comme des victimes potentielles, est-ce que de leur conférer ce statut freine l'attachement envers ces personnages? Plutôt, le téléspectateur a-t-il hâte de les voir mourir, pour enfin assister à des scènes dégoûtantes?

À notre sens, plus le personnage apparaît à l'écran, plus le sentiment d'attachement grandit. Bien sûr, il est propre à chacun de préférer un personnage à un autre, de s'y identifier, de le trouver sympathique ou même antipathique. Cependant, une fois que le personnage en question est mort, il est difficile de le considérer autrement. Il ne devient qu'une simple victime. La violence de la scène de meurtre peut également venir accentuer ce détachement envers le

personnage, qui n'est perçu que comme le cadavre qu'il est devenu. Par exemple, après le visionnement de la série, il est difficile pour le téléspectateur de percevoir le personnage de Will sans avoir en tête la scène de sa mort. Le plaisir éprouvé devant le meurtre sanglant et repoussant prend le dessus sur l'attachement ressenti au préalable. Le téléspectateur devient dégoûté par l'objet de son attachement précédent.

L'avènement d'une mort subite, mais attendue, de ce type de personnage perturbe le centre narratif de la série, mais aussi le téléspectateur qui doit envisager le reste des intrigues sans le personnage. La mort d'un personnage principal vient accentuer le sentiment d'attachement envers les personnages restants :

Il s'agit donc de trouver une motivation diégétique suffisamment forte pour le départ du personnage, et de créer un attachement suffisamment fort pour les personnages restants ou les nouveaux personnages afin que le public continue à trouver de l'intérêt au récit (Goudmand, 2016, p. 70).

Par exemple, la mort de Will est la quatrième mort de la saison, après celle de Riley quatre épisodes plus tôt. Il est le premier personnage que le téléspectateur a eu le temps de connaître et qui disparaît. Sa mort a comme conséquence de venir renforcer le sentiment de danger pour les autres personnages (Jake, Brooke et Noah). Selon Abbott (2016), le téléspectateur ressent plus d'empathie pour les autres victimes potentielles, qui vivent avec l'absence de Will.

À l'opposé, le sentiment d'attachement du téléspectateur grandit envers les personnages survivants, particulièrement Noah et Brooke. Tout comme Emma, ils ont été fortement affectés par les agissements du tueur. Noah a perdu deux petites amies des mains de Ghostface (Riley dans la saison un et Zoë dans la saison deux), a douté des intentions de sa meilleure amie Audrey et il s'est fait attaquer une seule fois (S02É10 « The Vanishing »). Brooke quant à elle a perdu deux intérêts amoureux (Jake et Seth Branson) et son père (Quinn Maddox), elle a découvert le corps de Jake et elle a été attaquée à quatre reprises (plus que la « Final Girl » Emma). Ils ont été marqués par des pertes et traumatisés par certains événements (Noah a été enterré vivant [S02É10] et Brooke a reçu le corps de Jake à ses pieds [S02É05]). Plus ils ont été touchés et martyrisés, plus ils ont été appréciés des fans. Ceux-ci ont exprimé leur crainte de voir mourir ces deux personnages à la finale, puisque d'après leur statut, ils avaient de fortes chances de mourir.

3.3.4 La mort du personnage en série

Toutefois, le meurtre et la victime restent au cœur du « slasher » télévisuel. Dans le cas de *Scream : the TV Series* ils n'ont pas hésité à tuer des personnages principaux : Riley, Will et Jake. La mort des personnages fait partie du pacte de réception de la série, il est convenu que le téléspectateur assistera à de multiples morts de personnages et que n'importe qui est en danger. Tel le « operational aesthetic » de Mittel, les questions soulevées par le public concernent la manière dont la série sera capable de se relever des multiples morts et de les utiliser pour renouveler les intrigues. À quel point est-il possible de tuer des personnages principaux? Plus le personnage était important, plus sa scène de mort est jouissive et surprenante. La créatrice de la série a ouvertement discuté de la dualité entre la mort et l'attachement spectatorial, en mentionnant vouloir mettre tous les personnages en danger.

For us, we knew that we had to make some pretty exciting kills, but we kept going back to : If you love these characters, you don't want to see them die... Even a simple kill can have as much impact as the craziest one if you care about the character enough and you're invested. Then the complexity or the gore value of the kill is not as important as "Oh my god, they just killed my favorite character!" (Jill Blotvogel en entrevue pour *The Wrap*)⁴².

Ainsi, dans le contexte du « slasher » télévisuel, la mort de personnages principaux est obligatoire, mais peut briser le fonctionnement narratif de la série.

Dans la série télévisée, la mort d'un personnage peut être à l'origine de ce point de rupture que cherchent à éviter à tout prix les producteurs. En outre, même si le départ du personnage est jugé satisfaisant, son absence dans les épisodes suivants peut conduire les spectateurs à se désintéresser du programme (Goudmand, 2016, p. 70).

La perte multiple de personnages télévisuels qui sont au cœur du récit peut apporter un certain désintérêt pour le téléspectateur. Mettre en danger des personnages principaux à la télévision est tout à fait possible et *Scream : the TV Series* le démontre, mais c'est un pari risqué, au risque de perdre l'intérêt de son public.

Nous pourrions avancer que la formule de *Scream : the TV Series* construite sur la mort des personnages serait en effet la narration idéale pour survivre à cette problématique. Toutefois, la série démontre que son écosystème de personnages n'est pas outillé pour une aussi grande

42 Référence : *The Wrap* <https://www.thewrap.com/scream-showrunner-teases-potential-bella-thorne-return-killers-new-mask-and-murder-spoilers/>

perte. Le cas précis de *Scream : the TV Series* montre qu'il est difficile de faire perdurer un système de personnages en les mettant constamment en danger. Micheal Gans et Richard Register, les « show-runners » de la deuxième saison, ont eux-mêmes discuté de la difficulté d'introduire et de tuer des personnages principaux, ou non, tout en gardant l'élément de surprise.

Really the hardest thing was, on this show, people die. A lot. And so you have to replace characters with new ones. [...] People are dying, and you can't just keep killing random people. You have to care about the victims for it to matter. So anyone can die on this show. Anyone can be the killer. Anyone can be psychotic enough to have a break. So we had to introduce a whole new cast of characters, and they had to be written not to just immediately die but to live and compete with the original characters. Sometimes you end up killing the older characters instead of the newer characters (Gans dans une entrevue pour *The Hollywood Reporter*, 30 mai 2016)⁴³.

Gans émet la problématique croisée de construire un personnage qui sera à la fois aimé, donc qui sera assez présent dans les épisodes pour que le spectateur soit empathique à son sort, et de devoir tuer ces personnages centraux à la narration. Aussi, il s'agit d'introduire de nouveaux personnages pour substituer les anciens, sans que le spectateur ressente ce remplacement. Malgré tout, *Scream : the TV Series* ne réussit pas son pari et n'est pas en mesure de poursuivre sa narration au-delà de la deuxième saison, comme le démontre le « reboot » précipité de la troisième saison. À la fin de la deuxième saison, le corps narratif de la série est réduit à Emma, Audrey, Noah et Brooke. La perte trop importante de personnages principaux (Riley, Will, Jake, Kieran et Zoë entre autres) réduit grandement les possibilités de renouvellement d'intrigue, en considérant que les personnages survivants sont exclus de tous soupçons et à l'abri d'une mort atroce.

Ainsi, nous avons analysé au cours de ce chapitre le renouvellement sériel des trois figures principales du « slasher » dans *Scream : the TV Series*. Au travers du format allongé, la série peut approfondir ces figures autrement construites en surface. Principalement, il nous importe de souligner comment la série instaure des états de peur au travers de ses personnages. Stacey Abbott avance dans le chapitre « Loss is part of the Deal : Love, Fear and Mourning in TV Horror » (2016, p.155-171) que la narration sérielle de l'horreur télévisuelle permet

43 Référence : *Hollywood Reporter* <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/scream-showrunners-season-2-changes-897817>

d'explorer plusieurs nouvelles facettes de la peur. Entre autres au travers de la perte de personnages, le téléspectateur vit sa peur du deuil. Par son identification plus rapide à la figure de la « Final Girl » et à son attachement aux victimes, le téléspectateur n'éprouve pas seulement la mort des personnages, mais ses répercussions émotionnelles sur les survivants. Ainsi, l'horreur télévisuelle combine les émotions engendrées par la télévision (l'engagement émotionnel) et celles de l'horreur (le plaisir de la peur). Surtout, plus les personnages meurent un à un, plus le sentiment d'attachement grandit face aux survivants.

Conclusion

« *You got your classic showdown at the lake, tying together the past and the present.* »
- Noah Foster (S01É10, « Revelations »)

Ce mémoire visait à définir le phénomène sériel du « slasher » cinématographique, tout en décrivant le processus d'importation du « slasher » sur le format télévisuel. Ce défi est posé dans les quinze premières minutes du pilote de la série *Scream : the TV Series*. Alors que le « slasher » est basé sur une formule narrative précise et fondée sur la répétition, est-il possible de transmettre sur le format télévisuel une intrigue traditionnellement condensée? Nous avons choisi d'analyser cette série parce qu'elle problématise elle-même son adaptation par des références autoréflexives, et ce, sur plus d'une saison. *Scream : the TV Series* balance la formule du « slasher » entre le genre télévisuel du mélodrame pour adolescents et de la série à quête, de manière à faire durer l'intrigue sur une plus longue période. La série est arrivée dans le paysage télévisuel en essayant à la fois de plaire aux fans de *Scream* et d'attirer un nouveau public. Elle y incorpore les éléments qui ont fait le succès des films originaux, tout en les ajustant au format télévisuel. Le « slasher » est-il le phénomène sériel parfait?

Nous avons tenté de répondre à cette question sous différents aspects. Tout d'abord, dans le premier chapitre, nous avons expliqué les caractéristiques qui définissent ce genre, au travers de l'historique de l'horreur télévisuelle. Comparativement aux autres formes d'horreur télévisuelle (la minisérie, le « monster-of-the-week » ou la série anthologique), qui s'inspirent d'un imaginaire traditionnellement horrifique, le « slasher » télévisuel impose ses propres contraintes narratives au médium télévisuel.

À partir de la sérialité déjà existante dans sa forme cinématographique, son incorporation au format télévisuel semble effectivement fonctionner. Dans une perspective ludique et ironique, *Scream : the TV Series* poursuit la continuité autoréférentielle de la trilogie originale. Par ailleurs, sa formule télévisuelle est fondée sur le renouvellement des éléments de la marque *Scream* et sur la prolongation de la structure du « slasher ». Florent Favard indique « que les séries narrativement complexes contemporaines sont capables de gérer, sur le long terme,

suspense, curiosité, surprise, incomplétudes stratégiques et réticence du texte, via des mécanismes narratifs variés tels que les anachronies, les variations de point de vue, la mise en abyme, le jeu sur la temporalité... » (2015, p.238). Cette gestion de la tension au travers de plusieurs mécanismes narratifs télévisuels apparaît dans la série d'horreur comme une façon de moduler la peur entretenue par le téléspectateur. *Scream : the TV Series* par l'adaptation du « slasher » à la télévision importe les différentes fonctions observées par les chercheurs (Dika et Nowell). Plus particulièrement, c'est le motif du meurtre qui demeure au centre de la formule et du processus de sérialisation. En ce sens, *Scream : the TV Series* réussit à développer le « slasher » pour la télévision à partir des éléments sériels déjà actifs dans le « slasher » cinématographique et dans la trilogie de *Scream*.

Les figures des personnages associés traditionnellement au « slasher » sont respectées et renouvelées par les spécificités du format télévisuel. Le tueur, la « Final Girl » et les victimes sont incarnés dans la série télévisée, qui leur accorde une perspective plus approfondie, ce qui permet de déconstruire ces personnages autrefois élaborés selon des stéréotypes. Toutefois, l'affection des téléspectateurs engendrée par la durée de la série change le rapport émotionnel face à leur fonction narrative. Effectivement, la série réutilise cet attachement inévitable pour engendrer le sentiment de peur chez le téléspectateur, selon un aspect caractéristique au médium télévisuel.

Le problème de la série : l'épuisement narratif

Cependant, une problématique survient encore : celle du dénouement précipité. Comme nous l'avons vu, *Scream : the TV Series*, pour se plier à la formule du « slasher » et de l'énigme, offre à son public un dénouement résolutif à chaque fin de saison. Toutefois, c'est également cette résolution qui a forcé la série à boucler ce cycle de narration, et à développer la troisième saison à partir d'un « reboot ». La formule calquée du « slasher » est-elle vouée à l'épuisement narratif? Les effets de l'horreur et de l'intrigue s'épuisent-ils dans le temps? C'est un problème contradictoire, puisqu'au contraire, le « slasher » est reconnu pour poursuivre sa narration plus longtemps que désiré. Isabel Pinedo affirme même que le « slasher » réfute la conclusion narrative (1996). Malgré tout, dans le contexte télévisuel, la perte et l'arrivée de nouveaux

personnages, le renouvellement de la quête et de l'identité du monstre ainsi que l'approche par le dénouement peuvent devenir des éléments de répétition qui provoquent le désintérêt.

Dans le cas d'une série d'horreur, la problématique de la fin s'agence à celle du dénouement anticipé par le spectateur. La forme du récit encourage et dirige l'interprète vers la fin de l'histoire, qui est la résolution de la quête. Toutefois, le format de la télévision repousse ce dénouement à un moment indéterminé. Dans le cas de *Scream : the TV Series*, la série a choisi de donner le dénouement attendu aux téléspectateurs à la fin de la première et de la deuxième saison, puisqu'ils désiraient suivre le schéma narratif du « slasher », où chaque film se termine avec le personnage féminin qui l'emporte contre le monstre. Parallèlement, un prolongement indéterminé de la quête aurait provoqué un désintérêt du public envers la série.

Cependant, en décidant de montrer le visage du tueur à la fin de la première et de la deuxième saison, ils se sont retrouvés devant un blocage de la continuité du texte. La série a subi le sort de « l'arrêt involontaire » (Mittell, 2015), même si elle ne s'est pas réellement terminée. Le « reboot » annoncé pour la suite était vraisemblablement imprévu, puisque la deuxième saison s'est arrêtée sur un « cliff-hanger » qui introduisait un troisième tueur. La production s'est retrouvée devant une fin inattendue, la « machine à récits » (Esquenazi, 2014) n'étant plus en mesure de produire des intrigues à partir du même univers. Le système narratif a échoué. Introduire un troisième tueur aurait probablement entraîné un désintérêt du public et une baisse d'audience encore plus drastique. De manière fortuite, la fin de la deuxième saison devient donc la véritable conclusion de ce cycle de *Scream*. En établissant que la découverte du tueur arriverait à chaque fin de saison, la série s'est dépossédée elle-même des éléments qui lui permettait de renouveler son récit. Ce dévoilement, qui suit le « slasher » cinématographique, répond si bien aux attentes du téléspectateur qu'il ne l'encourage pas à regarder la suite.

Précédemment, *Scream Queens* et *Slasher* ont tenté de transposer la forme du « slasher » à la télévision. Toutefois, les deux séries ont procédé à un « reboot » narratif pour la deuxième saison, en déplaçant soit le lieu de la narration (*Scream Queens*) ou en changeant d'univers (*Slasher*). La nouvelle saison annoncée de l'anthologie *American Horror Story*, qui s'aventure également dans une narration inspirée du « slasher », sera élaborée sur une seule saison. *Scream : the TV Series* s'avère être la seule série à avoir tenté de poursuivre la narration formulée du « slasher » sur plus d'une saison, dans une perspective infinie. La tentative

démontre de l'épuisement narratif insurmontable de cette formule pour la télévision. La perte répétée des personnages et le démasquement sont des éléments obligatoires de la formule, mais qui viennent également briser la sérialité. La sérialité télévisuelle demande une infinitude du texte, afin de pouvoir continuer sur une temporalité indéterminée. Bien que le « slasher » semble être le phénomène sériel parfait pour permettre l'adaptation télévisuelle, le « slasher » tel que construit par *Scream : the TV Series* n'est pas une possibilité sérielle infinie, en raison de l'épuisement des effets narratifs et sa conception naturelle comme un texte clos. Cet arrêt involontaire devient toutefois le point de départ du « reboot » annoncé, puisqu'il est possible de penser que la formule établie sera reprise dans un nouvel univers narratif.

Bibliographie

Ouvrages

Abbott, Stacey et Lorna Jowett. 2013. *TV Horror: investigating the dark side of the small screen*. New York : I.B Tauris.

Abbott, Stacey. 2016. « Loss is part of the Deal : Love, Fear and Mourning in TV Horror ». Dans Alberto García (dir), *Emotions in Contemporary TV Series*, p.155-171. Navarre : Universidad de Navarra.

Bailey, Sara et Marc Blake. 2013. *Writing the horror movie*. Londres : Bloomsbury.

Baroni, Raphaël. 2007. *La tension narrative : Suspense, curiosité et surprise*. Paris : L'édition du Seuil.

Baroni, Raphaël et François Jost. 2016a. « Repenser le récit avec les séries télévisées ». En Ligne. *Télévision*, vol. 7, n° 1, pp. 9-12. Dans *CAIRN*. <https://www.cairn.info/revue-television-2016-1-page-9.htm>

Baroni, Raphaël. 2016b. « Intrigues et personnages des séries évolutives : quand l'improvisation devient une vertu ». En Ligne. *Télévision*, vol. 7, n° 1, pp. 31-48. Dans *CAIRN*. <https://www.cairn.info/revue-television-2016-1-page-31.htm>

Baroni, Raphaël. 2016c. « Le cliffhanger : un révélateur des fonctions du récit mimétique ». En Ligne. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, n° 31. <https://doi.org/10.4000/narratologie.7570>.

Baroni, Raphaël et Anaïs Goudmand. 2017. « Le feuilleton littéraire et télévisuel : du stéréotype à l'approfondissement du personnage ». Dans J. Cléder & F. Wagner (dir.), *Le cinéma de la littérature*, p.187-203. Lormont : Editions Nouvelles Cécile Defaut.

Benassi, Stéphane. 1998. *Télévision et sérialité: éléments pour une typologie des genres fictionnels télévisuels*. Thèse de doctorat, Communication et arts du spectacle, Metz, Université de Metz.

Benassi, Stéphane. [2011] 2017. « Sérialité(s) ». Dans Sepulchre (dir) *Décoder les séries télévisées*, 2^{ème} édition, p.79-113. Louvain-La-Neuve : Deboeck Supérieur.

Boni, Marta. 2016. « *Psycho/Bates Motel* : hyperdiégèse et réactivation sélective ». En Ligne. *Intermédialités*, n° 28-29. <https://doi.org/10.7202/1041077ar>

Boni, Marta, Martin Lefebvre, et Marc Steinberg. 2017. *World Building : transmedia, fans, industries*. En Ligne. ProQuest Ebook Central <http://ebookcentral.proquest.com/lib/umontreal-ebooks/detail.action?docID=5216308>. Version numérique d'un livre déjà paru (Amsterdam : Amsterdam University Press, 2017).

Boutet, Marjolaine. [2011] 2017. « Histoire des séries télévisées ». Dans Sepulchre (dir) *Décoder les séries télévisées*, 2^{ème} édition, p.11-47. Louvain-La-Neuve : Deboeck Supérieur.

Breda, Hélène. 2015. *Le « Tissage narratif » et ses enjeux socioculturels dans les séries télévisées américaines contemporaines*. Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Paris, Université Paris 3- Sorbonne Nouvelle.

Brewer, Chad. 2009. *The Stereotypic Portrayal of Women in Slasher Films: Then versus Now*. Thèse de maîtrise, maîtrise en communication de masse, Bâton-Rouge, Louisiane State University.

Campa, Cosimo. 2014. *American Horror Series*. Clamecy: Éditions Bréal.

Carroll, Noël. 1990. *The Philosophy of Horror, Or, Paradoxes of the Heart*. En Ligne. MyiLibrary. <http://www.myilibrary.com?id=7216>. Version numérique d'un livre déjà paru (New York : Routledge).

Carroll, Noel. 2001. « Why Horror? ». En Ligne. ProQuest Ebook Central. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/umontreal-ebooks/detail.action?docID=5292765>. D'abord paru dans *Horror, the Film Reader*, p.33-45, New York : Routledge.

Carroll, Noel. 2007. « Narrative Closure ». En Ligne. *Philosophical Studies*, 135, n° 1, p. 1-15. <https://doi.org/10.1007/s11098-007-9097-9>.

Cherry, Brigid. 2009. *Horror*. New York et Londres: Routledge.

Chevalier-Chandeigne, Olivia. 2014. *La philosophie du cinéma d'horreur : effroi, éthique et beauté*. Paris : Ellipses.

Christensen, Kyle. 2011. « The Final Girl versus Wes Craven's A Nightmare on Elm Street : Proposing a Stronger Model of Feminism in Slasher Horror Cinema ». En Ligne. https://www.jstor.org/stable/23416349?seq=1#page_scan_tab_contents
D'abord paru dans *Studies in Popular Culture*, vol 34, n° 1, p.23-47.

Christensen, Kyle. 2018. « Slashing through the Bonds of Blood : Queer Family and the Scream : TV Series ». En Ligne. <https://www.taylorfrancis.com/books/e/9781351716284>. D'abord paru dans *Horror Television in the Age of Consumption | Binging on Fear*, p. 161-175. New York : Routledge.

Clayton, Wickham (dir). 2015. *Style and Form in the Hollywood Slasher*. Londres : Palgrave Macmillan.

Clover, Carol J. 1987. « Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film ». Dans *Representations : Special Issue Misogyny, Misandry, and Misanthropy*, n° 20, automne, p.187-228.

Clover, Carol J. 1992. *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton, N.J. : Princeton University Press.

Collins, Jim. 1992. « Television and Postmodernism ». En Ligne. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/umontreal-ebooks/detail.action?docID=254107>. D'abord paru dans Robert C. Allen (dir), *Channels of Discourse, Reassembled : Television and Contemporary Criticism*. Londres : Routledge. 1987

Combes, Clément. 2013. *La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle*. Thèse de doctorat, Paris, École Nationale Supérieure des Mines de Paris.

Conrich, Ian. 2015. « Puzzles, Contraptions and The Highly Elaborate Moment: The Inevitability of Death in the Grand Slasher Narratives of the *Final Destination* and *Saw* Series of Film ». Dans William Clayton (dir), *Style and Form of the Hollywood Slasher Film*, p.106-117. Londres : Palgrave Macmillan

Creeber, Glen. [2001] 2014. *The Television Genre Book*. Londres : British Film Institute. Troisième édition.

De Wied, Minet. 1994. « The Role of Temporal Expectancies in the Production of Film Suspense ». *Poetics*, n° 23, p.107-23.

Dika, Vera. 1987. « The Stalker Cycle, 1978-81 ». Dans Greg Waller (dir), *In American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, p.86-101. Chicago: Illinois University.

Dika, Vera. 1990. *Games of Terror : Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle*. London : Associated University Presses.

Dixon, Wheeler Winston. 2012. *A History of Horror*. Nouveau Brunswick : Rutgers University Press.

Dufour, Éric. 2006. *Le cinéma d'horreur et ses figures*. Paris: Presses Universitaires de France.

Dumas, Chris. 2014. « Horror and Psychoanalysis ». En Ligne. <https://doi.org/10.1002/9781118883648.ch2>. D'abord paru dans Chris Dumas (dir), *A Companion to the Horror Film*, p.21-37. John Wiley & Sons.

Eco Umberto, 1994. « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne ». *Réseaux*, volume 12, n°68, pp. 9-26. Traduit par Marie-Christine Gamberini

Esquenazi, Jean-Pierre. [2010] 2014. *Les séries télévisées: l'avenir du cinéma?* Deuxième édition. 2^e édition. Paris: Armand Collins. Deuxième édition

Esquenazi, Jean-Pierre. 2016. « Machines sérielles et montages du temps ». En Ligne. Dans *Télévision*, vol. 7, n° 1, p. 145-162. CAIRN: <https://www.cairn.info/revue-television-2016-1-page-145.htm>

Estevam Christoforo, Larissa. 2014. *Au-delà et à côté de la Quality TV : une alternative esthétique brésilienne*. Mémoire de maîtrise en études cinématographiques, Montréal, Université de Montréal.

Favard, Florent. 2015. *La promesse d'un dénouement : Énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaine*. Thèse de doctorat en Arts, Bordeaux, Université de Bordeaux Montaigne.

Forcen, Fernando Espi. 2016. « Slasher Killers and Psychopaths ». En Ligne. <https://doi.org/10.1201/9781315382470>. D'abord paru dans *Monsters, Demons and Psychopaths : Psychiatry and Horror Film*, p. 147-177. Londres : CRC Press.

Freeland, Cynthia A. [1995] 2016. « Realist Horror ». En Ligne. <https://www.taylorfrancis.com/books/9781134714148>. D'abord paru dans *Philosophy and Film*, p.126-142. New York : Routledge, 1995.

García, Alberto N. 2016. *Emotions in Contemporary TV Series*. En Ligne. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-1-137-56885-4.pdf> Version numérique d'un livre déjà paru (New York : Palgrave MacMillan, 2016).

Gaudreault, André et François Jost. 1990. *Le récit cinématographique*. Paris: Nathan Université.

Goudmand, Anaïs. 2016. « ‘‘Oh my God ! They’ve killed... !’’ Le récit sériel entre autonomie et hétéronomie : conséquences du départ non planifié des acteurs ». *Télévision*, vol. 7, n° 1, p. 65-83. CAIRN. <https://www.cairn.info/revue-television-2016-1-page-65.htm>

Grant, Barry Keith. 2012. « Screams on screens: Paradigms of horror ». *Thinking after Dark: Welcome to the World of Horror Video Games*, vol 4, p. 2-17.

Gravel, Jean-Sébastien. 2014. *De l'original au remake, l'évolution de la représentation du mal et de la violence dans les slashers*. Mémoire de maîtrise en études cinématographiques, Montréal, Université de Montréal.

Hantke, Steffen. 2010. *American Horror Film: The Genre at the Turn of the Millennium*. Jackson: University Press of Mississippi.

- Hills, Matt. 2005. *The Pleasures of Horror*. New York : Continuum.
- Jost, François. 2014. *Pour une télévision de qualité*. Paris : INA Éditions.
- Jouve, Vincent. 2001. *La poétique du roman*. Paris: Armand Collin.
- Kendrick, James. 2014. « Slasher Films and Gore in the 1980s. » En Ligne. <https://doi.org/10.1002/9781118883648.ch18>. D'abord paru dans Harry M. Benshoff (dir), *A Companion to the Horror Film*, p. 310–328. Wiley-Blackwell.
- Kerswell, J.A. 2012. *The Slasher Movie Book*. Chicago : Chicago Review Press.
- Klein, Amanda Ann et R. Barton Parmler. 2016. « Introduction ». Dans Amanda Ann Klein, R. Barton Palmer (dir.), *Cycles, Sequels, Spin-Offs, Remakes, and Reboots. Multiplicities in Film and Television*, p. 1-22, Austin: University of Texas Press.
- Kristeva, Julia. 1983. *Pouvoirs de l'horreur : essai sur l'abjection*. Points. Essais 152. Paris: Éditions du Seuil.
- Lamarre, Francis. 2012. *La tension narrative au cinéma : articulations et mécanismes du suspense*. Mémoire de maîtrise en études cinématographiques, Montréal, Université de Montréal.
- Laurichesse, Hélène. 2011. « La sérialité au cinéma : une stratégie de marque ? ». En Ligne. <http://journals.openedition.org/map/938>. D'abord paru dans *Mise au point*, n° 3.
- Lifschutz, Vladimir. 2015. « *Series finale* : enjeux et théorie d'un compromis moderne ». En Ligne. *TV/Series*, n° 7. <http://journals.openedition.org/tvseries/284>.
- Lifschutz, Vladimir. 2016. « La fin de *Lost* : jonction du temps et discours intemporel ». En Ligne. *TV/Series*, Hors séries, n° 1. <http://journals.openedition.org/tvseries/1724>
- Loock, Kathleen. 2018. « American TV Series Revivals: Introduction ». En Ligne. <https://doi.org/10.1177/1527476417742971>. D'abord paru dans *Television & New Media*, vol 19, n° 4, p. 299–309.
- Lorange, Marie. 2018. *Analyse intersectionnelle des séries télévisées Orange is The New Black (2013-) et Transparent (2014-)*. Mémoire de maîtrise en cinéma, Montréal, Université de Montréal.
- Marra, Peter. 2016. « Scream Queens: Season 1 ». En Ligne. *ProQuest*. <http://dx.doi.org/10.3998/fc.13761232.0040.304>. D'abord paru dans *Film Criticism*, vol. 40, n° 3.

- McCabe, Janet et Kim Akass. 2014. *Quality TV: contemporary american television and beyond*. IB Tauris: York University.
- McKee, Robert. 2017. *Écrire un scénario pour le cinéma et la télévision*. Malakoff: Armand Collin. Deuxième édition.
- Michlin, Monica. 2011. « More, More, More: Contemporary American TV series and the Attractions and Challenges of Serialization of Ongoing Narrative ». En Ligne. <http://journals.openedition.org/map/927>. D'abord paru dans *Mise au point*, n° 3.
- Mittell, Jason. 2006. « Narrative Complexity in Contemporary American Television ». *Velvet Light Trap*, no. 58, p 29–40.
- Mittell, Jason. 2010. « Previously On: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory ». Dans Marina Grishakova et Marie-Laure Ryan (dir), *Intermediality and Storytelling*, p. 78-98. Berlin, New York: De Gruyter.
- Mittell, Jason. 2012. *Television and American Culture*. London: Oxford University Press.
- Mittell, Jason. 2015. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.
- Muir, John Kenneth. 2011. *The Horror films of the 1990s*. Jefferson : McFarland Publishers.
- Nowell, Richard. *Blood Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle*. New York : Continuum, 2011.
- Pheasant-Kelly, Fran. 2015. « Reframing Parody and Intertextuality in *Scream* : Formal and Theoretical Approaches to the 'Postmodern' Slasher ». Dans William Clayton (dir), *Style and Form of the Hollywood Slasher Film*, p.149-160. Londres : Palgrave Macmillan
- Perron, Bernard. 2009. *Horror video games : essays on the fusion of fear and play*. Jefferson, N.C. : McFarland & Co.
- Perron, Bernard. 2018. *The World of Scary Video Games*. New York: Bloomsbury.
- Pinedo, Isabel. 1996. « Recreational Terror : Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film ». *Journal of Film and Video*, printemps, n° 48, pp. 17-31.
- Proctor, William. 2012. « Regeneration and Rebirth : Anatomy of the Franchise Reboot ». En Ligne. *Scope : An Online Journal of Film and Television Studies*, vol. 22, p.1-19.
- Ray, Jean-Charles. 2017. *Les systèmes de la peur : approche transmédiatique de l'horreur dans la littérature et le jeu vidéo*. Thèse de doctorat en littérature générale et comparée et en études

cinématographiques, Paris et Montréal, Université Paris 3- Sorbonne Nouvelle et Université de Montréal.

Roberge, Martine. 2004. *L'art de faire peur : des récits légendaires aux films d'horreur*. Québec : Les Presses de l'Université Laval.

Rockoff, Adam. 2002. *Going to Pieces : The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978-1986*. Jefferson, N.C. : McFarland & Co.

Ross, Philippe. 1982. « Le gore : Boursoufflure sanglante du cinéma bis ». *La revue du cinéma*, n° 373 (juin), p. 79-98.

Rouyer, Philippe. 1997. *Le cinéma gore : une esthétique du sang*. Paris : Cerf.

Ryan, Marie-Laure. 2017. « Le transmedia storytelling comme pratique narrative ». En Ligne. <http://rfsic.revues.org/2548>. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°10.

Scahill, Andrew. 2016. « Serialized Killers: Prebooting Horror in Bates Motel and Hannibal ». Dans Amanda Ann Klein, R. Barton Palmer (dir), *Cycles, Sequels, Spin-Offs, Remakes, and Reboots. Multiplicities in Film and Television*, p.316-334. Austin: University of Texas Press.

Schneider, Steven Jay. 1999. « Kevin Williamson and the Rise of the Neo-Stalker ». En Ligne. Proquest. D'abord paru dans *Post Script - Essays in Film and the Humanities*, vol. 19, n° 2, (hiver), p. 73-87.

Seiter, Ellen. 1999. *Television and New Media Audiences*. Oxford University Press.

Sepulchre, Sarah. [2011] 2017. *Décoder les séries télévisées*. Louvain-La-Neuve : Deboeck Supérieur. Deuxième édition.

Smuts, Aaron. 2014. « Cognitive and Philosophical Approaches to Horror ». En Ligne. <https://doi.org/10.1002/9781118883648.ch1>. D'abord paru dans Harry M. Benshoff (dir), *A Companion to the Horror Film*, p. 2-10. Wiley-Blackwell.

Soulez, Guillaume. 2011. « La double répétition ». En Ligne. <http://journals.openedition.org/map/979>. D'abord paru dans *Mise au point*, n° 3.

Staiger, Janet. 2015. « The Slasher, the Final Girl, and the Anti-Denouement ». Dans William Clayton (dir), *Style and Form of the Hollywood Slasher Film*, p. 213-228. Londres : Palgrave Macmillan

Sternberg, Meir. 1992. « Telling in time (II) : Chronology, teleology, narrativity ». *Poetics Today*, n° 13, p.463-541.

Thompson, Robert J. 1997. *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER : Hill Street Blues*. Syracuse: Syracuse University Press.

Todorov, Tzevetan. 1970. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Éditions Du Seuil.

Tomb, Bérénice. 2017. *Côtoyer les personnages de séries télé : Plus qu'un passe-temps, des expériences sociales plaisantes instructives et variées*. Mémoire de maîtrise en études cinématographiques, Montréal, Université de Montréal.

Waller, Gregory A. 1987. *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*. Urbana et Chicago : University of Illinois Press.

Wee, Valerie. 2005. « The Scream Trilogy, 'Hyperpostmodernism », and the Late-Nineties Teen Slasher Film ». En Ligne. FIAF International Index to Film Periodicals Database. *Journal of Film and Video*, vol. 57, n° 3, p.44-61.

Wee, Valerie. 2006. « Resurrecting and Updating the Teen Slasher ». En Ligne. FIAF International Index to Film Periodicals Database. *Journal of Popular Film & Television*; Summer, vol 34, n° 2 (été).

Wood, Robin. 1978. « Return of the Repressed ». *Film Comment*, vol. 14, n° 4 (juillet-août), p. 25-32.

Wood, Robin. 1979. « Introduction ». Dans *American Nightmare: Essays on Horror Film*. Festivals of Festivals, Toronto.

Films

A Nightmare on Elm Street. 1984. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. New Line Cinema, Media Home Entertainment, Smart Egg Pictures.

Blood Fest. 1963. Réalisation de Herschell Gordon Lewis. États-Unis. Friedman-Lewis Productions.

Carrie. 1976. Réalisation de Brian De Palma. États-Unis. Red Bank Films.

Count Dracula. 1977. Réalisation de Philip Saville. Royaume-Uni. BBC.

Friday the 13th. 1980. Réalisation de Sean S. Cunningham. États-Unis. Paramount Pictures, Georgetown Productions Inc., Sean S. Cunningham Films.

Halloween. 1978. Réalisation de John Carpenter. États-Unis. Falcon International Productions, Compass International Pictures.

I Know What You Did Last Summer. 1997. Réalisation de Jim Gellis. États-Unis. Mandalay Entertainment, Columbia Pictures Corporation, Summer Knowledge LLC.

Prom Night. 1980. Réalisation de Paul Lynch. Canada. Simcom Limited, Gardian Trust Company, Prom Night Productions.

Psycho. 1960. Réalisation d'Alfred Hitchcock. États-Unis. Shamley Productions.

Rosemary's baby. 1968. Réalisation de Roman Polanski. États-Unis. William Castle Productions.

Saw. 2004. Réalisation de James Wan. États-Unis et Australie. Evolution Entertainment, Saw Productions Inc., Twisted Pictures.

Schalcken the Painter. 1979. Réalisation de Leslie Megahey. Royaume-Uni.

Scream. 1996. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. Dimension Films, Wood Entertainment.

Scream 2. 1997. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. Dimension Films, Miramax Films, Craven-Maddalena Films, Konrad Pictures, Maven Entertainment.

Scream 3. 2000. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. Dimension Films, Craven-Maddalena Films, Konrad Pictures.

Sleepaway Camp. 1983. Réalisation de Robert Hiltzik. États-Unis. American Eagle.

The Shining. 1980. Réalisation de Stanley Kubrick. Royaume-Uni et États-Unis. Warner Bros. Pictures, Hawk Films, Peregrine.

The Texas Chain Massacre. 1974. Réalisation de Tobe Hooper. États-Unis. Vortex.

Séries télévisées

Alfred Hitchcock Presents. (1955-1962). Alfred Hitchcock (créateur). CBS (1955-1960) et NBC (1960-1962). États-Unis.

American Crime Story. (2016-). Scott Alexander (créateur), Larry Karaszewski (créateur), Ryan Murphy (producteur exécutif) et Brad Falchuk (producteur exécutif). FX. États-Unis.

American Horror Story. (2011-). Ryan Murphy (créateur) et Brad Falchuk (créateur). FX. États-Unis.

Angel. (1999-2004). David Greenwalt (créateur) et Joss Whedon (créateur). The WB. États-Unis.

Angels of Death. 2018. Makoto Sanada (créateur) et Nakuda Kudan (créateur). AT-X. Japon.

Another. 2012. Tsutomu Mizushima (créateur) et Yukito Ayatsuji (créateur). Tokyo MX. Japon.

Bates Motel. (2013-2017). Anthony Cipriano (créateur). A&E. États-Unis.

Borris Karloff's Thriller. (1960-1962). Hubbell Robinson (créateur). NBC. États-Unis.

Buffy The Vampire Slayer. (1997-2003). Joss Whedon (créateur). WB (1997-2001) et UPN (2001-2003). États-Unis.

Dark Shaddows. (1966-1971). Dan Curtis (créateur). ABC. États-Unis.

Degrassi : The Next Generation. (2001-2015). Yan Moore (créateur) et Linda Schuyler (créatrice). MTV. Canada.

Dexter. (2006-2013). James Manos Jr. Showtime. États-Unis.

Elfen Lied. 2004. Lynn Okamoto (créateur). AT-X. Japon.

Game of Thrones. (2011-2019). David Benioff (créateur) et D.B Weiss (créateur) . HBO. États-Unis et Royaume-Uni.

Hannibal. (2013-2015). Bryan Fuller (créateur). NBC. États-Unis.

Hemlock Grove. (2013-2015). Eli Roth (créatrice), BrianMcGreevy (créateur) et Lee Shipman (créateur). Netflix. États-Unis.

IZombie. (2015-). Diane Ruggiero (créatrice) et Rob Thomas (créateur). The CW. États-Unis.

Masters of Horror. (2005-2007). Mick Garris (créateur). Showtime. Canada, États-Unis et Japon.

Mona the Vampire. (1999-2003). YTV. Canada, France, Hong Kong.

Mystery and Imagination. (1966-1971). ITV. Royaume-Uni.

One Step Beyond (aka Alcoa Presents One Step Beyond). (1959-1961). Mervin Gerard (créateur). ABC. États-Unis.

Santa Clarita's Diet. (2017-). Victor Fresco (créateur). Netflix. États-Unis.

Scream : the TV Series (2015-). Jill Blotevogel (créatrice). MTV. États-Unis.

Scream Queens. (2015-2016). Ryan Murphy (créateur). FX. États-Unis.

Slasher. (2016-). Aaron Martin (créateur). Chiller (saison 1) et Netflix (saison 2 -). Canada, États-Unis et Royaume-Uni.

Stranger Things. (2016-). Matt Duffer (créateur) et Ross Duffer (créateur). Netflix. États-Unis.

Supernatural. (2005-2020). Éric Kripke (créateur). The WB (2005) et The CW (2006-2020). États-Unis.

The Addams Family. (1964-1966). David Levy (créateur). ABC. États-Unis.

The Exorcist. (2016-2018). Jeremy Slater (créateur). FOX. États-Unis.

The Haunting of Hill House. (2018-). Mick Flanagan (créateur). Netflix. États-Unis.

The Shining. (1997). Stephen King (créateur) et Mick Garris (réalisateur). ABC. États-Unis.

The Terror. (2018-). Max Borenstein (créateur), David Kajganich (créateur) et Alexander Woo (créateur). AMC. États-Unis.

The Twilight Zone. (1959-1964). Rod Sterling (créateur). CBS. États-Unis.

The Walking Dead. (2010-). Frank Darabont (créateur) et Angela Kang (créatrice). AMC. États-Unis.

The X-Files. (1993-). Chris Carter (créateur). FOX. Canada et États-Unis.

True Blood. (2008-2014). Alan Ball (créateur). HBO. États-Unis.

True Detective. (2014-). Nic Pizzolatto (créateur). HBO. États-Unis.